



2016/35 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2016/35/wo-das-seepferdchen-schlaeft>

Über das Spiel »Memory«

Wo das Seepferdchen schläft

Von **Magnus Klaue**

Wie das »Memory«-Spiel zu einem Gedächtnisort bürgerlicher Kindheit wurde - und warum sich heute fast niemand mehr daran erinnert.

Als der in Basel ansässige Schweizer Heinrich Hurter 1946 seinen als Diplomat in London arbeitenden Sohn William besuchte, hatte er als Geschenk für dessen Kinder ein seinerzeit völlig unbekanntes Bildkartenspiel im Gepäck. Es handelte sich um die Variante eines Spiels, das kurz zuvor von der ebenfalls in Basel lebenden Erzieherin Berta von Schroeder entwickelt und »Zwillingsspiel« getauft worden war. Kommerziell blieb Schroeder mit ihrem Spiel erfolglos, eine Kleinauflage von 500 Exemplaren löste keinerlei Interesse aus. Die von Hurter in Heimarbeit mittels aus Zeitschriften und Katalogen ausgeschnittenen Bildern erstellte Kinderversion jedoch stieß bei seinem Sohn und dessen Familie auf derartige Begeisterung, dass William sie weiterentwickelte, um sie nach seiner Rückkehr in die Schweiz Mitte der fünfziger Jahre Spieleherstellern zum Kauf anzubieten. 1959 brachte der in Ravensburg ansässige Verlag Otto Maier das Spiel, das bei den Hurters »Memory Game« hieß, unter dem Namen »Memory« auf den Markt.

In dem Namenswechsel von »Zwillingsspiel« zu »Memory« reflektiert sich ein Wandel, der für das Verständnis des Spiels substantiell ist. Schroeders »Zwillingsspiel« war noch ganz als Nachfolger des britischen Gesellschaftsspiels »Pairs« konzipiert, dessen Ursprünge ins Japan des 12. Jahrhunderts zurückgehen. Dabei handelt es sich um ein Kombinationsspiel, das zahlreiche Varianten kennt und mindestens so viele Ähnlichkeiten mit Rommé, Bridge oder auch Patience aufweist wie mit dem später als »Memory« bekannt gewordenen Kinderspiel. Die Grundidee von »Memory« ist dennoch bereits in »Pairs« enthalten. Eine Anzahl von Karten, auf denen paarweise gleiche Symbole abgebildet sind, wird verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Die Mitspieler decken nacheinander jeweils zwei beliebige Karten auf. Sind die beiden aufgedeckten Karten identisch, behält der Spieler sie; weichen ihre Motive voneinander ab, deckt er sie wieder zu. Gespielt wird, bis alle Karten aufgedeckt sind. Der Spieler, der am Ende die meisten Paare sammeln konnte, hat gewonnen.

Seinen Charakter erhält »Pairs« durch ein strategisches Element, das mit »Memory« zwar nicht unvereinbar ist, ihm jedoch äußerlich bleibt. Es geht in »Pairs« nicht allein um das Aufsuchen und Wiederfinden der Orte, an denen die jeweiligen »Zwillinge« verborgen sind,

sondern vor allem darum, durch geschickte Kombination des Aufdeckens von bereits bekannten und unbekanntem Karten die Gegner zu übertrumpfen. Dabei kommt dem Abschätzen von Wahrscheinlichkeiten und der Beobachtung des Mitspielerhaltens große Bedeutung zu. Auf die Strategie, weniger auf die Gedächtnisfähigkeit, kommt es auch in den Turnieren an, bei denen Erwachsene »Memory« heute professionell spielen. In Hurters »Memory Game«, der Urform von »Memory«, in dem nicht zufällig die Kinder fast stets die Erwachsenen besiegen, geht es hingegen eher um eine spezifische Form von Gedächtnis, das sich als affektiver Impuls an Orte und Gegenstände heftet. Nicht das kombinatorische Kalkül steht im Mittelpunkt, sondern das Vergnügen am Verstecken, Suchen, Entdecken und Wiederverstecken, das der kindlichen Faszination am Verbergen und Aufdecken geliebter Objekte, inklusive der eigenen Person, entgegenkommt.

»Pairs«, an das Schroeders »Zwillingsspiel« anknüpfte, war ein Gesellschaftsspiel für die vornehmen Klassen – ein subtiles Ritual, über dessen Finessen sich stundenlang bei Tee oder Portwein Gespräche führen ließen. Insofern gehörte es der anachronistisch gewordenen gesellschaftlichen Sphäre an, als deren späterer Abkömmling der Diplomat William Hurter noch selbst figurierte. »Memory« dagegen war bereits ein durch und durch bürgerliches Spiel, erdacht für Kinder, die in Küchen und Wäschekammern, auf Dachböden und in Wandschränken der Eltern heimlich auf die Suche nach Verborgenen gingen, das an längst vergangene Zeiten gemahnte und dennoch zum abgelegten Inventar des Familienlebens gehörte. »Pairs« richtete sich an ein historisch abgeschriebenes, subjektiv aber umso selbstbewussteres Milieu Erwachsener, »Memory« an die Kinder des ihm nachgefolgten Bürgertums. Ausgerechnet der Vater hatte dem Diplomaten William die Vorlage für ein Spiel geliefert, das von den sechziger Jahren bis in die Achtziger zum Longseller bei den nachwachsenden Generationen wurde.

Die auf den Karten der ersten »Memory«-Spiele abgebildeten Objekte bezeichneten Sehnsuchtsorte der bürgerlichen Kindheit. Seepferdchen und Muscheln, Blumen und Schmetterlinge, Steine und Kristalle bildeten die Paare, die es zuzuordnen galt. Das verwies einerseits auf die Vorgeschichte des Spiels, das in Japan »Kai-Awase« (»Muscheln zusammenfügen«) hieß, wobei zusammenpassende Muschelhälften die zu findenden Paare bildeten. Zugleich ergeben die Gegenstände jedoch ein Inventar kindlicher Imaginationen jener Zeit: lauter Objekte, die den Spielern zwar vertraut, ihrer alltäglichen Lebenswelt aber auf bezaubernde Weise fern waren. Man sammelt solche Gegenstände während des Sommerurlaubs an Stränden oder in Wäldern oder kennt sie aus Herbarien, aber man sieht sie nicht jeden Tag. Gerade weil jeder sie kennt und sie dennoch aus weiter Ferne zu kommen scheinen, vermag die kindliche Phantasie sich an ihnen zu entzünden. Sie zu finden und wieder zu verstecken ist daher schon so viel, wie sich den Ort zu merken, an dem sie verborgen sind. Wo in den professionellen Varianten des Spiels Erwachsene stochastische Strategien ausklügeln, finden beim »Memory« Kinder mit traumwandlerischer Sicherheit die aufgedeckten und wiederversteckten Objekte, weil in diesen kindliche Imagination, Erfahrung und Erinnerung zusammenkommen.

In »Berliner Kindheit um Neunzehnhundert« schreibt Walter Benjamin: »Ich hauste wie ein Weichtier in der Muschel im neunzehnten Jahrhundert, das nun hohl wie eine leere Muschel vor mir liegt.« Das bürgerliche Jahrhundert, das dem Subjekt Behausung war, solange es sich nicht als dessen Subjekt erkannte und begriff, tritt diesem, nachdem es sich aus ihm herausgelebt hat, als subjektferne Form gegenüber. Gerade dadurch aber wird die erinnerte Erfahrung des Vergangenen, Abgelebten, zum Memento, das in die

Erfahrung der Gegenwart hinüberwirkt: Erst als hohle, leere wird die Muschel schön, kann aufgelesen und dem Inventar der unverlierbaren Dinge anvertraut werden. Die Objekte auf den ersten »Memory«-Bildern zeichneten sich dem Gedächtnis der Kindheit als Allegorien solcher Unverlierbarkeit ein. Für die Generationen, die mit ihnen als Kinder aufgewachsen sind, evozierten sie zum vielleicht letzten Mal jenen Zusammenklang von Fremdheit und Geborgenheit, der die Ikonographie bürgerlicher Kindheit bei Benjamin bis ins Innerste bestimmte.

Das Erinnern der Kindheit beschreibt Benjamin selbst als mit heimeliger Neugierde betriebenes Wiederfinden von Verborgenen, als Öffnen von Kästen, Luken in Schränken, Spähen durch Türen, die wiederum als Versteck dienen können, wie in der Kindheit selbst: »Die Wohnung war dabei das Arsenal der Masken. Doch einmal jährlich lagen an geheimnisvollen Stellen, in ihren leeren Augenhöhlen, ihrem starren Mund, Geschenke, die magische Erfahrung wurde Wissenschaft. Die düstere Wohnung entzauberte ich als ihr Ingenieur und suchte Ostereier.« In einer Zeit ins Leben gerufen, als die bei Benjamin erinnerte Ikonographie der Vergangenheit anzugehören begann, aktualisierte »Memory« mit seinen Bildern verwunschener Objekte noch einmal Benjamins Welt und konnte so vom Kinderspiel zum Spiel der Kinder par excellence werden. Das zwischen Steinen und Muscheln schlafende Seepferdchen oder den zwischen Blumen ruhenden Schmetterling zu finden, hat nämlich nichts damit zu tun, wie gut man sich deren Orte gemerkt hat. Das Merken gehört in die Ordnung der Pädagogik, das Finden aber in die Ordnung der lebendigen und darum genauen, sich nicht betrügenden Phantasie.

Gegenstand des Merkens kann alles Mögliche sein, es ist indifferent gegenüber seinem Objekt; Gegenstand des Findens ist stets das Spezifische. Das Finden setzt wache Konzentration voraus, sein Objekt ist in ihm selbst gegenwärtig; das Merken erfordert lediglich Übung und kann ebenso schnell verlernt, sein Objekt vergessen werden. Heutige »Memory«-Formate ziehen daraus bewusstlos die Konsequenz, indem sie kulturindustrielle Motive und Figuren oder Symbolbilder wie in schlechten pädagogischen Comics verwenden: Objekte, die man sich gar nicht merken muss, weil sie schon durch hundertfache Wiederholung bekannt sind, und die nicht wiedergefunden werden können, weil die Spieler sie, selbst wenn sie sie sich merken, immer schon vergessen haben.