Jüdisch. Berlinerisch. Mittendrin

Die Stiftung Neue Synagoge Berlin – Centrum Judaicum

FOTO: JANA BLECHSCHMIDT

Blick auf die prächtige Fassade des Centrum Judaicum in Berlin

ANJA SIEGEMUND

Tuet auf die Pforten« – dieses biblische Zitat über ihren Portalen verband seit 1866 die Neue Synagoge Berlin mit der Stadt. Das damals größte jüdische Gotteshaus in Deutschland ist heute nicht nur Ort unseres Museums, sondern Hauptobjekt und Inspiration. Eingekerbt in das Gebäude sind fast 160 Jahre Berliner jüdische Geschichte in ihren verschiedenen Phasen: Emanzipation, ihre Erfolge und ihre Rückschläge, Verfolgung und Ermordung, der Neuaufbau der Gemeinde nach 1945. Schon das Antlitz des Prachtbaus in der Mitte der Stadt spiegelt die damalige jüdische Hoffnung auf einen Dialog auf Augenhöhe.

Jüdische Erfahrungen, universale Fragen

In der Gesellschaft ankommen – Berliner Jüdinnen und Juden bleiben? Als Museum spinnen wir die Fäden dieser und anderer jüdischer Sujets von der Geschichte in die Gegenwart und zurück und diskutieren ihre unverminderte Relevanz, wobei wir gerne neue kreative Forschungsperspektive nutzen und aktuelle Debatten aufgreifen. So stellte die 2021/22 gezeigte Ausstellung »Jüdisches Berlin erzählen. Mein, Euer, Unser?« die Frage nach der Deutungshoheit und danach, welche emotionale Beziehung Berlinerinnen, Berliner, alte und neue, jüdische und nichtjüdische zum jüdischen Berlin haben. Auf diesem Weg des »emotional turn« geht auch die aktuelle Wechselausstellung »Gefühlsdinge« weiter, denn sie bringt Emotionen und Erinnerungen von jüdischen Communities mit Objekten aus unserer Sammlung zusammen. Wir wollen in unserer Arbeit nicht nur partizipative Formate ausprobieren, sondern uns an diverse Öffentlichkeiten richten. Unsere Ausstellungen, Veranstaltungen und Bildungsprogramme vermitteln jüdische Kulturen und Lebenswelten, geben Kultur und Forschung eine Bühne und stellen durch das Prisma des jüdischen Berlin Fragen etwa nach der Akzeptanz von Differenz sowie den Mechanismen von Exklusion und Diskriminierung. Als jüdisches Museum fragen wir, inwieweit sich diese universalen gesellschaftspolitischen Fragen in jüdischen Erfahrungen spiegeln. Einige unserer Themen ergeben sich aus unserer eigenen Geschichte. So haben wir als Haus im ehemaligen Ostteil der Stadt und als Stiftung, die noch zu DDR-Zeiten gegründet wurde, die jüdische DDR-Geschichte stets besonders im Blick. Beispielsweise widmete sich eine unserer Veranstaltungsreihen »Kino unter der Kuppel« spezifisch der Darstellung von Jüdischem im Kino und Fernsehen der DDR. Aber auch andere Themen sind uns wichtig. Unser »Jüdisch-Literarisches Rondeel« wird in diesem Jahr, nicht zuletzt vor dem Hintergrund des 7. Oktober, unter der Frage »Was kann Literatur?« israelische und deutsche Autorinnen und Autoren miteinander ins Gespräch bringen.

Stadt und Welt – Erzählungen und Perspektiven

Außerdem stellen wir immer wieder die Beziehungsfrage zur Stadt: Wir werten das Jüdische als bedeutenden Teil der Stadtgeschichte und immer mehr der Gegenwart. Wir erzählen also »Beziehungsgeschichten« von jüdischen und nichtjüdischen Stadt-Communities und ebenso über internationale Reichweite. Unser Thema ist jüdisches Berlin damals und heute in seinen vielen Facetten und an seinen diversen Orten: in der Oranienburger Straße, im Kiez, im Stadtraum, aber auch in seinem Einfluss auf das Land und die ganze Welt.

Jüdische Sichtbarkeit im Stadtraum ist eines unserer Kernanliegen und findet sich von thematischen Stadtrundgängen bis hin zu Social Media Reihen in vielen unserer Arbeitsfelder wieder. Dabei haben wir ganz Berlin, besonders aber unsere unmittelbare Umgebung mit ihrer herausragenden jüdischen Geschichte im Blick. Für die Spandauer Vorstadt inklusive des Scheunenviertels planen wir gerade ein Erinnerungskonzept.

Gedächtnis und Erinnerung am historischen Ort

Für die Präsenz des jüdischen Berlins im Damals steht nichts besser als die ikonische Silhouette der Neuen Synagoge, die Denkmal und Erinnerungsraum ist: Ihre teilrekonstruierten Gebäudeteile lassen das einstige Leben erahnen. Gerade dieser Ort unseres Museums motiviert uns, die Reflexion über Erinnerungskulturen als eines unserer Kernthemen zu betrachten. Im Gebäude ist auch unser historisches Archiv untergebracht, das uns zu einer herausragenden Gedächtnisinstitution nicht nur für das jüdische Berlin, sondern auch für das deutsche Judentum macht. Denn mit seinen beispiellosen Beständen aus dem früheren Gesamtarchiv der deutschen Juden zählt es zu den weltweit bedeutendsten Archiven zur deutsch-jüdischen Geschichte. Wir arbeiten an der digitalen Online-Stellung seiner Findbücher und wollen damit die Zugänglichkeit für Wissenschaft und Familienforschung erleichtern – und ebenso werden wir in den nächsten Jahren sukzessive die Sichtbarkeit unserer Sammlungen erhöhen.

Jüdisches Berlin heute und Nachkommen

Die Neue Synagoge selbst, heute wieder Sitz der Jüdischen Gemeinde zu Berlin, bezeugt die Spannung zwischen dem, was einst war, und dem, was langsam neu aufgebaut wurde. Als Museum mittendrin in jüdischem Leben und in einer Gleichzeitigkeit von alt und neu sehen wir uns prädestiniert dafür, die Gegenwart und die heutigen verschiedenen Judentümer in den Blick zu nehmen und ihnen ein Forum zu bieten. Die Anbindung an Berliner jüdische Communities ist uns ebenso wichtig wie der Kontakt zu ehemaligen Berliner Jüdinnen und Juden und ihren Nachkommen in aller Welt. So fängt unser gegenwärtiges Oral History Projekt vor allem die Stimmen der nachfolgenden Generationen ein, die sich auf Spurensuche ihrer Berliner jüdischen Familiengeschichte befinden.

Unsere Visionen

30 Jahre nach Eröffnung unseres Museums im Jahr 1995 wollen wir noch viel mehr eine Anlaufstelle, ein Infocenter und Ort des Zusammenkommens sein: ob für jüdische und nichtjüdische Berlinerinnen und Berliner oder internationale Besucherinnen und Besucher. Hier sollten Menschen miteinander in einem Café ins Gespräch kommen, sich in Leseecken vertiefen oder die früheren Wohnorte der Familienangehörigen erfahren können. Ein »place to be« für alle mit Neugier auf jüdische Geschichte und Gegenwart. Ein Ort, der Wissen schaffen und Vorurteile abbauen, für Empathie wirken und zum Überdenken anregen kann.

Anja Siegemund ist Direktorin der Stiftung Neue Synagoge Berlin – Centrum Judaicum

JÜDISCHE MUSEEN

Seit der Ausgabe 9/24 stellen wir in jeder Ausgabe von Politik & Kultur Jüdische Museen in Deutschland vor. Die Reihe finden Sie online unter: tinyurl.com/43wrdzx7

Dicke (Spiel-) Bretter

Über die Ungleichbehandlung analoger Spielkultur

CHRISTIAN BEIERSDORF

Analoge Spiele, vulgo Brett- und Kartenspiele, erfreuen sich in Deutschland wachsender Beliebtheit. Davon zeugen über 1.000 Neuerscheinungen jedes Jahr und ein Anstieg der Ausleihen in Öffentlichen Bibliotheken im Zeitraum von 2020 bis 2023 um 100 Prozent auf ca. fünf Millionen. Brettspiele bestehen heute meist aus Pappe, Schachbretter und andere historische Spiele dagegen eher aus Holz. In Berlin liegen offenbar mehrere solcher dicken Schachbretter über- oder voreinander, denn trotz vieler Bemühungen ist es in den letzten zehn Jahren nicht gelungen, das dicke Brett zur gebührenden Anerkennung und Förderung einer Jahrtausende alten Spielkultur zu durchbohren – augenscheinlich fehlten bisher Durchblick und Wille.

Worum geht es?

Eigentlich hat die Deutsche Nationalbibliothek laut DNB-Gesetz den Auftrag, »alle deutschsprachigen Medienwerke zu sammeln«. Dies wird durch die Pflichtabgabeverordnung des Bundes gewährleistet. Leider sind »Spiele« davon ausgenommen. Die Folge ist, dass die Urheber und Verlage der Spiele weitgehend von der Ausschüttung der Bibliothekstantieme durch die VG WORT ausgeschlossen sind, da die Datenbasis dafür auf dem Katalog der DNB beruht. Dieser Katalog führt nur dann referenzhalber Spiele auf, wenn diese von den Verlagen (ca. 18 Prozent) im Verzeichnis Lieferbarer Bücher (VLB) gelistet wurden.

Hier ist mittlerweile eine gravierende Gerechtigkeitslücke entstanden. Der gesetzliche Vergütungsanspruch auf die Bibliothekstantieme beruht auf § 27 UrhG und § 63 a (3) UrhG – flankiert von der Eigentumsgarantie in Artikel 14 GG sowie von EUGH-Entscheidungen zur Parallelproblematik bei der Privatkopie, die für die angemessene Vergütung eine Ergebnispflicht vorsehen. Dazu liegt ein ausführliches Rechtsgutachten vor. Gleichzeitig haben wir bei den Ausleihen von analogen Spielen in den Öffentlichen Bibliotheken in den Jahren 2020 bis 2023 die bereits erwähnte Verdoppelung auf ca. fünf Millionen zu verzeichnen. Hier entstehen den Urhebern und Verlagen dieser Medienwerke also erhebliche Einbußen.

Zur Historie

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) und die Spielverlage setzen sich seit 2015 – auch mit Unterstützung des Deutschen Kulturrats – für die Aufnahme von analogen Spielen in die Sammlung der DNB oder einer gleichwertig geförderten Institution ein, um durch deren Datenbank die Ausschüttung der Bibliothekstantieme erst zu ermöglichen. Leider bisher ohne Erfolg.

2020 brachte die FDP einen entsprechenden Antrag in den Deutschen Bundestag ein, der an den Ausschuss für Kultur und Medien verwiesen und im März 2021 als Oppositionsantrag von den Regierungsparteien abgelehnt wurde. Im November 2021 gelang es dann, das Ziel, Spiele in die Sammlung der DNB aufzunehmen, im Koalitionsvertrag der Ampel zu verankern. Es dauerte leider bis zum Juni 2024, bis ein Berichterstattergespräch mit allen Beteiligten im Bundestag stattfand. Dabei wurde eine freiwillige Abgabe an eines der beiden bestehenden Spielearchive (Altenburg und Nürnberg) anvisiert, die dann ihr Konzept bei der BKM präsentierten. Allerdings wäre perspektivisch eine Pflichtabgabe wie bei Büchern anzustreben, um Gleichbehandlung und Vollständigkeit zu erreichen. Dann kam das Ende der Ampelkoalition, und beim BKM wird die Notwendigkeit einer institutionellen Förderung eines solchen Spielearchivs nach wie vor abgestritten. Wir müssen also weiterhin an diesem Brett bohren.

Bretter, die Kultur bedeuten

Die analoge Spielkultur ist seit vielen Jahrtausenden ein unverzichtbarer Teil des gesellschaftlichen Lebens. Im März 2025 wurde daher »Brettspiele spielen« in das Bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes bei der Deutschen UNESCO-Kommission aufgenommen. Spiele fördern unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildung sowie kultureller und sozialer Herkunft den gesellschaftlichen Zusammenhalt. Ihre generationenverbindende Kraft hat eine integrative Wirkung. Zudem wird durch sie geistige Flexibilität aktiviert und die Fantasie angeregt. Spiele fördern eine Vielzahl von Kompetenzen, darunter Konzentration, Durchhaltevermögen, logisches Denken, Kompromiss- und Teamfähigkeit, Selbstfürsorge und Interaktionskompetenz. Initiativen wie Schule & Spiel zeigen auf, dass Spiele wesentlich zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen und ein unentbehrliches Bildungsmedium sind. Analoge Spiele fungieren außerdem als kulturelle Artefakte, die eine breite Vielfalt an Themen rezipieren und transformieren. Durch die Akzeptanz und Anwendung von Regeln innerhalb eines Spiels werden gleichzeitig wichtige Grundlagen zur Demokratiefähigkeit gelegt. Hier liegt bildungs- und gesellschaftspolitisch ein bisher vernachlässigter Schatz!

Ausblick

Aktuell haben wir wieder Gespräche mit den Bundestagsparteien aufgenommen, um für unser Anliegen zu werben. Gleichzeitig planen wir im Oktober auf der SPIEL in Essen eine Podiumsdiskussion mit Vertretern der Politik und Experten. Das Spielearchiv in Altenburg unter dem Dach der neugegründeten Stiftung Spielen von Jens Junge erscheint uns als geeignetste Institution für die notwendige institutionelle Förderung. Ein jährlich anvisierter Betrag von unter einer Million Euro für einen professionellen, nicht mehr weitgehend ehrenamtlichen Betrieb zur digitalen Erfassung, Dokumentation und Archivierung dieses Kulturgutes steht in keinem Verhältnis zu den für 2025 vorgesehenen 88 Millionen für die digitale Gamesbranche – 2026 sollen es 125 Millionen werden.

Wir scheuen uns nicht vor dicken Brettern – das Werkzeug liegt schon bereit. Über eine darüber hinausgehende Unterstützung aus Politik, Soziokultur und Medien würden wir uns freuen.

Christian Beiersdorf ist Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation bei der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ)