

Der gespielte Krieg.

Krieg und Spiel in Deutschland und Frankreich zwischen 1870 und 1950

Tübinger Sonderforschungsbereich „Kriegserfahrungen. Krieg und Gesellschaft in der Neuzeit“, Teilprojekt C4/U5

Projektleitung: Prof. Dr. Dieter Langewiesche

Wie prägen Kriege Nationen, und wie mobilisieren sich Gesellschaften für Kriege? Dieser Frage will das vorzustellende Projekt aus einer ungewöhnlichen Perspektive nachgehen: mit Blick auf die Konsum- und Kulturgeschichte militärischen Spielzeugs in Deutschland und Frankreich zwischen ca. 1870 und 1950. Militärisches Spielzeug galt seit dem späten 19. Jahrhundert weiten Kreisen des europäischen Bürgertums als wichtiges Mittel zur Vorbereitung ihrer Söhne auf eine zukünftige Rolle als Vaterlandsverteidiger. Während Zinnsoldaten bis dahin vor allem der militärischen Früherziehung des Adelsnachwuchses und der strategischen Ausbildung von preußischen Offizieren gedient hatten, eroberten sie im Laufe des 19. Jahrhunderts die bürgerliche Kinderstube. 1870/71 konnten Familien das „Pariser Einzugsspiel“ spielen, im Ersten Weltkrieg wurde in deutschen und französischen Kinderzimmern Verdun erobert, zu Zinnsoldaten kamen Schlachtschiffe, Panzer und Flugzeuge. Die 1930er Jahre begründeten einen erneuten Boom des Kriegsspiels, der in der Frühphase des 2. Weltkrieges seinen Höhepunkt fand. Für die Bundesrepublik markierte die Bundestagsdebatte des Jahres 1950 über die „Wiederbewaffnung im Kinderzimmer“ ein symbolisches Ende der Blütezeit des Kriegsspielzeugs, was allerdings in gleichem Maße weder für Frankreich noch für die DDR galt.

Das vorzustellende Projekt steht im Kontext des Tübinger Sonderforschungsbereichs „Kriegserfahrungen“ und ist Teil des Projektbereiches „Nation, Imperium und Kriegserfahrungen“. Gemeinsam mit einem Projekt zur Offizierserziehung in russischen Kadettenanstalten (Alexander Otto) und einer Untersuchung von Gefolgschaftskonzepten in den Kriegen des 19. und 20. Jahrhunderts (Nikolaus Buschmann) untersucht es Formen des „Trainings für den Krieg“ im 19. und 20. Jahrhundert. Ziel der Untersuchung ist, in einer transnationalen Perspektive die Auswirkungen des deutsch-französischen Krieges 1870/71, der Kolonialkriege vor 1914 sowie des I. und II. Weltkrieges auf die Inhalte, Funktionen und Deutungen von Kriegsspielzeug zu analysieren und damit bislang unerforschte Aspekte des Wandels von Krieg und Gesellschaft in dieser Epoche aufzudecken. Da das Projekt sich noch in seiner Anfangsphase befindet, werden im Folgenden noch keine Ergebnisse formuliert, sondern das Erkenntnisinteresse vor dem Hintergrund bisheriger Forschung skizziert sowie Methoden, Quellen und eine mögliche Struktur vorgestellt.

Das Projekt verbindet eine Konsumgeschichte militärischen Spielzeugs mit einer Kulturgeschichte, die nach den Bildern von Nation und Krieg fragt, die sich in den Spielen, aber auch im Diskurs über das Kriegsspielen niederschlugen. Im Gegensatz zur allgemeinen Wehrpflicht, aber auch zu Militärfeiern und offiziellem Heereskult war die „Militarisierung“ und „Nationalisierung“ der Kinderstube weder oktroyiert noch organisiert, sie entwickelte sich aus dem freien Wechselspiel von Angebot und Nachfrage. Damit eröffnet sie eine interessante Perspektive auf das Verhältnis von Militär, Nation und Gesellschaft zwischen 1870 und 1950. Welche Bilder von Krieg, Nation und Vaterland vermittelten die Spiele und wie wandelten sich diese Bilder infolge dreier Kriege? Welches Konzept des Verhältnisses von Staatsbürger und Soldat offenbarten die pädagogischen Debatten über Kriegsspielzeug? Wie veränderte sich der Charakter des Krieges, wie seine Auswirkungen auf die Kinder?

In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts begann, so wird in der Forschung vielfach postuliert, die Entwicklung hin zum „totalen“ Krieg, der die Bevölkerung der kriegführenden Staaten im 20. Jahr-

hundert in bis dahin ungekanntem Ausmaß mobilisierte.¹ Am Beispiel des Verhältnisses von Krieg und Kindheit soll der Annahme einer Totalisierung des Krieges nachgegangen werden. Erweiterten die Kriege zwischen 1870 und 1945 die Grenzen des im Spiel Darstellbaren? Verstärkte sich die Einbindung der Kinder in den Krieg? Prägten Spiele die Art, in der Kinder und Erwachsene den Krieg wahrnahmen, hatte der Krieg Einfluss darauf, wie sie ihre Spiele interpretierten? Bestätigt eine vergleichende Untersuchung des Kriegsspiels die Annahme eines „militaristischen deutschen Sonderweges“ zwischen 1870 und 1945? Oder überwiegen für einen Teil der Epoche die Parallelen? Mit dem Fokus auf Deutschland und Frankreich nimmt das Projekt eine transnationale Perspektive ein, die besonders geeignet erscheint, um die skizzierten Fragen zu beantworten. Denn der Spielzeugmarkt orientierte sich nicht an Nationsgrenzen: Vor allem die deutsche Spielzeugindustrie war stark auf den Export ausgerichtet, Frankreich ein wichtiges Importland. Transfers und Beziehungen zwischen beiden Industrien stehen damit ebenso im Zentrum des Interesses wie Gemeinsamkeiten und Unterschiede des Verhältnisses von Krieg, Spiel und Gesellschaft.

Krieg und Spiel als Gegenstand der Forschung

Die Geschichte des Kriegsspielzeugs ist von der historischen Forschung bisher kaum beachtet worden; es existiert keine Monographie zu diesem Thema. Zwar gab es sowohl in Deutschland wie auch in Frankreich in den letzten 20 Jahren einige Ausstellungen, die sich militärischem Spielzeug widmeten. Die Begleitpublikationen liefern jedoch nur sehr knappe Darstellungen der historischen Rollen von Kriegsspielzeug.² Monographien über „historisches Spielzeug“ sind in Deutschland wie in Frankreich in der Regel reich bebilderte Bände mit nostalgischem Erinnerungscharakter an das Spielzeug „unserer Großväter“. Dies gilt auch für die Publikationen vieler Spielzeugmuseen, auch wenn sich das Spielzeugmuseum Nürnberg in jüngerer Zeit verstärkt historischer Forschung gewidmet hat.³ Einige Überblicksdarstellungen zur Kulturgeschichte des Spielzeugs liefern für das 19. und 20. Jahrhundert kaum mehr als eine grobe Skizze.⁴ In den 1970er und 1980er Jahren wurde Spielzeug zu einem wichtigen Thema zwar nicht der historischen Forschung, wohl aber der Psychologie und Pädagogik. Nur in Einzelfällen jedoch widmeten sich die dort geführten Debatten über „gutes“ Spielzeug und seine Bedeutung für die kindliche Entwicklung auch historischen Fragen. Die Studie von Hein Retter ist eine überzeugende Ausnahme, untersucht sie doch die pädagogischen Debatten über Spielzeug im 20. Jahrhundert in historischer Perspektive.⁵ Retter liefert Thesen zu den Formen und Funktionen militärischen Spielzeugs im Nationalsozialismus, geht jedoch aufgrund seiner Kürze wenig in die Tiefe. Dasselbe betrifft Bernhard Kroners ebenfalls knappen Beitrag zur Geschichte des Kriegsspielzeugs im 20. Jahrhundert – mit Schwerpunkt auf dem NS-Staat – in dem friedenspädagogisch motivierten Sammelband „Kriegsspielzeug. Ist das noch Spielzeug“.⁶ 1982 musste Christa Berg erstaunt feststellen, dass eine „Sozialgeschichte des Spiels“ immer noch fehlte.⁷ Sie forderte eine historische Untersuchung der Intentionen und Funktionen des Spielens und Spielzeugs, die klären müsse, wie diese soziale Verhältnisse abbildeten, politische Ereignisse popularisierten oder der politischen Indoktrination dienten. Dieser Forderung ist die Forschung bis heute kaum nachgekommen.

Die interessantesten jüngeren Veröffentlichungen zur Spielzeuggeschichte kommen aus den USA und sind von der Konsumgeschichte inspiriert. Die Dissertationen von Bryan Ganaway und David Hamlin untersuchen Spielzeug als Konsumgut im deutschen Kaiserreich.⁸ Ganaway fragt „how adults tried to fashion modern, middle-class citizens out of boys and girls“.⁹ Spielzeugkonsum, so Ganaway, war im Kaiserreich ein wichtiges Mittel zur Konstruktion bürgerlicher Kindheit und damit bürger-

licher Identität: „It enabled parents to self-fashion themselves and their children in terms of values related to class, gender, technology, domesticity and the nation-state.“ Das Verhältnis von Kindheit und Nation verfolgt Ganaway in einem Kapitel anhand der „military miniatures“ des Kaiserreichs. Seine Thesen sollen im hier vorgestellten Projekt aufgenommen und in der vergleichenden Perspektive Deutschland-Frankreich überprüft werden. Sabine Hoffmanns Annahme einer relativ geringen Bedeutung von Kriegsspielzeug im Kaiserreich lässt sich angesichts der Forschungen Ganaways und mit Blick auf die von ihr nicht berücksichtigten zeitgenössischen Debatten nicht halten.¹⁰

Während Ganaway für das Kaiserreich die Erkenntnismöglichkeiten des Themas Kriegsspiel aufzeigt und erste Ergebnisse vorgelegt hat, gibt es für die Periode ab 1914 nichts Vergleichbares. Neben den erwähnten kurzen Skizzen ist die Geschichte des Kriegsspiels ab 1918 bisher unerforscht. Dies gilt für Frankreich in ähnlicher Weise. Die französische Konsumgeschichte hat das Thema Spielzeug bisher nicht für sich entdeckt. Kriegsspielzeug kam jedoch in zwei französischen Studien zu kindlichen Kriegserfahrungen im I. und II. Weltkrieg in den Blick. So liefert Stéphane Audoin-Rouzeau in seiner Studie „La guerre des enfants“ eine überzeugende Darstellung der Einbindung von Kindern in den Ersten Weltkrieg, die auch das Thema Spielzeug unter dem Aspekt der an Kinder gerichteten Propaganda streift.¹¹ Ähnlich verfährt Gilles Ragache (1997) für den Zweiten Weltkrieg, auch er jedoch nur in einem kurzen Kapitel.¹² Weitere Studien zur Geschichte der Kindheit im 19. und 20. Jahrhundert bilden einen wichtigen Hintergrund für das Projekt, widmen jedoch dem Spielzeug nur geringes Interesse. Auch für die NS-Zeit hat Spielzeug bisher weder aus der Sicht der Kindheitsgeschichte noch aus der Sicht der Wirtschafts- und Konsumgeschichte mehr als randläufige Aufmerksamkeit gefunden.

Krieg, Konsum und Kultur

Das Thema Kriegsspielzeug bietet die Möglichkeit, im Medium des Spiels über den Zeitraum von achtzig Jahren und drei Kriegen in Europa (sowie Kolonialkriegen vor 1914) längerfristige Entwicklungen von Kriegs- und Nationsbildern länderübergreifend zu untersuchen. Kriegsspielzeug soll dabei keiner engen Definition unterworfen werden: Spiele, die sich mit dem Thema Nation auseinandersetzen, können ebenso von Interesse sein wie Spiele mit explizit militärischem Bezug. Spielzeugsoldaten, Nachbildung militärischen Geräts, Miniaturen von Schiffen, Panzern, Flugzeugen etc. werden ebenso untersucht wie Brett- und Würfelspiele, die Nation und/oder Krieg thematisieren. Im Mittelpunkt steht damit das Kriegsspiel mit Spielzeug; diskutiert werden soll jedoch auch sein Verhältnis zu anderen Formen des Kriegsspiels, so Straßen- und Geländespielen. Nicht Thema des Projekts sind die gleichfalls als „Kriegsspiel“ bezeichneten strategischen Simulationen des Militärs.

Die Studie soll nach derzeitigem Planungsstand drei große chronologisch angeordnete Abschnitte umfassen, die sich jeweils einem Krieg, einer Vorkriegsphase und einer Nachkriegszeit widmen. Im *ersten Teil* ist zunächst kurz die Geschichte der Spielzeugindustrie und des militärischen Spielzeugs vor 1870 zu skizzieren. Im Mittelpunkt dieses Abschnitts steht der erste große Boom militärischen Spielzeugs infolge des deutsch-französischen Krieges von 1870–71. Dabei soll auch auf die Auswirkungen der zahlreichen Kolonialkriege eingegangen werden. Im *zweiten Teil* soll Kriegsspielzeug zwischen 1900 und 1914 untersucht, das Verhältnis von Krieg und Spiel im I. Weltkrieg thematisiert und schließlich dessen Auswirkungen auf Inhalte und Formen des Kriegsspielens in den 1920er Jahren angesprochen werden. Der *dritte Teil* soll Kriegsspielzeug in den 1930er Jahren untersuchen, seine Entwicklung im II. Weltkrieg beleuchten und dabei das deutsche Reich, das besetzte Frankreich und Vichy-Frankreich in den Blick nehmen. Der Nachkriegszeit 1945–50 wird ein Ausblick gewidmet.

Den weiteren Entwicklungen der 1950er Jahre wird sich das Projekt wohl nicht mehr widmen können. In den drei Abschnitten, deren detaillierter zeitlicher Zuschnitt während der Forschungsarbeit ggf. zu modifizieren ist, sollen Kriegsspiel und Kriegsspielzeug auf vier verschiedenen, eng miteinander verbundenen *Ebenen* beleuchtet werden.

1. Zunächst sind *Produktion und Konsum* von militärischem Spielzeug zu thematisieren. In welchen Mengen wurde jeweils Kriegsspielzeug hergestellt, welchen Stellenwert nahm es im Gesamtspielzeugmarkt ein? Welchen Einfluss hatten Kriege auf die Produktion? In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts hatte ein bemerkenswerter Aufschwung zunächst der deutschen Spielzeugindustrie begonnen. Mit der Industrialisierung im späteren 19. Jahrhundert entwickelte sich Spielzeug zu einem für breite bürgerliche Schichten erschwinglichen Konsumgut, es wurde zu einem „marker“ (Heinz-Gerhard Haupt) bürgerlicher Identität. Mit dem Kauf militärischer Spiele und Spielzeuge demonstrierte das Bürgertum nationale Gesinnung und Wehrbereitschaft. Ein entscheidender Impuls ging vom deutsch-französischen Krieg aus: Die Produktion von Spielzeugsoldaten und anderem militärischen Kinderspielzeug steigerte sich in und nach dem Krieg in beiden kriegführenden Nationen bedeutend. Von der kriegsbedingten Konjunktur militärischen Spielzeugs profitierten in den 1870er Jahren sowohl die französische als auch die deutsche Spielzeugindustrie, wobei letztere weiterhin auch nach Frankreich militärische Miniaturen exportierte. Welche Folgen hatten diese Handelsströme für Nations- und Feindbilder im Spielzeug? Ganaway konstatiert mit Blick auf Deutschland für die Zeit zwischen 1900 und 1914 eine zunehmende Abgrenzung der nationalen Spielzeugindustrien voneinander, die mit einem Wandel der dargestellten Nationsbilder einherging.¹³ Dennoch blieb bis 1914 der Export für die deutschen Spielzeughersteller Haupteinnahmequelle. Ließen sich auch nach 1900 noch Schlachtendarstellungen mit zweisprachigen Erklärungen in Deutschland und Frankreich verkaufen, wie dies in den 1870ern geschah? Wie vertrat sich die Vermarktung nationaler Emotionen in der Werbung mit dem Exportgeschäft?

Der I. Weltkrieg hatte einen zunächst eindeutigen, in der Gesamtbilanz jedoch ambivalenten Einfluss auf das Kriegsspiel. Nach Kriegsausbruch boomte die Produktion militärischer Spiele in bis dahin ungesehenem Ausmaß und trug dazu bei, den Verlust vieler Exportmärkte zu kompensieren. Kriegsspielzeug verkaufte sich bis Kriegsende, auch wenn Produktion und Konsum ab 1916 angesichts von Rohstoffknappheit, schlechter Wirtschaftslage und zurückgehender Kriegsbegeisterung nachließen. Inwieweit wurde militärisches Spielzeug im Krieg anders vermarktet als im Frieden? Nach dem Ersten Weltkrieg gelang es der deutschen Spielzeugindustrie trotz Widerständen erneut, in Frankreich Fuß zu fassen, sie traf dort jedoch auf eine erstarkte französische Konkurrenz. Welche Folgen hatte dies? Nach Kriegsende blieb der Konsum militärischen Spielzeugs zunächst auf niedrigem Niveau. Die Erfahrung des modernen Massenkriegs schien zumindest kurzzeitig das Kriegsspiel diskreditiert zu haben. Die weitere Entwicklung in den 1920er Jahren ist kaum erforscht, die „zivile Militarisierung“ (Mommsen) der Weimarer Republik lässt einen baldigen Aufschwung vermuten. Wie aber verlief Entwicklung in der stärker pazifistisch orientierten französischen Gesellschaft der 1920er Jahre?

Mit der Machtübernahme der Nationalsozialisten schließlich begann 1933 in Deutschland ein neuer Boom von Kriegsspielzeug, der es in dieser Noch-Friedensphase in den Warenhäusern so präsent machte, wie es bisher nur im I. Weltkrieg gewesen war. Die deutsche Spielzeugindustrie konzentrierte sich angesichts des zunehmenden Boykotts deutscher Waren im Ausland ganz auf die Erschließung des nationalen Marktes. Die französische Entwicklung der 1930er Jahre ist bisher unerforscht. Im Zweiten Weltkrieg kam es analog zum Ersten Weltkrieg in beiden Ländern zu einer erneuten Hoch-

konjunktur des Kriegsspielzeugs, die jedoch in Frankreich mit der Niederlage, in Deutschland 1943 mit dem Verbot der Spielzeugherstellung aus Gründen der Ressourcenknappheit endete. Der Entwicklung nach der Befreiung Frankreichs und schließlich nach der deutschen Niederlage wird ein Ausblick gewidmet werden.

2. Auf einer zweiten Ebene wird die *Repräsentation des Krieges und der Nation* im Spiel untersucht. Lassen sich am Kriegsspielzeug Aspekte einer „Totalisierung“ des Krieges zwischen 1870 und 1945, der immer stärkeren Durchdringung der Gesellschaft und damit auch der Kindheit durch den Krieg erkennen? Wie wurde der Krieg dargestellt? Welchen Einfluss hatten Sieg und Niederlage auf die Inhalte von militärischem Spielzeug? Wo lagen die Grenzen des Darstellbaren, und wie veränderten sich diese in den jeweiligen Kriegen? Wurden Gewalt und Tod thematisiert? Erschien der Krieg im Spiel als eine rein militärische Angelegenheit ohne Einfluss auf die Zivilbevölkerung oder löste sich auch im Spiel die Grenze zwischen Kombattanten und Nichtkombattanten auf? Auf Letzteres deutet hin, daß schon 1867 eine Anleitung für ein Würfelspiel mit Zinnsoldaten und Kanonen angab, zum Angriff auf ein Dorf sei der Würfel so lange „zum Vortheil der Artillerie“ zu werfen, „bis das Dorf brennt“.¹⁴ Vor allem seit dem I. Weltkrieg gaben sich die Spielzeughersteller immer mehr Mühe, Waffen und Kriegsgewehr bis ins Detail realitätsgetreu abzubilden. Dennoch blieb auch die „Realitätsveränderung“ stets ein Strukturmerkmal des Spiels. Diesem Verhältnis und seinem Wandel soll nachgegangen werden. Zu untersuchen sind dafür auch die zahlreichen Schlachtenszenarien, die mit Zinnsoldaten und militärischen Miniaturen etwa seit der Jahrhundertwende in deutschen und französischen Warenhäusern ausgestellt wurden. Sie präsentierten ein spezifisches Bild des Krieges, das etwa den I. Weltkrieg als kontrollierbares, von Technik beherrschbares Ereignis darstellte. Die Illusion der Kontrollierbarkeit, Begrenztheit und Eindeutigkeit erscheint als zentrales Strukturmerkmal vieler Kriegsspiele, wenn auch bei Würfelspielen immer ein Moment des Zufalls mit eingebaut wurde.

Wenngleich sich Spielzeug primär an Kinder richtete, zeugen viele Memoiren von der Faszination auch Erwachsener an Zinnsoldaten, Schlachtendarstellungen und Gesellschaftsspielen, mit denen sie auch eigene Kriegserfahrungen nachspielten und der nachfolgenden Generation vermittelten. Spielzeug neigte zwar zu einer „gereinigten“ Darstellung des Krieges, dennoch wurden keineswegs nur „positive“ Aspekte des Krieges, nur heroische Schlachten und Angriffe dargestellt. So erschienen etwa im „Dritten Reich“ schon 1933 Spiele, die die Flucht in den Luftschutzkeller vor feindlichen Bomberangriffen thematisierten.

Zu untersuchen ist schließlich, welche Kriege sich neben den jeweils aktuellen verkaufen ließen. Dabei ist vor allem für die Zeit vor 1914 davon auszugehen, dass nicht nur Kriege der eigenen Nation nachgespielt wurden, wenn diese auch im Vordergrund standen. Bis etwa 1900, so konstatierte Ganaway, erfuhren alle europäischen Nationen im Spiel eine etwa gleichwertige Behandlung.¹⁵ Im ersten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts jedoch habe sich in der deutschen Spielzeugindustrie die Überhöhung der deutschen Nation und damit eine negative Darstellung der anderen europäischen Nationen durchgesetzt, die im I. Weltkrieg einen Höhepunkt fand. Ganaways These muss für Deutschland überprüft werden, kann für Frankreich schon aufgrund erster Recherchen relativiert werden: Französisches Spielzeug war schon ab den 1870er Jahren ganz dem Geist der Revanche verpflichtet, karikierte alles Deutsche in abwertender Absicht und machte eine Identifikation mit dem Gegner unmöglich.¹⁶ Zudem produzierten die französischen Hersteller nach 1871 in großer Menge Puppen „costumées en Alsaciennes“ und nahmen so eindeutig Stellung zur Definition der französischen Nation.¹⁷ Inhalte und Wandel solcher Nationsbilder sollen untersucht und am Beispiel Spielzeug die Rolle des Konsums für die kulturelle Nationsbildung im späten 19. Jahrhundert diskutiert werden. Blieb es bei der Dar-

stellung äußerer Feinde oder hatte der zunehmende Diskurs über innere Feinde entsprechende Folgen für die Spiele? Wie unterschied sich die Darstellung europäischer Kriegsgegner und kolonialer „Untergebener“ bzw. „Aufständischer“? Fanden antisemitische Darstellungen im Dritten Reich Einzug in die Spiele, wie sah dies in Frankreich aus? Wie wurde Männlichkeit im Kriegsspielzeug „markiert“? Der Großteil des militärischen Spielzeugs war eindeutig an Jungen gerichtet, ab dem I. Weltkrieg fanden sich jedoch zunehmend Darstellungen weiblicher Kriegsteilnahme; Mädchen wurden nicht mehr aus der Kriegspropaganda ausgenommen. Nur ein sehr kleiner Anteil der Spiele mit militärischem Bezug nahm eine kritische Haltung zum Krieg ein, so etwa durch die Darstellung von Soldaten der eigenen Nation als Karikaturen oder Hampelmänner.

3. Ein dritter Fragenkomplex betrifft die zeitgenössischen *pädagogischen Debatten über das Kriegsspiel*. Welche Funktionen, welche Wirkungen wurden dem Kriegsspielzeug zugeschrieben? Der Aufschwung der Spielzeugindustrie im späten 19. Jahrhundert war nicht nur dem gewachsenen Wohlstand des Bürgertums und der verbilligten Produktion zu verdanken, sondern wurde auch stimuliert von einem Wandel bürgerlicher Einstellungen gegenüber Kindheit und kindlichem Spiel. Die Erziehung des Kindes rückte im Laufe des 19. Jahrhunderts stärker in den Mittelpunkt der bürgerlichen Familienkonzeption; Spielzeug wurde nicht nur zum Statussymbol bürgerlicher Kindheit, sondern galt nun auch als pädagogisch sinnvoll. Im Laufe des 19. Jahrhunderts setzte sich im Bürgertum die Auffassung durch, dass möglichst alle Jungen in ihrer Kindheit mit Kriegsspielzeug in Kontakt kommen sollten. Es fördere, darüber bestand ein weiter, nationsübergreifender Konsens, die Identifikation des Jungen mit seiner zukünftigen Rolle als Vaterlandsverteidiger. Der mit Soldaten spielende Junge werde „zum Feldherrn, und es senkt sich frühzeitig der Geist des mannhaftesten Berufes und der männlichsten Tugenden auf ihn herab.“ Das Spiel vermittele jenen „Sinn für Wehrhaftigkeit, ohne den kein Volk auf Dauer sein Volkstum bewahren kann“.¹⁸

Seit dem Kaiserreich und bis in die 1940er Jahre wurde das Kriegsspiel darüber hinaus immer wieder als spezifisch deutsches Spiel idealisiert. Auf die Produktion traf dies in gewissem Maße zu, da die deutsche Spielzeugindustrie den Weltmarkt beherrschte, auf den Konsum jedoch nicht: Das Spiel mit Soldaten war eine gesamteuropäische Erscheinung, und in Frankreich nicht weniger verbreitet als in Deutschland. Das Projekt will untersuchen, welche gesellschaftlichen Gruppen sich an der Diskussion beteiligten, in welchen Mustern die Argumentation verlief und inwieweit Kritik an diesem Konsens geübt wurde. Propagierten auch Militär und Regierung Kriegsspielzeug als militärische Früherziehung, oder blieb dies bürgerlichen Pädagogen vorbehalten? Wie standen die seit der Jahrhundertwende Einfluss gewinnenden Befürworter einer sportlich-militärischen Früherziehung der Jugend zum Kriegsspielzeug? Aus welchen Richtungen gab es Kritik am Kriegsspiel? Änderten sich in den Kriegen die Argumente oder die dem Spielzeug zugeschriebene Funktion? Eine zentrale Frage wird die nach dem Wandel des Verhältnisses von Krieg und Kind sein. In welcher Hinsicht verstärkte sich zwischen 1870 und 1945 die Einbindung der Kinder in den Krieg, nahm der Staat auf diesen Prozess Einfluss? Welche Rolle schrieben die Nationalsozialisten dem Spiel zu? Auf der einen Seite propagierte und förderte der NS-Staat die Produktion militärischen Spielzeugs, und die pädagogischen Debatten der Zeit hoben seine positive Funktion hervor. Auf der anderen Seite führte die Einbindung der Kinder in die nationalsozialistischen Jugendorganisationen zu einem Rückgang des individuellen Spiels im Kinderzimmer zugunsten der körperlichen Ausbildung, des Geländespiels und der expliziten militärischen Schulung in der HJ. Welche Funktionen hatte militärisches Spielzeug im Vichy-Frankreich? Welche Inhalte waren hier darstellbar, inwieweit wurde deutsches Propagandaspielzeug übernommen?¹⁹

4. Auf einer vierten Ebene untersucht das Projekt den *Stellenwert und die Interpretationen des Kriegsspiels in der Kindheit* anhand von *Autobiographien und Kindheitserinnerungen*. Viele autobiographische Erinnerungen an das späte 19. und frühe 20. Jahrhundert thematisieren das Spiel als prägenden Einfluss auf die Kindheit (eine Auswahl bei Weber-Kellermann 1981). So schrieb etwa Winston Churchill, das Spiel mit Zinnsoldaten habe seine Berufsentscheidung herbeigeführt. Als sein Vater ihn beim Spiel mit seiner Armee von 1.500 Soldaten fragte, ob er zum Militär gehen wolle, habe er ohne zu zögern zugesagt: „I thought it would be splendid to command an army, so I said „Yes“ at once.“ Sein Vater habe ihn beim Wort genommen und ihn auf die Militärakademie Sandhurst geschickt. Churchill folgert „the toy soldiers turned the current in my life.“²⁰ Solche Zuschreibungen dürfen nicht vorschnell als Tatsachen gewertet werden und unterliegen dem Verdacht der nachträglichen Stilisierung. Dennoch eröffnen Memoiren eine weitere Perspektive auf den Diskurs über Spiel und Krieg. Beeinflussten Spiele, wie Kinder und Erwachsene den Krieg wahrnahmen? Hatte der Krieg Auswirkungen darauf, wie sie ihre Spiele interpretierten? Welche kulturellen Vorprägungen trugen Kinder an die Spiele heran? Theodor Hampe etwa schrieb, im Spiel mit Soldaten habe er stets die Deutschen gespielt, sein kleiner Bruder musste die Franzosen übernehmen. Eindeutiger als die Franzosen galten ihm aber vor allem die Russen als minderwertig: „Alle ‚kaputten‘ Soldaten, insbesondere die Reiter, die ihrer Fußplättchen verloren gegangen waren und deren Pferdebeine daher, um sie wieder notdürftig zum Stehen zu bringen, auseinandergedräht werden mußten, galten als Russen.“²¹ Ein großer Bestand an Memoiren ermöglicht es, den Umgang mit und die Deutung von Kriegsspielzeug zwischen dem Ende des 19. und der Mitte des 20. Jahrhunderts zu analysieren.

Quellen

Die Untersuchung greift auf einen reichhaltigen Quellenbestand zurück. Einen guten Einblick in die Entwicklung vor allem der deutschen Spielzeugindustrie geben zum einen die Branchenzeitschriften der Spielzeugindustrie. Hier wurden Werbe- und Verkaufsstrategien ebenso wie politische Rahmenbedingungen diskutiert, Spielzeugmoden analysiert, Neuerscheinungen besprochen, Geschäftsentwicklungen erörtert sowie in großem Umfang Werbung gemacht: Neben zahlreichen Annoncen, die meist bebildert, die neueren Spielzeugentwicklungen bewarben, enthalten diese Zeitschriften auch ausführliche Werbetexte, die Neuentwicklungen anpreisen sollten. Sie geben damit sowohl Aufschluss über die Rolle militärischen Spielzeugs innerhalb des Gesamtspielzeugmarkts wie über Herstellerstrategien, Konsumententwicklungen und Marktanteile. Für Frankreich sind solche Periodika ebenfalls vorhanden, jedoch in geringerem Umfang.

Für den pädagogischen Diskurs über Kriegsspielzeug stehen zeitgenössische pädagogische Periodika sowie selbständige pädagogische Schriften, Erziehungsratgeber und Familienbücher zur Verfügung. Eine wichtige Quelle für die Untersuchung sind daneben die Spielzeuge selbst. Große Bestände militärischen Spielzeugs der Epoche 1870–1950 befinden sich in Spielzeugmuseen von Nürnberg und Sonneberg sowie in zahlreichen weiteren kleineren deutschen Spielzeugmuseen; für die französische Seite im Musée du Jouet Poissy, im Historial de la Grande Guerre Péronne, im Musée des Arts Décoratifs Paris, im Musée de l'Education Nationale Rouen, im Musée du Jouet Moirans. Darüber hinaus lassen sich die Konjunkturen und Inhalte des militärischen Blech-, Blei- und Zinnspielzeugs anhand von Hersteller- und Warenhauskatalogen nachvollziehen, die seit dem frühen 19. Jahrhundert eine zentrale Rolle im Spielzeugvertrieb einnahmen und in großem Umfang überliefert sind. Schließlich ist geplant, Unternehmensarchive einzelner Hersteller in die Untersuchung einzubeziehen, um einen

Einblick in unternehmerische Vermarktungsstrategien und die inhaltliche Konzeption des Spielzeugs zu gewinnen.

Sonja Levsen

Anmerkungen

- 1 Zur Kontroverse um den „totalen Krieg“ siehe u.a. Manfred Boemeke/Roger Chickering (Hg.), *Anticipating Total War. The German and American Experiences, 1871–1914*, Washington 1999; Stig Förster, *Das Zeitalter des totalen Krieges 1861–1945. Konzeptionelle Überlegungen für einen historischen Strukturvergleich*, in: *Mittelweg* 36 (1999) 12–29.
- 2 U.a. Hermann Schäfer (Hg.), *SpielZeitGeist, Spiel und Spielzeug im Wandel. Begleitpublikation zur Ausstellung im Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland*, Bonn, 9. Dezember 1994 bis 26. März 1995, München/New York 1994; Heinz-Peter Mielke (Hg.), *Aggression, Gewalt, Kriegsspiel. Tagungsband des Internationalen Symposions vom 23. und 24. Oktober 1999 aus Anlaß der Ausstellung „Krieg in der Kinderstube. Zur Geschichte des Kriegsspielzeugs“ im Niederrheinischen Freilichtmuseum, Grefrath/Kreis Viersen, Grefrath 2001*; Klaus-Peter Groß (Hg.), *Puppe, Fibel, Schießgewehr. Das Kind im kaiserlichen Deutschland. Ausstellung in der Akademie der Künste vom 5. Dez. 1976 bis zum 30. Jan. 1977*, Berlin 1977; Ulrike Zischka (Hg.), *Vater, Mutter, Kind. Bilder und Zeugnisse aus zwei Jahrhunderten*, hg. vom Münchner Stadtmuseum, München 1987; *Jeu-Jouet et Politique, Musée du Jouet Poissy*, 5.5. – 4.7. 1982, Versailles 1982.
- 3 Vgl. Helmut Schwarz/Marion Faber (Hg.), *Die Spielmacher – J.W. Spear & Söhne – Geschichte einer Spielzeugfabrik*, Nürnberg 1997 (Schriften des Spielzeugmuseums Nürnberg 2).
- 4 So etwa Jean-Marie Lhôte, *Histoire des jeux de société. Géométries de désir*, Paris 1994; Antonia Fraser, *Spielzeug. Die Geschichte des Spielzeugs in aller Welt*, übers. und bearbeitet von Juliane Metzger, Oldenburg/ Hamburg 1966.
- 5 Hein Retter, *Spielzeug. Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel*, Weinheim/Basel 1979.
- 6 Bernhard Kroner, *Kurze Geschichte der politischen Funktionen von Kriegsspielzeug in Deutschland*, in: *Kriegsspielzeug. Ist das noch Spielzeug?* Berlin, 2. Aufl. 1982, 38–66.
- 7 Christa Berg, *Ansätze einer Sozialgeschichte des Spiels*, in: *Zeitschrift für Pädagogik* 30 (1982) 735–53.
- 8 Bryan Ganaway, *Toys, Consumption and Middle-Class Childhood in Imperial Germany, 1871–1918*, Diss. University of Illinois 2003; David Hamlin, *Work at Play, Toys and the Toy Industry in Germany, 1880–1914*, Diss. Brown University, Providence 2002.
- 9 Ganaway, *Toys* (Anm. 8), 5.
- 10 Heike Hoffmann, *Erziehung zur Moderne. Ein Branchenportrait der deutschen Spielwarenindustrie in der entstehenden Massenkonsumgesellschaft*. Online-Ressource, <http://w210.ub.uni-tuebingen.de/dbt/volltexte/2001/224> (Diss. Tübingen 1998), Kap. 4.
- 11 Stéphane Audoin-Rouzeau, *La Guerre des Enfants, 1914–18. Essay d’histoire culturelle*, Paris 1993.
- 12 Gilles Ragache, *Les enfants de la guerre. Vivre, survivre, lire et jouer en France 1939–1949*, Paris 1997.
- 13 Ganaway, *Toys* (Anm. 8), 279f.
- 14 W. von Tschischwitz, *Anleitung zum Kriegsspiel*, 2. Aufl., Neisse 1867, 19.
- 15 Ebd., 256f.
- 16 Vgl. die Beispiele in *Jeu-Jouet et Politique* (Anm. 2), o.S.
- 17 Ebd.
- 18 Theodor Hampe, *Der Zinnsoldat. Ein deutsches Spielzeug*, Berlin 1924. 9.
- 19 Dies galt u.a. für Stuka-Nachbildungen, vgl. Ragache, *Les enfants* (Anm. 12), 44.
- 20 Winston Churchill, *My Early Life*. London 1931, 34f.
- 21 Hampe, *Zinnsoldat* (Anm. 18), 16.

Auszug aus:

**Jahrbuch der historischen Forschung
in der Bundesrepublik Deutschland 2004**

Herausgegeben von der
Arbeitsgemeinschaft außeruniversitärer historischer Forschungs-
einrichtungen in der Bundesrepublik Deutschland e.V.

© 2005 Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH, München
Internet: <http://www.oldenbourg.de>

Das Werk einschließlich aller Abbildungen ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne
Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für
Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung
und Bearbeitung in elektronischen Systemen.