

„OH WELCHE LUST SOLDAT ZU SEIN!“ - DAS VERKLÄRTE SOLDATENBILD IN BRETTSPIELEN DER SPÄTEN 1930-ER

VON ANTONELLA ZIEWACZ

■ *Spielzeug schafft ein greifbares Abbild dessen, was die Menschen als Wirklichkeit erkannt haben. Indem Kinder damit spielen, eignen sie sich Elemente der Wirklichkeitsvorstellungen ihrer Gesellschaft an. Im Spielzeug wird für die Kinder Wirklichkeit verbürgt; spielend lernen sie, sich auf diese Wirklichkeit einzustellen.*¹

Dieses Zitat von Jürgen Fritz, welches sich mit der Funktion des Spielzeugs im Allgemeinen als Vermittlungsmedium beschäftigt, kann in gewisser Weise mit der Vorgehensweise der Nationalsozialisten und der unter ihrer Herrschaft produzierten Spiele verglichen werden. Das Regime vermittelte in allen ihm zur Verfügung stehenden Medien seine propagierte Wirklichkeit, um so die breite Masse allumfassend zu indoktrinieren. So wurde auch das Medium Brettspiel genutzt, um seine Wirklichkeitsvorstellung in die heimischen vier Wände von Kindern und Jugendlichen zu transportieren.²

In der ersten Ausgabe von Caissa 01/2016 wurde in dem Artikel *Die NS-Ideologie im Brettspiel* die Entwicklung der Spieleindustrie unter der Herrschaft der Nationalsozialisten dargestellt sowie eine Kategorisierung der Spiele vorgenommen, welche zu dieser Zeit produziert bzw. gefördert wurden. Die einzelnen Kategorien sollen zukünftig näher beleuchtet und in Relation zu dem oben genannten Zitat kritisch analysiert werden. Eine der genannten Kategorien umfasst das Thema Soldatentum im Brettspiel. Dieses soll im Folgenden fokussiert werden.

Die nationalsozialistische Regierung konnte aufgrund der Gleichschaltung der Betriebe die Nachfrage und Bedürfnisse des Volkes bezüglich neuer Spiele lenken.³ Zudem entschied das Regime bewusst, welche aktuellen politischen Entwicklungen in die Spiele aufgenommen wurden und welche fern ab aller Medien blieben.⁴ Somit lässt sich feststellen, dass mit politischen Entscheidungen, welche für das Regime sprachen, neue



Spielthemen und somit eine neue Produktionswelle Einhand gingen. Mit der Einführung der allgemeinen Wehrpflicht am 16. März 1935 lässt sich eine Produktion von Spielen beobachten, welche die Wehrpflicht begrüßen und das Leben der Soldaten in der Kaserne, wie auch an der Front, thematisieren.⁵

Das erste Spiel, das hier zur Diskussion steht, trägt den Titel: *Sprung! Auf! Marsch marsch!*, welches 1935 produziert wurde und in den Handel kam. Auf dem Spieldeckel befindet sich am oberen Bildrand der Spieltitel. Der Titel stellt ein Kommando aus dem Gefechtsdienst dar, welches ein einheitliches schnelles Überqueren einer Strecke beinhaltet.⁶ Dieses Kommando wird auch bildnerisch umgesetzt. Acht Soldaten bewegen sich in klaren Linien vom linken in den rechten Bildrand, der Blick ist auf einen Punkt fokussiert. Die Umgebung zeigt eine idyllische Berglandschaft, einen blauen Himmel und eine satte grüne Wiese. Ein Feindbild wird nicht angedeutet. Im Deckel des Spieles wird die allgemeine Wehrpflicht angesprochen und deutlich begrüßt: „*Endlich wieder die allgemeine Wehrpflicht!*“. Weiter heißt es im Deckel:

Alles freut sich, wenn die Truppen durch die Stadt marschieren; die Jugend begleitet in heller Begeisterung die Soldaten und die Alten erinnern sich gerne der schön verlebten Soldatenzeit. [...] Mit größtem Interesse verfolgt Jung und Alt die Übungen unserer Soldaten; heute wollen wir an solchen Übungen teilnehmen.

Auf dem Spielfeld werden diese Übungen in kleinen Feldern dargestellt. Markant ist, dass das einheitliche Vorgehen und Vorpreschen bildnerisch erneut aufgenommen wird. Im Zentrum wird eine im Gleichschritt vorstürmende Kavallerie gezeigt. Alle Soldaten dieser Einheit und auch die Pferde weisen exakt die gleiche Körperhaltung auf. Durch die Staffeln in die Tiefe wird eine undurchdringbare Einheit vermittelt, die scheinbar jeden Feind in die Flucht schlägt. Auch hier wird die Umgebung erneut mit hellen, freundlichen Farben gestaltet. Der Angriff bzw. das Vorstürmen steht fast schon in einer Diskrepanz zu dem Hintergrund, welcher sonst men-