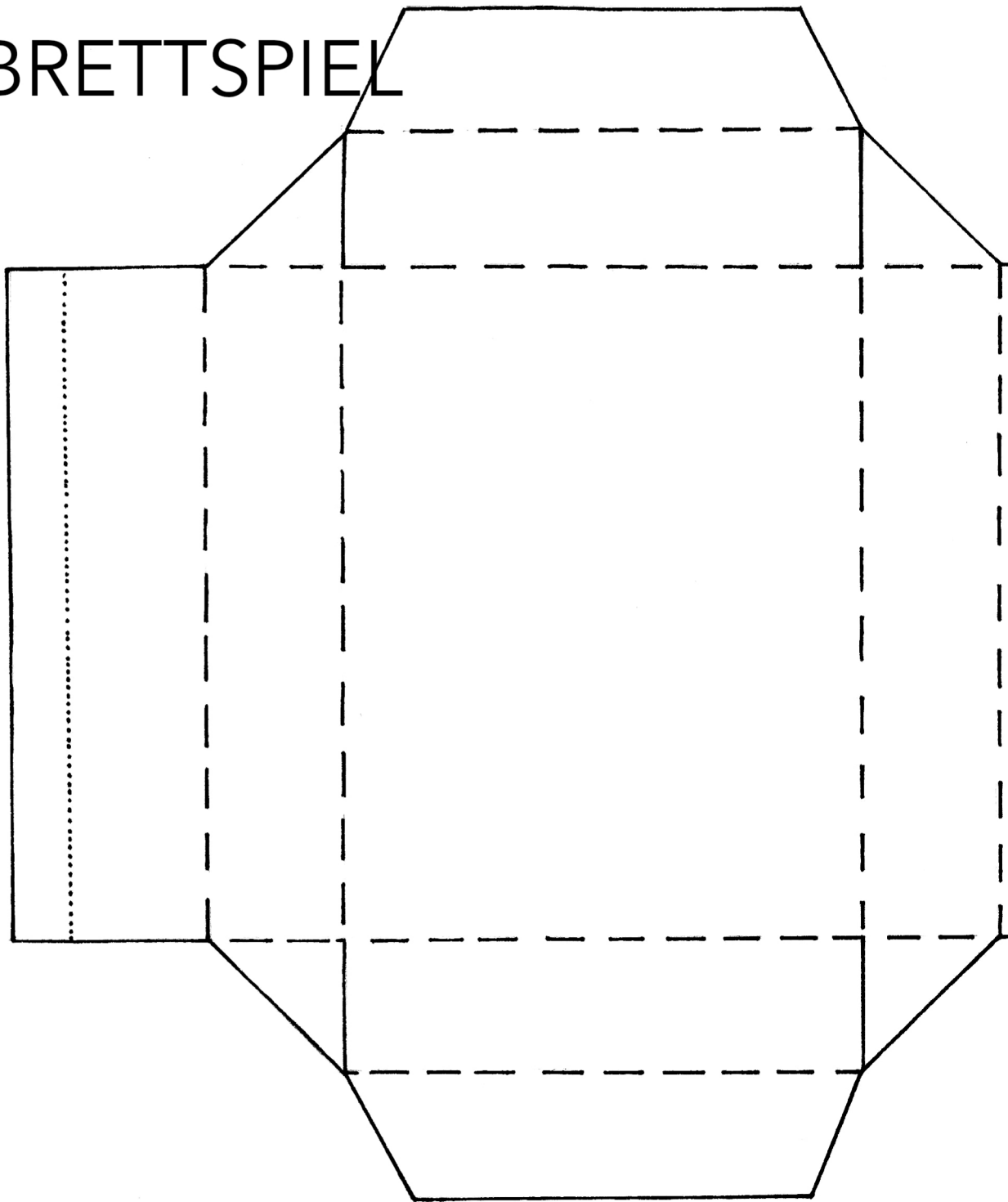


An den Grenzen des Zauberkreises

# DER LUFTKRIEG IM BRETTSPIEL

Band I



Masterarbeit | Katharina Rosenbichler

Band I

An den Grenzen des Zauberkreises.  
**Der Luftkrieg im Brettspiel**

Katharina Rosenbichler, BA

Masterarbeit im Fach Medienkultur- und Kunsttheorien (MKKT)

zur Erlangung des akademischen Grades: Master of Arts (MA)

betreut von Dr.phil. Helmut Lethen

Kunstuniversität Linz | Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

Institut für Bildende Kunst und Kulturwissenschaften

Masterstudium Medienkultur- und Kunsttheorien

Datum der Approbation | Unterschrift des Betreuers

Linz, 2022.



## **Abstract**

### **An den Grenzen des Zauberkreises. Der Luftkrieg im Brettspiel**

Während der beiden Weltkriege des 20. Jahrhunderts werden die bisher bekannten Kampfzonen auf den Luftraum ausgeweitet. Die zunehmende Präsenz des Luftkrieges macht sich auch auf den Spielbrettern der Zeit bemerkbar, die das hochaktuelle Thema in großer Zahl und vielfältiger Form aufgreifen. Die vorliegende Arbeit eröffnet die Recherche zum Luftkrieg im Brettspiel, der innerhalb der kulturwissenschaftlichen Kriegsspielforschung bisher unberührt blieb. Die besprochenen Spiele beschränken sich auf den Produktionszeitraum zwischen 1914 und 1945 und werden als Objekte mit Zeitzeugencharakter behandelt, die inmitten einer Geschichte entstehen, die soeben erst geschrieben wird. Am Ende der Arbeit steht ein ausführliches Spieleverzeichnis mit transkribierten Regelwerken, das anhand von über dreißig Spielen einen Einblick in die Vielfalt der Darstellung des Luftkrieges gibt. Es liefert die Basis für die grundlegende Frage, wie im zeitgenössischen Brettspiel vom Luftkrieg erzählt wird, und welche Wechselwirkungen bzw. Grenzziehungen sich zwischen Spielbrett und Schlachtfeld ergeben. In einem Staffellauf aus Spielanalysen, historischer Kontextualisierung und kulturwissenschaftlicher Theorie wird den nuancenreichen Grauzonen unter den glatten Spieloberflächen nachgespürt. In zunehmender Tiefe wird bei retrospektiver Betrachtung immer undeutlicher, ob die Anwendung von Johan Huizingas Denkfigur des *Zauberkreises* für die Kriegsspiele noch angemessen ist, oder ob die Grenzen zwischen Spiel und Ernst nicht längst überschritten sind.

## Hinweise zu Form & Gebrauch

Lediglich über Spiele zu schreiben, kam für mich nicht infrage. Einmal eingetaucht ins Biotop der Brettspiele, geriet ich in immer tiefere Gefilde. Man möge mir die ein oder andere kleine Unsauberkeit nachsehen, doch die Vielfalt der Spiele sollte unbedingt und umfassend für Forschende und alle Interessierten festgehalten werden. Daher stöberte, pauste, baute, transkribierte, reproduzierte ich Luftkampfspiele.

Das Ergebnis besteht aus zwei Bänden. **Band I** beherbergt den Textteil meiner Arbeit. Zur besseren Übersicht der besprochenen Spiele ist ihm ein herausnehmbares **Faltblatt** mit Miniaturen beigelegt.

Die Miniaturen können vertieft werden in **Band II**, einem Spieleverzeichnis. Dort befinden sich alle Spiele in großformatiger Abbildung inklusive Produktionsdetails und – so vorhanden – einem Transkript des Regelwerks. Sämtliche Bildverweise können ebenfalls dort nachgeschlagen werden.

Das letzte Spiele des Bildbandes baute ich vor einigen Jahren im Originalmaßstab nach. Dass man es als Miniatur bezeichnen konnte, hat mein Interesse am Kriegsspiel als Medium zwischen Faszination und Schauern erst geweckt. Wer das Spiel auf eine ebenso haptische Weise begreifen will, möge den **Schutzleinband** dieser Arbeit zerschneiden und sich selbst ein Bild machen, was unter den Oberflächen des Spiels steckt...

# Inhaltsverzeichnis

## Band I

|                                                                                 |           |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1  Spielmaterial oder: die Regeln der Wissenschaft</b>                       | <b>1</b>  |
| 1.1  Umfriedung und Positionierung                                              | 1         |
| 1.2  Spielvorbereitung                                                          | 3         |
| <b>2  Das Spiel beginnt</b>                                                     | <b>9</b>  |
| 2.1  Zauberkreise und Kampfplätze. Johan Huizinga und der Spielwert des Krieges | 9         |
| 2.2  Spielbretter und Schlachtfelder – ein assoziativer Staffellauf             | 23        |
| 2.3  Pläne spielen                                                              | 42        |
| 2.4  Zwischen Küchentisch und Front                                             | 53        |
| 2.5  Von oben oder: Bomben fallen                                               | 59        |
| <b>3  Zurück zum Start</b>                                                      | <b>70</b> |
| <br><b>Anhang</b>                                                               |           |
| Quellen- und Literaturverzeichnis                                               | 75        |
| Abbildungsverzeichnis                                                           | 83        |
| Dank                                                                            | 87        |
| <br><b>Beilage</b>                                                              |           |
| Faltblatt                                                                       |           |

## Band II

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Spieleverzeichnis mit Transkript | 1  |
| Abbildungsverzeichnis            | 43 |
| Dank                             | 47 |



# 1| Spielmaterial oder: die Regeln der Wissenschaft

## 1.1| Umfriedung und Positionierung

In meiner Familie wurde immer gespielt, doch der Krieg kam uns nie ins Haus. Möglicherweise hielten wir es unbewusst mit dem Motto des Heeresgeschichtlichen Museums, wonach Kriege ins Museum gehörten.<sup>1</sup> Später konnte ich in Archiven einen Blick zurück in die Militärgeschichte werfen, wenn der Deckel eines Sammlungsbehältnisses gelüftet und sein Inhalt mit dem Verschließen wieder zum Verschwinden gebracht wurde. In flachen Kartons verpackt lagen Kriege: entfernte Welten, in Relikten erhalten und nachträglich zusammengetragen. Jene Kartons, auf die sich das Augenmerk dieser Arbeit richtet, waren nie als Geschichtsspeicher gedacht. Vielmehr erwachsen sie inmitten einer Geschichte, die soeben erst geschrieben wurde. Und während die beiden großen Kriege um die Neuordnung der Welt heute dunkelste Zeiten verkörpern, tobten sie sich auf den kleinen Quadraten der Spielwelt bunt aus.

Kriegsspiele waren kein Novum des 20. Jahrhunderts; die Kriegsführung hingegen hatte sich stark verändert: Kriege gewannen nicht nur an Komplexität, sie wurden auch zunehmend aus der Luft geführt. Der Luftkrieg wurde zum Inbegriff militärischen und technologischen Fortschritts und steigerte sich bis hin zur Entwicklung der Atombombe.<sup>2</sup> Diese Präsenz erreichte auch die Sphären des Spiels. Die Spieleindustrie, die sich gerne an markttauglichen Phänomenen der Zeit orientierte,<sup>3</sup> befüllte die glatten Oberflächen ihrer Produkte zwischen 1914 und 1945 mit Fliegerabwehrkanonen

---

<sup>1</sup>Der Leitspruch *Kriege gehören ins Museum* befindet sich seit vielen Jahren am Eingang des Hauptgebäudes des Heeresgeschichtlichen Museums am Wiener Arsenal. In jüngsten wissenschaftlichen Diskussionen geriet das gutgemeinte Friedensmotto aufgrund seiner Ambivalenz zur undifferenzierten Sammlungsanstellung in die Kritik. Aufbereitung und Kontextualisierung wurden im internationalen Vergleich als unzeitgemäß eingestuft, in Anbetracht einseitiger Darstellungen teilweise sogar als kriegsverherrlichend. Die Jahre 1918-1945 spielten bei der Frage nach der Beurteilung von Leerstellen eine besondere Rolle (vgl. Pfoser 2021).

<sup>2</sup>vgl. allgemein Münkler 2017; Münkler 2018; Overly 2014.

<sup>3</sup>vgl. allgemein: Faber 2007, S. 132; bezugnehmend Kriegsspiele: Strouhal 2016, S. 10, 12; Strouhal 2016a, S. 132-133; van Diggele/Mischkulnig 2016, S. 200-202.

und Sturmkampfflugzeugen. Es waren Kriege zum Aufklappen, die Küchentische<sup>4</sup> in Schlachtfelder fernab aller Schützengräben und Flugzeugträger verwandelten. Im Ersten Weltkrieg ist es vor allem das Luftschiff, das zum wiederkehrenden Motiv wird. Insgesamt ist der Luftkrieg in dieser Zeit jedoch ein Sujet unter vielen. Darstellungen von Bodenkämpfen dominieren die Szenerie, Flieger tauchen meist nur am Rande auf. Regelrecht inflationär bespielt der Luftkrieg die Bretter schließlich mit Beginn des Zweiten Weltkrieges; fast immer ist es dabei menschenleer und totenstill. Jäger und Bomber sind keine Subjekte, sondern Objekte der Betrachtung.

Der Luftkrieg im Brettspiel wurde von der Spieleforschung bisher nicht gesondert betrachtet. Die vorliegende Arbeit widmet sich diesem Phänomen aus kulturwissenschaftlicher Sicht und gipfelt in einem ausgewählten Spielverzeichnis. Die finale Zusammenschau dient als bruchstückhafter Überblick – wenn man so will, ist sie die sinnbildliche Transformation der Schnittmenge von Luftkampf und Spielfeld aus der Vogelperspektive. Da der übersichtliche Blick von oben jedoch nicht zwangsläufig Erkenntnisse verspricht, geht der vorangestellte Text einen verschlungenen Weg. Er beschreibt Kreuzpunkte und Dissonanzen von Luftkrieg und Brettspiel in einer Art assoziativem Staffellauf. Das Spiel mit dem Krieg ist weder völlig vom dargestellten Ereignis entkoppelt noch dessen authentische Projektion. Die Brisanz der merkwürdigen Paarung schlummert in nuancenreichen Grauzonen. Im Brennpunkt der Erkundung stehen Brettspiele aus der Zeit der ersten großen Luftkriege. Produziert von 1914 bis 1945 sind diese Objekte Zeitzeugen des massiven Aufkommens von Luftfahrttechnik im Kriegseinsatz und deren unmittelbarer zeitgenössischer Rezeption. Dieser Status des spielgewordenen Krieges während des Krieges verdient besondere Beleuchtung. Retrospektive Kriegsdarstellungen und digitale Spiele, mitunter bereits ausführlich innerhalb der Spieleforschung verhandelt, fließen nicht in meine Arbeit ein. Der Vorzug des Brettspiels gegenüber anderen Spielformen und Spielzeugen ergibt sich aus seiner vielversprechenden Kombination von Erzählung und Manöver, die potentiell mehr Handlungs- und Widerstandsräume eröffnet als Kartenspiele, Puzzles oder Zinnfiguren. Einige ausgewählte Geschicklichkeitsspiele, die dem Brettspiel in ihrer Form nahestehen, ergänzen die Überlegungen. Die zugrundeliegenden Leitfragen sind simpel und zunächst spielanalytisch: Wie wird der Luftkrieg im zeitgenössischen Brettspiel dargestellt und erzählt? Welche Formen von Brettspiel werden genutzt, welche Handlungsräume ergeben sich? Die zeitgeschichtliche Kontextualisierung verfolgt die Frage nach Spannungsverhältnissen zwischen Kriegsgeschehen und Spielbrett bzw. der Sphäre

---

<sup>4</sup>Immer wieder wird das Kinderzimmer als Ort der spielerischen Aufrüstung aufgegriffen (vgl. u.a. Strouhal 2016, S. 9; Strouhal 2016a, S. 136), gemeint sind Spielzeuge aller Art. In welchem Raum Brettspiele, durchaus auch von Erwachsenen, gespielt werden, ist schwer zu beantworten. Ulrich Schädler wählt im Titel eines Aufsatzes den Küchentisch, der in seinem Text jedoch nicht weiter bedeutsam ist (vgl. Schädler 2018). Diesem möglichen Ort des Spielens schließe ich mich sinnbildlich an, da er sowohl für eine Sphäre des Zusammenkommens verschiedener Altersgruppen steht, als auch Symbol für einen von Frauen besetzten Bereich ist, die in Darstellungen vom Krieg und im Kriegsspiel unterrepräsentiert sind.

des Küchentisches und jener des Schlachtfeldes. Diese Verbindung von Spiel und Leben erfordert auch die Relektüre einer der bekanntesten Theorien der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie mit ihrer vielzitierten Denkfigur, dem „Zauberkreis“<sup>5</sup> aus Johan Huizingas *Homo Ludens*. Dort, wo zuvor scheinbar alles von einer Folie des Spiels unterlegt war, sprengt der moderne Krieg plötzlich alle Vorstellungen von Kultur und bringt die Spielelemente der Menschheit ins Wanken.

## 1.2| Spielvorbereitung

**Gedanken anordnen.** Das Jahr 1933 markiert den Beginn einer modernen Theorie des Spiels in der Kultur. Der angehende Universitätsrektor Johan Huizinga ist dabei, ein Thema der in den Kinderschuhen steckenden Kulturwissenschaften in die Arena der Wissenschaften zu werfen: das Spiel. Anhand einer zufälligen Zusammenstellung von Beispielen aus allen Epochen und Ländern möchte er in seiner Antrittsrede an der Universität von Leiden die grundlegende Bedeutung des Faktors Spiel für die Geschichte der Kultur aufzeigen.<sup>6</sup> Seine Blick ist auf die „Grenzen zwischen Spiel und Ernst in der Kultur“<sup>7</sup> gerichtet, soziokulturelle Phänomene wie „Wettstreit, Kampfspiel, Aufführung jeder Art“<sup>8</sup> stehen im Brennpunkt seines Interesses. Darauf aufbauend entsteht 1938 die massiv verdichtete Monografie *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*<sup>9</sup>, die zu einem Standardwerk der Spieltheorie und zum Gegenstand umfassender Rezeption auch abseits kulturwissenschaftlicher Kreise werden sollte. Der Krieg tritt bei Huizinga mehrfach auf, verändert seine Position zum Spielerischen allerdings in dem Maße, wie er sich der Gegenwart nähert.<sup>10</sup> Roger Caillois greift Huizingas Überlegungen 1946 auf und erweiterte sie gegen Ende seines Aufsatzes *Das Spiel und das Heilige*<sup>11</sup>. In seiner kompakten Reflexion von Huizingas Hauptthesen erweist sich Caillois zunächst als Bewunderer und Befürworter des unkonventionellen Ansatzes, äußert aber Kritik an der allzu stark formalen Parallelsetzung vom Spiel mit anderen Lebensbereichen, allen voran den Kulturformen des Heiligen.<sup>12</sup> Während das Spielerische bei Huizinga die Basis aller Erscheinungsformen des Heiligen bildet, nimmt Caillois das Spiel als Fluchtraum vor einer

---

<sup>5</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 20.

<sup>6</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014). Der Vortrag von 1933 wurde im darauffolgenden Jahr unter dem Titel *Das Spielelement der Kultur* publiziert, zur Veröffentlichungsgeschichte vgl. Ebeling 2014, S. 7-8.

<sup>7</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 18.

<sup>8</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 20.

<sup>9</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019).

<sup>10</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019), Kapitel *Spiel und Wettstreit als kulturschaffende Funktion*, S. 56-88; *Spiel und Krieg*, S. 101-118; *Das Spielelement in der heutigen Kultur*, S. 211-231.

<sup>11</sup>vgl. Caillois 1946 (2014). Bemerkungen zum Krieg: vgl. ebenda, S. 72-73.

<sup>12</sup>vgl. Caillois 1946 (2014), S. 66-72. Die Kritik ist auch dahingehend zu verstehen, dass Caillois Huizinga eine etwas naive Ethnologie hinsichtlich seiner nicht-europäischen kultischen Beispiele unterstellt.

erdrückenden Übermacht des Heiligen an und konstituiert eine Hierarchie „Heiliges-Profanes-Spielerisches“<sup>13</sup>. In beiden Texten bleibt die Substanz dessen, was das Heilige ist, schwer zu fassen. Aufgrund der Problematik des strukturellen Vergleichs ändert sich bei Caillois auch die Haltung zur Verbindung von Spiel und Krieg. Insbesondere bezweifelt er Huizingas These, wonach man dem modernen Krieg jedweden Spiel- und Kulturwert absprechen müsse. Es bleibt offen, ob oder wie Spiel und Krieg gegenseitige Fluchträume bilden können. 1958 unterscheidet Caillois selbst vier Kategorien von Spielen: *Agon* (Wettkampf), *Alea* (Glücksspiel), *Mimikry* (Maskenspiel) und *Ilinx* (Rausch, Ritus).<sup>14</sup>

Der 2016 von Ernst Strouhal herausgegebene Sammelband *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*<sup>15</sup> nimmt sich der Zusammenführung von Caillois' Wettkampf mit dem Krieg an. Vielschichtig gibt er „Einblick in das wenig bekannte, doch materialreiche Archiv der Kriegsspiele“<sup>16</sup> seit dem 18. Jahrhundert, welches „nach wie vor ein weißer Fleck auf der Landkarte der Kulturwissenschaften“<sup>17</sup> sei. Die derzeit wohl ausführlichste Publikation zum Kriegsspiel besticht durch ihre Kombination von geisteswissenschaftlichen Beiträgen mit zeithistorischen sowie digitalen Perspektiven und bisher kaum veröffentlichtem Bildmaterial aus musealen Archiven ebenso wie von Privatsammlern. Erschienen im Rahmen der fortlaufenden Schriftreihe *Passagen des Spiels* folgte sie den Bänden *Spiel und Bürgerlichkeit*<sup>18</sup> und *Das Spiel und seine Grenzen*<sup>19</sup>. Die abgedruckten Spiele reichen von Brett- und Kartenspielen über Geschicklichkeitsspiele und Bastelbögen bis hin zum künstlerischen Computerspiel. Die Erscheinungsformen des Krieges zeigen sich facettenreich: politische Persönlichkeiten und lächerliche Feinde, umkämpfte Areale und militärische Reisen, Soldatenglück und Kriegstugenden. Der Luftkrieg ist kein explizites Thema, ist jedoch in einigen Bildern zu entdecken, die Ausgangspunkt für die weiter unten dokumentierte Objektrecherche waren. In den letzten Jahren kamen einige weitere Bücher mit kulturhistorischem Anspruch auf den Markt, etwa im Rahmen von Spieleausstellungen oder museumsnahen Institutionen. So erscheint für das Museum für Sepulkralkultur in Kassel 2014 der Katalog *Krieg ist kein Spiel! Spiele zum 1. Weltkrieg*<sup>20</sup> zur gleichnamigen Ausstellung aus der Privatsammlung Dieter Mensenkamp. Ebenfalls an dessen Sammlung angelehnt, gibt Heinz-Peter Mielke in der Schriftreihe des Museumsvereins Dornburg

---

<sup>13</sup>Caillois 1946 (2014), S. 71.

<sup>14</sup>nach Strouhal 2016, S. 11-12; ebenso bei Steizinger 2010, S. 43. Mit Caillois' *Agon* gedacht, benennt auch Steizinger ebenda im zunehmenden Konkurrenzkampf der modernen Produktionsgesellschaft einen Widerspruch in Huizingas These eines schwindenden Spielcharakters ab der Moderne; jedoch endet der Aufsatz vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs.

<sup>15</sup>vgl. Strouhal 2016.

<sup>16</sup>Strouhal 2016, S. 12.

<sup>17</sup>Strouhal 2016, S. 12. Die zitierte Stelle bezieht sich im Original allgemein auf die Erforschung von Brettspielen.

<sup>18</sup>vgl. Schädler/Strouhal 2010.

<sup>19</sup>vgl. Fuchs/Strouhal 2010.

<sup>20</sup>vgl. Museum für Sepulkralkultur 2014.

2001 den Sammelband *Aggression, Gewalt, Kriegsspiel*<sup>21</sup> heraus, der auf deutsche Spielehersteller in der Kriegszeit eingeht. Gespannt darf man auf das angekündigte Buch vom Sammler Gejus van Diggele sein. Er will zusammen mit dem Kurator Almar Seinen unter dem Titel *Gefährliche Spiele. Hitler im Wohn- und Kinderzimmer*<sup>22</sup> Gesellschaftsspiele im Dritten Reich beleuchten. Obgleich die exemplarisch genannten (Bild)Bände höchst aufschlussreich sind, ist Strouhals interdisziplinäre Zusammenstellung in Umfang, Vielfalt und Wissenschaftlichkeit noch nicht überboten worden. Erwähnt sei noch die etwas jüngere Monografie *Kinderspiel, Glücksspiel, Kriegsspiel. Große Geschichte in kleinen Dingen 1900-1945*<sup>23</sup> von André Postert aus dem Jahr 2018, die im variantenreichen Laufschrift durch die deutsche Spielwarenwelt führt und auch dem Spiel(begriff) bei der Behandlung des Holocausts nicht ausweicht.

Das Themenspektrum der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie ist breit. In seinem Grundlagenaufsatz *Prekäre Ordnung. „Kriegsspiel“ - Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum*<sup>24</sup> widmet sich Ulrich Schädler der immer wieder gestellten Frage nach der Definition des Kriegsspiels. Da die Palette jener Spiele, die den Krieg thematisieren bzw. die während Kriegen gespielt werden, äußerst heterogen ist, schlägt Schädler eine Differenzierung nach Wirkweise und Erzählung anhand von Beispielen von der Antike bis zum Ersten Weltkrieg vor. Für das analoge Spiel unterscheidet er zwischen Krieg als Assoziation, Narration, Simulation, Thema und Szenario. Sinnvoll für die Kontextualisierung des Luftkrieges im Brettspiel sind die letzten drei Kategorien Schädlers, die entweder den Übungscharakter des Spiels andeuten, Kriegsmotive in bestehende Spielformen integrieren oder gänzlich neue Spieltypen und Erzählräume erarbeiten. Da sich die nachfolgend besprochenen Spiele nur mit expliziten Darstellungen des Luftkrieges befassen, ist der Begriff Kriegsspiel hier im engsten Sinne zu verstehen. Andere Beobachter\*innen des analogen Kriegsspiels verhandeln unter anderem das assoziative Kriegsmoment im Schachspiel, betrachten einzelne thematisch aufgeladenen Spieltypen wie das Belagerungsspiel oder widmen sich Spielen aus einer bestimmten Nation.<sup>25</sup> Anhand eines konkreten Beispiels erörtert Milan Vego den Bereich der Simulation in seinem Aufsatz *Kriegsspiele in der deutschen Reichswehr und Wehrmacht 1919-*

---

<sup>21</sup>vgl. Mielke 2001.

<sup>22</sup>vgl. Seinen/van Diggele 2020 (unveröffentlicht).

<sup>23</sup>vgl. Postert 2018.

<sup>24</sup>vgl. Schädler 2016.

<sup>25</sup>Schachspiel und Krieg wurden bereits 1913 in Harold Murrays *A history of chess* thematisiert, ihre strukturelle Verbindung seither immer wieder aufgegriffen, u.a. theoretisch von Ernst Strouhal (vgl. Strouhal 2016a) oder praktisch von Yoko Ono im weißen Friedensschach *Play it by Trust*. Zum Belagerungsspiel forscht u.a. Ulrich Schädler selbst (vgl. Schädler 2016a); eine weitere adaptierte Spielform bespricht u.a. Adrian Seville mit dem kriegsbeladenen Gänsespiel (vgl. Seville 2016). Arbeit an nationalen Kriegsspieldarstellungen betreiben u.a. Larisa Kocubej (sowjetische Erziehungsspiele der Zwischenkriegszeit), Lydia Mischkulnig (Propagandaspiel im imperialistischen Japan) oder David Tartakover/Monika Kaczek (ideologische Brettspiele Israels), alle in: Strouhal 2016; Ulrich Schädler (Vergleich deutsche und französische Spiele im Ersten Weltkrieg), vgl. Schädler 2018. Kürzere Überlegungen zu einzelnen Spielen und Spielformen finden sich auch in diversen Bildtexten oder Textabschnitten über Kriegsspiele, vgl. u.a. Bildteil Strouhal 2016, Postert 2018.

1945<sup>26</sup>. Ausgehend von sogenannten militärischen „Übungsreisen“<sup>27</sup> ab Mitte des 19. Jahrhunderts versucht er eine Engführung von Krieg und Spiel, die sich vom vielbeschworenen Selbstzweck des Spielens entfernt. Manfred J. Holler und Rolf F. Nohr weiten diesen Ansatz noch aus, indem sie gemeinsame Linien von militärischem Strategiespiel, Mathematik und Ökonomie von Clausewitz und Hellwig bis in die Gegenwart nachzeichnen.<sup>28</sup>

Hier deutet sich bereits an, wie weit die Forschung auf andere Disziplinen und Zeithorizonte ausgedehnt werden könnte, ebenso auf andere mediale Formen des Spiels.<sup>29</sup> Gerade im Digitalen ist das Kriegsthema nicht mehr wegzudenken. In öffentlichen Debatten wird es allerdings stark von der Frage nach der Förderung der Gewaltbereitschaft durch Spiele besetzt. Vielleicht erfährt das Kriegsspiel hier zu Unrecht eine allzu gesteigerte Bedeutung, die dazu verführt, sich in Moralfragen zu verlieren. Ich werde dieser Tendenz, Fragen der Pädagogik aufzuwerfen, nicht weiter nachgehen. Interessanterweise richtet ausgerechnet Schädler in seiner stark auf das Brettspiel konzentrierten Kategorisierung am Ende einen methodischen Apell in die Richtung der Computerspiele, wenn es um das Verstehen der Wirkweise von Gewalt geht: den Spielmechanismus nicht zugunsten von Erzählung und Bild zu vernachlässigen.<sup>30</sup> Dies gilt ebenso für den Luftkrieg im Brettspiel.

Zwei Figuren der Kriegsspielforschung – mit Spielmechanismen bestens vertraut, unweigerlich an das Spiel gebunden und doch außerhalb des Zauberkreises – seien abschließend noch ins Feld geführt: der Spielverderber und der Spielehersteller. Beide berühren ein wichtiges Augenmerk der Spieleforschung, das Regelwerk. Philipp Bojahr widmet sich in seinem Aufsatz *Krieg, Spiel, Spielverderber. Überlegungen zum Regelbruch im analogen und digitalen Kriegsspiel*<sup>31</sup> Momenten der Störung des regelgeleiteten Spiels, welches – ebenso wie der Krieg – überhaupt „erst mit der Möglichkeit eines tatsächlichen Regelbruchs denkbar“<sup>32</sup> sei. Überraschenderweise führt er die Störung im digitalen Spiel nicht anhand pazifistischer Interventionen, sondern unbeabsichtigter

---

<sup>26</sup>vgl. Vego 2016.

<sup>27</sup>Vego 2016, S. 82.

<sup>28</sup>vgl. Holler 2016; Nohr 2016.

<sup>29</sup>Gerade Denkfiguren der Ökonomie scheinen zunehmend auch in gesellschaftswissenschaftliche Überlegungen zum Kriegsspiel eingebunden. So warnt Mathias Fuchs vor dem zunehmenden Verlust der Leichtigkeit und Zweckfreiheit des Spiels hin zur völligen ökonomischen Verwertbarkeit – einem „totalen Spiel“ (Fuchs 2016, S. 380). Der retrospektiven Verwertung von Geschichte durch Spielzeugproduzent\*innen widmet sich der stark didaktische Sammelband *Mit Geschichte spielen* (vgl. Kühberger 2021). Auch die Kunst hat das Thema Kriegsspiel aus ökonomischer Perspektive im Blick (vgl. Fußnote 33). Diese drei exemplarischen Blickwinkel können die Größe des Feldes der Spieltheorie nur andeuten. Festzuhalten ist, dass sich der Großteil der Spielforschung auf digitale Kriegsspiele und deren Metaphern bezieht. Die zurzeit brisanteste Verbindung von Krieg und Spiel bildet sicherlich der Drohnenkrieg (vgl. historisch: Münkler 2017; spielbezogen: Günzel 2016).

<sup>30</sup>Schädler 2016, S. 39.

<sup>31</sup>vgl. Bojahr 2016.

<sup>32</sup>Bojahr 2016, S. 349.

technischer Fehler vor – nicht der Mensch, sondern die Maschine tritt als Störfaktor auf.<sup>33</sup> Eine allgemeine Übersicht der „Spieler mit doppelten Interessen“<sup>34</sup> findet sich in Mathias Fuchs’ Aufsatz *Fair enough! Über Spielverderber und Falschspieler*<sup>35</sup>. Allem Regelbruch geht die Regelfindung voran. Marion Faber hat die Genese der Spieleherstellung im deutschsprachigen Raum mehrfach anhand von Beispielen aufgearbeitet, unter anderem die Geschichte der arisierten Kultfirma J. W. Spear & Söhne.<sup>36</sup> Im Rahmen des Aufsatzes *Spiel und Kommerz. Die deutsche Spieleproduktion 1850-1950*<sup>37</sup> beschreibt sie die schwindende Monopolstellung des Weltmarktführers Deutschland im Verlaufe der beiden Weltkriege. Dieser Bereich der Spieleforschung scheint in besonders aufwendiger Art mit dem lokalen Archiv und seinen Kartons verbunden, dementsprechend groß werden im Folgenden die Leerstellen hinsichtlich Fragen der Herstellung und Vermarktung sein. Eine populärwissenschaftliche Auflistung von Fabrikanten des zeitgleich aufstrebenden amerikanischen Raumes integriert der Sammler Bruce Whitehill in sein Buch *Games. American boxed games and their makers 1822-1992*<sup>38</sup>.

**Bilder auflegen.** Wer nach analogen Brettspielen zum Luftkrieg sucht, muss mitunter tief graben. Am Fundstück angelangt, ist man häufig mit einer Reihe von Unbekannten konfrontiert. Datierung, Hersteller, Größe, Auflage, Vollständigkeit oder Spielmodus sind Herausforderungen.

Der bereits besprochene Sammelband *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele* und die darin in Teilen veröffentlichte Spielesammlung von Gejus van Diggele haben einen wesentlichen Beitrag geleistet, um das Medium Kriegsspiel in seiner Vielfalt für eine breitere Öffentlichkeit sichtbar und zugänglich zu machen. Auch in öffentlich zugänglichen Online-Museumsdatenbanken sind Kriegsspielzeuge vertreten.<sup>39</sup> Der digitalisierte Bestand bildet jedoch selten den tatsächlichen Sammlungsumfang ab, die Zugänglichkeit von Material bleibt dementsprechend beschränkt. Meine Suchen und Anfragen bei Museen gingen demnach zunächst vorrangig vom Verdacht eines möglichen Sammlungsbestandes von Kriegsspielen in Institutionen bestimmter Themenschwerpunkte und Regionen aus. Manchmal erwuchsen sie auch aus konkreten Verweisen in Sekundärquellen, beispielsweise aufgrund von angegebenen Bildrechten in Zeitungsartikeln.

---

<sup>33</sup>Ein international vielbeachtetes Beispiel pazifistischer digitaler Interventionen ist *Operation Jane Walk*, ein vom künstlerischen Medienguerilla-Kollektiv *Total Refusal* geführter, unbewaffneter Architekturspaziergang in einem Multiplayer-Onlineshooter (vgl. Total Refusal 2021; Bilderstrecke Zeitschrift für Medienwissenschaft 2021, S. 92-100); zum künstlerischen Subversionspotential des Helden allgemein vgl. Jahrmann 2016.

<sup>34</sup>Fuchs 2010a, S. 173.

<sup>35</sup>vgl. Fuchs 2010a.

<sup>36</sup>vgl. u.a. Schwarz/Faber 1997.

<sup>37</sup>vgl. Faber 2007.

<sup>38</sup>vgl. Whitehill 1992.

<sup>39</sup>u.a. Canadian War Museum Collection, Deutsche digitale Bibliothek, Lebendiges Museum Online, IWM International War Museums Collection, Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, The British Museum Collection, Victoria and Albert Museum Collection, Sammlung Wien Museum.

Auktionskataloge, Verkaufsplattformen und Liebhaber\*innenseiten im Internet wurden zu einer Hauptquelle, um Bildmaterial von Kriegsspielen überhaupt sichten zu können. Sie erwiesen sich als umfangreiche, hochinteressante Spielebiotope und ermöglichten die Identifikation einer Reihe mir bis dato unbekannter Brettspiele zum Luftkrieg. Der Verwertung solcher Quellen ist mit Bedacht und Prüfung zu begegnen: Die Frage der Seriosität dargebotener Informationen durch Unbekannte, die Vergänglichkeit des Materialangebotes mit Ablauf des Versteigerungszeitraumes und die mögliche Unvollständigkeit (oder falsche Zusammenstellung) des angebotenen Kartoninhaltes sind wissenschaftlich problematisch.<sup>40</sup> Die Antwort war eine genaue Bildanalyse. Sie lieferte Anknüpfungspunkte für weitere Recherchen und trug zur Überprüfung zunächst unsicherer Informationen bei. So konnten über die Identifikation von Logos bestimmter Spielehersteller Schlüsse auf das Herstellerland gezogen und Informationen in entsprechenden internationalen Museumsdatenbanken verifiziert werden. Die Darstellung oder Benennung von Luftkampfwaffen (Fliegertypen wie Stuka) oder Symbolen (Pickelhaube, Hakenkreuz) auf Spielbrettern oder Spielekartons ermöglichte grobe zeitliche Zuordnungen. Im Wissen um konkrete Spieltitel konnten baugleiche Spiele hinsichtlich des Materialumfangs (Spielfiguren, Anleitungen, Kartons, Spielansichten) verglichen werden. Zudem konnten einige Regelwerke, die zur Versteigerung kamen, transkribiert werden.

---

<sup>40</sup>Bei der Luftkampfspielereihe von *Der Adler. Die große Luftwaffen-Illustrierte* (Verlag Hugo Gräfe, Dresden) sind regelmäßig Vermischungen von Spielkartons, Spielbrettern und Regelwerken der ähnlich aussehenden Spielfelder von *Adler-Luftkampfspiel*, *Adler-Luftverteidigungsspiel* und *Adler-Luftwaffenspiel* zu beobachten.

## 2 | Das Spiel beginnt

### 2.1 | Zauberkreise und Kampfplätze. Johan Huizinga und der Spielwert des Krieges

„Wer den Blick auf die Funktion des Spiels richtet (...), der hat das Recht, den Spielbegriff dort anzupacken, wo die Biologie und die Psychologie mit ihm fertig sind. Er findet das Spiel in der Kultur als eine gegebenen Größe vor, die vor der Kultur selbst da ist und sie von Anbeginn an bis zu der Phase, die er selbst erlebt, begleitet und durchzieht. Überall tritt ihm das Spiel als eine bestimmte Qualität des Handelns entgegen, die sich vom »gewöhnlichen« Leben unterscheidet.“<sup>41</sup>

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938.

Mit seinem kulturwissenschaftlichen Blick auf das Spiel verfolgt Johan Huizinga in den 1930er-Jahren ein ambitioniertes Projekt: Er möchte das Spiel(en) als wesentlichen Faktor für die Entstehung von Kultur verstehen und untersuchen, „inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat“<sup>42</sup>. Das Wesen des Spiels zu definieren, entpuppt sich dabei schnell als eine komplizierte Sache mit zahlreichen Verstrickungen und Widersprüchen. Huizinga nähert sich dem Spiel mithilfe einer Reihe von Grenzziehungen an. Die Grenzen werden durch seine Denkfiguren des *Nichternstes* und des *Zauberkreises* bestimmt, auf die ich im Folgenden näher eingehen werde. Trotz aller Versuche der Konkretisierung bleibt das Prinzip Spiel bei Huizinga von einer Aura des Unerklärlichen umgeben, etwa wenn er vom Spiel als einer „schwebenden Kategorie“<sup>43</sup> spricht, deren scharfe Abgrenzung von anderen Bereichen schwer möglich ist.<sup>44</sup> Während der Aufsatz *Das Spielelement der Kultur* die Eigenschaften des Spiels kompakt auflistet, hat man beim Lesen von *Homo Ludens*.

---

<sup>41</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 12.

<sup>42</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 7.

<sup>43</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 23. Frei zitiert, im Originalwortlaut: „Die Kategorie Spiel bleibt schwebend.“

<sup>44</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 23-24; ähnlich auch: Huizinga 1938 (2019), S. 14-15.

*Vom Ursprung der Kultur im Spiel* schnell den Eindruck, kein Bereich des Lebens könne sich dem Spielerischen entziehen – alles wäre Spiel, alles wäre Kultur. Mit jedem erneuten Leseversuch beschleicht mich zunehmend der Verdacht, man könne sich an Huizingas Idee einer Zweckfreiheit des Spiels eigentlich nur die Finger verbrennen – dennoch: ein Versuch.

Huizinga geht davon aus, dass das Spiel lange vor der Kultur existierte und deren Entstehung daher von Beginn an begleitet habe.<sup>45</sup> Spiel ist für ihn Handlung, die sich innerhalb eines abgegrenzten Rahmens vollzieht. Als „überaus selbstständige und primäre Kategorie menschlicher und tierischer Tätigkeit“<sup>46</sup> ist es ein immaterielles, „aktive[s] Prinzip“<sup>47</sup>, das von Intensität gekennzeichnet ist und von Spannung, Freude und Lust geprägt ist.<sup>48</sup> In Abgrenzung zu anderen Disziplinen, möchte Huizinga die dem Spiel eigene Qualität beschreiben. Nicht warum, sondern wie gespielt wird, steht im Zentrum seines Interesses.<sup>49</sup> Dem Spielerischen kommt in seiner Theorie die Rolle eines Nährbodens zu, auf dem sich kulturelle Entwicklungen erst entfalten können. Anhand einer Fülle von Beispielen versucht er in *Homo Ludens* aufzuzeigen, wie sich in allen kulturellen Handlungen Spuren des Spielerischen nachweisen lassen. Sein Augenmerk ist dabei nicht primär auf „das Spiel in seinen anerkannten Formen“<sup>50</sup> – wie auf das Brettspiel – gerichtet, sondern auf die „übergroßen un- oder halbbewussten Spielelemente(s) in den so genannten ernstlichen Betätigungen des sozialen Lebens“<sup>51</sup>. Als „elementare Betätigungsfelder der Kultur“<sup>52</sup> nennt er Sprache, Mythos und Kult, die in späteren Kulturphasen durch Wirtschaft, Technik, Kunst, Recht, Politik und Wissenschaft ergänzt werden.<sup>53</sup> Das Werkzeug für sein Vorhaben hatte Huizinga bereits einige Jahre zuvor im Aufsatz *Das Spielelement der Kultur* entwickelt, indem er Hauptkennzeichen des Spielerischen herausarbeitete.<sup>54</sup> Obwohl eindeutigen Formen wie dem Gesellschaftsspiel innerhalb seines Konzeptes wenig Aufmerksamkeit zukommt, da sie unbestritten Spiele sind, erscheint die Charakterisierung der Wesenszüge des Spielerischen vor allem im Hinblick auf die Frage nach den Grenzen des Spielbaren in der Gesellschaft aufschlussreich.

---

<sup>45</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 19-20; Huizinga 1938 (2019), S. 9, 11, 57.

<sup>46</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 24.

<sup>47</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 9.

<sup>48</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019), S. 11.

<sup>49</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 23; Huizinga 1938 (2019), S. 9-12.

<sup>50</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 44.

<sup>51</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 44.

<sup>52</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 19.

<sup>53</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 19; Huizinga 1938 (2019), S. 12-13.

<sup>54</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 20-23.

## Seiltanz zwischen Spiel und Ernst

„Wir können sagen: Spiel ist Nichternst. Abgesehen davon aber, daß dieser Satz nichts über die positiven Eigenschaften des Spiels aussagt, ist er außerordentlich leicht umzustoßen. Sobald wir an Stelle von »Spiel ist Nichternst« sagen: »Das Spiel ist nicht ernsthaft«, läßt uns der Gegensatz schon im Stich (...)“<sup>55</sup>

Mit dieser allgemeinen, negativen Definition grenzt Huizinga das Spiel vom alltäglichen Leben ab, dessen Kennzeichen der Ernst ist. Doch Spiel und Ernst scheinen einen Seiltanz miteinander zu vollführen, da das Spiel innerhalb seiner eigenen Grenzen durchaus ernsthaft betrieben werden muss: Die Spielregeln müssen im Moment des Spielens als einzig gültige anerkannt werden, so sehr sie sich auch von jenen des Lebens unterscheiden mögen. Indem man spielt, tritt man „in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz“<sup>56</sup>. Vielleicht ist es gerade die Fähigkeit, sich vom Ernst des Lebens kommend vollkommen auf die unvernünftige Welt des Spielerischen einlassen zu können, die Huizingas Idee der Zweckfreiheit am nächsten kommt, wenn es heißt:

„Der Spielende kann sich mit seinem ganzen Wesen dem Spiel hingeben. Das Bewusstsein, »bloß zu spielen«, kann vollkommen in den Hintergrund getreten sein. Die Freude, die untrennbar mit dem Spiel verbunden ist, setzt sich nicht nur in Spannung, sondern auch in Erhebung um. Die Stimmung des Spiels hat als ihre beiden Pole Ausgelassenheit und Verzückung.“<sup>57</sup>

In der Fähigkeit zum Spiel sieht Huizinga etwas verwirklicht, das sich nicht vollkommen logisch erklären lässt und dennoch in den Bann zieht:

„Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos. Die Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.“<sup>58</sup>

Damit ist ein wesentliches Kennzeichen des Spiels angedeutet: Es ist bewusstes, freiwilliges Handeln, denn „für den erwachsenen und verantwortlichen Menschen ist das Spiel eine Funktion,

---

<sup>55</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 14.

<sup>56</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 16.

<sup>57</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 30.

<sup>58</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 12.

die er ebenso gut lassen könnte. Das Spiel ist überflüssig. Nur insoweit wird das Bedürfnis in ihm dringlich, als es aus dem Vergnügen an ihm entspringt.“<sup>59</sup>. Dennoch wird das Spiel in der Abgrenzung zum Ernst nicht als minderwertig oder untergeordnet angesehen,<sup>60</sup> da innerhalb der Spielwelt eine eigene Logik herrscht, der sich der Spielende im Moment des Betretens unterwirft und die er temporär als »Wirklichkeit« annimmt:

„Der Gegensatz Ernst–Spiel ist nicht gleichwertig mit dem Gegensatz »wahr–unwahr«, auch nicht mit »echt–unecht«. Er fällt nicht zusammen mit einem Gegensatz »zweckmäßig–zwecklos«, denn das Spiel hat ja einen sehr unmittelbaren Zweck. (...) Als allgemeinster Inhalt des Begriffes lässt sich nur feststellen, dass das Spiel ein Streben beschränkter Finalität ist, das in sich selbst abläuft, und verbunden ist mit einer ebenfalls kaum umschreibbaren Spaltung des Bewusstseins, bei welcher der Spielende in das »Anderssein als die gegebene Wirklichkeit«, das (sic) er ausdrückt, darstellt, nachahmt, aufführt, vollkommen aufgeht, ohne über das Verhältnis von Schein und Wirklichkeit getäuscht zu werden.“<sup>61</sup>

### **Im Zauberkreis der Spielelemente**

Mithilfe der Denkfigur des *Nichternstes* hat Johan Huizinga das Spiel als selbstständige Kategorie definiert. Das Spiel verlangt eine Verlagerung der Aufmerksamkeit. Ob diese glückt, hängt maßgeblich mit den formalen Kriterien des Spiels zusammen, die Huizinga unter dem Begriff der Spielelemente zusammenfasst. Mit ihnen erweitert er die negative Abgrenzung zum Ernst um eine positive Beschreibung. Die Freiwilligkeit des Spiels und eine grundsätzliche Unterscheidbarkeit zum alltäglichen Leben wurden bereits festgestellt. Im Speziellen bedeutet letzteres eine zeitliche und räumliche Begrenztheit des Spiels, in der auch deren prinzipielle Wiederholbarkeit begründet ist:<sup>62</sup>

„Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus (sic) abgesteckt worden ist. (...) Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und Funktion nach Spielplätze (...)“<sup>63</sup>

---

<sup>59</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 16.

<sup>60</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 24; Huizinga 1938 (2019), S. 17, 56.

<sup>61</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 23-24.

<sup>62</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 20; Huizinga 1938 (2019), S. 18-19, 29.

<sup>63</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 18.

Die spezifische Ordnung, die innerhalb der jeweiligen Spielwelt herrscht, findet ihren Niederschlag im Regelwerk, das die Verhaltensweisen während des Spiels vorgibt.<sup>64</sup> Mit dem Ende des Spiels verliert es seine Gültigkeit. Die Ordnung drückt sich zudem auf dem Gebiet der Ästhetik aus, indem das Spiel Stil und Form erzeugt.<sup>65</sup> Innerhalb der Spielwelt herrscht „ein Streben nach Superiorität“<sup>66</sup>. Wer spielt, möchte sich in Wettstreit begeben und gewinnen. Um die Spannung des Spiel zu gewährleisten, die den Spielenden an die temporäre Welt bindet, muss daher trotz aller Regeln genug Raum für den Zufall bleiben. Der Reiz des Spiels liegt in seinem unklaren Ausgang.<sup>67</sup> Aus dem Zusammenwirken der beschriebenen Qualitäten heraus entsteht ein „Zauberkreis“<sup>68</sup>, der die alltägliche Sphäre so lange ausgrenzt, bis das Spielende eintritt:

„Das Spiel weist (...) fast immer ein wesentliches Element von Bindung und Lösung auf. Es schafft zeitlich und räumlich eine eigene, aussonderliche (sic), umfriedete Welt innerhalb der gewöhnlichen, darin sich die Spieler nach eigenem, zwingendem Gesetz bewegen, bis dieses selbst sie erlöst. Das Spiel bannt, das heißt, es spricht ein zwingendes Zauberwort. Das Spiel fesselt.“<sup>69</sup>

Um spielen zu können, geht Huizinga von einer Fähigkeit zur *Spaltung des Bewusstseins* aus, die eng mit dem *Element von Bindung und Lösung* verbunden scheint. Er beschreibt damit die völlige Hingabe an die Welt des Spiels, bei gleichzeitigem Bewusstsein um deren Unvernunft und Andersartigkeit zum Leben.<sup>70</sup>

Es mag sein, dass eine gelungene Umsetzung der Spielelemente einen Sog auf den Spielenden zur Folge hat, dass das Bewusstsein dadurch eine Spaltung erfährt, ist jedoch zu bezweifeln. Eher würde ich Huizingas plakative Übertreibung als theoretisches Hilfsmittel interpretieren, mit dem er die Abstraktionsfähigkeit des Menschen stark zu machen versucht, ohne die das Funktionieren des Spiels und die Anerkennung des *Zauberkreises* – und somit seine These – undenkbar wären. Alternativ könnte man von einer Fähigkeit zur Verlagerung der Aufmerksamkeit sprechen. Am konkreten Beispiel des Kriegsspiels wird zu überlegen sein, ob das Konzept der *Spaltung des Bewusstseins* und der Charakter des *Nichternstes* als Schutzschilder vor etwaigen prekären Wirklichkeitsbezügen oder moralischen Abgründen im Spiel wirksam sein können. Mit der in dieser Arbeit vorgenommenen Kontextualisierung aus zeitlicher Distanz fällt mir in jedem Fall die Rolle

---

<sup>64</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019), S. 20-21.

<sup>65</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 21-23; Huizinga 1938 (2019), S. 19.

<sup>66</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 21.

<sup>67</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 22; Huizinga 1938 (2019), S. 19-20.

<sup>68</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 20.

<sup>69</sup>Huizinga 1934 (2014), S. 20.

<sup>70</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 24; Huizinga 1938 (2019), S. 12, 17, 30.

einer Spielverderberin zu, denn wie sich bei Huizinga herausstellt, sind die Grenzen des *Zauberkreises* allzu schnell überschritten:

„Die Spielstimmung ist ihrer Art nach eine labile. Jeden Augenblick kann das »gewöhnliche Leben« seine Rechte zurückfordern, sei es durch einen Stoß von außen, der das Spiel stört, oder durch einen Verstoß gegen die Regeln oder von innen heraus durch einen Ausfall des Spielbewußtseins, durch Enttäuschung und Ernüchterung.“<sup>71</sup>

Jede Form der Erschütterung minimiert die Lust am Spiel und führt ein Stück weit zurück in die Welt des Ernstes. Der größte Übeltäter unter jenen, die „die Relativität und die Sprödigkeit“<sup>72</sup> des Spiels enthüllen, ist der Spielverderber. Indem er das Spiel bewusst konterkariert und dessen festgelegte Regeln missachtet, „zerbricht die Zauberwelt“<sup>73</sup>.

## Kampfplätze

Ein zentraler Faktor für die Entstehung der Kultur ist der Wettstreit. Neben dem Eifern um die beste künstlerische Darstellung, dem wissenschaftlichen Disput oder dem sportlichen Kräfteressen<sup>74</sup> reiht Huizinga auch den Krieg als eine Sonderform des Kampfes ein. Das Spielen im Wettbewerb – sei es Turnier, Duell oder Schlacht – kann dabei durchaus gewalttätigen und sogar tödlichen Ausgang nehmen, solange dies innerhalb vorgegebener Schranken geschieht:<sup>75</sup>

„Jeder an beschränkende Regeln gebundene Kampf trägt schon durch diese geregelte Ordnung die wesentlichen Merkmale des Spiels an sich, und zwar erweist er sich als eine besonders intensive, energische und zugleich auch als eine recht handgreifliche Form des Spiels.“<sup>76</sup>

Um Kampf als Spiel ansehen zu können, müssen die gegnerischen Parteien einander unter gleichen Voraussetzungen am abgesteckten Kampfplatz entgegentreten. Für einen Zweikampf könnte das beispielsweise eine Vorgabe der erlaubten Waffen und Kampfhandlungen bedeuten. Die „Anerkennung der Spielqualität“<sup>77</sup> liegt aber auch auf einer ideellen Ebene, die für den Krieg und

---

<sup>71</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 30.

<sup>72</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 20.

<sup>73</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 20.

<sup>74</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 22.

<sup>75</sup>vgl. Huizinga 1934 (2014), S. 22; Huizinga 1938 (2019), S. 101-102.

<sup>76</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 101.

<sup>77</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 102.

die Grenzen seines Spielwertes essentiell ist, indem die Kriegsführenden einander als gleichberechtigte Gegner akzeptieren:<sup>78</sup>

„Bis in jüngste Zeit konnte der Krieg unter dem Aspekt einer Kulturfunktion betrachtet werden, solange eine Gemeinschaft die andere als »Menschen« mit Rechten und Ansprüchen auf Behandlung als »Menschen« anerkannte und den Kriegszustand deutlich und ausdrücklich – durch eine Kriegserklärung – vom Friedenszustand einerseits und von verbrecherischer Gewalt andererseits schied. Erst die Theorie des totalen Krieges verzichtet auf den letzten Rest des Spielmäßigen im Kriege und damit zugleich auf Kultur, Recht und Menschlichkeit überhaupt.“<sup>79</sup>

Der Krieg hat demzufolge so lange Spielcharakter, wie das Maß der angewandten Mittel der Gewalt auf beiden Seiten im Vorhinein klar ausgewiesen und grundsätzlich symmetrisch ist. Die räumliche und zeitliche Begrenzung des Kampfes ermöglicht die Bewertung von Einhaltung und Übertretung der Kampfregeln, worin Huizinga das Konzept der Ritterlichkeit für den Kampf und später auch das Völkerrecht für den Krieg begründet sieht; beide zielen auf fairen Wettstreit ab.<sup>80</sup> Während ursprünglich die Intention des Kämpfens im Willen zweier Gegner bestanden hätte, „ohne direkte Beziehung zu dem, was hinterherkommt“<sup>81</sup> „in Ehren zu streiten“<sup>82</sup>, sei das Wesen des Kampfes als Spiel im Laufe der Zeit von zielgerichteteren Intentionen überlagert worden.<sup>83</sup> Durch die Nutzbarmachung verliere das Spielelement in der Kultur zunehmend seine Deutlichkeit und Sichtbarkeit. Im abschließenden Kapitel von *Homo Ludens* zeichnet sich eine generelle Umwälzung vom Spielerischen zugunsten des Produktiven ab, das ab dem industrialisierten 19. Jahrhundert verstärkt zutage trat.<sup>84</sup> Für den Krieg im Speziellen räumt Huizinga ein, dass in diesem in fast all seinen Entwicklungsstufen bereits einer Vermischung von Spiel und Nutzen stattgefunden habe:

„Überfall, Hinterhalt, Raubzüge und Ausrottung können sämtlich nicht als agonale Formen des Kampfes gelten, wenn sie auch einem agonalen Kriege dienstbar gemacht werden können. Andererseits liegt auch das Endziel eines Krieges: Eroberung, Unterwerfung, Beherrschung eines anderen Volkes, außerhalb des Bereichs des Wettkampfes. Das agonale

---

<sup>78</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019), S. 102.

<sup>79</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 102.

<sup>80</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019), S. 108, 111, 226.

<sup>81</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 60.

<sup>82</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 113.

<sup>83</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019), S. 56-61; 226-228 sowie allgemein die Kapitel *Spiel und Wettstreit*; *Spiel und Krieg*.

<sup>84</sup>vgl. Huizinga 1938 (2019), Kapitel *Das Spielelement in der heutigen Kultur*; Ebeling 2014, S. 11, 16-17.

Moment wird erst von dem Augenblick an wirksam, da die kriegsführenden Parteien einander als Gegner ansehen, die um eine Sache kämpfen, auf die sie ein Recht haben.“<sup>85</sup>

Die beschriebenen Übertretungen des Spielprinzips zeigen, wie schnell der Krieg mit einem Fuß außerhalb des Zauberkreises zu Stehen kommt. Und doch kann er sich ihm scheinbar nicht gänzlich entziehen: Durch die Schranken des Völkerrechts und die Möglichkeit, auf Augenhöhe zu kämpfen, „bleibt [er] jederzeit in die dämonische Zauberkessel des Spiels verstrickt“<sup>86</sup>. Erst mit dem Eintritt des totalen Krieges hat der Kampf für Huizinga jeglichen Spielwert verloren. An einer sehr aktuell anmutenden Stelle zieht er 1938 – möglicherweise im Lichte der politischen Stimmung in Europa – eine dezidierte Grenze von Spiel und Kampf, die neuartige Formen der Kriegsführung wie den Luftkrieg zu inkludieren scheint:

„Die verhängnisvolle Entwicklung technischer und politischer Möglichkeiten, die mit einer tiefgehenden moralischen Entwurzelung Hand in Hand ging, hat in jüngster Zeit die mühsam erworbene Konstruktion des Kriegsrechts, in dem der Gegner als gleichwertige Partei anerkannt wird und daher auf ehrenvolle und ehrliche Behandlung Anspruch hat, fast in jeder Hinsicht außer Kraft gesetzt (...) Das Völkerrecht entspringt in der agonalen Sphäre als ein Bewußtsein: »dies ist gegen die Ehre, gegen die Regeln.« (...) Sobald einzelne oder mehrere Glieder einer Staatengemeinschaft die Verbindlichkeit des Völkerrechts in der Praxis ableugnen oder sogar theoretisch als einzige Norm des staatlichen Verhaltens das Interesse und die Macht der eigenen Gruppe – sei dies nun Volk, Partei, Klasse, Kirche oder Staat – voranstellen, schwindet mit dem letzten formellen Rest der Spielhaltung auch jede Kultur überhaupt (...).“<sup>87</sup>

### **Großer Krieg, Totaler Krieg, Neuer Krieg? Münklers *Kriegssplitter* in den *Homo Ludens* bohren**

Ob der Krieg Spiel ist oder wieviel Spielcharakter er besitzt, hängt für Huizinga von der Art der Kriegsführung ab. Im Zuge seiner Argumentation berührt er einige historische und politiktheoretische Beobachtungen zum Wandel des Krieges. Diese sollen im Folgenden mit einigen von Herfried Münklers Überlegungen zur Evolution der Gewalt zusammengeführt werden, um anders gelagerte Bruchlinien und Schwellenüberschreitungen im Laufe der Kriegsgeschichte zu erkunden.

---

<sup>85</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 102-103.

<sup>86</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 227.

<sup>87</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 113-114.

**Großer Krieg.** In seinen beiden Büchern *Die neuen Kriege*<sup>88</sup> und *Kriegssplitter. Die Evolution der Gewalt im 20. und 21. Jahrhundert*<sup>89</sup> beschreibt Herfried Münkler den Wandel des Krieges vom einfachen lokalen Bauernkampf bis zum weltumspannenden Terrorismus. Wie schon bei Huizinga, ist auch für Münkler die Frage nach der Ordnung wesentlich für die Bewertung des Krieges und seiner Legitimation. Das betrifft zunächst seine Form: Durch immer großflächiger werdenden Kämpfe mit immer teureren Waffen wurde der Krieg ab der Neuzeit zunehmend verstaatlicht.<sup>90</sup> Um den materiellen und menschlichen Schaden möglichst gering zu halten, sollten sämtliche Kampfhandlungen idealerweise auf eine große Entscheidungsschlacht hinauslaufen:

„Die Schlacht, in der nach Möglichkeit die Entscheidung fällt, lässt sich dabei als eine Art Komplexitätsreduktion begreifen, in der die unterschiedlichsten Motive und Absichten, heterogene Interessen und Wertbindungen ausgeglichen und in den militärischen Kräften beider Seiten gebündelt werden. Diese Kräfte werden in der Schlacht gegeneinander geführt, um alle Probleme und Fragen auf einmal und für lange Zeit aus der Welt zu schaffen.“<sup>91</sup>

Die Kriegserklärung und der Friedensschluss grenzen den Kampf klar von allen anderen Zuständen ab. Der Krieg beschränkt sich dabei auf den Kampf zwischen Soldaten, die sich bestimmten Regeln verpflichteten, deren Übertretung das Kriegsgericht auf den Plan ruft.<sup>92</sup> Durch die klare Trennung von Krieg und Frieden bzw. von Militär und Bevölkerung unterliegt diese Art des Krieges einem „binären Ordnungssystem“<sup>93</sup>. Dabei handelt es sich vor allem um klassische zwischenstaatliche Kriege, die – in Abgrenzung zu den innerstaatlichen *Kleinen Kriegen* wie dem Bürgerkrieg – auch als *Große Kriege* bezeichnet werden.<sup>94</sup> Sie werden grundsätzlich symmetrisch geführt: „Symmetrie heißt dabei nicht, dass die Kontrahenten gleich stark, sondern dass sie von ihrer Bewaffnung und Ausrüstung her gleichartig sind.“<sup>95</sup> Dieses Modell der Staatenkriege gerät durch die Weltkriege erstmals in Erschütterung und sollte danach völlig zusammenbrechen.<sup>96</sup>

Die Idee einer abgeschlossenen Handlung von großer Intensität, die Huizinga als Spielwert des Krieges vorschwebt, scheint Münklers Darstellung des klassischen Krieges strukturell nahezustehen. Dennoch fällt es schwer, den Krieg mit all seiner Grausamkeit und (wenn auch

---

<sup>88</sup>vgl. Münkler 2018, in ähnlicher, verkürzter Form auch: Münkler 2004.

<sup>89</sup>vgl. Münkler 2017.

<sup>90</sup>vgl. Münkler 2004, S. 181; Münkler 2018, S. 64-67.

<sup>91</sup>Münkler 2018, S. 67.

<sup>92</sup>vgl. Münkler 2018, S. 24, 69.

<sup>93</sup>Münkler 2017, S. 12. Vgl. weiterführend: Münkler 2018, S. 68-74.

<sup>94</sup>vgl. Münkler 2018, S. 43-46.

<sup>95</sup>Münkler 2017, S. 235.

<sup>96</sup>vgl. u.a. Münkler 2004, S. 179; Münkler 2017, S. 17-18; Münkler 2018, S. 122-125.

begrenzten) Gewalt als Handlung mit Spielcharakter anzusehen, da die Beteiligung grundsätzlich weder als freiwillig noch als ausgelassen-erhebend bezeichnet werden kann. Man mag einräumen, dass das auch für anerkannte Spielformen des gewalttätigen Wettstreits, wie den Gladiatorenkampf, gilt. Jedoch wird hier immerhin ein Lustgewinn beim Publikum erzielt, was mir während der Kriegshandlung für die Zivilbevölkerung unrealistisch erscheint. In einer Kritik an Huizingas Kriegsspielbegriff hat Philipp Bojahr herausgearbeitet, wie mit der diffusen Formulierung der *Zauberfessel* in eine Sphäre der Kriegsfantasie ausgewichen wird. Analog zum Rittertum und anderen mit Tugend und Ehre verknüpfte Kampfformen, hätte nicht der Krieg selbst, sondern vielmehr die mit ihm verbundene Imagination Spielcharakter.<sup>97</sup> Mit dieser leichten Variation vom Spielcharakter des Krieges kann ich mich anfreunden. Wie sehr die Vorstellung vom Krieg die Fantasie anregte, war zu Beginn des Ersten Weltkrieges für kurze Zeit als jubelnde Aufbruchsstimmung und Kriegseuphorie greifbar – bis rasch die Ernüchterung eintrat.

In den Brettspielen zum Weltkrieg kombiniert sich Huizingas Vorstellung von Spielintensität mit Müncklers Beobachtung einer Komplexitätsreduktion in alten Schlachten. Die gleiche Voraussetzung der symmetrischen »kriegerischen« Mittel und die Anerkennung des Gegenspielers als Gleichwertigem sind in Brettspielen mit mehreren Mitspielenden verwirklicht. Ob das auch für Geschicklichkeitsspiele gilt, die allein gespielt werden, wird im letzten Kapitel noch genauer abzuwägen sein, wenn es um das Spiel mit der Atombombe geht.

**Weltkrieg.** Die Versuche der Neuordnung der Welt im 20. Jahrhundert forderten sowohl menschlich als auch monetär einen hohen Preis. Mit den beiden Weltkriegen dehnten sich Zeit, Ort und Folgen der Kampfhandlungen unvorhersehbar weit aus, was mitunter bisher unübliche Methoden der Kriegsführung hervorbrachte.<sup>98</sup>

„Tatsächlich sprechen wir dann von einem Weltkrieg, wenn zwei Mächte oder Bündnissysteme im globalen Rahmen um die Vorherrschaft kämpfen oder es im Kampf der großen Mächte um die Frage geht, welchen Prinzipien und Regeln die globale Ordnung folgen soll. Weltkriege sind also entweder Kriege um die Weltherrschaft beziehungsweise deren Aufteilung oder Kriege um die Ordnung der Welt.“<sup>99</sup>

Im Typus des Weltkrieges sieht Münckler eine Übergangsform vom Staatenkrieg zum *Neuen Krieg*. Er trägt noch überwiegend Elemente der klassischen Ordnung, wie die Kriegs- und

---

<sup>97</sup>vgl. Bojahr 2016, S. 347-348.

<sup>98</sup>vgl. Münckler 2017, S. 22; Münckler 2018, S. 122-124.

<sup>99</sup>Münckler 2017, S. 112.

Friedenserklärung, beinhaltet aber auch strategische Neuerungen in Form von Angriffen auf die Zivilbevölkerung, innerstaatlichen Parallelkriegen und den Einsatz asymmetrischer Kampfmittel.<sup>100</sup> Diese Grenzüberschreitungen führten „zu einer beispiellosen Intensivierung der Gewalt“<sup>101</sup> und zum totalen Krieg, in dem alle „zuvor weitgehend respektierte Trennlinie zwischen Kombattanten und Nonkombattanten niedergerissen“<sup>102</sup> worden waren. Im Ersten Weltkrieg schlägt sich das in einer starken Beteiligung der Bevölkerung an der Rüstungsproduktion nieder, ohne die das lange Kriegsgeschehen nicht aufrechterhalten hätte werden können. Der Zweite Weltkrieg manifestierte sich zusätzlich als Vernichtungskrieg mit fatal gesteigerten technischen Möglichkeiten:<sup>103</sup>

„(...) Asymmetrien kommen zum Tragen, wenn eine technologisch überlegene Macht neue Räume der Kriegsführung erschließt, in die ihr der Gegner nicht folgen kann, und aus ihnen heraus Krieg führt. In früheren Kriegen handelte es sich bei diesen nur von einer Macht kontrollierten Räumen vor allem um das Meer, in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurde es der Luftraum, und in den letzten Jahrzehnten dieses Jahrhunderts kam dann noch der Weltraum hinzu.“<sup>104</sup>

Asymmetrie wird gezielt herbeigeführt, sie ist ein bewusster Akt der Aufhebung der Symmetrie.<sup>105</sup> Münkler hält fest, dass die strategische Kriegsführung im Zweiten Weltkrieg grundsätzlich noch der des symmetrischen Staatenkrieges entspricht. Im Abwurf von Bomben zur Durchsetzung der angestrebten neuen Ordnung liegt allerdings eine Bruchlinie.<sup>106</sup> Mit der Aufhebung der Unterscheidung von Angriffen gegen die militärischen Akteure eines Staates und deren Zivilbevölkerung verschiebt sich der Blick auf die Legitimität der kämpferischen Handlung – ein Aspekt, der für die Neuen Kriege relevant bleiben sollte.<sup>107</sup>

„Die Differenzierung von Kriegsgewalt und Kriegsverbrechen beruht letzten Endes also auf der Fähigkeit des Staates, Kombattanten und Nonkombattanten eindeutig unterscheiden zu können.“<sup>108</sup>

---

<sup>100</sup>vgl. u.a. Münkler 2017, S. 17-18; Münkler 2018, S. 53-54.

<sup>101</sup>Münkler 2017, S. 17.

<sup>102</sup>Münkler 2018, S. 124.

<sup>103</sup>vgl. Münkler 2018, S. 122-124.

<sup>104</sup>Münkler 2017, S. 221.

<sup>105</sup>vgl. Münkler 2017, S. 234-236.

<sup>106</sup>vgl. u.a. Münkler 2017, S. 17; Münkler 2018, S. 54.

<sup>107</sup>vgl. Münkler 2004, S. 179-182; Münkler 2018, S. 68-75.

<sup>108</sup>Münkler 2018, S. 73.

Im totalen Krieg ist diese Unterscheidbarkeit aufgehoben. Mit Huizinga gedacht, fällt mit der Asymmetrie kriegerischer Handlungen die Anerkennung der Spielqualität und somit die Gewaltbeschränkung. Auch die Umfriedung der Kampfhandlung ist im Typus Weltkrieg nicht mehr gegeben. Man kann sagen, fairer Wettstreit auf Augenhöhe ist im Speziellen für den Zweiten Weltkrieg völlig ausgeschlossen. Er verläuft gänzlich in der Sphäre des Ernstes.

Mit dem Aufgreifen auf dem Spielbrett wird der todernste Weltkrieg zurück in eine Spielform transferiert. Ein Thema, das sich dem Spiel- und Kulturwert laut Huizinga zunehmend bis ganz entzieht, dient als Anregung für eine fiktive „Weltschöpfung“<sup>109</sup>. Im Kontrast zum realen Kriegsgeschehen bleiben die Spielelemente wirksam: Erster und Zweiter Weltkrieg vermochten in ihrer Ausdehnung nicht, das Versprechen der Kürze der Kriegshandlung einzulösen, das Kriegsspiel hingegen ist begrenzt und ermöglicht so das freiwillige *Element von Bindung und Lösung*. Die Handlung ist zumeist auf einzelne Kampfszenen komprimiert und stark vereinfacht. Indem die Spielenden unter gleichen Voraussetzungen starten, sind sie gleichberechtigte Gegner, die im Vorhinein über die Möglichkeit eines »Luftangriffes« Bescheid wissen. Große Zerstörung oder gar die Vernichtung der feindlichen Zivilbevölkerung sucht man auf den Spielplänen vergebens. Das übersichtliche Spielbrett zeigt den Krieg in seiner symmetrisch möglichsten Form und verschleiert so seine Grenzwertigkeit(en).

**Neuer Krieg.** Die Zeit der Staatenkriege ging mit dem Ausklang des Zweiten Weltkriegs zu Ende. Innerhalb der westlichen Welt war man sich einig, dass Krieg im Zeitalter der Industrialisierung für alle Beteiligten zu große Kosten bei zu wenig Nutzen erzeugte und verfestigte diese Erkenntnis in Gestalt von Staatengemeinschaften und Abkommen.<sup>110</sup> Wie Münkler überzeugend darlegt, verschwanden die Kriege nach dem Zerfall der alten europäischen Ordnung jedoch nicht. Sie verlagerten sich an die Grenzen der ehemaligen großen Imperien oder wurden als langwierige innerstaatliche Kämpfe fortgeführt. Damit wurde ein neues Kriegsprinzip begründet, das bis ins 21. Jahrhundert wirksam bleiben sollte.<sup>111</sup> Krieg war nun weder Sache des Staates, noch war er an territoriale Grenzen gebunden. Die *Neuen Kriege* sind globalisierte „diffuse Kriege“<sup>112</sup>, die von substaatlichen Netzwerken oder Privatunternehmen finanziert werden, um einen monetären oder ideologischen Profit aus der Kriegswirtschaft zu schlagen. Diese Kriege lassen sich durch keine Regeln mehr begrenzen, vielmehr liegt ihr Handeln im Regelbruch, indem sie jederzeit und überall aufflammen können. Anstelle von professionellen Armeen werden Söldner, Kindersoldaten oder Zivilist\*innen rekrutiert, wodurch der Krieg billig und somit potentiell endlos gehalten werden kann.

---

<sup>109</sup>Strouhal 2015 (2017), S. 12. Strouhal verwendet diesen Begriff für Spiele mit imaginierten Landkarten.

<sup>110</sup>vgl. Münkler 2004, S. 179-178, 183; Münkler 2017, S. 213-214; Münkler 2018, S. 128-129, 207-208.

<sup>111</sup>vgl. u.a. Münkler 2004, S. 183; Münkler 2017, S. 214-217, 223-228; Münkler 2018, S. 16.

<sup>112</sup>Münkler 2017, S. 12.

Das Wesen der *Neuen Kriege* lässt sich als unübersichtlich und langwierig charakterisieren. Es kann vielfältige Formen annehmen, die sich aber immer gegen die Zivilbevölkerung richtet und ihren Gipfel im Terrorismus finden. Seine Neuerung liegt in der Kombination dreier Elemente, die für sich bereits in früheren Kriegen zu beobachten waren: Entstaatlichung, Asymmetrie und Entmilitarisierung der Gewalt.<sup>113</sup>

Eine Ausformung des *Neuen Krieges* ist der überfallartige Drohnenkrieg.<sup>114</sup> Er scheint den Krieg auf unheimliche Weise wieder ein Stück weit in die Nähe des Spiels zu rücken: Der Abschießende agiert aus großer räumlicher, geschützter Distanz und ist über ein digitales Bild mit dem Zielort verbunden – auf den ersten Blick eine Anordnung ähnlich dem digitalen Kriegsspiel. Auf diesem Gebiet jedoch, sind andere<sup>115</sup> weitaus kompetenter als ich. Für den analogen Bereich widme ich mich der Annäherung von Kriegstaktik und Brettspiel im Kapitel zu den militärischen Planspielen.

---

<sup>113</sup>vgl. Münkler 2004, S. 180-183; Münkler 2017, S. 12-14, 210-211; Münkler 2018, S. 10-11, 24-36, 131-138.

<sup>114</sup>vgl. Münkler 2017, S. 192-197.

<sup>115</sup>Überlegungen zu Drohnenkrieg, digitaler Mobilmachung und Kriegsspiel u.a.: Fuchs 2016; Günzel 2016; Münkler 2017, Kapitel *Neue Kampfsysteme und die Ethik des Krieges*.



- links | **Abb. 1a:** Fotografie eines Bombenabwurfs, Edward Kauffman, 1944.
- rechts | **Abb. 1b:** Spielekarton von *Bomben auf England!*, Spear-Spiele Hans Porst, 1940.

## 2.2| Spielbretter und Schlachtfelder – ein assoziativer Staffellauf

Im Jahr 1944 schießt der US-Kampfpilot Edward Kauffman von seinem Flieger aus mehrere Fotografien von Luftangriffen auf das besetzte Frankreich (Abb. 1a).<sup>116</sup> Vier Kampfflugzeuge – der Optik nach schwere Langstreckenbomber vom Typ B-17 *Flying Fortress*<sup>117</sup> (fliegende Festung) für Angriffe aus großer Höhe und mit mindestens 10 Besatzungsmitgliedern – überfliegen Felder. Mitten in der Luft schwebt die Rauchwolke der Explosion einer abgeworfenen Bombe. Kauffmans fotografischer Nachlass befindet sich heute in der Sammlung des *United States Holocaust Memorial Museum*. Der Holocaust ist in Brettspielen aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges ein Tabu.<sup>118</sup> Umso interessanter, dass das Fliegende-Hüte-Spiel *Bomben auf England* (Abb. 1) 1940 immer noch als Marke der renommierten jüdischen Nürnberger Spielefirma Spear & Söhne erscheint, die bereits zwei Jahre zuvor arisiert und von Hanns Porst übernommen worden war.<sup>119</sup> Die ähnliche Ästhetik von Kauffmans Fotografie und dem Spielekarton (Abb. 1b) erstaunt. Beinahe wie eine Spiegelung scheinen zwei Seiten einer Medaille ins Bild gekommen: zwei Fliegernationen über unterschiedlichem Terrain des Gegners, das sie mit Bomben bewerfen. Mit dem Unterschied, dass die »Bomben auf England« in diesem Fall kleine Jetons sind, die mit einem Papierflugzeug auf die schemenhafte Landkarte am Spielbrett manövriert werden sollen.

**Gegen England.** Johan Huizinga definierte das Spiel seinerzeit als „Nichternst“<sup>120</sup>. Durchaus ernst war der Luftkrieg der Nationalsozialisten gegen Großbritannien ab dem Sommer 1940,<sup>121</sup> an dem sich die deutsche Spieleindustrie massiv abgearbeitet und das englische Feindbild damit weiter beschworen hat. Beim Tivoli-Spiel *Bomber über England* (Abb. 2) müssen englische Städte wie London, Liverpool oder Newcastle mit bunten Kugeln getroffen werden. Auch die Marine, die von drei kleinen Bombern mit Hakenkreuz überflogen wird, ist Ziel des Angriffs. Handlung, NS-Symbole und das aufgedruckte Deutsche-Reichs-Gebrauchsmuster (D.R.G.M.) lassen eine deutsche Produktion Anfang der 1940er-Jahre in einem nicht ausgewiesenen Verlag vermuten. Im Drehscheibenspiel *Wir kämpfen gegen den Feind* (Abb. 3) aus dem Frankfurter Goebel Spiele Verlag gilt es, England mit kleinen Booten, Bombern und Jagdfliegern zu umzingeln, um in bestimmte

---

<sup>116</sup>vgl. Online-Datenbank von The United States Holocaust Museum, Inventarnummer: 2012.176.1.

<sup>117</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1994, S. 26-39.

<sup>118</sup>vgl. Kriegsspiele des Zweiten Weltkrieges; zum Verhältnis von Holocaust und Spiel allgemein: vgl. Postert 2018, Kapitel *Vom Spiel der Völker und Rassen* sowie *Das Spiel des Überlebens*.

<sup>119</sup>vgl. Postert 2018, S. 228-229; van Diggele/Mischkulnig 2016, S. 201.

<sup>120</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 14.

<sup>121</sup>vgl. Münkler 2017, 116-123; Münkler 2018, S. 213-219; Postert 2018, S. 230.

Zonen vorrücken und diese besetzen zu können. Wieder ist das Spielbrett eine Landkarte. Sie wird von sechs konzentrischen Kreisen überlagert, die an eine Zielscheibe oder ein Visier erinnern. Zwar weisen die Spielregeln einige Begriffe aus dem Militärwesen auf, der Spielmodus bleibt jedoch beliebig. Ganz anders bei *Wir fahren und fliegen gen Engeland! Das neue Kriegsspiel der Post* (Abb. 4), einer Zeitungsbeilage in Form eines bunten Faltblattes. Das seitlich vom Spielplan abgedruckte Regelwerk liest sich wie ein rasanter Kurzbericht. Immer wieder wechseln Vorstoß und Rückzug; Gegenangriffe oder Wetterverhältnisse werden dabei in die Spieldynamik miteinbezogen. Aktionen gegen den englischen Feind werden mit der Erzählung einer Belohnung verknüpft. Zudem wird der Spielende mit einer Vielzahl unterschiedlicher Flugzeug- und Schiffstypen wie dem Kampfflugzeug, dem Stuka, dem Aufklärungsflugboot, dem Zerstörer oder dem U-Boot mit Torpedo bekanntgemacht. Auch strategisch relevante Orte wie Rüstungsfabriken, der Hafen von Firth of Forth, der Bristol-Kanal oder die Festung Plymouth werden benannt. Die Dynamik der Darstellung ist erheblich. Auf kaum einem anderen Brettspiel zum Luftkrieg passiert so viel. Durch die abwechselnde Beschleunigung und Verzögerung der Spielgeschwindigkeit und eine komplexe Erzählung, die auch Rückschläge schildert, haftet dem Spiels – bei aller Vereinfachung und Fiktionalisierung – ein realistischer Eindruck an. Spielmodus und Luftkriegsmodus scheinen einander angenähert. Das Würfelspiel *Wir fahren gegen Engeland. Ein neues Kriegsspiel von U-Booten und Fliegern* (Abb. 5) von 1941 aus dem Mainzer Verlag Josef Scholz zeigt ebenfalls eine Luft- und Seeschlacht, diesmal mit detailreichen Illustrationen neuralgischer Punkte wie dem Big Ben oder großen Industriezentren. Auffallend – mitunter auch bei anderen Kriegsspielen – ist die ambivalente Darstellung von düsterem Spielekarton und fröhlichem Spielbrett. Das vollständige Regelwerk ist mir unbekannt. Das Spielbrett lässt zwei separate Spielrouten für Flugzeuge (weiß) und U-Boote (schwarz) vermuten, deren Ziel die rasche Rückkehr zum Heimathafen ist. Zudem liegen nummerierte Spielkarten mit Daten zu motorisierten Einheiten der Marine und Luftfahrt bei, die wohl auf der Strecke gesammelt werden sollen und am Ende Punkte bringen. So erhält man beispielsweise 4 Punkte für den *Flugzeugträger Argus*, inklusive Information zu dessen Baujahr, Gewicht, Länge und Besatzung.

Alle fünf deutschen Spiele stellen auf ihre Art Angriffe auf Wirtschaftszentren des Gegenspielers dar. Herfried Münkler definiert diese indirekte Kriegstaktik als Intensivierung der Gewalt, an deren Ende die Kapitulation des Gegner steht:<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup>zur Gewaltintensivierung: vgl. allgemein Münkler 2017; zu *indirect approach* und Kapitulation: vgl. Münkler 2017, S. 126-127 sowie Münkler 2018, S. 213-217, 235.

„Strategischer Bombenkrieg hieß, dass man Rüstungszentren, Eisenbahnknotenpunkte und schließlich die großen Städte des Gegners angriff, um ihm auf diese Weise die Fähigkeit zur Weiterführung des Krieges zu nehmen, ohne im Kampf mit seinen Streitkräften vergleichbar hohe Verluste hinnehmen zu müssen wie im Ersten Weltkrieg.“<sup>123</sup>

Am Ende der vorgestellten Spiele ist von Kapitulation keine Rede. Stattdessen ist das Spielziel zumeist die unversehrte Rückkehr des einzelnen Fliegers oder Schiffes zum Ausgangspunkt bzw. Heimathafen, mitunter mit möglichst vielen gesammelten Punkten. Die deutschen Spielerzählungen beruhen auf der Vorstellung von technologischer Überlegenheit und schneller Kriegsführung der sogenannten »fliegenden Artillerie« gegen den großen Feind. Tatsächlich wurde die anfängliche Vormachtstellung der deutschen Luftwaffe schnell zurückgedrängt und bereits ab Ende 1940 hatten das gut gerüstete Großbritannien und später auch die USA die Oberhand am militarisierten Himmel.<sup>124</sup> Im Spiel ist davon nichts zu erkennen. Auf den Schlachtfeldern der Spielbretter verschmilzt die fiktive Erzählung vom deutschen Sieg mit einfachen faktischen Information, etwa über eingesetzte Flugzeugtypen oder politische Gegenspieler. Bei allen Berührungspunkten mit real stattfindenden Kriegsgeschehnissen bleiben die Spiele vornehmlich Unterhaltung. Und dennoch, obwohl sie nachweislich kaum als Propagandaaufträge produziert wurden,<sup>125</sup> haftet diesen Spielen ein merkwürdiger Beigeschmack von Hermann Görings Appell an, man müsse – oder besser: wolle doch noch – ein Volk von Fliegern werden.<sup>126</sup>

**Üben.** Ein seltenes Beispiel für dezidiert propagandistisch intendierte Spiele scheint eine Spielegruppe zu sein, die von *Der Adler. Die große Luftwaffen-Illustrierte* in den 1940er-Jahren herausgegeben wurden. Die Zeitschrift erschien zwischen 1939 und 1944 für das Reichsluftfahrtministerium, welches Göring unterstand.<sup>127</sup> Zu den vertriebenen Spielen zählen die Brettspiele *Adler-Luftverteidigungsspiel*, *Adler-Luftkampfspiel* und *Adler-Luftwaffenspiel* (alle erschienen als Spelekartons im Verlag Hugo Gräfe) sowie der Brettspielbogen *Luftkampfspiel des Adler* als Zeitschriftenbeilage. Im Gegensatz zu den Spielen gegen England wird hier anonym operiert – Rot gegen Blau. Diese Spiele als Strategie- oder Planspiele zu bezeichnen, würde zu weit gehen, da es sich streng genommen um Würfelspiele handelt. Die kartenartige Aufsicht mit Rasterung und der hypothetische Charakter zweier taktierender gegnerischer Parteien erwecken

---

<sup>123</sup>Münkler 2017, S. 127.

<sup>124</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1997, S. 85-91; Münkler 2017, S. 122-123, 217; Münkler 2018, S. 216; Postert 2018, S. 230.

<sup>125</sup>vgl. Strouhal 2016, S. 12; Strouhal 2016a, S. 132-133; van Diggele/Mischkulnig 2016, S. 200-202.

<sup>126</sup>vgl. diverse Abzeichen in Flugzeugform mit oben paraphrasiertem Text („Das Deutsche Volk muß ein Volk von Fliegern werden.“), u.a. in der Online-Datenbank Deutsche digitale Bibliothek, vgl. IVNr.: A 90/899.

<sup>127</sup>vgl. Schweizer Spielmuseum/Schädler 2020, S. 15.

aber bewusst Assoziationen zum militärischen Planspiel. Mitunter auch, da die Spiele auf den Titelblättern ihrer Regelwerke beworben werden als „In großer Auflage bei der Luftwaffe eingeführt“<sup>128</sup> und somit einen Übungscharakter für den Ernstfall suggerieren. Beim *Luftkampfspiel des Adler* (Abb. 6) wird auch benannt, wo geübt respektive gespielt werden kann: „Überall, im Zug oder im Strandkorb, vor der Almhütte oder im Boot ist dieser »Luftkampf« durchführbar.“<sup>129</sup>. Flieger müssen in diesem Spiel mittels Würfeln vom Fliegerhorst aus Flakfelder und feindliche Maschinen überwinden, um zu fünf Bombenzielen und wieder retour zu gelangen. „Es ist sehr wichtig, so oft wie möglich den Gegner anzugreifen, um durch dessen Notlandung Zeit für die Durchführung der eigenen Aufgaben zu gewinnen.“<sup>130</sup>, lautet ein Tipp am Ende der Anleitung. Auch das *Adler-Luftkampfspiel* (Abb. 7) ist einfach konzipiert. Obwohl mir auch hier kein Regelwerk bekannt ist, lassen Spielmaterial und Legenden am Spielfeld darauf schließen, dass Jäger und Bomber sich an die jeweils gegenüberliegende Seite des Spielbretts würfeln, um zu den Produktionszentren des Gegners durchzudringen. Auf ihrem Weg können sie Flaks in Stellung bringen und Bomben in Form kleiner Holzzylinder positionieren, um die Geschwindigkeit der Züge des Mitspielenden zu verringern. Deutlich ausführlicher und komplex gestalten sich die Regeln für das *Adler-Luftverteidigungsspiel* (Abb. 8) und das *Adler-Luftwaffenspiel*. Obgleich nur der Begleittext zum Luftverteidigungsspiel vollständig transkribiert werden konnte, lassen die nahezu identischen Spielfelder auf einen ähnlichen Spielablauf schließen. Gespielt wird mit sechs verschiedenfarbigen Würfeln, die bei unterschiedlichen Spielszenarien zum Einsatz kommen. Die Spielfiguren sind Bomber und Jäger, die im Spielverlauf Aktionen wie das Abwerfen von Bomben, das Umgehen von Flaksperrern und das Aktivieren des Luftschutzes ausführen müssen. Die Partei mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt. Diese Punkte können vielfältig erworben und verloren werden und sind in eigenen Tabellen ausgewiesen. Muss ein Bomber notlanden, profitiert der Gegner mit 3 Punkten. Für eine ordnungsgemäße Normallandung gibt es sagenhafte 20 Punkte. Sogenannte *Wirkungs-Punkte* können beim Bombenwurf erzielt werden: Blindgänger (0 Punkte), Brandbombe (5 Punkte), Wasserschaden (5 Punkte), Zeitzünder (8 Punkte), Sprengbombe (10 Punkte) und Personenschaden (10 Punkte).<sup>131</sup> Anzugreifende Orte am Spielbrett sind Kasernen, Eisen-Werke, Arsenalen, Sender, Gas-Werke und elektrische Werke. Ungewöhnlich für Kriegsspiele ist das explizite Benennen von Personenschäden; meist wird diese Komponente ausgeblendet. Für die Parteien des Zweiten Weltkrieges waren sie von zentraler Bedeutung, denn:

---

<sup>128</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Adler-Luftkampfspiel*.

<sup>129</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Luftkampfspiel des Adler*.

<sup>130</sup>ebd.

<sup>131</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Adler-Luftverteidigungsspiel*.

„Nicht mehr der geschicktere und versiertere Umgang mit den Waffen entschied über den Ausgang des Kampfes, sondern die Fähigkeit der Ingenieure und der Industrie (...) Wissenschaftler und Ingenieure, Techniker und Rüstungsarbeiter waren bald so wichtig wie die Soldaten an der Front (...)“<sup>132</sup>.

**Zwischen den Kriegen.** Schon um 1935 thematisiert das Strategiespiel *Kampfgeschwader vorwärts! Ein Luftkriegsspiel* (Abb. 9) aus dem Mainzer Verlag Josef Scholz die unterschiedlichen Einsatzgebiete und Vorzüge der Luftwaffe. In der Anleitung werden zunächst detailliert die Funktionen von Kampfverbänden, Jagdflugzeugen und Fliegerabwehrkanonen erläutert. Ebenso ist jeweils genau ausgewiesen, wie deren spezifische Eigenschaften in der Spielgestaltung übersetzt wurden. Das betrifft zum einen die Art der möglichen Spielzüge je Waffengattung: So können die leichten Jäger schneller vorrücken als schwere Bomber. Zum anderen wurden die Formen der Spielfiguren angepasst: Jäger sind kleiner als Bomber, zudem befindet sich ihre Figur an der Spitze eines langen Stäbchens und zieht dadurch in größerer Höhe über den Spielplan. Pro Zug werden jeweils zwei verschiedene Figuren bewegt. Die Zugrichtung ist nicht beschränkt, die mögliche Anzahl der zu ziehenden Felder wird jedoch durch den Flugzeugtyp bestimmt (Jäger bis zu 5 Felder, Bomber bis zu 3 Felder, Flak je 1 Feld). Ziel ist das Erreichen und Bombardieren der feindlichen Festung. Sieger ist auch hier der Spieler mit den meisten Bombenangriffen, die in Punkte umgewandelt werden.<sup>133</sup> Das Spiel taucht auffallend oft bei Versteigerungen auf, was eine große Auflage und weite Verbreitung vermuten lässt. Der beiliegende Spieltext ist detailliert und didaktisch. In weitaus lieblicherer, bildreicher Aufmachung vermittelt auch das englische Taktikspiel *Aviation. The aerial tactics game of attack and defence* (Abb. 10) von H. P. Gibson & Sons die Vielfalt der Luftwaffe. Das Spiel wurde ab den 1920er-Jahren in zahlreichen, immer wieder adaptierten Varianten hergestellt.<sup>134</sup> Am Karton der besprochenen Ausgabe sind noch altmodische Doppeldecker und Luftschiffe zu sehen, die in späteren Versionen zugunsten kleiner Kampfflugzeuge ins Kartoninnere verbannt oder ganz aussortiert werden. Das Spielprinzip bleibt unverändert. Die roten bzw. blauen Plättchen mit Fliegern, Sperrballons und Suchscheinwerfern werden verdeckt zum Gegner positioniert und rücken pro Zug ein Feld vor. Treffen zwei gegnerische Objekte Rücken an Rücken aufeinander, erfolgt eine Attacke – das Objekt mit der niedrigeren

---

<sup>132</sup>Münkler 2017, S. 160.

<sup>133</sup>Regelwerk transkribiert nach Auktionsfotografien: vgl. Spieleverzeichnis *Kampfgeschwader vorwärts*.

<sup>134</sup>vgl. frühe Versionen: Online-Sammlung des Victoria and Albert Museum, IVNr.: MISC.182-1978; spätere Versionen: Spieledatenbank von BoardGameGeek, Suchbegriff: *aviation the aerial tactics game of attack and defence* (Stand: 10.1.2022). Hier finden sich Spielvariationen mit Flugzeugtypen bis in die 1970er-Jahre.

Punktezahl scheidet aus. Spielziel ist das Erreichen des feindlichen Flugplatzes mit dem Truppentransporter-Plättchen.<sup>135</sup>

**Von Piloten und Fliegern.** Der Identifikation von Kampfflugzeugen folgt 1942 auch die Erzählung vom Würfelspiel *Spot-a-plane Game* (Abb. 11) der US-amerikanischen Toy Creations Inc. Es reiht sich in die lange Tradition der lehrreichen und unterhaltsamen Spiele<sup>136</sup>, wie der Begleittext zu verstehen gibt: „an easy method for learning the important characteristics and general appearance of the major military planes“<sup>137</sup>. Ähnlich wie bei *Wir fahren gegen Engeland* dienen Kärtchen mit Illustrationen und Flugzeugdaten zur Orientierung. Im Karton befindet sich zusätzlich eine Schautafel mit Schattenrissen wichtiger Flieger aus den USA, Großbritannien, Russland, den Niederlanden, Deutschland, Japan und Italien. Ein einfaches, unterhaltsames Würfelspiel wird hier mit einem dezidierten Lernziel verknüpft, das als nationale Bürgerpflicht beschrieben wird: „(...) it is the duty of all citizens, together with the uniformed men, to become familiar with the identification of every type of aircraft, both friendly and hostile.“<sup>138</sup> Am Ende der Anleitung wird auf die Genehmigung des Spiels durch die US Army und die Navy Air Forces hingewiesen. Der Titel eines kanadischen Würfelspiels der Firma The Copp Clark Co. Limited fordert 1941 gar auf: *Be an Airman* (Abb. 12)!<sup>139</sup> Junge Männer stehen vor dem *Recruting Depot* buchstäblich in den Startlöchern, um sich zu Piloten, Militärbeobachtern oder Luftschützen ausbilden zu lassen. Neben humorvollen Situationen wie Untauglichkeit durch Übelkeit (Feld 30) oder dem Exzess in einem Londoner Nachtclub (Feld 90), referieren andere Felder auf reale Ereignisse, etwa die Rettungsaktion von alliierten Soldaten aus Dünkirchen (Feld 124) oder den Absprung mit einem Fallschirm als letzten Ausweg nach einem Treffer am eigenen Flieger (Feld 131). Auf Feld 142 gelingt gar der Abschuss einer *Messerschmitt* – einem gefürchteten deutschen Jagdflugzeug, das zu Beginn der Luftschlachten um England als Gegenspieler von berühmten Maschinen wie der *Spitfire* oder *Hurricane* galt. Beide kamen auch in der kanadischen Luftwaffe zum Einsatz.<sup>140</sup>

In deutschen Spielen wiederum taucht immer wieder der *Sturzkampfbomber* – kurz Stuka – auf, der im steilen Sturzflug auf die Erde zuflog, feuerte und schließlich im letzten Moment wieder hochzog. Er ist der Hauptdarsteller auf dem Spielekarton von *Stukas greifen an* (Abb. 13), einer Variante des Belagerungsspiels aus dem Brückner-Spiele Verlag in Chemnitz.<sup>141</sup> Rot und Grün versuchen, den jeweils fremden Fliegerhorst mit Bomben zu erreichen, auf dem Weg durch Überspringen der

---

<sup>135</sup>vgl. Spieleverzeichnis: *Aviation* oder Online-Sammlung Victoria and Albert Museum, IVNr.: MISC.182-1978.

<sup>136</sup>vgl. Faber 2007, S. 131; Schädler/Strouhal 2010a, S. 15.

<sup>137</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Spielkartons: vgl. Spieleverzeichnis *Spot-a-plane Game*.

<sup>138</sup>ebd.

<sup>139</sup>vgl. van Diggele/Mischkulnig 2016, S. 206, 208.

<sup>140</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1994, S. 56-59, 86-91, 112-121; Karl Müller Verlag 1997, S. 86-87.

<sup>141</sup>vgl. Schädler 2016a, S. 197.

feindlichen Flieger ebendiese aus dem Spiel zu werfen und schließlich in möglichst großer Zahl zur eigenen Basis zurückzukehren. Die Funktion der Stukas wird nicht weiter erläutert oder ins Spiel übersetzt. In der Spielanleitung ist überhaupt nur zweimal explizit von ihnen die Rede. Auch die aufwendigen Illustrationen des Kartons und des Spielbretts zeigen die Stukas vorwiegend schemenhaft und als Teil eines größeren Kampfgeschwaders an einer Küste. Einzig der geschwungene Schriftzug scheint die spezifische Dynamik des Fliegers anzudeuten. War der Flugzeugtyp Stuka in der breiten deutschen Bevölkerung möglicherweise so bekannt und geschichtenumwoben, dass er sich zur Vermarktung besonders gut eignete und in manchem Spiel zum Synonym für Kampfflugzeuge im Allgemeinen wurde? Andere Beispiele sind die einfachen Würfelspiele *Stuka. Das packende Kampffliegerspiel* (Diana-Spiele, Frankfurt am Main, um 1940) oder *Das neue „Stuka“-Spiel. Bomber über England* (Faltblatt aus dem Raum Hamburg, Verlag unbekannt, um 1940). Beide inszenieren den Flieger mit den charakteristisch geknickten Flügeln im Sturzflug, während die Aktionsfelder bei allgemeinen Geschehnisse der Luftfahrt, wie Schlechtwetter oder dem Ausweichen einer Fliegerabwehrkanone, bleiben. In Christopher Nolans Spielfilm *Dunkirk*<sup>142</sup> kündigt sich der Auftritt der Stukas durch trügerische Stille an, die plötzlich in ein unerträglich lautes Schnarren umschlägt und Zuseher\*innen wie eingekesselte alliierte Soldaten gleichermaßen in Angst, Schrecken und temporäre Taubheit versetzt. Diese akustische Ebene bleibt den Spielenden zur Gänze verwehrt.

In einem von der britischen Regierung produzierten Propagandafilm mit dem Titel *Target for Tonight*<sup>143</sup> soll die einheimische Bevölkerung 1941 über die Taktik im bevorstehenden Überraschungsangriff auf Deutschland informiert werden. Zu Beginn wird die Authentizität der Darsteller\*innen betont, die ihre Rolle in der Armee tatsächlich hätten bekleiden können. Um dem mithörenden Feind keinen Vorteil zu verschaffen, musste der Film bewusst auch Irreführendes enthalten. Ein Fallschirmspringer liefert zunächst Luftaufnahmen des feindlichen Terrains, es folgt die Analyse mehrerer Landkarten, bis schließlich das Ziel für den nächtlichen Angriff per Telefon an alle Einheiten durchgegeben wird. Die Bilder aus der Luft sind der Tageszeit entsprechend dunkel und undeutlich. Im Nachtmodus operiert auch das englische Gänse-und-Leiterspiel *Night Raiders* (Abb. 14). Zwischen den gedeckten Farben stechen die gelben Lichtkegel von Suchscheinwerfern hervor, die für gewöhnlich den Abschussversuch eines feindlichen Fliegers zur Folge haben. Im Spiel bilden sie Abkürzungen zu höheren Feldern und sorgen für eine Beschleunigung der Spielgeschwindigkeit. Das scheinbare Durcheinander und der geringe Kontrast zwischen Fliegern und Nachthimmel verleihen dem Spielbrett Spannung, obwohl das Thema des Luftkrieges schlichtweg auf ein bewährtes Spielmuster übertragen wurde – eine durchaus verbreitete Praxis in

---

<sup>142</sup>Christopher Nolan: *Dunkirk*, Warner Brothers 2017.

<sup>143</sup>Harry Watt: *Target for Tonight*, Crown Film Unit with the full cooperation of the Royal Air Force 1941.

der Spieleentwicklung.<sup>144</sup> Ähnlich verhält es sich mit *Bomb Berlin*<sup>145</sup> (Abb. 15) und *Bomber Command. A Game for all Ages* (Abb. 16). In beiden Fällen führt der Weg der englischen Luftwaffe nach Berlin. Bei *Bomber Command* setzt sich das Spielfeld aus vier kleinen Gänse-und-Leiterspielen zusammen, auf denen jeweils eine Person spielt. Das Ziel liegt im Zentrum des Spielbretts. Die Anordnung ist insofern raffiniert, als dass Berlin im Spielverlauf von allen vier Seiten eingekesselt wird. Das australische Geschicklichkeitsspiel *Target for Tonight* (Abb. 17) geht noch weiter: Mit einem blauen Pappflugzeug werden kleine Darts in Bombenform auf Flugplätze, Munitionsfabriken oder Schiffe geworfen. Das Spielbrett mit den Zielen liegt am Boden, während von oben aus im Stehen gefeuert wird. Für den Abschuss von Krankenhäusern oder Krankenschiffen gibt es Punkteabzüge. Sie umgeben das zentrale Feld mit 100 Punkten, das je nach Version beim Marine-Spielbrett das Schlachtschiff und beim Land-Spielbrett erneut Berlin ist.

Bei Luftkriegsspielen aus dem British Commonwealth zeichnet sich im Zweiten Weltkrieg die Tendenz ab, die Hauptstadt des »Dritten Reichs« anzuvisieren – ähnlich, wie das konkrete Feindbild im deutschen Spiel zur gleichen Zeit England war und, wie weiter unten gezeigt werden wird, im US-amerikanischen Spiel Japan. Parallel dazu erscheinen Spiele ohne konkret benannte gegnerische Parteien des Herausgeberlandes (z.B. Rot gegen Blau), wobei implizite Verweise im Regelwerk oder Spielbrett inkludiert sein können. So treffen die geworfenen Hütchen im Spielekarton von *The Bombardier* (Abb. 18) zwar anonyme *enemy planes* oder verfehlen anonyme *enemy trains*, die Illustration am Deckel lässt aber unschwer Brodie-Helme erkennen. Da das Spiel während des Zweiten Weltkrieges von der australischen Firma Paul Bruce & Co. hergestellt wurde und Australien auf Seiten der Westmächte stand, liegt der Gegenspieler auch ohne Erläuterung auf der Hand. Der Slogan am Deckel verspricht: „you’ll have explosions of laughter“<sup>146</sup>.

**Heimat(fronten).** Der Verwendungsraum der Brettspiele ist die häusliche Sphäre.<sup>147</sup> Eine berühmte Ausnahme ist *Mensch ärgere dich nicht*, das im Ersten Weltkrieg in Lazaretten an verwundete Soldaten verschenkt wurde, die sich damit die Zeit vertreiben sollten. Und auch hier handelte es sich vielmehr um einen cleveren Marketing-Coup, um das Spiel bekannt zu machen.<sup>148</sup> Auf den kartenspielenden Soldaten hingegen stößt man immer wieder. André Postert hat in diesem Zusammenhang auf mehrere Zeitdokumente aus dem Schützengraben aufmerksam gemacht, die das Kartenspiel als kurzfristige Ablenkung vom Frontalltag schildern. Am Beispiel einer Passage bei Ernst Jünger aus dem Jahr 1915 arbeitet er die ambivalente Gleichzeitigkeit von tödlicher

<sup>144</sup>vgl. u.a. Schädler 2016, S. 30-35; Strouhal 2016, S. 10.

<sup>145</sup>vgl. Scheffknecht/Strouhal 2016, S. 240-241.

<sup>146</sup>transkribiert nach einer Fotografie des Spielekartons: vgl. Spielverzeichnis *The Bombardier*.

<sup>147</sup>vgl. Postert 2018, S. 47; Strouhal 2016a, S. 136.

<sup>148</sup>vgl. Faber 2007, S. 136; Postert 2018, S. 35-36.

Beklemmung und geselliger Zerstreuung während der Spielsituation im Feld heraus.<sup>149</sup> Ebenfalls gegen Kriegsbeginn lichtete der deutsche Fotograf Robert Martin Eltner vier seiner Kameraden in einem absurd anmutenden Szenario beim Schnapsen mit Gasmaske ab. Im Gegensatz zu Jünger hatte der ausgebildete Medizintechniker den furchteinflößenden Alltag im Schützengraben jedoch gar nie kennengelernt. Sein fotografisches Interesse richtete sich auf Bilder mit spektakulärem Erzählpotential. Statt authentische oder spontane Szenen zu dokumentieren, inszenierte er Fotografien für ein breites Publikum.<sup>150</sup>

Die kommerzielle Spieleproduktion richtete ihr Augenmerk auf den Markt der eigenen »Heimatfront«. Eine Reihe von deutschen Brettspielen zum Luftkrieg hat diesen Schauplatz unter dem Augenmerk des Luftschutzes aufgegriffen. Sie lassen sich ab Mitte der 1930er-Jahre datieren, als auch der Reichsluftschutzbund<sup>151</sup> gegründet wurde. Elisabeth Vaupel und Florian Preiß haben im Artikel *Kriegsvorbereitung im Klassenzimmer* auf belehrende Materialien zum Luftschutz im »Dritten Reich« hingewiesen. Sie listen folgende Titel didaktischer Brettspiele auf, ohne Produktionsdetails zu nennen:<sup>152</sup> *Marsch in den Luftschutzraum* (Anm.: Spielefirma Franz Schmidt, Nürnberg)<sup>153</sup>, *Luftschutz tut Not!* (Anm.: ABC Verlag, Nürnberg)<sup>154</sup> und *Der Luftschutz. Ein Spiel zur Aufklärung und Belehrung* (Anm.: Entseuma-Verlag, Erfurt)<sup>155</sup>. Beim letzten Spiel (Abb. 19) bildet der Verlauf der Felder von 1 bis 100 die Form einer großen Bombe. Alle drei bunten, durchaus launigen Würfelspiele zeigen mögliche Szenarien eines Luftangriffes und das adäquate Verhalten im Ernstfall. Die Aktionsfelder veranschaulichen, welche Vorkehrungen in bestimmten Räumen des Hauses getroffen werden sollen. So hat der Dachboden entrümpelt zu sein, um nicht zum Gefahrenherd bei Brandbomben zu werden; Keller sollen zu Schutzräumen ausgebaut werden. Auch das korrekte Löschen von Feuer und Kontaktpersonen für Notfälle – Ordnungspolizisten, Soldaten oder Krankenschwestern – werden thematisiert.<sup>156</sup> Die Aufmachung der Spiele ist insgesamt eher unspektakulär.

Unerwähnt bleiben zwei Würfelspiele, die zwar ähnlich funktionieren, in ihrer Konzeption jedoch raffinierter sind. Die dichte Spielbrettgestaltung von *Feindliche Flieger in Sicht!* (Abb. 20, 20a) aus der Spielefabrik Christian Herbart besteht ursprünglich aus zwei Bildschichten: Die bis an den

---

<sup>149</sup>vgl. Postert 2018, S. 28-31, zu Ernst Jünger konkret: ebd. S. 29.

<sup>150</sup>vgl. Gupta 2014. Der Artikel entstand anlässlich der Ausstellung *Krieg spielen. Kunst und Propaganda im Ersten Weltkrieg* im *Museum für Kunst und Technik des 19. Jahrhunderts* in Baden-Baden von 20.9.2014-1.3.2015. Die Fotos befinden sich in Eltners Nachlass, der von seiner Enkelin Simone Demandt verwaltet wird.

<sup>151</sup>vgl. Vaupel/Preiß 2019, S. 55-56.

<sup>152</sup>vgl. Vaupel/Preiß 2019, S. 56-57. Ergänzung zur Produktion: Katharina Rosenbichler.

<sup>153</sup>vgl. für Hersteller: <http://www.e-s-g.eu/sammelgebiete/themen/krieg> (10.1.2022).

<sup>154</sup>Logo am linken unteren Deckelrand zugeordnet mithilfe von: Schmeiser 2016 (14.1.2022).

<sup>155</sup>vgl. Online-Sammlungsdatenbank des Spielzeugmuseums Nürnberg, IVNr.: 1997.50.

<sup>156</sup>vgl. allgemein: Vaupel/Preiß 2019, S. 56; konkrete Spielanweisungen/Darstellungsbeschreibungen entstammen der eigenständigen Bildanalyse von in Auktionen vorgefundenen Gesamtansichten der genannten Spielbretter.

äußersten Spielbrettrand reichende Illustration einer Stadt, über der zahlreiche Flieger schweben, rahmt das eigentliche, etwas kleinere Spielfeld. Einzelne Elemente, wie die roten Flugzeuge, die vom Umland direkt in den oberen Teil des Spielbretts einzufliegen scheinen, lassen die Grenzen der beiden Zonen verschwimmen; in späteren Versionen verschwindet die dekorative Umrandung. In beiden Fällen werden räumliche Überlegungen mit der Erzählung verknüpft, die konsequent einer Logik von Oben nach Unten folgt. Das passiert zum einen durch die „richtige“ Anordnung der Stadt in der unteren und der Flieger in der oberen Zone, zum anderen innerhalb der Erzählung: Der Start befindet sich links oben. In den Feldern 1-19 fliegen zunächst Feinde heran, die hoch in den Lüften bald auf rote Verteidigungsflugzeuge treffen. Diese schießen einen der Gegenspieler ab, der daraufhin in die Tiefe stürzt. Je weiter der Spielverlauf fortschreitet, umso niedriger liegen die Zonen, die erzählerisch erreicht werden. Erst im letzten Drittel (Feld 40) befindet sich die Erzählung schließlich auf Bodenniveau, als Brandbomben in der Stadt einschlagen. Danach folgen die bereits bekannten belehrenden Hinweise „zur Schulung im zivilen Selbstschutz“<sup>157</sup>. Während diese Inhalte um 1935 noch theoretischer Natur gewesen sein dürften, produziert Wellenreuther & Eder das Spiel *Flieger-Alarm. Ein Unterhaltungsspiel für Jung und Alt* (Abb. 21) zehn Jahre später zur Zeit des aktiven Luftkrieges gegen Deutschland. Am Beginn der Spielanleitung wird verurteilt, was im Eroberungsversuch Englands noch legitim war: „Die feige Taktik des Feindes ist, seine Brand- und Sprengbomben auf Wohnsiedlungen, Krankenhäuser und Bauernhöfe abzuwerfen, um dadurch die Zivilbevölkerung – wie Frauen, Kranke und Kinder – rücksichtslos zu treffen.“<sup>158</sup> Der Deckel kombiniert die düstere Szene einer nächtlichen Abwehr von englischen Fliegern und den Abstieg einer zuversichtlichen deutschen Familie in den Luftschutzkeller. Der Sprung zwischen Innen und Außen wiederholt sich am Spielbrett. Der Zivilbevölkerung ist dabei klar die innere, private und geschützte Sphäre zugeordnet, während das Militär im öffentlichen Raum agiert. Die Flugzeuge vom Kartonäußeren sind am Spielplan beinahe verschwunden, als ob die geschickten Soldaten sie mit ihren Suchscheinwerfern und Flaks von den Häusern und ihren Bewohner\*innen fernhielten. Ob dieser gestalterische Kunstgriff intendiert war, geht aus dem Begleittext nicht hervor. In jedem Fall macht die materielle Komponente des Aussperrens der Angreifer das Spiel um eine Erzähldimension reicher. Die Grundstimmung des Spiels bleibt bis zum Ende didaktisch, was der Intention des Herstellers entspricht: „Das Spiel »Flieger-Alarm« dient zur Belehrung und Unterhaltung. Es trägt dazu bei, daß die Luftschutzvorschriften in jeder Familie mit dem notwendigen Ernst beachtet werden.“<sup>159</sup>.

---

<sup>157</sup>Vaupel/Preiß 2019, S. 55.

<sup>158</sup>transkribiert nach einer Fotografie des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Flieger-Alarm*.

<sup>159</sup>ebd.

Eine gemeinsames Merkmal der Spiele zum Luftschutz ist die Menge an figürlichen Darstellungen. In Gestalt von Müttern oder Sanitäterinnen treten auch Frauen auf den Spielplan, die in Kriegsspielen zum Luftkrieg ansonsten wenig Raum haben. Bei *Flieger-Alarm* sind die Frauenfiguren auf der Textebene naive Stereotypen mit Namen wie *Frau Kopflös*, die unbedacht den Gashahn anlässt (Feld 36), oder *Fräulein Stupsnas*, die im Luftschutzkeller die große Liebe findet (Feld 74). Alle anderen Verhaltensweisen – positive wie negative – werden keinen bestimmten Personen oder Geschlechtern zugeordnet. Auf der Bildebene wird zumindest eine Löschaktionen von einer Frauen ausgeführt, die die Luftschutzvorschriften brav verinnerlicht zu haben scheint. Die klassischen Rollenzuweisungen in Spielen dieser Zeit verwundern nicht, obgleich in mehreren Armeen des Zweiten Weltkrieges eine Reihe von Pilotinnen aktiv war.<sup>160</sup> Doch die Verewigung auf einem Spielbrett gelang nicht einmal dem berühmt gewordenen Manfred von Richthofen, der als sagenumwobener *Roter Baron* in die Geschichte des Ersten Weltkrieges einging...

**Erster Weltkrieg.** Eine der wenigen Persönlichkeiten, die in Spielekartons und Kartendecks zur Luftfahrt nach 1900 erwähnt wird, ist der Flugfahrtpionier Ferdinand Graf von Zeppelin.<sup>161</sup> Meist ist es aber das namensgleiche Luftschiff, dem die Faszination der Spielzeughersteller gilt.<sup>162</sup> In Kriegsspielen zwischen 1914 und 1918 prägt es die Darstellung der Luftkriegsszenen, die in ihrer Ästhetik an ältere Spiele zu Luftfahrt und Flugreisen erinnern. Im Bildband *Die Welt im Spiel. Atlas der spielbaren Landkarten* hat Ernst Strouhal Reisespiele aus aller Welt vom 18. bis zum 20. Jahrhundert zusammengetragen. In Bezug auf die Fortbewegung im Spiel stellt er fest: „Die Wahl der Transportmittel, mit denen die imaginäre Welt durchquert wird, ist ab dem 19. Jahrhundert zumeist eine Feierstunde des technischen Fortschrittes. (...) Das Fahrzeug, nicht die Reise, ist häufig die Attraktion des Spiels.“<sup>163</sup> Ähnliches scheint auch für die Darstellung von Luftschiffen und Fliegern in Spielen zum Ersten Weltkrieg zu gelten, auch wenn die Fortbewegung hier nicht als Geschichte des Reisens erzählt wird. Marion Faber beschreibt die Zeitmäßigkeit deutscher Fabrikate um 1900 gar als eine Art Vorausschau: „Bevor das allerneueste Schienen-, Straßen-, Wasser- oder Luftfahrzeug auf den Markt kommen konnte, war es als Gesellschaftsspiel schon

---

<sup>160</sup>vgl. Zegenhagen 2007.

<sup>161</sup>z.B. Brettspiel: *Graf Zeppelins Weltreise* (Klee Spiele, 1930er, Sammlung Spielzugmuseum Nürnberg, IVNr.: 1970/1145) oder *Graf-Zeppelin Fahrt Friedrichshafen-Mainz* (unbekannter Verlag, nach 1908, Sammlung museum-digital:westfalen, ohne IVNr.); Kartenspiel: *Mit Graf Zeppelin um die Welt* (J.W. Spear & Söhne, Nürnberg, 1930er, Sammlung Zeppelin Museum Friedrichshafen, IVNr.: ZM 2002/056).

<sup>162</sup>z.B. *Der Triumph des 20. Jahrhunderts* (O. & M. Hausser, 1910er, Landessammlungen NÖ, IVNr.: SZ-GES-O-45-1), *Das Luftrennen* (Faltblatt, 1910er, Landessammlungen NÖ, IVNr.: SZ-GES-O-24); vgl. auch Strouhal 2017, S. 13.

<sup>163</sup>Strouhal 2017, S. 13.

umgesetzt.<sup>164</sup> Der suggerierte Imaginationsreichtum der Spielehersteller, der durch technische Innovationen befeuert wurde, konzentriert sich in den Kriegsspielen ab 1914 auf die Luftwaffe. Ein aufwendig gestaltetes Beispiel ist das Würfelspiel *Der Luftkrieg* (Abb. 22) aus dem Hause J. W. Spear & Söhne, das im Bildteil von *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele* bereits hinsichtlich seines Spielmodus kurz beschrieben wurde.<sup>165</sup> Dem sollen einige Beobachtungen hinzugefügt werden: Auf dem Spielekarton ist der Titel Programm, im Inneren wirkt die Szenerie trotz der ein oder anderen Explosion eher idyllisch. Ein Exemplar des Spiels ist zurzeit im *Zeppelin Museum Friedrichshafen* in der Ausstellung *Beyond States. Über die Grenzen von Staatlichkeit* zu sehen. Im Lichte der Frage nach Grenzziehungen und -überschreitungen am Himmel deutet der Kurator Jürgen Bleibler die Darstellung am Spieldeckel als Angriff auf die britischen Inseln – eine Expansionsfantasie des deutschen Kaiserreichs.<sup>166</sup> Aus dem Regelwerk oder den Symbolen am Spielplan geht das nicht explizit hervor: Rote und blaue Staffeln kämpfen auf zwei verschiedenen Spielrouten gegen feindliche Stellungen. An den beiden separaten Startpunkten stehen eine Rumpler-Taube und ein nicht weiter klassifizierbarer Doppeldecker bereit, die sich in den Spielfiguren wiederholen. Beide fliegen als Illustrationen über die gesamte Spielstrecke an der eigenen Linie mit, was den Eindruck einer Heerschar von Fliegern erweckt, die über der malerische Landschaft kreist. Von »angreifen« kann man bei diesem Spielbrett kaum sprechen. Selbst im Regelwerk ist die Rede vom Dahinschweben der tapferen Piloten, die hier und da ein Fort oder eine Fabrik sprengen.<sup>167</sup> Insofern liegt der Gedanke eines Reisespiels vielleicht näher als gedacht, da sich der Spielplan mitunter mit einer Fläche von 54 x 80,5 cm<sup>168</sup> dem Format der Landkarte durchaus annähert. Die ästhetische Ähnlichkeit mit Luftfahrtspielen aus der Zeit vor dem Krieg ist augenscheinlich. Ein Bildbeispiel aus Strouhals *Atlas der spielbaren Landkarten* macht das deutlich: *Das lenkbare Luftschiff* (Abb. 22a), eine Zeppelinreise in die Hauptstädte Europas um 1900.<sup>169</sup> Die liebevolle, detailreiche Ausgestaltung mit Hang zum Naturalismus in pastelligen Farben gleicht den Luftkriegsspielen des Ersten Weltkrieges. Strouhal macht für sein Reisebeispiel auf die inhärente Bedrohungskulisse des Zeppelinspiels aufmerksam, die sich mit jenem fatalen Aktionsfeld eröffnet, auf dem der Ballon Feuer fängt und abstürzt.<sup>170</sup> Interessanterweise wirkt das Spiel *Der Luftkrieg* kaum bedrohlicher. Kleine Irritationen sorgen für Spannung, während es im Grunde um die aufregenden Flugobjekte und deren Fortschrittsversprechungen geht.

---

<sup>164</sup>Faber 2007, S. 132.

<sup>165</sup>vgl. Scheffknecht/Schädler 2016, S. 178.

<sup>166</sup>Zeppelin Museum Friedrichshafen: *Beyond States: Entgrenzter Luftkrieg*, virtuelle Führung, Friedrichshafen 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=ovVh7NU8NG4> (Stand: 23.12.2021), Min. 00:07-00:40.

<sup>167</sup>Regelwerk transkribiert nach einer Fotografie: vgl. Spieleverzeichnis *Der Luftkrieg*.

<sup>168</sup>vgl. <https://bawue.museum-digital.de/object/69982> (Stand: 13.1.2022).

<sup>169</sup>vgl. Strouhal 2017, Spiel Nr. 30 sowie Kommentar-Teil S. 37-38.

<sup>170</sup>vgl. Strouhal 2017, Kommentar-Teil S. 38.

Diesen Eindruck bekommt man auch beim Würfelspiel *Kampf in den Lüften* (Abb. 23) vom deutschen Produzenten O. & M. Hausser. Es scheint weniger den titelgebenden Kampf als vielmehr eine Leistungsschau abzubilden – wenn man so will, einen Wettkampf der Ingenieure. Am Spieldeckel sind die Flaggen des deutschen und des habsburgischen Kaiserreichs angedeutet. Aufgrund des fehlenden Begleittextes zum Spiel bleibt unklar, ob die beiden Bündnispartner in der Luft mit- oder gegeneinander antreten. Am Spielplan sind Erfindungen der Luftfahrt aus beiden Nationen erkennbar. Auf dem Streifzug durch die Geschichte des Flugwesens begegnen dem Spielenden ein deutsches Parseval-Prallluftschiff, das Starrluftschiff (sic) Zeppelin sowie mehrere Ein- und Doppeldecker. Unter ihnen befinden sich erneut zwei Versionen der Rumpler-Taube (Felder 13 und 21), die als österreichische Erfindung ursprünglich Etrich-Taube hieß und später in deutschen Werken unter neuem Namen fabriziert wurde.<sup>171</sup> Beide tragen auf ihren Flügeln ein schwarzes Kreuz, was auf die nationale Zugehörigkeit entweder zum deutschen Kaiserreich oder zu Österreich-Ungarn hinweist. Auch die Flugobjekte an den beiden Startpunkten tragen dieses Symbol. Auf Feld 49 trifft der Spielverlauf auf einen Flieger mit englischem Zeichen. Die Konstruktion erinnert an Pioniere wie die Gebrüder Wright, auf deren Erfindungen noch viele Entwicklungen der Luftfahrttechnologie gründeten.<sup>172</sup> Die frühen „fliegenden Kisten“<sup>173</sup> wurden bereits kurz nach Kriegsbeginn zunehmend zurückgedrängt. Ein Video aus der Chronik zum Ersten Weltkrieg der *Österreichischen Mediathek* zeigt modernere Fliegermodelle auf einem französischen Feldflugplatz bei Verdun im Jahr 1916.<sup>174</sup> Soldaten beäugen die quer über den Platz verteilten Wunderwerke der Technik wie ein Jahrmarktspektakel. Am Ende der Sequenz schiebt eine Gruppe von laufenden Männern einen klapprigen Doppeldecker in den Hangar, beinahe als würden sie ihm Starthilfe geben. Die Chronik des *Deutschen Historischen Museums* vermerkt, dass die ersten rekrutierten Kriegspiloten einander von internationalen Flugschauen kannten. Demzufolge hätte zunächst weniger ein Interesse an der Bekämpfung als vielmehr an den Maschinen der Gegner existiert. Die Professionalisierung des Luftkrieges sollte das ändern.<sup>175</sup> Im beschriebenen Spiel bleibt die Kriegskomponente minimal. Sie deutet sich im schützenden Sperrballon über dem Luftschiff-Hangar und den brennenden Städten im Hintergrund an, unterscheidet sich aber auch hier nicht grundlegend von zeitnah erzeugten Spielen zur Luftfahrt. Abgesehen vom Hersteller O. & M.

<sup>171</sup>vgl. [https://austria-forum.org/af/Heimatlexikon/Etrich\\_Taube](https://austria-forum.org/af/Heimatlexikon/Etrich_Taube) (10.2.2022).

<sup>172</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1997, S. 13-15, 107-108.

<sup>173</sup>Technisches Museum Wien/Österreichische Mediathek 2014-2018: <https://www.mediathek.at/der-erste-weltkrieg/der-erste-weltkrieg-ausgabe-4/kriegsverlauf/krieg-zur-see-und-in-der-luft-1916/> (12.1.2022).

<sup>174</sup>Anonymer Filmemacher: *Französischer Feldflugplatz nahe Verdun*, Frankreich 1916, in: Technisches Museum Wien/Österreichische Mediathek, Mediennummer: vx-06462\_07\_b02\_k02, <https://www.mediathek.at/katalogsuche/suche/detail/?pool=BWEB&uid=1CFBD2A6-2F2-000A3-00006316-1CFB621D&cHash=ca097ce2d8eb701d120acee26c61f060> (16.1.2022).

<sup>175</sup>vgl. Deutsches Historisches Museum/Lüken 2014: <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/erster-weltkrieg/kriegsverlauf/luftkrieg.html> (12.1.2022).

Hausser ist nichts über das Spiel bekannt. Das prägnante Bienen-Logo erleichtert die Zuordnung von anderen Spielen zu dieser Firma. Im Laufe der Recherche konnten dadurch einige Produkte desselben Herstellers aus der Zeit rund um den Kriegsbeginn identifiziert werden, deren Stile und Inhalte *Kampf in den Lüften* ähneln: das Quartett *Die Eroberung der Luft* (um 1915) sowie die Brettspiele *Der Triumph des Zwanzigsten Jahrhunderts* (1910er-Jahre) oder *Unsere U-Boote. Neuestes Unterseeboot Kriegsspiel* (um 1916).<sup>176</sup> In Kombination mit dem Thema des Luftkrieges und den abgebildeten Fliegern kann das Spiel um 1914 datiert werden.

Spiele, die sich ausschließlich dem Luftkampf widmen, sind im Ersten Weltkrieg die Ausnahme. Der Luftkrieg tritt zumeist als Begleitdarstellung der Infanterie und Artillerie auf. Im Sammelband *Agon und Ares* ist das anhand von Spielen wie *Der Weltkrieg* (Ludwig Kleefeld & Co, 1914), *Der Kampf gegen Rußland* (ebd.), *Jusqu'au bout* (H. Bouquet, 1914) oder *U-Boot-Krieg* (Faltblatt, Union Deutsche Verlagsanstalt, 1916)<sup>177</sup> erkennbar, in denen Luftschiffe die Szenerie überfliegen. Das gilt auch für Hauszers *Neues Kriegsspiel*, das bereits 1912 in einem Spielwarenkatalog beworben wird.<sup>178</sup> Die Kombination von Land-, See- und Luftkrieg nimmt Züge eines Monumentalgemäldes an: Während im Vordergrund der Bodenkampf zwischen hunderten deutschen und französischen Soldaten in einer Windmühlenlandschaft tobt, umkreisen im Hintergrund große Luftschiffe und Kreuzer die Küstenzone. Fast könnte man meinen, die Darstellung würde die noch bevorstehenden Schlachten um Flandern an der Westfront vorwegnehmen. Dass sich die Zonen des Krieges erweitert hatten, spiegelt auch das *Famos-Schießsportspiel* (Abb. 24). Seine Schachtel verwandelt sich beim Aufklappen zu einer Grünlandschaft mit Ausblick auf Meer und Horizont, wo in weiter Entfernung mehrere Luftfahrzeuge schweben. Auf einem Podium steht eine Reihe unterschiedlich uniformierter und bewaffneter Papiersoldaten, die es mithilfe einer kleinen Kanone umzuwerfen gilt. Das Äußere des Kartons gibt die Intention, gedruckt in den Flaggenfarben des deutschen Kaiserreichs, zu verstehen: „Ueb’ Aug’ und Hand, für’s Vaterland!“<sup>179</sup>. Welche Soldaten abgeschossen werden sollen, ist unklar. Es ist mir nicht gelungen, alle Uniformen eindeutig zu identifizieren, doch scheinen sich sowohl Mittelmächte und deren Bündnispartner als auch Mitglieder der Entente und deren Kolonien unter den Figuren zu befinden. Sollte diese Beobachtung zutreffen, wäre das logische Spielziel das Umwerfen ausschließlich der Gegner des

---

<sup>176</sup>Spielbestände in obiger Reihenfolge: Spielzeugmuseum Nürnberg (IVNr.: GS10.209); Landessammlungen NÖ (IVNr.: SZ-GES-O-45-1); David Patterson ([www.boardgamegeek.com/image/4132379/unsere-u-boote-neuestes-unterseeboot-kriegs-spiel](http://www.boardgamegeek.com/image/4132379/unsere-u-boote-neuestes-unterseeboot-kriegs-spiel), 14.01.2022).

<sup>177</sup>vgl. Bspl. 1, 2: Schädler 2016, S. 38 (Anm.: Schädler vermutet, das Spiel *Der Kampf gegen Rußland* sei ebenfalls aus dem Verlag Ludwig Kleefeld & Co. Das kann bestätigt werden. Das Spiel ist in der *Katzelsdorfer Zinnfigurenwelt* inklusive Karton mit Aufdruck des Herstellernamens ausgestellt); Bspl. 3: Seville 2016, S. 112; Bspl. 4: Scheffknecht/Schädler 2016, S. 177.

<sup>178</sup>vgl. Scheffknecht/Schädler 2016, S. 152-153.

<sup>179</sup>transkribiert nach einer Fotografie, z.V.g.v. Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.

„Vaterlandes“. Informationen zum Umgang mit dem Fesselballon und dem Luftschiff, die auf einer Metallkonstruktion über dem Spielfeld schaukeln, fehlen ebenfalls. Möglicherweise waren auch sie zum Abschuss freigegeben. Die Räumlichkeit des Spiels wird durch sie zusätzlich gesteigert und erinnert an blecherne Spieluhren, wie sie kurz nach 1900 im Zuge eines regelrechten Zeppelinfiebers auf den Markt kamen (Abb. 24a).

Die Geschichte der militärischen Luftfahrt hatte nicht erst mit Zeppelins Erfindung begonnen. Schon um 1800 waren in Frankreich Fesselballons über feindlichem Gebiet eingesetzt worden, um sich einen Überblick über die Situation des Gegners zu verschaffen.<sup>180</sup> Sie wurden mit der Zeit von lenkbaren Luftschiffen verdrängt, die den Luftkrieg in den frühen Kriegsjahren dominieren sollten. Der kompetitive Wettlauf der Ingenieure August von Parseval und Ferdinand von Zeppelin verschaffte dem deutschen Kaiserreich und seinen Bündnispartnern eine Vormachtstellung in der Luft.<sup>181</sup> Die Luftschiffe waren den Fliegern in Reichweite und Stabilität überlegen. Bomben konnten in größeren Mengen mitgeführt und gezielt abgeworfen werden, während Kampfpiloten mit Pistolen und Schnellfeuerwaffen freihändig aus ihren Cockpits schießen mussten.<sup>182</sup> Letzten Endes setzte sich der Zeppelin gegen Parsevals zusammenlegbares Prallluftschiff durch, da er aufgrund des integrierten Aluminiumgestells stabiler und belastbarer war.<sup>183</sup> Die Rückwand des *Famos-Schießspiels* zeigt einen Querschnitt der frühen Luftwaffe: zwei Zeppeline, ein Prallluftschiff und einen Aufklärungsballon. Letzterer war in der dargestellten Form 1914 kaum mehr im Einsatz. Und auch der deutsche Zeppelin verlor mit zunehmender Aufrüstung der Entente an Bedeutung.<sup>184</sup>

Die deutschen und österreichisch-ungarischen Mittelmächte werden oft als rückwärtsgewandt und naiv charakterisiert, deren taktische Kriegsführung im Zweifrontenkrieg des 19. Jahrhunderts steckengebliebenen war.<sup>185</sup> Umso mehr erstaunt ihre anfängliche Vorreiterrolle in der Luftfahrt. Der neuartige Luftkrieg barg definitiv seine Faszinationen und Hoffnungen, die großen Schlachten des Ersten Weltkrieges wurden dennoch anderswo geführt. Auch in Brett- und Geschicklichkeitsspielen des Ersten Weltkrieges bleibt der Luftkrieg insgesamt ein überschaubares Randphänomen. Dies sollte sich im Laufe der folgenden zwei Jahrzehnte ändern. Vorerst aber schien das Interesse vielmehr der Luftfahrt als dem Luftkrieg zu gelten. Auch der Stil bleibt kontinuierlich pittoresk. Die Orientierung am Altbewährten ist nicht nur in der Kampftaktik,

---

<sup>180</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1997, S. 68.

<sup>181</sup>vgl. Cypionka 2021.

<sup>182</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1997, S. 69-74.

<sup>183</sup>vgl. Cypionka 2021; Karl Müller Verlag 1997, S. 12.

<sup>184</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1997, S. 74-75; Technisches Museum Wien/Österreichische Mediathek 2014-18, in: <https://www.mediathek.at/der-erste-weltkrieg/der-erste-weltkrieg-ausgabe-4/kriegverlauf/krieg-zur-see-und-in-der-luft-1916/> (12.1.2022).

<sup>185</sup>vgl. u.a. Clark 2013; Rauchensteiner 2018.

sondern auch in den Spielen zum Ersten Weltkrieg ablesbar, die die liebliche und harmonische Ästhetik vorangegangener Produkte größtenteils beibehalten.

**Nach oben und nach unten.** Mit der Taktik des Blitzkrieges änderte sich die Kriegsführung massiv.<sup>186</sup> Im Mai 1940 startete Hitler die deutsche Westoffensive, die sich durch die extreme Schnelligkeit der Bodentruppen auszeichnete, die Belgien, Luxemburg und die Niederlande förmlich überrannten. Sie wurden von der Luftwaffe unterstützt. Um strategisch bedeutsame Punkte zu besetzen, kamen Fallschirmspringer zum Einsatz.<sup>187</sup> Die Dokumentation *Wendepunkte des Zweiten Weltkriegs: Blitzkrieg*<sup>188</sup> hat hierzu historisches Filmmaterial restauriert und nachkoloriert, das den Absprung hunderter Soldaten zeigt, die in beängstigender Dichte wie ein Schwall Seifenblasen auftauchen. Das fröhliche *Fallschirmjäger Spiel* (Abb. 25) steht stilistisch noch nahe an den Spielen aus dem Ersten Weltkrieg. Die Lobeshymnen auf die Opferbereitschaft der Soldaten in der Anleitung erinnert an ähnliche Passagen im Regelwerk von *Der Luftkrieg*: „Unsere tapferen Fallschirmjäger, die in Feindesland vom Flugzeug aus mit Fallschirmen abspringen, haben besondere Aufgaben, welche von jedem einzelnen Mann mit großem Mut, schneller Entschlußkraft und höchster Einsatzbereitschaft ausgeführt werden.“<sup>189</sup> Im Spiel werden die roten und blauen Fallschirmspringer mit Pappkatapulten in Flugzeugform auf das Spielfeld geschleudert. Sieger ist, wer zuerst 500 Punkte erzielt. Die gewählte Umsetzung des Themas als Geschicklichkeitsspiel ist stimmig. In den 1930er-Jahren erscheint im Klee-Verlag ein ähnliches Produkt mit ziviler Perspektive, das den Absprung aus einem Flugboot zeigt: *Fallschirm-Absprung aus DO X* (Abb. 25a).<sup>190</sup>

Die zunehmende Bedrohung durch Luftangriffe führte zu einer Aufrüstung der Artillerien in Europa. Sperrballons boten einen passiven Schutz, indem sie über Orten in die Luft gelassen wurden, deren Auskundschaftung oder Zerstörung vermieden werden sollte. Das aktive Mittel der Wahl war die Fliegerabwehrkanone, kurz Flak, die unter Einbeziehung von Suchscheinwerfern auch nachts zum Einsatz kam. Sie ist in vielen der zuvor besprochenen Kriegsspiele zum Zweiten Weltkrieg präsent. Das Belagerungsspiel *Sturmangriff* (Abb. 26)<sup>191</sup> aus dem Franz Schmidt Verlag Nürnberg von 1941 ist mit einer besonders intensiven Szene der Luftraumverteidigung unterlegt, die das ganze Spektrum von Land- und Luftkampf abzudecken scheint: Panzer, Flaks, Gewehre, Jagdbomber, Brandbomben, Fallschirmspringer und Sperrballons. Die Spielanleitung gleicht jenen anderer

---

<sup>186</sup>vgl. Münkler 2018, S. 213.

<sup>187</sup>vgl. Karl Müller Verlag 1997, S. 85.

<sup>188</sup>Nicky Bolster: *Wendepunkte des Zweiten Weltkriegs: Blitzkrieg*, World Media Rights/ZDF Enterprises 2019.

<sup>189</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Fallschirmjäger Spiel*.

<sup>190</sup>Landessammlungen Niederösterreich, IVNr.: SZ-GES-H-4.

<sup>191</sup>vgl. im Kontext von Krieg und Belagerungsspiel: Schädler 2016a, S. 197.

Belagerungsspiele und funktioniert unabhängig von der Illustration. Das Taktikspiel *Flieger greifen an! Das unterhaltsame und belehrende Fliegerspiel* (Abb. 27) widmet sich ebenfalls dem Thema von Angriff und Verteidigung. Hier werden die jeweiligen Abwehreinrichtungen mit spezifischen Spielzügen verknüpft. Auf beiden Spielhälften sind der Bahnhof und die Landesgrenze von Flaks umgeben, die die Invasion des eigenen Territoriums durch die gegnerischen Flieger erschweren sollen. Sind keine Fremden in Sicht, dürfen die Flakfelder überflogen als auch besetzt werden. Kommt aber ein feindliches Flugzeug in die eigene Spielhälfte, müssen die Flakfelder frei bleiben, um einen möglichen bevorstehenden Abschuss nicht zu blockieren. Wer in eine Ballonsperre gerät, „gilt als verloren“<sup>192</sup>. Dass dieser Verlust menschliche Opfer forderte, ist im Kriegsspiel nie zu sehen. Explosionen sind das Äußerste in der Darstellung der Effekte der Bombenabwürfe.

Herfried Münkler hat dargelegt, wie der Krieg für industrialisierte Staaten zunehmend hohe Kosten bei immer weniger Nutzen erzeugte. Frankreich und Großbritannien waren beim Einmarsch Hitlers in Polen dementsprechend zögerlich, was einen neuerlichen Kriegseintritt betraf. Mit den Mitteln des strategischen Luftkrieges schien aber die Möglichkeit gegeben, die Schäden für die eigene Bevölkerung zu minimieren.<sup>193</sup> Das sollte sich nur teilweise bewahrheiten. Richard Overy resümiert in seiner vielschichtigen Monografie *Der Bombenkrieg. Europa 1939-1945*<sup>194</sup>, dass der Luftkrieg weniger effizient und präzise ausfiel als gemeinhin erwartet, und viele Nationen unter seinem Deckmantel die Chance nutzten, sich technologisch weiterzuentwickeln – mit fatalen Folgen:

„Statt auf intelligente Waffen richteten die Westalliierten ihre Spitzenforschung auf die Entwicklung von Kernwaffen, die nichts anderes versprachen als noch weit größere Verwüstung und noch mehr Todesopfer. Der Widersinn einer Strategie, die Hochtechnologie voraussetzt, um primitive Ziele zu erreichen, zeigte sich ganz unverhüllt in den Brandbombenangriffen auf japanische Städte, die im März 1945 begannen (...)“<sup>195</sup>.

Die USA waren 1941 infolge der Angriffe auf Pearl Harbor in den Zweiten Weltkrieg eingetreten. Seither wurde gegen die Japaner geschossen – im Pazifik und im Spiel. Bomben sind dabei das dominierende Thema. Die Faithorn Company produzierte um 1942 mehrere simple Pfeilschüsse, deren Titel Programm waren. *Get those Japs*<sup>196</sup> (Abb. 28) zeigt Karikaturen japanischer Soldaten mit albertümlichen Waffen, die von amerikanischen Bodentruppen – und dem Spielenden – beschossen werden. Im Hintergrund attackieren japanische Flugzeuge unbekannte Ziele. Die Höchstpunktezahl

---

<sup>192</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Flieger greifen an*.

<sup>193</sup>vgl. Münkler 2017, S. 130-131; Münkler 2018, S. 207-219.

<sup>194</sup>vgl. Overy 2014.

<sup>195</sup>Overy 2014, S. 874.

<sup>196</sup>vgl. Scheffknecht/Strouhal 2016, S. 242-243.

75 erhält man für das Treffen herabstürzender Bomben. Wer den Japanern dem Spielslogan entsprechend den Hintern versohlt, erhält immerhin 25 Punkte. Die beiden weiteren Versionen des Spiels, die identifiziert werden konnten, arbeiten nicht mit der Strategie der Lächerlichkeit. *Stop those Japs* zeigt einen Angriff auf die japanische Luft- und Seeflotte. In *Bomb the Jap off the Map* (Abb. 29) sind Rüstungsbetriebe auf der japanischen Insel das Abschussziel. Die flächige Landkarte erinnert an jene deutschen Produkte, die Stimmung gegen England machten. Statt auf das Spielbrett wird die Bombardierung in amerikanischen Spielen ins Geschicklichkeitsspiel verlagert. Die Toy Creations Inc. legt ihrem Spiel *Bombs away!* (Abb. 30) um 1943 eine kleine Schachtel bei, in der sich eine Bombenabwurfvorrichtung befindet. In vier Löcher können winzige Bomben aus Holz gespannt werden, die bei Betätigung eines Hebels gelöst und auf das Spielbrett aus Kork hinabgelassen werden. Dort bleiben sie aufgrund der Drahtspitze am Bombenende auf dem Grundrissplan einer Stadt stecken. Die Lindstorm Tool & Toy Company entwickelt einen noch ungewöhnlicheren Mechanismus. Im *Candid Camera Target Shot Game*<sup>197</sup> werden die Pfeile mit einer Miniaturkamera auf Bilder von Fliegern abgefeuert: „Load the camera – sight a picture on the target – and shoot!“<sup>198</sup>. Auch das *Junior Bombsight Game* der Otis-Lawson Company von 1942 erzählt aus der Perspektive des Schießenden. In die quadratische Schachtel ist die Darstellung einer japanischen Landschaft eingelassen. Jene Bereiche, die militärische Objekte zeigen, sind mit einem Scharnier innerhalb des Spielplans verankert und werden durch das Einschlagen der Bombe gedreht. Dadurch verändert sich während des Spielens die Oberfläche. Die dargestellten japanischen Fliegerabwehrkanonen und Fliegerstützpunkte sowie die Kriegsschiffe mit der NS-Flagge werden nach und nach zu Bildern von Explosionen. Ein Fernglas aus Pappe dient als Zielvorrichtung, um die kleinen Kugeln aus einem Röhrchen auf die entsprechenden Felder fallen zu lassen.

Das Geduldsspiel *Atomic Bomb* (Abb. 31) ist weniger aufwendig gestaltet und doch ist es wohl eines der perfidesten aller Spiele aus dem Zweiten Weltkrieg. Die A. C. Gilbert Company bringt es 1945 zeitnah zu den amerikanischen Atombombenabwürfen über Japan auf den Markt.<sup>199</sup> Auf der Rückseite wird der positive Effekt des Geduldsspiels auf den Spielenden mit den Worten „atomic bomb game. good for nerves“<sup>200</sup> gepriesen. In Anbetracht des ausgelösten Leides durch die Atombomben auf Hiroshima und Nagasaki werden vielmehr gute Nerven benötigt, um den Anblick dieses Spiels zu ertragen. Dabei müssen nur zwei Kapseln in zwei Löcher manövriert werden – keine Explosionen, keine Opfer. Es ist der Faktor Distanz, der es überhaupt ermöglicht, in den

<sup>197</sup>The Henry Ford Collection, IVNr.: 91.87.29.

<sup>198</sup>transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.worthpoint.com/worthopedia/1930s-candid-camera-game-target-3853062965> (13.2.22).

<sup>199</sup>vgl. Scheffknecht/Strouhal 2016, S. 246-247; van Diggele/Mischkulnig 2016, S. 212.

<sup>200</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Atomic Bomb*.

„Kältekammern der Gesellschaft“<sup>201</sup> mitzuspielen. Hier schließt sich der Kreis des Staffellaufs. Edward Kauffman hat eine seiner Fotografien über dem Großraum von Paris (Abb. 31a, 31b) kühl mit nur einem Wort versehen: „target“<sup>202</sup>.



- links | **Abb. 31:** Atomic Bomb, The A. C. Gilbert Company, 1945.  
mittig | **Abb. 31a:** Fotografie eines Bombenabwurfs über Frankreich, Edward Kauffman, 1944.  
rechts | **Abb. 31b:** Rückseite derselben Fotografie, Edward Kauffman, 1944.

<sup>201</sup>Strouhal 2016, S. 11.

<sup>202</sup>vgl. Online-Sammlungsdatenbank des United States Holocaust Memorial Museum, IVNr.: 2012.176.1.

## 2.3| Pläne spielen

„Eine geläufige Redensart nennt das Eintreten des Kriegszustandes den Ernstfall. Rein militärisch verstanden kann man dies als richtig ansehen. Gegenüber den Scheingefechten bei Manövern und bei der Ausbildung für den Krieg steht der »echte« Krieg allerdings als Ernst dem Spiel gegenüber.“<sup>203</sup>

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938.

**Strategiespiele.** Mit dem Eintreten des totalen Krieges hat Johan Huizinga eine unüberwindbare Trennlinie zwischen Spiel und Krieg gezogen. Der Staffellauf durch die Spielbretter zum Luftkrieg hat angedeutet, wie vielschichtig sich Nähe und Distanz zum Kriegsgeschehen auf den Spielplänen dennoch äußern. Im Zitat aus Huizingas finalem Kapitel zum *Spielelement in der heutigen Kultur* wird ein Aspekt der Kriegsvorbereitung angesprochen, der eine Übergangszone vom Nichternst zum Ernst – vom Kriegsspiel zum Krieg – bildet: die militärische Simulation. In einer stark abstrahierten Form existiert die Kriegssimulation bereits im Schachspiel, das ab 1800 aus kriegstheoretischen Überlegungen heraus in seinen Zugmöglichkeiten adaptiert sowie um Hindernisse, Waffen und kartografische Spielpläne erweitert wurde.<sup>204</sup> Einige Spieleerfinder – zumeist selbst Mitglieder des Militärs – hatten jedoch so hohe Ansprüche an den Realismus der Kriegserzählung, dass die Spiele aufgrund ihrer Komplexität und ausufernden Regelwerke nahezu unspielbar wurden. Ulrich Schädler hält fest, dass es sich um Spiele für einen kleinen, zumeist militärisch-aristokratisch geprägten Kreis handelte. Erst mit der Übertragung des Themas auf einfachere bestehende Spielformen – wie das Belagerungsspiel – bzw. durch die Entwicklung eigenständiger Mechanismen, war das Kriegsspiel in der breiteren Öffentlichkeit angekommen.<sup>205</sup> Die Spielart der Militärübung, die Huizinga anspricht, mag in ihrer theoretisch-strategischen Simulationskomponente dem Schachspiel entstammen. Doch scheint er an dieser Stelle auf eine physische Annäherung von Kriegshandlung und Spielhandlung abzielen. Milan Vego hat die Zwischenzone von Spiel und Krieg für das *Deutsche Reich* zwischen 1919 und 1945 beleuchtet und Varianten des militärischen Kriegsspiels herausgearbeitet:

„In den Zwischenkriegsjahren wurde in Deutschland bei Kriegsspielen generell zwischen »Belehrungsspiel« und »Erprobungsspiel« unterschieden. Der Zweck der Belehrungsspiele war die Schulung der Offiziere im Gebrauch doktrinärer Dokumente oder bezüglich der

---

<sup>203</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 226.

<sup>204</sup>vgl. Schädler 2016, S. 29-30 sowie weiterführend: Strouhal 2016a, v.a. S. 132-142.

<sup>205</sup>vgl. Schädler 2016, S. 30.

Ansichten eines höheren Kommandeurs über einen bestimmten Aspekt der Kriegsführung. Der Zweck eines Erprobungsspiels war die Erkundung von strategischen oder taktischen Vorstellungen oder die Entwicklung neuer Konzepte der Truppenführung. Die Kriegsspiele wurden auf Landkarten oder Spielbrettern gespielt. Hinsichtlich des Befehlsranges und des Umfangs wurde zwischen taktischen und strategischen Kriegsspielen unterschieden.<sup>206</sup>

Unterschiedliche Übungen mit Spielcharakter waren Teil der professionellen Ausbildung in der deutschen Reichswehr. Diese Strategie setzte sich nach der Umstrukturierung zur Wehrmacht fort. Das Prinzip des militärischen Kriegsspiels zur Simulation von Operationen war in Deutschland bereits Ende des 18. Jahrhunderts aufgekommen und wurde in Folge von anderen Ländern aufgegriffen. Durch den Vertrag von Versailles verpflichtete sich das deutsche Militär 1919 zu einer umfassenden Abrüstung. Das gesamte Kriegsmaterial inklusive aller Panzer, Flugzeuge und Schiffe musste ausgeliefert werden, der Generalstab wurde offiziell aufgelöst und die Größe des Berufsheeres wurde auf 100 000 Soldaten reduziert. Als Resultat griff das Deutsche Reich in der Zwischenkriegszeit erneut intensiv auf die Spielart der Simulation zurück, um sich trotz eingeschränkter materieller Mittel auf etwaige Kriegsszenarien vorbereiten zu können. Innerhalb der militärischen Hierarchie wurden jeweils spezifische Spielformen praktiziert.<sup>207</sup>

Prinzipiell wird zwischen taktischen und strategischen Spielen differenziert. Das taktische Spiel lässt sich als allgemeine Übung beschreiben, die ohne Bezugnahme auf konkrete Kriegssituationen oder Schauplätze abgehalten wird. Es dient zur Schärfung der Fähigkeit niederer Offiziere, Entscheidungen zu treffen und der eigenen Einheit entsprechende Befehle zu erteilen. Das strategische Spiel arbeitet auf einer übergeordneten Ebene und forciert die Einübung komplexer, großflächiger Manöver. Es zeichnet sich durch eine große Teilnehmerzahl an mehreren parallel bespielten Schauplätzen aus, die von den höchsten Rängen der Armee koordiniert werden müssen. Ziel ist es, erarbeitete Strategien für einen etwaigen Einsatz im „großen Maßstab“<sup>208</sup> auszutesten, um auf alle erdenklichen Szenarien vorbereitet zu sein. Zur Perfektionierung von Taktik und Strategie entstanden verschiedene Spielformen. *Belehrungsspiele* lieferten historische oder theoretische Hinweise zur Kriegsführung; in *Erprobungsspielen* versuchten sich die Befehlshabenden an der praktischen Strategieentwicklung.<sup>209</sup> Ein beliebtes Mittel zur Vorbereitung militärischer Operationen war das *Planspiel*, mit dessen Hilfe Kampfhandlungen auf maßstabsgetreuen Karten ausgelotet wurden:

---

<sup>206</sup>Vego 2016, S. 87.

<sup>207</sup>vgl. Vego 2016, S. 82-84, ergänzend zum Vertrag von Versailles: vgl. Kinder/Hilgemann 1977, S. 133.

<sup>208</sup>Vego 2016, S. 91, Kontext ebd. S. 91-92.

<sup>209</sup>vgl. Vego, S. 87-88.

„Planspiele, auch Planübungen genannt, wurden im Allgemeinen für die taktische und operative Schulung von Kommandeuren auf allen Ebenen genutzt. Insbesondere waren sie für die Schulung in bestimmten taktischen Konzepten und Prinzipien konzipiert. (...) Sie wurden auf Karten im Maßstab 1:5.000 oder mehr gespielt. Die zu testende Idee wurde vom Spielleiter ausgegeben; eine spezifische Episode wurde gespielt, damit die Teilnehmer sich ein Bild von der Gesamtsituation machen konnten.“<sup>210</sup>

Dabei flossen Überlegungen bezüglich der Beschaffenheit des Geländes, passender Bewaffnung und der Umsetzung einer zielführenden Strategie ein. Auch das Einüben von Befehlen stand auf dem Programm. Die Züge des Gegners übernahm der Spielleiter der Planübung.<sup>211</sup> Die einander gegenüberstehenden Parteien erhielten die Farben Rot und Blau.<sup>212</sup>

Sprechen wir mit Begriffen aus Huizingas Spieltheorie, so wird durch die Simulation möglichst vieler Szenarien die Reaktion auf den Zufall trainiert, der sich aus der Unvorhersehbarkeit des gegnerischen Verhaltens ergibt. Die Übung findet auf verkleinerten, übersichtlichen Formen wie Landkarten oder Pläne statt, die das militärische Strategiespiel ein Stück weit in Richtung der Ästhetik des Brettspiels rücken. Das Beugen über den »Spielplan« ist im Übrigen eine interessante Metapher für den »von oben« gegebenen Befehl. Genau hier stößt der Spielcharakter der militärischen Übung jedoch an seine Grenzen: Im Moment der Befehlsgewalt über die Soldaten entfällt das Kriterium der Freiwilligkeit des Spiels. Die militärischen Spiele verfolgen den unmittelbaren Zweck der Erprobung des Ernstfalls. Tritt dieser ein, geht das simulierte Kriegsspiel direkt in eine faktische Kriegshandlung über. Milan Vego nennt als konkretes Beispiel eines solchen Übergangs die deutschen Westfeldzüge im Jahr 1940. Die einzelnen Operationen und Strategien waren zuvor von Offizieren, Generalstäben und Truppenkommandeuren der Wehrmacht akribisch eingeübt und auf mögliche Komplikationen hin geprüft worden, sodass der Kriegsfall im Grunde nur noch eintreten musste.<sup>213</sup>

Auch wenn das Simulationsspiel dem Anschein nach eine Gratwanderung zwischen Ernst und Nichternst darstellt, entzieht es sich dem Spiel meiner Meinung nach zu überwiegenden Teilen aufgrund seiner professionellen Form, der konkreten Nutzbarmachung und der kaum abzugrenzenden Ähnlichkeit zu tatsächlichen Kriegshandlungen. Beim Betrachten fotografischer Zeugnisse von Planspielen verbleibt dennoch ein Beigeschmack des Spielerischen, wenn sich mit zahlreichen Orden dekorierte Männer um Miniaturen von Panzern, Schiffen und Fliegern und um Landkarten drängen.

---

<sup>210</sup>Vego 2016, S. 85-86.

<sup>211</sup>vgl. Vego 2016, S. 85-86.

<sup>212</sup>vgl. Vego 2016, S. 85, 93-94.

<sup>213</sup>vgl. Vego 2016, S. 93-94.



**Abb. 8a** | Fotografie eines Ballontrainings in der Royal Air Force, Bertrand John Henry Daventry, zwischen 1939-45, © IWM CH 1527.

**Geländeübungen.** Neben dem Strategiespiel standen praktische Übungen auf der Tagesordnung. Sie betrafen alle Ränge der Armee und konnten diverse Formen annehmen. Im Lichte des Aufkommens neuer Technologien scheinen sie besonders bedeutsam. Mit dem zunehmend intensivierten Luftkrieg musste unter anderem der defensive Schutz vor Bombenangriffen mithilfe von Sperrballons trainiert werden. Die Royal Air Force nutzte während des Zweiten Weltkrieges bei der Übung zur Fixierung eines Sperrballons Luftschiffmodelle (Abb. 8a),<sup>214</sup> die stark an Spielzeuge britischer Hersteller seit den späten 1930er-Jahren erinnern. Sie werden nach wie vor bei Auktionen versteigert, und bestehen meist aus einem Ballon und einem Fahrzeug, die durch eine Spule miteinander verbunden sind. Indem man die ausgerollte Schnur über einen Haken in der Decke legt, steigt der Ballon beim Kurbeln in die Höhe.<sup>215</sup> Zwar wurde wohl noch nie jemand aufgrund des Spielens mit einem Miniatursperrballon für die Artillerie rekrutiert, die fallweise schwimmende Linie von Spielzeug und Übungsgerät führt aber vor, wie das Kriegsthema das alltägliche Leben im Kleinen zu infiltrieren vermochte.

Übungen mit echten Sperrballons fanden in Hallen oder im Feld statt. In der nationalsozialistischen Propagandazeitschrift *Die Wehrmacht* erscheint im April 1939 eine Doppelseite mit dem Titel *Ballon marsch!*,<sup>216</sup> die einen Truppenübungstag im Feld bei den deutschen Ballonbeobachtern der Artillerie zeigt. In sieben Fotografien wird schrittweise das Steigenlassen eines Sperrballons veranschaulicht. Im Gegensatz zu den Plan- und Strategiespielen, die nur die befehlshabenden

<sup>214</sup>vgl. Imperial War Museums, IVNr.: CH 1527: <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/205209977> (7.2.2022).

<sup>215</sup>vgl. z.B.: <https://www.diecastvintagetoys.co.uk/lilliput-no-1855-balloon-barrage> (7.2.2022).

<sup>216</sup>vgl. Oberkommando der Wehrmacht (Hg.): *Die Wehrmacht*, Nr. 9/1939, Berlin, S. 8-9, in: Universitätsbibliothek Heidelberg, <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/wehrmacht1939/0263> (14.1.2022).

Ränge betrafen, wird hier das gemeinschaftlichen Arbeiten von gewöhnlichen Soldaten als Mannschaft betont. Die Botschaft scheint klar: Alle ziehen an einem Strang. Um die Identifikation mit dem Krieg unter den Jüngsten weitestmöglich zu forcieren, organisierte das NS-Regime *Geländespiele*. Kindern und Jugendlichen bot sich die Möglichkeit, in die Rolle von Soldaten zu schlüpfen. Im Gegensatz zu Brettspielen und Spielzeugen aus kommerziellen Spielwarenfabriken wurden damit explizit propagandistische Ziele verfolgt, wie André Postert aufzeigt:

„Die politische Propaganda trat in den Spielwaren oft genug sehr sichtbar zutage. Millionen Minderjährige wurden nach 1933 in der Hitlerjugend zusammengefasst, der Jugendorganisation der NSDAP. Um Kinder für den Staat zu erziehen, gab es jetzt auch eine breite Palette an neuen Spielen. Nur wenige davon waren von der Partei eigens in Auftrag gegeben worden. (...) Auch Wehrsport und Geländespiele waren zunehmend verbreitet: Ausbildung am Gewehr, geschicktes Bewegen im Gelände, Tarnung, Ausdauer sowie Selbstbehauptung in organisierten Gruppenkämpfen, die nicht selten in wildeste Prügeleien mündeten. Das nationalsozialistische Regime bereitete Knaben und heranwachsende Männer früh darauf vor, zu Soldaten zu werden.“<sup>217</sup>

Bereits im Ersten Weltkrieg wurden *Geländespiele* praktiziert, die Schlachten nachstellten und auf spielerische Art den Kampftrieb wecken sollten. Sie waren in die Nähe der körperlichen Ertüchtigung gerückt. Im »Dritten Reich« wurden sie um den Wehrsport ergänzt. Immer wieder kam es in der Hitze des Gefechts zu derart gewalttätigen Ausschreitungen, dass die Polizei eingreifen musste.<sup>218</sup> Huizingas humanistische Einstellung gebietet ihm eine klare Grenzziehung zwischen Spiel und Propaganda. Die provozierte unkontrollierbare, entgrenzte Ekstase der Massen möchte er nicht als Spiel anerkennen, obwohl die Spielelemente durchaus bestehen:<sup>219</sup>

„Das echte Spiel schließt alle Propaganda aus. (...) Sein Geist und seine Stimmung sind frohe Begeisterung und nicht hysterische Erregung. Die heutige Propaganda, die ein jedes Lebensgebiet in Beschlag nehmen will, arbeitet mit den Mitteln für hysterische Massenreaktionen und ist darum, trotz der Spielformen, die sie gern annimmt, nicht als moderne Äußerung des Spielgeistes anzusehen, sondern als eine Verfälschung von ihm.“<sup>220</sup>

---

<sup>217</sup>Postert 2018, S. 210.

<sup>218</sup>vgl. Postert 2018, S. 53-54, 57-58.

<sup>219</sup>Danke, Helmut Lethen, für die Anregung zur Deutung als „Pervertierung des Spielgeistes“ (12.2.2022).

<sup>220</sup>Huizinga 1938 (2019), S. 229.

**Spielpläne.** Planspiele und Brettspiele eint das kleine Format. Die Spiele aus der *Adler-Luftspielserie*, *Kampfgeschwader vorwärts* oder *Flieger greifen an!* (Abb. 6-9, 27) stehen dem militärstrategischen Planspiel in Ästhetik und Handlungsraum nahe. Bei *Kampfgeschwader vorwärts* handelt es sich tatsächlich um ein Strategiespiel; die übrigen Beispiele kombinieren das Würfelspiel mit strategischen Elementen. Sie alle spielen im Gelände, was sich durch die Gestaltung der Spielbretter als Landkarten oder Pläne ausdrückt. Die Rasterung erinnert an topografische Gitternetze in Atlanten. Durch die Aufsicht und die Koordinierung mehrerer Flieger und Truppen schlüpft der Spielende in die Rolle des befehlshabenden Strategen. Bei anderen Spieltypen, wie dem klassischen Würfelspiel, wird eher aus der Sicht des einzelnen Piloten gespielt; dort steht die Erzählung vom Kampf im Vordergrund. Die strategischen Würfelspiele hingegen kennzeichnen sich durch lange, mitunter komplizierte Anleitungen, die weniger Erzähl- als Informationscharakter besitzen. Die Sprache der Regelwerke ist nüchtern und schmucklos. Auffällig sind die aufwendigen Ausgestaltungen der einzelnen Spielzüge, die die tatsächlichen Eigenarten von Bombern, Jägern oder Fliegerabwehrkanonen ins Spiel zu übersetzen versuchen.

*Kampfgeschwader vorwärts* (Abb. 9) erinnert in seiner Form besonders an das Planspiel. Das Spielbrett ist eine kartografische Höhenlandschaft mit Rasterung, auf deren beiden Seiten sich rote und blaue Luftstreitkräfte in Gestalt von Jagdflugzeugen, Bombern und Fliegerabwehrkanonen positionieren. Besonders erscheint, dass jede Seite pro Runde mehrere Figuren bewegen darf. Zudem sind die Figuren in ihren Zügen weniger beschränkt als in anderen Spielen. Sie dürfen frei in alle Richtungen des Spielfeldes rücken; dabei können sie sowohl gerade Linien als auch Winkel fahren. Anstelle eines Würfels wird die Zahl der zu ziehenden Felder durch die Art der Figur bestimmt, wobei auch weniger weit gefahren werden darf: Jäger rücken pro Zug maximal 5, Bomber 3 und Flaks 1 Feld vor. Dadurch wird die Reichweite der einzelnen Kampfmittel in ein Verhältnis zueinander gesetzt. Die Möglichkeit des Vor- und Zurückrückens, das parallele Bewegen mehrerer Streitkräfte, die individuellen Wahl der Strecke und die unterschiedlich schnellen Einheiten geben dem Spiel den Anstrich eines realistischen Planspiels. Dem Regelwerk des Spiels ist ein Einführungstext vorangestellt, in dem die Übertragung der Prinzipien der Luftwaffe auf den Spielmodus genau erläutert wird. Dieser macht auch deutlich, wo die Grenzen zwischen Spielplan und Schlachtfeld liegen – in der Komplexitätsreduktion der Spielwelt: „Im Spiel kommt der Charakter des Jagdfliegers zum Ausdruck dadurch, daß die Figuren kleiner gehalten sind als Bombenflieger, daß sie sich „höher in der Luft befinden“ und rascher als Bombenflugzeuge sind (...). Ihre Überlegenheit gegen die Bombenflieger zeigt sich weiterhin dadurch, daß sie diese schlagen können. Dagegen ist ihnen im Spiel gegen Flakartillerie, ebenfalls um dieses nicht zu erschweren,

keine Wirkung zugestanden.“<sup>221</sup> Ähnlich lesen sich die Stellen zu Bombern und Flaks. Mit der Herausgabe ab der Mitte der 1930er-Jahre stammt das Spiel aus einer Zeit, in der die Bedeutung von Strategie- und Taktikspielen im deutschen Militär kontinuierlich zunahm.<sup>222</sup> War es auch keine Übung für den Ernstfall, so spiegeln sich in Form des Spiels doch eindeutig als militärisch wichtig erachtete Kompetenzen wider: strategisches Denken, die Bewahrung des Überblicks und die Kenntnis von einzusetzenden Kampfmitteln.

Der Spielplan des *Adler-Luftverteidigungsspiels* (Abb. 8) ist ebenfalls eine Landkarte, deren Farben und Motive verspielter und fantasievoller sind als jene von *Kampfgeschwader vorwärts*. Das Würfelspiel ermöglicht weniger kreative und selbstständige Züge als das Strategiespiel, ist aufgrund seiner massiv verdichteten Spielregeln auf mehreren Seiten und 12 Figuren pro Partei jedoch nicht minder anspruchsvoll. Sechs bunte Würfel, die gleichzeitig gerollt werden, bilden den Motor für zahlreiche Szenarien auf dem unscheinbar wirkenden Spielbrett. Der Jäger kann mit der Augenzahl von maximal drei weißen Würfeln vorankommen, Bomber und Flak ziehen mit je nur einem Würfel langsamer voran. Wird mit dem Überschreiten gewisser Felder ein Bombenabwurf oder eine Luftschutzübung ausgelöst, kommt noch ein weiterer Würfel ins Spiel. Pro Runde werden dementsprechend viele Züge gemacht, sodass das Gesamtbild einem raschen Wandel unterliegt und ein dementsprechend vorausschauendes Handeln erforderlich ist. Im eigentlichen Sinne sind die *Adler-Spiele* keine Strategie- oder Planspiele, da sie dem Zufall des Würfels unterliegen. Aufgrund der zahllosen Möglichkeiten von Figuren und Spielzügen, der komplex zu überblickenden parallelen Handlungsstränge und der vielfältigen Veranschaulichung von Faktoren des Luftkrieges möchte ich sie dennoch in dieser Tradition deuten. Die anzugreifenden Produktionszentren des Gegners, der Schutz neuralgischer Punkte mithilfe von Sperrballons oder das Auslösen des Luftschutzes beim Eintreten bestimmter Szenarien sind als Komponenten eines Planspiels zur Vorbereitung im Zweiten Weltkrieg durchaus vorstellbar.

Die den Spielen beiliegenden Regelwerke erläutern Querverbindungen von Spielmodus und Kriegsgeschehen zum Teil ausführlich, wodurch sie ein stark belehrendes Moment erhalten. Speziell in den vom Reichsluftfahrtministerium herausgegebenen *Adler-Spielen* war der Luftkrieg im Spiel nicht nur Unterhaltung, sondern populistische Kampfzone – wie der Beginn der Anleitung verdeutlicht:

„Das ADLER-Luftverteidigungsspiel wurde von einem Offizier der Luftwaffe erdacht, um Verständnis für Durchführung und Abwehr eines Luftangriffs zu wecken. Dieses Spiel soll und

---

<sup>221</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Kampfgeschwader vorwärts*.

<sup>222</sup>vgl. Vego 2016, S. 83-91.

will nur ein Spiel sein. Sein tieferer Sinn aber liegt in dem immer wachen Gedanken des Schutzes der Heimat.“<sup>223</sup>

Mit dem Verweis auf die Konzeption durch einen Fachmann wird das Spiel, trotz aller anderweitigen Beteuerungen, in die Nähe der Kriegssimulation gerückt. Wie zuvor im Staffellauf erwähnt, warben andere *Adler-Spiele* damit, in großer Anzahl bei der Luftwaffe eingeführt worden zu sein. Jedoch hatten auch die meisten unabhängig produzierten Brettspiele den Anspruch, auf unterhaltsame Weise zu belehren – was im Anbetracht der patriotischen Stimmung indirekt ebenfalls auf die Vermittlung propagandistischer Inhalte hinauslief.<sup>224</sup> Aus dem Verständnis des nationalsozialistischen Regimes heraus mögen Spiele wie das *Adler-Luftverteidigungsspiel* als Vorstufe einer Schulung begriffen worden sein, die an den Modus taktischer Erprobungsspiel im Militär heranzuführen versuchten. Wie Ernst Strouhal allgemein festhält, sollte der Belehrungs- oder Übungscharakter des Brettspiels jedoch nicht überbewertet werden<sup>225</sup> – dem schließe ich mich für die propagandistischen Spiele an. Dass die Spielwelt grundsätzlich von Krieg und Patriotismus ergriffen wurde, scheint unbestritten.

Gerade bei Spielen, die bewusst auf den Krieg einschwören wollen, ist es auf den ersten Blick verwunderlich, dass konkrete Hinweise auf einen politischen Gegner fehlen. Wie im Planspiel, tritt Rot gegen Blau an. Die Anonymisierung der Seiten hat den Vorteil, dass keiner der Spielenden die Position eines konkreten Feindes übernehmen muss; in Brettspielen aus dem Ersten Weltkrieg kam das durchaus vor.<sup>226</sup> Die beiden Seiten zeichnen sich durch Symmetrie aus, indem für sie die gleichen Voraussetzungen gelten. Anders als bei militärischen Strategiespielen, die Störfälle und Unregelmäßigkeiten enthalten,<sup>227</sup> erfolgen die Züge abwechselnd und in vereinbarter Reihenfolge.

Militärischen Spielformen und das Spiel mit dem Kriegsthema sind zuweilen, jedoch aus höchst unterschiedlichen Gründen, miteinander verbunden. Das Planspiel verfolgt konkrete militärische Ziele in Form von Simulationen des Ernstfalls. Die strategische Übung findet auf Plänen und Karten statt, wodurch sie, was ihre Ästhetik betrifft, in die Nähe der besprochenen Spielbretter rückt. Im Unterschied zu militärischen Übungen sind die Spiele weder maßstabsgetreu noch zwingend realistisch, sondern zur Unterhaltung gedacht. Selbst Spiele, bei denen große Anstrengungen unternommen werden, den Spielmodus als eine Simulation erscheinen zu lassen, bleiben stark komplexitätsreduziert. Grundsätzlich kann auch für das Planspiel gefragt werden, inwieweit es

---

<sup>223</sup>transkribiert nach Auktionsfotografien des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Adler-Luftverteidigungsspiel*.

<sup>224</sup>vgl. Postert 2018, S. 200-201; Strouhal 2016a, S. 132-133.

<sup>225</sup>vgl. Strouhal 2015 (2017), S. 15; Strouhal 2016a, S. 142.

<sup>226</sup>vgl. Postert 2018, S. 62.

<sup>227</sup>vgl. Vego 2016, S. 86.

aufgrund seiner Übersichtlichkeit als realistisch gelten kann: Wie im Brettspiel, sind die Züge aller Seiten im Moment der Handlung einsehbar; der Informationsfluss inmitten des realen Kriegsgeschehens an mehreren Fronten findet aufgrund von großen Distanzen oder technischen Defekten aber (fallweise) verzögert statt. Indem die besprochenen Brettspiele die Prinzipien und Komponenten des Planspiels aufgreifen, erweitern sie die Kriegsreferenz. Die Erzählung einer militärischen Episode wird um einen Modus und eine Ästhetik ergänzt, die der realen Kriegsvorbereitung nahekommt. Inhalt und Form sind thematisch ideal aufeinander abgestimmt, wie es bei wenigen anderen kommerziellen Brettspielen zum Luftkrieg beobachtet werden kann. Eine Übung für den Ernstfall sind sie nicht – auch wenn mancher Herausgeber das suggerieren möchte...

**Landkarten.** In den deutschen Spielen gegen England (Abb. 1-5) wird das Motiv der Landkarte in einer anderen Form als bei den besprochenen Strategiespielen eingesetzt. Anstelle eines nicht weiter bezeichneten, detailreichen Geländeausschnittes ist das flächige Schema eines ganzen Landes dargestellt, das in entsprechend großer Distanz und starker Reduktion erscheint. Man könnte einwenden, dass die Wahl einer weit entfernten Perspektive für die Herstellung eines Luftkriegsspiels nur logisch ist. Wesentlich scheint für diese Spiele jedoch, dass ganz England zur Darstellung kommt, um den Feind für jedermann eindeutig auszuweisen – ein Landkartenausschnitt wäre zu subtil, wenngleich man mit ihm ein Luftangriff ebenso gut darstellen könnte.

Die Stimmungsmache gegen England findet sich zu Beginn des Zweiten Weltkrieges in zahllosen Medien wieder, etwa in Kunstkarten, auf denen anti-englische Lieder<sup>228</sup> aus Propagandafilmen abgedruckt sind:

„(...) Kamerad! Kamerad! Die Losung ist bekannt: Ran an den Feind! Ran an den Feind! Bomben auf Engelland! Hört ihr die Motoren singen: Ran an den Feind! Hört ihr's in den Ohren klingen: Ran an den Feind! Bomben! Bomben! Bomben auf Engelland!“<sup>229</sup>

Auf den populären Zug springen um 1940 auch die Hersteller der Geschicklichkeitsspiele *Bomben auf England* und *Bomber über England* auf, ohne einen großen gestalterischen Aufwand zu betreiben: Sie nutzen schlicht gehaltene Landkarten als Unterlagen für Spielmodi, die zum

---

<sup>228</sup>Ulrich Schädler weist auf ein Lied im Kontext des Spiels *Wir fahren gegen Engeland* aus dem Scholz-Verlag hin (Schweizer Spielmuseum/Schädler 2020, S. 16); Postkarten mit Fliegerbildchen und ähnlichen Texten wie der zitierten Passage sind auch häufig auf Portalen zur Versteigerung historischer Ansichtskarten zu finden.

<sup>229</sup>Universität Osnabrück, Historische Bildpostkarten Sammlung Prof. Dr. Sabine Giesbrecht: [https://bildpostkarten.uni-osnabrueck.de/frontend/index.php/Detail/objects/os\\_ub\\_0016776](https://bildpostkarten.uni-osnabrueck.de/frontend/index.php/Detail/objects/os_ub_0016776) (10.2.2022), Objekt-Nr.: os\_ub\_0016776.

Bombenkrieg umgedeutet werden können. Die schematische geografische Darstellung wird zur spielerischen Projektionsfläche eines Luftkrieges, der gerade in die Gänge kommt. Es sind Spiele, die Geschick erfordern und dabei sehr wenig erzählen.

Bei den Würfelspielen *Wir fahren und fliegen gen Engeland* und *Wir fahren gegen Engeland* ist das Gegenteil der Fall – die Landkarten haben Suchbildcharakter und sind von Assoziationen, Texten und Hinweisen übersät. Die Gesamtdarstellungen erinnern auf merkwürdig unpassende Weise an Reiserouten. Ulrich Schädler hält fest, dass die Anpassung von Spielformen an aktuelle Geschehnisse erst um 1900 forciert wird; ein früh dafür angewandtes Mittel sei der Einsatz von Landkarten gewesen.<sup>230</sup> Im Staffellauf konnte für einige Spiele aus dem Ersten Weltkrieg eine Nähe zur Ästhetik der Reisespiele festgestellt werden. Ernst Strouhal schreibt über die zu Spielbrettern gewordenen Landkarten im Allgemeinen:

„Der große Vorteil von Reisen dieser Art ist, dass das Ziel der Reise stets kaum eine Handbreit entfernt ist. Dieses kann real sein oder imaginär, die Landkarten, über die sich die Finger bewegen, sind dabei niemals nur Abbildung der Welt, sondern Welterschöpfung. Sie sind von Weltanschauungen geprägt, so wie sie unsere Weltanschauung (ganz im Wortsinn) prägen.“<sup>231</sup>

Anstelle einer Reise werden die Landkarten der Kriegsspiele mit Angriffen verknüpft. Die fünf anti-englischen Spiele sind nicht das Produkt einer objektiven Kartografie, sondern führen die deutsche Weltanschauung gegenüber dem Erzrivalen zur Zeit der Spieleerzeugung in den 1940er-Jahren vor. Sie nutzen das Erscheinungsbild der Landkarte, um für den Bombenkrieg bedeutsame Industriezentren des Gegners zu bezeichnen. Wie schon im Planspiel, treten die Spielenden gegeneinander an, gleichzeitig spielt man nun aber auch gegen ein kollektives Feindbild. Im Vorwort zum Spiel *Wir fahren gegen Engeland* ist gar von der Vernichtung Englands die Rede:

„(...) Was euch in Wirklichkeit noch nicht vergönnt ist, auf dem Kommandoturm eines U-Bootes zu stehen, oder in schnellem Flug der englischen Küste entgegenzustreben, das könnt ihr hier im Spiel erleben. Mit diesen kleinen U-Booten und Flugzeugen sollt ihr „gegen Engeland fahren“ und könnt dabei, wenn ihr euch alle geschickt anstellt, die ganze englische Flotte vernichten. Das ist doch so recht ein Spiel, wie ihr es haben wollt! (...) Nun seht zu, daß ihr recht viel Tonnage der Engländer auf den Meeresgrund absacken lassen könnt.“<sup>232</sup>

---

<sup>230</sup>vgl. Schädler 2016, S. 35-38; Schädler 2018, S. 289.

<sup>231</sup>Strouhal 2015 (2017), S. 5.

<sup>232</sup>transkribiert nach einer Fotografie des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Wir fahren gegen Engeland*.

Die Würfelspiele wollen kein strategisches Gehirntaining sein, sondern aufregende Geschichten vom Krieg erzählen. Für das »Erleben« des Luftkampfes nimmt der Spielende die Perspektive des Piloten ein. Auf einer vorgegebenen Route rund um die Insel ereignen sich Abschnüsse, Zusammenstöße, Erfolge und Rückschläge, die mithilfe von lebhaften Illustrationen und Texten in Szene gesetzt werden. Dem Spiel *Wir fahren und fliegen gen Engeland* (Abb. 4) gelingt mit seiner Erzählung voller Vorstöße und Rückzüge eine besonders rasante Dynamik. Die hohe Dichte an Ereignisfeldern erzeugt eine wechselnde Beschleunigung und Verzögerung der Spielgeschwindigkeit. Jeder der maximal fünf Spielenden zieht mit einer individuellen Figur aus der Luftwaffe oder der Marine: Aufklärungsflugboot, Kampfflugzeug, Stuka, U-Boot oder Kreuzer. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Ereignisse so gewählt, dass sie Auswirkungen auf beide Gattungen – Flieger und Schiff – haben, sich aber unterschiedlich gestalten. So herrscht auf Feld 12 Minengefahr, wodurch die Schifffahrt eine Verzögerung erfährt, während die Flieger weiter oben problemlos vorankommen.<sup>233</sup> Auf manchen Feldern bilden sich regelrechte erzählerische Mikroeinheiten:

„Nr. 26: Deutsches U-Boot muß feindlichen Wasserbomben ausweichen, einen Umweg machen und auf Nr. 22 zurück. Die Flieger vertreiben den englischen Zerstörer, der die Wasserbomben geworfen hatte, und dürfen auf Nr. 27 vorrücken, ebenso der Kreuzer, der sich am Gefecht beteiligt hat. / „Nr. 66: Deutsches U-Boot macht einen kühnen Vorstoß in den Bristol-Kanal, erledigt feindliches Torpedoboot, darf auf Nr. 70 vorrücken. Der Kreuzer darf auf Nr. 68 vorrücken. Englische Flieger starten in großer Übermacht vom Flughafen Bristol aus und drängen die deutschen Flieger auf Nr. 64 ab.“<sup>234</sup>

Die wechselnde Erzählung aus mehreren Blickwinkeln verleiht den Ereignisfeldern den Charakter eines Kurzberichtes. Die Anleitung in ihrer Gesamtheit ergibt eine Geschichte vom Erfolg gegen einen konkreten Feind, der mithilfe des Mediums der Landkarte versinnbildlicht und entlang einer Rundreise aus sicherer Distanz und ohne strategische Kenntnisse bezwungen wird.

---

<sup>233</sup>vgl. Transkript des Regelwerks: Spieleverzeichnis *Wir fahren und fliegen gen Engeland*.

<sup>234</sup>transkribiert nach einer Fotografie des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Wir fahren und fliegen gen Engeland*.

## 2.4| Zwischen Küchentisch und Front

„Bellizistische Spiele dieser Art sind Echo wie Lautsprecher der Kriegsbegeisterung in Europa, sie erzählen ein dunkles, kaum bekanntes Kapitel aus der Faszinationsgeschichte des Krieges und aus der Geschichte der Spiele. Die Spielkultur evoziert nicht Kriegsbegeisterung, sondern bildet ein adäquates Überlaufgefäß für die bereits vorhandenen chauvinistischen Affekte.“<sup>235</sup>

Am Weihnachtsabend des Jahres 1914 lagen im Deutschen Kaiserreich unter zahlreichen Christbäumen Schachteln, in denen der Krieg im Miniaturformat verschenkt wurde. Die meisten dieser Spiele und Spielzeuge waren zeitnah zum Kriegsbeginn entworfen worden, um ein gutes Geschäft mit der von Patriotismus ergriffenen Bevölkerung zu machen. Dass der Krieg danach noch lange toben sollte, war zu diesem Zeitpunkt für viele undenkbar.<sup>236</sup> In deutschen Spielwarenkatalogen aus dem Ersten Weltkrieg machten die Kriegsspiele etwa ein Fünftel aller beworbenen Neuerscheinungen aus. Manche Hersteller verschrieben sich dem Thema besonders intensiv, etwa die Verlage *Spear & Söhne*, *Hausser* oder *Scholz*.<sup>237</sup> Sie verfolgten diesen Weg im Zweiten Weltkrieg weiter – was sich auch anhand des Luftkriegsthemas im Spielverzeichnis dieser Arbeit ablesen lässt. Die deutsche Spieleindustrie war seit der Mitte des 19. Jahrhunderts Weltmarktführer und exportierte einen großen Anteil ihrer Produkte nach Großbritannien und in die USA. Mit dem Kriegsbeginn geriet das Monopol ins Wanken und man versuchte, den eingebrochenen internationalen Absatz mit Produkten abzufangen, die an die omnipräsente Vaterlandsliebe appellierten.<sup>238</sup> Dabei waren heterogene Formen und Effekte zu beobachten:

„Das breite Spektrum der unterschiedlichen Spielgenres deckte alle Felder der Kriegspropaganda ab: von der Verstärkung der Selbstmobilisierungskräfte zu Kriegsbeginn über die Heroisierung der eigenen Truppen bei gleichzeitiger Dämonisierung des Feindes bis zur Ausgabe von Durchhalteparolen gegen Kriegsende. Spiele funktionieren hier nicht anders als andere Medien der Kriegspropaganda.“<sup>239</sup>

Da die Ressourcen in lange andauernden Kriegen zunehmend begrenzt waren, hatte die Herstellung von Spielzeugen in beiden Weltkriegen keine Priorität, auch wenn sie der vorherrschenden

---

<sup>235</sup>Strouhal 2016, S. 10.

<sup>236</sup>vgl. Postert 2018, S. 33, 48, 53; Strouhal 2016a, S. 132-133.

<sup>237</sup>vgl. Strouhal 2016a, S. 133-134.

<sup>238</sup>vgl. Faber 2007, S. 129, 136-137; Postert 2018, S. 48.

<sup>239</sup>Strouhal 2016a, S. 136.

Ideologie förderlich waren.<sup>240</sup> Die Umrüstung vieler Fabriken auf die Produktion für den Kriegsbedarf erzeugte mitunter merkwürdige Wechselwirkungen zwischen Heimat, Spiel und Schlachtfeld: André Postert weist auf eine Ausgabe der *Deutschen Spielwarenzeitung* vom Februar 1915 hin, in der ein Periskop für den Schützengraben beworben wird. Was zuvor als Kinderspielzeug eines Nürnberger Herstellers verkauft worden war, führte manch einfacher Feldsoldat nun scheinbar als Ausrüstung an der Front mit.<sup>241</sup> Auch klassische Brettspiele wie Schach oder Mühle fanden als *Feldpostspiele* ihren Weg ins Kriegsgebiet; sie zeichneten sich durch kleine Formate und günstiges Material aus, wodurch sie platzsparend verschickt werden konnten.<sup>242</sup> Zuhause wiederum wurde nicht nur „in den Kinderzimmern aufgerüstet“<sup>243</sup>: Die heimischen Christbäume waren im ersten Kriegsjahr mit Schmuck in Form von kämpfenden Papiersoldaten, Luftschiffen und Granaten behängt.<sup>244</sup> Ein konkretes Kriegseignis scheint besonders stark in den weihnachtlichen Haushalt transferiert worden zu sein: die Schlacht um Lüttich. Sie fand ihre Versinnbildlichung im sogenannten *großen Brummer*, einer 42 Zentimeter langen Geschossart, mit deren Hilfe die belgische Stadt erfolgreich bombardiert und erobert worden war. Auf Handflächengröße geschrumpft, wurde die Riesengranate zum Weihnachtsschmuckstück, zur Spieluhr oder zur Milchflasche umgedeutet.<sup>245</sup> Zugleich wird die Schlacht von Lüttich mit dem ersten militärischen Einsatz eines Zeppelins assoziiert. In der Eroberungsgeschichte um die Stadt spielte er jedoch nur eine Nebenrolle. Sein Auftritt sorgte für einen Überraschungseffekt, gab aber nicht den Ausschlag für den Sieg. Nichtsdestotrotz wurde sein Einsatz zuhause mit Spannung verfolgt, auf Ansichtskarten visualisiert und in Liedern wie dem folgenden zelebriert:<sup>246</sup>

„Nun kommt von oben mit surrendem Schall / Wohl Bombe auf Bombe mit rasendem Fall, /  
Die wühlend sich in den Schanzen verrannt! / Es blitzet und kracht, – es zündet und flammt,  
/ Bis drunten die fröhliche Waffentat / Der Deutschen die Feste bezwungen hat, / Da wendet  
der Vogel den mächtigen Flug, / Als wolle er sagen: für heut’ ist’s genug! / Hurra Zeppelin!“<sup>247</sup>

Das Luftschiff war ein attraktives Objekt, das die Imagination vom Kampf in den Lüften befeuerte. Richard Overly hebt hervor, wie sehr die militärische Luftfahrt während des Ersten Weltkrieges noch

<sup>240</sup>vgl. Poster 2018, S. 31-32 (WK I), S. 282 (WK II).

<sup>241</sup>vgl. Postert 2018, S. 32.

<sup>242</sup>vgl. Faber 2007, S. 137; Poster 2018, S. 37.

<sup>243</sup>Strouhal 2016, S. 9.

<sup>244</sup>vgl. Heeresgeschichtliches Museum Wien (Bereich Erster Weltkrieg) sowie <https://www.spielzeug-welten-museum-basel.ch/de/sonderausstellungen/patriotischer-weihnachtsschmuck/> (15.2.22).

<sup>245</sup>vgl. z.B. Online-Datenbank Landessammlung Stuttgart, IVNr. GV 357 und GV 358; <https://www.spielzeug-welten-museum-basel.ch/de/sonderausstellungen/patriotischer-weihnachtsschmuck/> (15.2.22).

<sup>246</sup>vgl. Luftfahrtarchiv Köln 2014: [http://www.luftfahrtarchiv-koeln.de/Angriff\\_Luettich.htm](http://www.luftfahrtarchiv-koeln.de/Angriff_Luettich.htm) (12.2.22).

<sup>247</sup>ebd.

in der Entwicklungsphase steckte, und dass der Luftkrieg dadurch weit weniger militärstrategische Bedeutung hatte, als gemeinhin angenommen wird.<sup>248</sup> Am Anfang des Jahres 1915 griff das Deutsche Kaiserreich erstmals mit Zeppelinlen gegen England an. Anstelle der erwarteten raschen Kapitulation führte das strategisch wirkungslos bleibende Manöver zum Gegenteil des gewünschten Effekts: England und andere Staaten rüsteten ihre Luftwaffe und Luftverteidigung auf. Auf lange Sicht hatte der deutsche Eroberungsversuch einen massiven Ausbau der Luftstreitkräfte in Europa bis zum Beginn des Zweiten Weltkrieges zur Folge.<sup>249</sup> Schon 1915 wurden in Großbritannien Plakate mit Schattenrissen von Flugzeugen und Luftschiffen (Abb. 23a) gedruckt, um die Identifikation etwaiger herannahender Feinde auch für die Zivilbevölkerung zu erleichtern.<sup>250</sup> Insgesamt blieb eine durch Luftangriffe ausgelöste Panik laut Overy im Ersten Weltkrieg sehr begrenzt.<sup>251</sup> Es war vielmehr die Vorstellung vom totalen Zerstörungspotential des Luftkrieges, die ein Unbehagen in der Zivilbevölkerung auslöste, wodurch der Luftkrieg in Erzählungen eine unverhältnismäßig große Präsenz gewann.<sup>252</sup> In der Praxis agierte die Luftwaffe im Ersten Weltkrieg als Unterstützerin der Hauptstreitkräfte zu Land und zu Wasser, und nicht als selbstständige Einheit.<sup>253</sup>



links | Abb. 23a: Plakat zur Identifikation von Fliegern, Großbritannien, 1915.

rechts | Abb. 23: Ausschnitt aus dem Würfelspiel *Kampf in den Lüften*, O. & M. Hausser, um 1914.

<sup>248</sup>vgl. Overy 2014, S. 42-43.

<sup>249</sup>vgl. Overy 2014, S. 42-45.

<sup>250</sup>vgl. Overy 2014, S. 44.

<sup>251</sup>vgl. Overy 2014, S. 49.

<sup>252</sup>vgl. Overy 2014, S. 41-56.

<sup>253</sup>vgl. Overy 2014, S. 11.

Spiele wie *Der Luftkrieg* (Abb. 22) oder *Kampf in den Lüften* (Abb. 23), die um 1914 entstanden, führen eine Art Genese der frühen Luftfahrttechnologie vor und verbannen das Thema des Krieges in Form kleiner Explosionen in den Bildhintergrund. Die bedrohliche Luftwaffe erscheint eher als faszinierende Luftfahrt. Dabei ergibt sich eine formelle Ähnlichkeit zu den Plakaten, die einen Überblick der im Krieg eingesetzten nationalen und feindlichen Flugobjekte geben.

Der Zeppelin wurde im deutschen Kaiserreich immer wieder eng mit patriotischen Erzählungen vom Krieg verknüpft. Am Spieldeckel des *FAMOS Schießspiels* (Abb. 24) schwebt das Luftschiff über einem Jungen, der mit einer Miniaturkanone hantiert. Umgeben von den Farben der deutschen Nationalflagge, verschreibt er sich laut Inschrift einer patriotischen Aufgabe, wie sie in der damaligen Zeit auch in anderen Spielen und in einem ähnlichen Wortlaut zu finden ist: „Ueb’ Aug’ und Hand, für’s Vaterland!“<sup>254</sup>. Beim Öffnen des Spielekartons erscheint eine theaterähnliche Kulisse mit Pappfiguren, Luftschiffen und Fesselballons. Die Übung besteht darin, die aufgestellten Soldatenplättchen mit Streichholzköpfen aus einer kleinen Kanone abzuschießen. Durch den Aufklappmechanismus ragt die fiktive Erzählung in den realen Raum hinein. Damit verändert sich etwas an der Art der Involvierung in das Spiel: Der Spielende zieht nicht mehr nur mit Steinen über ein Brett. Nun beugt er sich selbst zur Kanone und schießt; er wird durch seine Gesten und seine Körperhaltung eins mit dem Spielthema und seiner Kulisse. Ist die Schlacht dann geschlagen, wird das Schlachtfeld wieder zugeklappt und der Krieg ist verschwunden – zumindest vom Küchentisch. Neben dem lustvollen Zeitvertreib verspricht das Medium des Geschicklichkeitsspiels, den Charakter einer praktischen »Übung« zu bergen, deren Effizienz dahingestellt sei. Der mit dem Üben verbundene Anspruch – selbst wenn er nur zur Vermarktung dient – kann als spielerische Rekrutierung der jüngsten Generation für den Kriegsdienst am Vaterland gedeutet werden. In anderen Spielen werden die Tugenden des Soldatendaseins am Beginn der Spielanleitungen herausgestrichen. Im Würfelspiel *Der Luftkrieg*, um 1914, fällt die Erzählung besonders ausführlich aus:

„Wer hätte nicht mit Bewundern und Staunen von den Heldentaten gehört, welche unsere tapferen Flieger während des großen Krieges vollbrachten! Wie sie in stolzem Fluge hoch über der feindlichen Stellung dahinschwebten, sie auskundschafteten und verderbenbringende Bomben herabwarfen oder wie sie in erbittertem Kampfe mit feindlichen Luftfahrzeugen diese aus schwindelnder Höhe herabschossen, wie sie aber auch manchmal nach treuester Pflichterfüllung ehrenvoll unterlagen! Von den Schwierigkeiten

---

<sup>254</sup>transkribiert nach einer Fotografie, z.V.g.v. Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.

und Gefahren, welche unsere Flieger zu überwinden haben, von dem Ruhm und der Ehre, welche den Sieger erwarten, will Euch dieses Spiel ein Bild geben.“<sup>255</sup>

Für den Zweiten Weltkrieg finden sich ähnliche Zeilen in den Regelwerken von *Wir fahren gegen Engeland* oder des *Fallschirmjäger Spiels*. Im Unterschied zum Ersten Weltkrieg griff der Bombenkrieg nun umfassend und mit aller Härte um sich. Die zitierte Passage birgt jedoch einen Moment der Ernüchterung, der für spätere Kriegsspiele selten ist: das ehrenvolle Unterliegen während der Pflichterfüllung. Im realen Kampf bedeutet das im schlimmsten Fall den Tod – ein Wort, das man in Spieleanleitungen vergeblich sucht. Hin und wieder ist euphemistisch vom »Ausscheiden aus dem Spiel« die Rede, wenn ein Flugzeug auf einem Abschussfeld zum Stehen kommt.<sup>256</sup>

In den Spielen zwischen 1914 und 1945 wird der Krieg als aufregendes, positives Erlebnis verkauft, was mit einer weitgehend harmlosen Darstellung ohne Gefallene oder Verwundete einhergeht. Für das Nachdenken über menschliche Schicksale ist in den Zauberkreisen der Weltkriegsspiele zum Luftkrieg kein Platz. Solange die Distanz zwischen der umfriedeten Spielwelt und dem realen Krieg groß genug ist, bleibt das Kriegsthema scheinbar bedenkenlos spielbar. Sinkt die Euphorie und tritt Ernüchterung ein, ist vermutlich auch der Bann des Zauberkreises zunehmend gebrochen. Leider ist die Frage danach, wer genau Kriegsspiele gekauft hat, in welchen Auflagen sie erschienen und wie sie von den Spielenden im Verlauf des Krieges wahrgenommen wurden, offen. Innerhalb der aufkeimenden kriegsbegeisterten Stimmung können Kriegsspiele als „Zerrspiegel gesellschaftlicher Verhältnisse, aber auch Wunschspiegel der Sehnsüchte der Menschen“<sup>257</sup> interpretiert werden. Die deutschen Brettspiele zum Luftkrieg erzählen von einem kollektiven Wunschtraum des raschen Sieges über den Feind bei gleichzeitigem Ausbleiben von Verlusten in den eigenen Reihen. Sie sind Räume für Vorstellungen vom Krieg, die in der Realität nicht einzulösen waren. Ihre Erzählungen sind im Lichte der patriotisch bzw. nationalistisch aufgeladenen Stimmung während ihrer Entstehungszeit zu sehen.

Die Ambivalenz der Darstellungen des Krieges im Spiel und seiner tatsächlichen Gestalt mag aus heutiger Sicht zynisch erscheinen. Mit dem Kriegsende wurde die Entfremdung von Kriegsrückkehrern und Daheimgebliebenen deutlich, die den Ersten Weltkrieg aus völlig unterschiedlichen Perspektiven heraus erlebt hatten. Eine einschneidende Trennlinie betraf die unterschiedliche Wahrnehmung der Geräuschkulisse des Krieges in der Heimat und im Feld. Helmut Lethen beschreibt den Lärm als „wahrscheinlich einschneidendste (sic) Erfahrung der Front“<sup>258</sup> im

---

<sup>255</sup>transkribiert nach einer Fotografie: vgl. Spieleverzeichnis *Der Luftkrieg*.

<sup>256</sup>z.B. in: *Der Luftschutz; Feindliche Flieger in Sicht!; Flieger greifen an!*.

<sup>257</sup>Schädler/Strouhal 2010a, S. 9.

<sup>258</sup>Lethen 2014, S. 611.

Ersten Weltkrieg, die in psychiatrischen Kreisen zur Diskussion um „das Ohr als Einbruchsstelle des Traumas“<sup>259</sup> führte. Unter anderem wird vom Schriftsteller und Soldaten Robert Graves berichtet, der in seinem Fronturlaub feststellen musste, dass die Menschen in seiner Heimat seine Erfahrungen nicht nachvollziehen und er sie ihnen umgekehrt auch nicht kommunizieren konnte.<sup>260</sup> Die Gefahr des Schocks durch eine plötzlich einschlagende Granate, das überlebensnotwendige Deuten von Geräuschen oder die bedrohliche Stille kurz bevor der Feind in Sichtweite gerät, entzogen sich der Erfahrung der zuhause gebliebenen Menschen.<sup>261</sup> Das Spiel erscheint in dieser Gegenüberstellung umso trivialer: Während der Spielende beim Schießen auf Zeppelinfiguren und Pappstücke begeisterte Erregung verspürte, ohne einen Gegenangriff fürchten zu müssen, war der Soldatenalltag in den Schützengräben oder in den Kampfflugzeugen potentiell von Beklemmung und Verstörung begleitet. Die akustische Ebene fehlt im Spiel zur Gänze. Alle Andeutungen von Differenzierung, Tod, Angst, Trauma und Gewalt werden in äußerste Distanz zum Spielbrett gestellt. Wohl nicht zufällig ist in den meisten Regelwerken der Spiele zum Luftkrieg anstelle von Piloten oder Zivilist\*innen die Rede von kämpfenden Flugobjekten oder zu bombardierenden Fabriken.

Mit dieser kleinen Auswahl von Wechselwirkungen und Transfers zwischen Spielwelten und Schlachtfeldern sollte die Stimmung umrissen werden, in der die Brettspiele zum Luftkrieg erstmals aufkamen. Dass der Erste Weltkrieg zu diesem Thema nur wenige Beispiele bietet, ist für eine Analyse frustrierend – und verdeutlicht zugleich, wie sehr das Thema des Luftkrieges auf den Spielplänen aus dem Zweiten Weltkrieg an Dominanz und Eigenständigkeit gewinnt. Die Farben werden intensiver und die Motive der Spielekartons düsterer. Liebliche Erzählungen von der Luftfahrttechnologie verändern sich zunehmend in Richtung des totalen Bombenkrieges. Ein völlig neuer Aspekt im Spiel ist die Darstellung des Luftschutzes, der sich im Laufe der Zwischenkriegszeit als Vorbereitung auf einen herannahenden Luftkrieg entwickelte. Um zum Ende noch einmal pointierter auf den Luftkrieg zuzusteuern, geht es ein letztes Mal in die Tiefen der Geschichte(n), um die Oberflächen der Spielwelt besser begreifen zu können.

---

<sup>259</sup>Lethen 2014, S. 612.

<sup>260</sup>vgl. Lethen 2014, S. 612.

<sup>261</sup>vgl. Lethen 2014, S. 613-615.

## 2.5| Von oben oder: Bomben fallen

„Vor 1939 wurde gemeinhin erwartet, dass Bombenkriege schnell, rücksichtslos und folgenreich verlaufen würden. Die Großoffensiven, die von Deutschland, England und den Vereinigten Staaten bestritten wurden, waren dagegen langwierige Unternehmen, Abnutzungskriege bei hohen Verlusten an Menschen und Maschinen, ohne klares Ende und mit einer tiefen Kluft zwischen Anspruch und Wirklichkeit (...) Die Bomberooffensiven galten als charakteristischer Ausdruck für die sich wandelnde Form des Krieges; in einer Ära der Massenpolitik und des raschen wissenschaftlichen Fortschritts, in der ganze Gesellschaften mobilisiert wurden, um andere Gesellschaften unter Einsatz neuester Technik zu bekämpfen, hielt man den Bombenkrieg für eine uneingeschränkt zeitgemäße Methode der Kriegsführung.“<sup>262</sup>

Richard Overy, *Der Bombenkrieg*, 2014.

Richard Overys tausendseitige Publikation zum strategischen Bombenkrieg bringt eine erstaunliche Erkenntnis: Die Effizienz des Luftkrieges zwischen 1939 und 1945 wurde massiv überschätzt. Zwar wurde der Selbstdarstellung der einzelnen Luftwaffen viel Platz eingeräumt und das Abwerfen von Bomben exzessiv praktiziert, doch die Zielsicherheit blieb trotz aller technologischer Innovationen hinter den Erwartungen zurück.<sup>263</sup> In der Idealvorstellung war der Bombenkrieg ein Manöver von taktischer Präzision und kürzester Dauer, das die feindliche Rüstungswirtschaft zerstören, die Moral der bombardierten Zivilbevölkerung untergraben und politische Zugeständnisse der Gegenseite erzwingen sollte.<sup>264</sup> Die Praxis war weit von dieser Wunschvorstellung entfernt. Anstelle von punktgenauen Abschüssen nahm der Luftkrieg die Form einer diffusen Zerstörungswut an, die bewusst immer größere Mengen an Bombenmaterial verbrauchte, ohne die eigentlich strategisch relevanten Orte präzise erfassen zu können.<sup>265</sup> Stattdessen wirkte die Gewalt verstärkt auf die Zivilgesellschaften, die trotz hoher Opferzahlen und Panik wider Erwarten nicht unmittelbar unter der Bombardierung zusammenbrachen.<sup>266</sup> Overy spricht von überlebensnotwendigen „Gemeinschaftszwängen, die die Bombenangriffe schufen“<sup>267</sup>. Durch national ergriffene Maßnahmen zum zivilen Luftschutz wurden der Zusammenhalt und der Wille zur Widerständigkeit

---

<sup>262</sup>Overy 2014, S. 867-868.

<sup>263</sup>vgl. allgemein Overy 2014, Kapitel *Bombenangriffe vor 1940: Fiktion und Wirklichkeit* (S. 41-95) sowie *Die Bilanz des Bombenkrieges* (S. 867-900; v.a. S. 867-872).

<sup>264</sup>vgl. Overy 2014, S. 874.

<sup>265</sup>vgl. u.a. Overy 2014, S. 153-154, 168-170, 192-193, 873-878.

<sup>266</sup>vgl. Overy 2014, S. 881-886.

<sup>267</sup>Overy 2014, S. 885.

gefestigt. Die Einhaltung wurde als kollektive Pflicht propagandiert, während die Missachtung zum Ausschluss aus der Gemeinschaft führen konnte. Sowohl in England als auch im Deutschen Reich wurde die Notwendigkeit zum Luftschutz mit einer Erzählung vom heimtückischen und feigen Verhalten des Gegners verknüpft, der aus der Luft gegen das Kriegsrecht verstoße – wie es die erzählende Seite im Grunde ebenso tat.<sup>268</sup>

**Nach oben schauen oder: Bomben ausweichen.** Die Luftangriffe während des Ersten Weltkrieges hatten der Bevölkerung Europas einen Ausblick darauf gegeben, wie ununterscheidbar die Zonen von Front und Heimat in zukünftigen Kriegen zusammenrücken könnten.<sup>269</sup> Das »Dritte Reich« versuchte sich frühzeitig gegen den erwarteten Effekt einer Demoralisierung der Zivilgesellschaft durch einen Bombenkrieg zu rüsten und leitete bereits in den frühen 1930er-Jahren Maßnahmen zur Vorbereitung des Luftschutzes ein. Bis zum Eintreten des totalen Krieges sollte die Heimatfront zu einer „Heimatarmee“<sup>270</sup> werden.<sup>271</sup> 1935 adressierte der *Reichsluftschutzbund* seine Unterstützer\*innen als »Kämpfer«, die den Soldaten an der Front gleichgestellt wären.<sup>272</sup> Der „kollektiven gesellschaftlichen Mobilisierung“<sup>273</sup> in Form des *Luftschutzbundes* schloss sich im Laufe des Zweiten Weltkrieges etwa ein Viertel der deutschen Bevölkerung an.<sup>274</sup> Der zivile Luftschutz bestand in einer ausführlichen Anleitung zum Selbstschutz. Dazu gehörten das Wissen um das richtige Verhalten beim Einsetzen des Fliegeralarms, die Bekämpfung von abgeworfenen Brandbomben, die Leistung von Erster Hilfe oder die Unterstützung bei Aufräumarbeiten nach den Angriffen. In den ersten Kriegsjahren befanden sich die meisten Luftschutzräume in privaten Wohnhäusern. Für den reibungslosen Ablauf während eines Luftangriffes waren die Hausbewohner\*innen selbstständig verantwortlich, indem sie Fluchtwege freihielten, die Dachböden entrümpelten und genügend Löschwerkzeuge bereitstellten. Die Funktion des Luftschutzwartes, der für ganze Häuser oder Straßenzüge zuständig war, gewann während der Intensivierung der Bombenoffensiven auf deutsche Städte zunehmend an Bedeutung. Die Position wurde auch von Frauen ausgeübt.<sup>275</sup>

In den 1930er- und 1940er-Jahren greifen mehrere deutsche Spiele das Thema des Luftschutzes in den eigenen vier Wänden auf (Abb. 19-21). Die Regelwerke verweisen darauf, dass hinter diesen Spielen der ernsthafte Sinn stecke, mit den Luftschutzvorschriften vertraut zu machen. Das

---

<sup>268</sup>vgl. u.a. Overy 2014, S.344, 885-886.

<sup>269</sup>vgl. Overy 2014, S. 50-51.

<sup>270</sup>Overy 2014, S. 70.

<sup>271</sup>vgl. Overy 2014, S. 70-71, 597-601.

<sup>272</sup>vgl. Overy 2014, S. 597.

<sup>273</sup>Overy 2014, S. 597.

<sup>274</sup>vgl. Overy 2014, S. 885.

<sup>275</sup>vgl. Overy 2014, S. 597-606, 614-619, 883-885.

Würfelspiel *Feindliche Flieger in Sicht* möchte laut Selbstbeschreibung lehren, „wie sich die Bevölkerung bei derartigen Überfällen zu verhalten hat“<sup>276</sup>. Die Texte zu den Ereignisfeldern ergeben kleine Erzähleinheiten, die über den Ablauf während der Bekämpfung eines heranfliegenden Feindes oder das Löschen einer eingeschlagenen Brandbombe aufklären. Jedes Feld, das ein Fehlverhalten zeigt, verlangsamt die Spielgeschwindigkeit. Im Würfelspiel *Flieger-Alarm* werden Verstöße gegen Luftschutzvorschriften sogar mit einer Geldstrafe von bis zu fünf Pfennigen geahndet, wenn die Wohnung nicht verdunkelt oder der Luftschutzraum während des Angriffs verlassen wurde. Die einzelnen Handlungen der dargestellten Akteure unterliegen einer strengen Bewertung ohne Grauzonen. Der Angriff als „feige Taktik des Feindes“<sup>277</sup> und jene „Volksgenossen, die durch Leichtsinns oder Unüberlegtheit gegen die »Luftschutz-Vorschriften« verstoßen“<sup>278</sup> erscheinen im Spieltext als ähnlich große Übeltäter. Der Flieger am Spielkarton verrät, dass es sich einmal mehr um die Geschichte einer englischen Invasion handelt. Von den Angreifern ist am Spielplan jedoch wenig zu bemerken; auch die Darstellung großer Katastrophen bleibt aus. Stattdessen sieht man kleine Erfolge aufgrund des richtigen Verhaltens von Zivilist\*innen, die – zusammen mit den Soldaten der Flak-Artillerie – „unsere Beschützer und Helfer im ganzen Reich“<sup>279</sup> sind. Die befürchtete Demoralisierung durch den Bombenkrieg wird durch das Bild einer entschlossen handelnden, gut vorbereiteten Gemeinschaft ersetzt, die widerstandsfähig bleibt, indem sie Ruhe bewahrt. Auf Feld Nummer 100 kommt es zur Entwarnung, nachdem der Feind im Kegel des Suchscheinwerfers mit vereinten Kräften abgeschossen wurde. Laut Overy waren erfolgreiche Fliegerabschüsse durch Flaks höchst selten.<sup>280</sup>

Die stark didaktischen Spiele zum Luftschutz präsentieren sich wie Anleitungen zum idealen Verhalten im Ernstfall. Sie erscheinen als spielgewordene Illustrationen der deutschen Luftschutzpropaganda, denen Raum für Fantasie und Interpretationen fehlt. Der Würfelspielmodus ist unspektakulär – und dennoch bilden die Luftschutzspiele innerhalb der Brettspiele zum Luftkrieg eine erwähnenswerte Ausnahme, da sie den Angriff aus einer umgekehrten Perspektive schildern als gewohnt: vom bombardierten Boden aus.

**Nach unten schauen oder: Bomben abwerfen.** Die meisten Brettspiele stellen den Luftkrieg aus der Vogelperspektive dar. Der Spielende nimmt die Rolle eines aktiv bombardierenden Piloten oder Strategen ein. Die in dieser Arbeit zusammengetragenen Spiele stammen zu einem großen Teil aus jenen drei Ländern, die die großen Bombenoffensiven während des Zweiten Weltkrieges anführten:

---

<sup>276</sup>transkribiert nach einer Fotografie des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Feindliche Flieger in Sicht*.

<sup>277</sup>transkribiert nach einer Fotografie des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Flieger-Alarm*.

<sup>278</sup>ebd.

<sup>279</sup>ebd.

<sup>280</sup>vgl. Overy 2014, S. 873.

Deutsches Reich, England und USA. Overy beschreibt alle drei Offensiven – die deutsche Luftschlacht um England, die Alliierten-Angriffe auf deutsche Städte und die amerikanischen Luftkämpfe im Pazifik – als unausgelegene Handlungen, denen es an der Möglichkeiten einer zielführenden Vorbereitung genauso mangelte wie an einem realistischen Urteilsvermögen bezüglich der Auswirkungen.<sup>281</sup> Schon zu Kriegsbeginn stieß die deutsche Luftwaffe in der ersten großen Luftoffensive gegen England an technische und strategische Grenzen. Trotz des Überraschungsmoments konnte kein nennenswerter Sieg errungen werden.<sup>282</sup> Die Durchführung der meisten deutschen Bombenoffensiven scheiterte an der mangelnden Zielgenauigkeit, obwohl die Abwürfe in der Theorie genau geplant wurden:<sup>283</sup>

„Die Bomberbesatzungen erhielten Einsatzkarten, auf denen Flächenziele in Form rechteckiger oder rautenförmiger blauer Strichfuren verzeichnet waren; die Punktziele (ein Gasometer, ein Kraftwerk) waren durch rote Punkte markiert, während rote Kreise Zielattrappen bezeichneten. Von den Fliegern erwartete man, dass sie diese Ziele erkennen und ihre Bomben nicht vergeuden würden.“<sup>284</sup>

Ähnliche Anweisungen zum maßvollen Verbrauch der Bomben erhielten später auch die Piloten der englischen und amerikanischen Luftwaffe.<sup>285</sup> Im Verlauf des Krieges etablierte es sich jedoch immer mehr, Tonnen von Bomben auch dann fallen zu lassen, wenn ein exakter Abschuss des vereinbarten Ziels nicht möglich war.<sup>286</sup> Der Erfolg der Offensiven wurde nicht mehr in präzisen Treffern gemessen, sondern in der Menge des verbrauchten Bombenmaterials: 1944 ließen Flieger der USA angeblich die millionste Tonne auf die Gebiete der Mittelmächte fallen.<sup>287</sup> Im selben Jahr konnten erstmals tatsächliche strategische Erfolge aus der Luft erzielt werden, nachdem das amerikanische Militär der Luftwaffe den klaren Vorzug gegenüber der Marine gegeben und sich der Wahrung der Luftherrschaft vollumfänglich gewidmet hatte.<sup>288</sup> Während der gesamten Kriegsdauer blieben die Folgen von Bombardierungen schwer einzuschätzen: Treffer von Städten, Fabriken oder Schiffen wurden von Piloten mitunter als Abschüsse bewertet, obwohl es sich nur um unbedeutende Materialschäden handelte.<sup>289</sup> Zudem wurde es gängige Praxis, Produktionsstätten zu verlagern, die

---

<sup>281</sup>vgl. u.a. Overy 2014, S. 868-873.

<sup>282</sup>vgl. u.a. Overy 2014, S. 153-158, 191-192.

<sup>283</sup>vgl. u.a. Overy 2014, S. 154, 364.

<sup>284</sup>Overy 2014, S. 153-154.

<sup>285</sup>vgl. Overy 2014, S. 341-343 (GB), S. 894 (USA).

<sup>286</sup>vgl. u.a. Overy 2014, S. 150-153, 349, 368, 873-874, 894.

<sup>287</sup>vgl. Overy 2014, S. 873.

<sup>288</sup>vgl. Overy 2014, S. 870-871.

<sup>289</sup>vgl. Overy 2014, S. 176.

nicht an einen bestimmten Standort gebunden waren, und den Gegner Attrappen oder Leerstände bombardieren zu lassen.<sup>290</sup>

Die deutschen Brettspiele auf englischen Landkarten setzen punktgenaue Markierungen auf Städte und Industriezentren, die es im Spielverlauf zu bombardieren gilt. Sie erzählen den Luftkrieg mit der Ordnung und Klarheit, die in der Praxis des Bombenkrieges fehlte – ich würde sogar so weit gehen, zu sagen, sie zeigen die Idealvorstellung des Bombenkrieges.

In Spielen aus dem englischsprachigen Raum ist im Verlauf des Zweiten Weltkrieges eine Tendenz zum Geschicklichkeitsspiel zu beobachten, wenn es um den Luftkrieg geht. Im australischen Schießspiel *Target for Tonight* (Abb. 17) hat der Spielende das Ziel, feindliche Schiffe oder Fabriken während eines Nachtangriffes mit kleinen hölzernen Bomben zu treffen. Das Spielbrett ist ein doppelseitig bedruckter Teppich, auf den die kleinen Objekte aus einem Kartonflugzeug fallengelassen werden. Eine Falltür an der Unterseite des Fliegers macht das Abwerfen möglich. Die Anleitung erörtert, das Objekt so zu halten „as you would a gun“<sup>291</sup>. Das Treffen des Schlachtschiffes oder Berlins gibt die meisten Punkte. Das amerikanische Spiel *Bombs Away!* (Abb. 30) funktioniert in ähnlicher Weise. Der kleine Apparat, mit dessen Hilfe die eingespannten Bomben gelöst und in Folge auf den Boden gelassen werden, erinnert an die Steuerung in einem Cockpit. Das Spielbrett ist der kreisrunde Ausschnitt eines schematischen Stadtplans, auf dem die Miniaturbomben steckenbleiben. Buchstaben kennzeichnen verschiedene Areale innerhalb der Stadt: F steht mutmaßlich für *factory* (Fabrik), S für *station* (Bahnhof). Auch Kirchen und Krankenhäuser sind mit entsprechenden Symbolen gekennzeichnet. Es ist anzunehmen, dass das Ziel des Spiels im Treffen der Fabriken und der dargestellten kleinen Schiffe liegt, während andere Regionen auf der Karte vom Bombardement verschont bleiben sollen. Implizit beinhaltet das Spiel das ethische Dilemma der Bombardierung der Zivilbevölkerung – für mich erzählerisch eine überraschende Komponente, die für den Spannungszuwachs im Spiel durchaus Sinn macht, indem nicht alles wahllos abgeschossen werden darf. Bei *Target for Tonight* lässt sich Ähnliches beobachten: Auf dem Spielplan gibt es einige kleine Kreise, deren Abschuss Punkteabzüge bringt. Erneut handelt es sich um Krankenhäuser und Kirchen, aber auch um Leuchttürme oder Lazarettsschiffe. Beide Spiele verbinden die Perspektivdarstellung von oben mit der tatsächlichen räumlichen Distanz zwischen dem Spielplan und dem Objekt, mit dem gefeuert wird. Der Spielende steht über dem kleinen, am Boden liegenden Quadrat, als würde er eine Stadt aus großer Entfernung anvisieren und die geladenen Bomben aus großer Höhe nach unten fallen lassen. Trifft man mit kühler Konzentration ins Schwarze, ist der Erfolg buchstäblich erzielt.

---

<sup>290</sup>vgl. u.a. Overy 2014, S. 161-163, 658-665.

<sup>291</sup>transkribiert nach einer Fotografie des Regelwerks: vgl. Spieleverzeichnis *Target for Tonight*.

Für viele Bomberpiloten wird die emotionale Kälte zur überlebenswichtigen Abschottungsstrategie. Der in England stationierte US-Amerikaner Benjamin McCartney beschreibt den Blick aus seinem Flieger, hinab auf bombardierte Orte, als panzerartiges Gefühl: „Ich sah eine Rauchsäule, die langsam, schwer und braun über den Bereitstellungsräumen aufstieg. Plötzlich stellte ich fest, daß ich überhaupt nichts dabei fühlte. Vielleicht war es am besten so.“<sup>292</sup>. McCartneys Division war mit Fliegern ausgestattet, die aufgrund anfänglicher Schwierigkeiten in der Handhabung den Spitznamen *Witwenmacher* erhalten hatten. Die zitierten Zeilen wurden zur Inschrift seines Grabsteins.<sup>293</sup> Auch Overy schildert, dass der Luftkrieg mitnichten nur eine Belastung für die Zivilgesellschaft war:

„(...) ob es nun die Fliegersoldaten waren, die unter gewaltigem körperlichen und seelischen Stress gegen den Feind und die Elemente kämpften, oder die Ortschaften, die tief unter ihnen zu Opfern einer Technologie wurden, die niemals so akkurat wirkte, dass sich die Vernichtung von Menschenleben und städtischen Räumen hätte eingrenzen lassen. Es gehört zu den furchtbaren Paradoxien des totalen Krieges, dass er die Bomberbesatzungen nicht weniger als die Bombardierten traumatisieren konnte.“<sup>294</sup>

Ein Bewusstsein für die seelische Belastung der Piloten existiert schon zu Beginn des Zweiten Weltkrieges. In einem deutschen Expertenbericht von 1940 wird ein rasch eintretender Zustand der Auslaugung beschrieben, der es erforderlich mache, den Piloten nach drei Kampftagen mindestens zwei Tage Erholung zu gewähren. Im Falle eines anhaltenden Bombenkrieges müsse mit dem Zusammenbruch zahlreicher Piloten gerechnet werden.<sup>295</sup>

Die Geschicklichkeitsspiele werden von diesen emotionalen und psychischen Komponenten ebenso wenig tangiert wie vom Element des traumatischen Lärms. Mit ihrem Ein-Spieler-Modus übersetzen sie, was der Luftkrieg potentiell ist: ein kühler asymmetrischer Angriff.

---

<sup>292</sup>Karl Müller Verlag 1994, S. 82.

<sup>293</sup>vgl. Darman 2016, S. 86; Karl Müller Verlag 1994, S. 82.

<sup>294</sup>Overy 2014, S. 15-16.

<sup>295</sup>vgl. Overy 2014, S. 158.

---

### **Einschub: *Atomic Bomb* im Selbstversuch.**

Als ich mich daran mache, das Geschicklichkeitsspiel *Atomic Bomb* (Abb. 31) nachzubauen, ahne ich noch nicht, in wie kleine Formate der Krieg passt. Es ist das Jahr 2017 und Helmut Lethen ermutigt die Studierenden in seinem Kurs zum Thema der *Kriegsspiele*, eine Reproduktion oder eine Adaptation von einem der abgedruckten Spiele im kürzlich erschienenen Sammelband *Agon und Ares* anzufertigen. Zwischen vielen aufregenden und aufwühlenden Beispielen geht bei der Vergabe der Themen immer wieder ein empörtes Raunen durch den Seminarraum. Gegen Ende erscheint auf der Projektionswand riesengroß die Abbildung von *Atomic Bomb*. Die Einfachheit der Darstellung und die moderne Ästhetik der Reduktion haben eine merkwürdige Anziehungskraft. Es ist die Art von grafischer Gestaltung, die mich in Museen von einem anderen Objekt zurückkehren lassen würde, weil ich mich noch nicht sattgesehen habe. Die gezeichnete Bombe schießt aus der linken Ecke ins Bild. Sie ist das einzige Element der Illustration, das eine Andeutung von Dreidimensionalität besitzt. Mit ihrem Drall scheint sie den dunklen Spielraum zu erleuchten. Ansonsten herrscht Flachheit in der Schachtel. Die japanische Insel tritt comicartig aus dem gelben Untergrund hervor. Zwei kleine Löcher verlautbaren, dass es sich um Hiroshima und Nagasaki handelt – jene Städte, die am Ende des Zweiten Weltkrieges von den USA mit Atombomben beworfen wurden. Ich entscheide mich dazu, dieses Spiel nachzubauen und kaufe das Buch, um mehr zu erfahren. Der Begleittext zum Bild fällt sehr kurz aus, doch eine Sache sticht sofort ins Auge: das Produktionsjahr 1945. Das Spiel ist so abgedruckt, dass es das DIN A5-Format der Publikation gut ausfüllt. Zu diesem Zeitpunkt habe ich die Vorstellung, diese Größe würde dem Original entsprechen.

Nun beginnt die Recherche. Bei meiner Spurensuche durch die Tiefen des Internets stoße ich auf Antiquariatsseiten und Verkaufsplattformen auf Modelle in unterschiedlich gutem Zustand. Manche Verkäufer haben ihre Ware so fotografiert, dass man die Materialität des Spiels erkennen kann: Das Blatt mit der Bombenillustration ist auf einen Karton geklebt, der auf der Rückseite des Spiels sichtbar ist. Die Fassung ist eine Art Banderole aus blau eingefärbtem Leichtmetall, in das furchenartige Vertiefungen eingelassen sind, um das Spiel besser festhalten zu können – oder um sich selbst am Spiel festzuhalten, wenn der ludische Sog allzu stark wird? Eingeschlossen zwischen dem Bild und der Glasabdeckung rollen zwei durchsichtige Kapseln umher, in denen sich je eine kleine silberne Kugel befindet. Ziel ist es, sie in die Löcher zu manövrieren. Bei der Sichtung des Inserates von einem amerikanischen Verkäufer auf Ebay spüre ich, wie mich etwas aus meiner einsetzenden Müdigkeit holt – endlich, eine Größenangabe! Ich rechne die aufgeführten Inches in Zentimeter um und überprüfe das Ergebnis mehrfach, da ich es nicht glauben kann: 8,3 x 10,8 Zentimeter Fläche und 2,2 Zentimeter Tiefe.



### Abbildung Selbstversuch I

Abdruck Originalspiel in *Agon und Ares* (Strouhal 2016, S. 246-247), Rekonstruktion (K. Rosenbichler 2017).

Der Nachbau des Spiels erweist sich als Aufgabe, die Genauigkeit und Konzentration erfordert, selbst wenn nur mit einfachen Hilfsmitteln gearbeitet wird. Nach dem Zeichnen des Grundrisses der Schachtel im Maßstab 1:1, der provisorischen Konstruktion einer Erhöhung in der Spielschachtel, um die Kugeln versenken zu können, und dem Zurechtschneiden aller Einzelteile füge ich, in Ermangelung anderer Möglichkeiten, zwei weiße Zuckerkugeln aus meinem Backvorrat ins Spielinnere. Am Ende halte ich ein Spiel in Händen – oder besser: in einer Hand –, das eine der bis dahin größten Katastrophen in der Kriegsgeschichte aufgreift. Im Originalformat ist es schließlich nur noch halb so groß wie das publizierte Bild im Buch. Während ich das kleine Objekt hin und her kippe, verschwimmt der Spieluntergrund vor meinen Augen. Mein Bewusstsein dafür, worauf die Kugeln gerollt werden, geht im Moment des Spielens verloren: Ich versuche, zwei Objekte in zwei für sie vorgesehene Löcher zu befördern. Sobald ich darüber nachdenke, was das in der Übersetzung bedeuten könnte, ist das Spiel verdorben. Ich möchte keine Bomben auf Hiroshima und Nagasaki werfen – und tue es in diesem Moment irgendwie doch.

Die von mir angefertigte Grundrisszeichnung der Spielschachtel ist in leicht verkleinertem Format auf dem Umschlag dieser Arbeit abgedruckt, um dem Lesenden bei Interesse die Möglichkeit zu geben, einen eigenen Rekonstruktionsversuch zu starten.

**Bomben bauen.** *Atomic Bomb* war nicht das erste Geschicklichkeitsspiel, das der amerikanische Hersteller *The A. C. Gilbert Company* herausgab – wohl aber das brisanteste. Bereits in den 1930er-Jahren produziert die Firma Spiele mit ähnlichem Format und Modus. Dabei sollten Knochen in den Futternapf des Hundes manövriert oder die Knöpfe einer Jukebox durch das Versenken der rollenden Kapseln aktiviert werden. Die grafische Gestaltung auf einem gelben Untergrund und der blaue Metallrahmen sind ein durchgängiges Stilmittel der zahllosen Variationen des Spiels. 1945 wird die harmlose Form mit einem brandaktuellen politischen Inhalt befüllt: dem ersten Nuklearangriff der Geschichte. Die beiden japanischen Bombenziele auf der Spielfläche verweisen darauf, dass das Produkt nach dem Abwurf der Atombomben auf den Markt gekommen sein muss. Wie die *Atomic Heritage Foundation* in Zusammenarbeit mit dem *National Museum of Nuclear Science and History* anhand einer ausführlichen Zeitlinie ausweist, gab es bis kurz vor der Bombardierung mehrere mögliche Ziele. Infrage kommende Städte waren Hiroshima, Kokura oder Niigata. Nagasaki stand in der Prioritätenliste ursprünglich nur an vierter Stelle.<sup>296</sup> Insgesamt waren 1945 drei Atombomben in Aktion. Die erste von ihnen wurde unter dem Decknamen *Gadget* (Apparat) knapp einen Monat vor dem Angriff auf Japan in der Wüste von New Mexico getestet. In den Morgenstunden des 6. August 1945 wurde die Atombombe *Little Boy* aus etwa 600 Metern Höhe von einem amerikanischen Langstreckenbomber auf die Stadt Hiroshima fallengelassen.<sup>297</sup> Die Darstellung im Spiel erinnert an die längliche Form dieser 4,5 Tonnen schweren Bombe mit Urankern. Allein bei diesem Angriff starben schätzungsweise 200 000 Menschen direkt beim Bombeneinschlag oder an den unmittelbaren Folgen.<sup>298</sup> Drei Tage später traf die rundliche Plutonium-Bombe *Fat Man* die Stadt Nagasaki und vermehrte die Gewalt noch weiter.<sup>299</sup> Die *Gilbert Company* war zur damaligen Zeit für die Produktion von naturwissenschaftlichen Spielen in Form von Baukästen bekannt. Ab den 1910er-Jahren entstanden Bausätze für futuristische Roboterfiguren, aber auch diverse Spielschachteln, die Materialien für das Errichten von kleinen Schaltkreisen oder Substanzen für harmlose chemische Experimente enthielten. 1941 eröffnete die Firma unter dem Namen *Gilbert Hall of Science* einen Schauraum für Spiele in New York, in dem von der produktiven Kraft der Wissenschaften erzählt wurde.<sup>300</sup> 1952 kommt ein Spielekoffer mit dem Titel *Atomic Energy Lab* auf den Markt, der 150 spannende Versuchsanordnungen verspricht.<sup>301</sup> Dokumentationen des Vizepräsidenten Herman L. Trisch belegen, dass die Firma während des

<sup>296</sup>vgl. Atomic Hertiage Foundation 2016: <https://www.atomicheritage.org/history/hiroshima-and-nagasaki-bombing-timeline> (23.2.2022).

<sup>297</sup>vgl. Brockhaus Enzyklopädie 1990, S. 639.

<sup>298</sup>vgl. Atomic Hertiage Foundation 2016.

<sup>299</sup>vgl. ebd. sowie Brockhaus Enzyklopädie 1990, S. 639.

<sup>300</sup>vgl. Eli Whitney Museum Hamden/New Haven: <https://www.eliwhitney.org/7/museum/-gilbert-project/-man/a-c-gilbert-scientific-toymaker-essays-arts-and-sciences-october> (23.2.2022).

<sup>301</sup>vgl. Deutsches Museum München: <https://blog.deutsches-museum.de/2015/06/05/ein-besonderes-spielzeug-das-gilbert-u-238-atomic-energy-lab-von-1952> (23.2.2022).

Zweiten Weltkrieges intensiv in die geheime Produktionskette von Kriegsmaterial für den Kampf gegen Japan involviert war. Das Material ist zu großen Teilen in den *Western Connecticut State University Archives* zugänglich. Es beinhaltet Produktionsvereinbarungen für tausende Waffen sowie zahlreiche Entwürfe für Kriegserfindungen zur Unterstützung der amerikanischen Bodentruppen, Luftwaffe und Marine gegen Japan.<sup>302</sup> Aus den Aufzeichnungen geht unter anderem hervor, dass die *Gilbert Company* 1945 offizielle Regierungsaufträge für den Bau von Übungskästen zur Entschärfung japanischer Minen erhalten hatte.<sup>303</sup> In ihrer Optik gleichen sie den Spielzeugbausätzen aus der Zwischenkriegszeit. Für den aufopfernden Einsatz zugunsten des US-Militärs und den Beitrag zur Erfolgsgeschichte des Kriegsverlaufs wurde die Firma bis 1945 viermal ausgezeichnet.<sup>304</sup> An der Entwicklung der Atombombe war sie nicht beteiligt. Dennoch lässt das Wissen um die enge Verbindung zwischen dem Spielehersteller und den Kriegstreibenden es kaum noch zu, *Atomic Bomb* als naive Illustration zu betrachten. Vielmehr liegt nahe, dass die Firma den amerikanischen Sieg über Japan zum Teil für sich selbst verbuchte und das ausschlaggebende Ereignis bewusst und provokativ in Szene setzte. Das Spiel verbindet die Erzählung vom militärischen Triumph mit dem Thema der naturwissenschaftlichen Kraft, deren Vermittlung man sich seit Jahrzehnten verpflichtet hatte. In Anbetracht der Auswirkungen ist umso erschreckender, wie in diesem konkreten Fall inszeniert wurde: auf die reduzierteste und kleinstmögliche Weise – verpackt in die Harmlosigkeit einer handflächengroßen Schachtel.

Die Spieleindustrie hat während der beiden Weltkriege diverse Spiele produziert, die aus heutiger Sicht grenzwertig sind. Viele von ihnen beinhalten einzelne realitätsnahe Bausteine, die mit einer fiktiven Erzählung verflochten sind. Das große Unbehagen, das von *Atomic Bomb* ausgeht, liegt in der Übersetzung eines ganzen Ereignisses ins Spiel, das bereits mit fatalen Folgen stattgefunden hat. Einerseits sind die Atombombenabwürfe in der amerikanischen Wahrnehmung der Zeit mit der Beendigung des Zweiten Weltkrieges verknüpft, andererseits war der siegbringende nukleare Angriff mit einer grenzenlosen Gewaltausübung auf Zivilist\*innen verbunden. Mir ist nur ein konkretes Kriegseignis bekannt, das ebenfalls im Nachhinein auf das Spielbrett gebracht wurde: die Schlacht um Lüttich im Jahr 1914. Ein unbekannter Verlag gab 1915 das Spiel *Bombardement Lüttich* (Abb. 31c) heraus, das als „schönstes und interessantestes Mörser-Schießspiel“<sup>305</sup> in drei verfügbaren Größen beworben wurde.<sup>306</sup> Im Spielkarton befinden sich ein papierener Bausatz für die Stadt Lüttich sowie mehrere metallene Kanonen und kleine Geschosse aus Holz. Die

---

<sup>302</sup>vgl. Trisch 1945.

<sup>303</sup>vgl. Trisch 1945, S. 45-46 (Original), entspricht im digitalisierten Dokument Pdf-S. 68-69.

<sup>304</sup>vgl. Trisch 1945, S. 72-73 (Original), entspricht im digitalisierten Dokument Pdf-S. 118-119.

<sup>305</sup>transkribiert nach Fotografie des Spielwarenkataloges: <https://www.antiktoystore.de/de/kinderspiele-baukasten/aufstellungsspiel-bombardement-luetlich-modell-1915-raritaet-festungs-schiessspiel> (23.2.2022).

<sup>306</sup>ebd.



**Abb. 31c** | *Bombardement Lüttich*, unbekannter Verlag, Deutsches Reich, 1915.

umgedrehte Spielschachtel dient als Podest für das Stadtmodell und ist mit dutzenden kleinen Granateneinschlägen und schießenden Soldaten illustriert. Darüber baut sich eine Reihe von dreidimensionalen Forts auf, die eine Stadtmauer und schließlich die Stadt selbst schützen sollen. Die Dächer der Häuser sind beidseitig bedruckt und zeigen je einmal einen intakten und einen brennenden Zustand. Die Plättchen können während des Spielverlaufs gewendet werden; die Mauer fällt nach und nach mit jedem Holzgeschosstreffer. Der Wallungswert beim Anblick dieses Spiel scheint weit kleiner als bei *Atomic Bomb*. Ein Grund mag auf der gestalterischen Ebene liegen, die dem Ereignis detailreich und in geradezu liebevoller Umsetzung begegnet. Komponenten wie die illustrierten Explosionen oder das tatsächliche Umwerfen des Modells verschleiern nicht gänzlich, dass es sich bei der Bombardierung um ein gewaltbehaftetes Thema handelt. Der eigentliche Unterschied liegt aber auf der Ebene der retrospektiven Rezeption: So tragisch die Bombardierung der belgischen Stadt im Ersten Weltkrieg war, so bildete sie im Geschichtsverlauf doch nur eine Eroberung unter vielen ähnlichen. Mit dem Aufgreifen des Themas der Atombombe ist hingegen ein Feld berührt, das von globaler Relevanz ist. Die Atombombe schuf eine weltumfassende Bedrohungskulisse, der sich im Extremfall niemand entziehen kann. Dementsprechend stark sind die Atombombenabwürfe über Japan im kollektiven Gedächtnis und in der Geschichtsschreibung verhaftet, die intensiv vor einer Wiederholung warnt. Für die spielenden Kinder mag die Darstellung eine Fantasiewelt gewesen sein. Mit dem Wissen um das ausgelöste Leid und durch die Bilder von verbrannten und vernarbten Körpern, degenerierten Gliedmaßen und für lange Zeit unbewohnbaren Landstrichen treibt *Atomic Bomb* den heutigen Betrachter\*innen das Grauen in die Knochen.

### 3| Zurück zum Start

Sich dem Luftkrieg im Brettspiel zu widmen, begann als pragmatische Entscheidung. Trotz der großen Bandbreite der Kriegsspiele erschien mir dieses Thema als eines der wenigen, das ergiebig genug war, um zu einem angemessen umfassenden Vergleich zu kommen. Ich ging mit zehn Spielen zum Luftkrieg an den Start. Dass ich über fünfzig Spiele ausfindig machen würde, die der Produktion während des Ersten und Zweiten Weltkrieges zugeordnet werden konnten, kam unerwartet. Museal sind die Brettspiele zum Luftkrieg völlig zerstreut. Wenige Institutionen, wie das Schweizer Spielmuseum oder das Nürnberger Spielzeugmuseum, sammeln und zeigen das Medium Spiel gezielt. Gejus van Diggele hat mir großzügig Material aus seiner Privatsammlung zur Verfügung gestellt. Dennoch habe ich mich dazu entschieden, auch einige Auktionsfotografien von Spielplänen im Spieleverzeichnis zuzulassen, um auf den aktuellen Markt für historische Kriegsspiele zu verweisen.

Es war mir wichtig, einen Einblick in die Menge der Spiele zum Luftkrieg und ihre vielfältige, höchst unterschiedliche Darstellung zu geben. Dadurch wurde dem schmalen Thema der Brettspiele unverhältnismäßig viel Platz innerhalb der Geschichte des Luftkrieges zwischen 1914 und 1945 eingeräumt. Meine Arbeit kann in ihrer Gesamtheit als Ausblick verstanden werden, der auf viele mögliche Vertiefungen wartet. So wäre es lohnend, noch mehr Spiele aus internationalen Sammlungen aufzufinden und im Original zu sichten, um ein besseres Gesamtbild der Luftkriegsdarstellung zu erhalten. Die Spannungsverhältnisse zwischen deutschen und englischen Spielen während des Zweiten Weltkrieges müssten genauer beleuchtet werden. Auch das Potential des Zeppelinmotivs scheint noch nicht ausgeschöpft. Mir persönlich schwebt die Rekonstruktion einiger Spiele vor, um sie als Medien und Objekte besser nachvollziehen zu können. In einzelnen Fällen habe ich diese Idee im Spieleverzeichnis in Form von Nachzeichnungen verwirklicht – zugegeben: aus Not, um Fehlstellen aufgrund mangelnder Bildrechte aufzufüllen.

Um es mit Ulrich Schädler zu formulieren: die Spiele zum Luftkrieg sind „ein schwieriges Kompositum“<sup>307</sup>. Sie zu betrachten heißt, sich einem Wechselbad der Gefühle hinzugeben, das zwischen Faszination und Abstoßung pendelt. Am Ende des Tages könnte man kühl feststellen, dass die besprochenen Objekte doch nur Spiele sind, die sich mal in banaler, mal in raffinierterer Ausgestaltung präsentieren. Ich habe mich bewusst auf eine Zeit konzentriert, in der man einen unmittelbaren Übersetzungseffekt eines Ereignisses ins Spiel erwarten kann, und die Spiele zum Luftkrieg als kleine Zeitzeugen der Stimmung während der Weltkriege bzw. auf dem Weg dorthin behandelt. Dabei war nicht nur von Interesse, wie innerhalb der Spiellogik erzählt wird, sondern auch, was die Spielekartons als Objekte über ihr Entstehungsumfeld erzählen – oder eben, nicht erzählen. Pauschal kann eigentlich nur gesagt werden, dass die Luftkriegsspiele von einer großen Vielfältigkeit geprägt sind. Um gleichermaßen die Faszination zu bannen und die Abstoßung zu überwinden, braucht es einen individuellen Blick auf die einzelnen Objekte bzw. Objektgruppen. Es scheint leicht, die Spiele aus heutiger Perspektive abzulehnen; zugleich fällt es schwer, sie nur als Spiele zu betrachten. Ich habe mit meinen Textgerüsten versucht, viele Querstreben anzubieten, die das Spiel und den Luftkrieg differenziert in Relation zueinander bringen sollten.

Wie ein Flieger ist diese Arbeit in mancher Hinsicht mehrfach um Spiele und Themen gekreist, um den spielgewordenen Luftkrieg von unterschiedlichen Seiten zu beleuchten. Der Staffellauf durch die Themenvielfalt der Spiele zeigte eine von vielen möglichen Ordnungen.<sup>308</sup> Sie näherte sich dem Luftkrieg mit der Frage nach seiner Erzählung in Bild, Text und Modus an. Die Spielbretter zum Luftkrieg stellten sich materiell sowie erzählerisch als große, glatte Oberflächen heraus, unter denen vieles verborgen liegt. Mithilfe historischer und theoretischer Kontextualisierungen wurde versucht, in die Tiefen der Spiellogik und ihrer Leerstellen vorzudringen sowie Verhältnisse zwischen Spielwelt und Schlachtfeld herauszuarbeiten. Nach Huizinga liegt der Reiz des Spiels in seinem unklaren Ausgang. Welcher Spieler gewinnt, stellt sich erst am Ende heraus. Auf der Ebene der Spielerzählung ist der siegreiche Ausgang des Luftkrieges hingegen von Beginn an durch die Hersteller festgelegt. In dieser Hinsicht gibt es keinen Spielraum. Neben aller Fiktionalisierung des Krieges wurde auch deutlich, dass einzelne Produzenten einen erstaunlichen Aufwand betrieben, um der Spielgestaltung einen realistischen Anstrich zu verleihen: Dargestellte Luftschiffe wurden den neuesten Modellen nachempfunden, Regelwerke vermittelten Informationen zur Funktionsweise einzelner Fliegertypen, Spielbretter markierten strategisch relevante Orte für den Bombenkrieg und einige Erzählungen lehrten gar das adäquate Verhalten bei Fliegeralarm. Die

---

<sup>307</sup>Schädler 2016, S. 23.

<sup>308</sup>Danke, Stefanie Rasouli, dass du den Weg der vielen möglichen Ordnungen während unseres Studiums mehrfach mit mir bestritten hast und ich mir diese Formulierung am Zielfeld noch einmal borgen darf.

besprochenen Spiele adaptieren kleine Ausschnitte des komplexen Luftkrieges, dessen Darstellung von Reduktion, Ordnung und Klarheit geprägt ist. Besonders spannend sind die vereinfachten Übersetzungen von Idealvorstellungen des Luftkrieges in den Spielmodus, die je nach Erzählung einen unterschiedlichen Schwerpunkt setzen. Einige Spiele erweitern die Kriegsreferenz dabei auf besonders überzeugende Weise: Für Spiele, die militärische Simulationen thematisieren, konnte eine Nähe zum militärischen Planspiel festgestellt werden. Die stark komplexitätsreduzierten Spiele sind als stilisierte Geländepläne gestaltet und erinnern in ihrem Spielmodus an symmetrische Zweifrontenkriege, wie Herfried Münkler sie bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts beschreibt. Spiele, deren Erzählung sich gegen einen konkreten Gegenspieler richtet, finden auf Landkarten statt, die punktgenaue Abschussziele ausweisen. Sie reproduzieren die Vorstellung des zielgerichteten, effizienten Bombenkrieges, der potentiell asymmetrisch verläuft. Bei Würfelspielen ist eine verstärkte Tendenz zur ausführlichen Erzählung zu beobachten, innerhalb derer es regelmäßig zu Belehrungen des Spielenden kommt. Mit dem Geschicklichkeitsspiel wird die Vogelperspektive auf die Spitze getrieben, indem tatsächlich von oben auf den Spielplan geschossen wird, als wäre man ein\*e Bomberpilot\*in.

Die Auflösung der Oberflächen durch Kontextualisierung bedeutet die Störung des *Zauberkreises*. Johan Huizinga hat sich dagegen verwehrt, den totalen Krieg als Spielform zu betrachten, da dieser die Grenzen der gegenseitigen Anerkennung als gleichberechtigte Parteien gesprengt hatte. Die Kriterien der Spielelemente werden in den Brettspielen durchaus erfüllt, auch wenn sie grenzwertige Inhalte adaptieren. Im Gegensatz zum totalen Krieg bleiben Symmetrie und Begrenzung im Spiel bestehen. Die Leerstellen der Erzählungen, die Gewalt, Tod, Trauma und Grenzüberschreitungen betreffen, schaffen die nötige Distanz, um den Krieg als Thema spielbar bleiben zu lassen. Dass die erforderliche *Spaltung des Bewusstseins* für diese Spiele im fortgeschrittenen Stadium des Krieges noch zu erreichen war, erscheint in Anbetracht der ausgeübten Gewalt auf die Zivilgesellschaft kaum vorstellbar. Sind Kriegsspiele als temporäre Fluchträume aus dem Kriegsalltag denkbar? Darüber kann nur spekuliert werden. Faktisch zeigt die Anzahl und Vielfalt der Spiele zum Luftkrieg die große Resonanz, die das Thema in der Massenkultur während einer Phase patriotisch aufgeheizter Stimmung fand.

An manchen Tagen bekomme ich Gänsehaut, wenn ich meine Spieleauswahl betrachte. Nach tagesaktuellen Berichten über mutmaßliche russische Raketenangriffe auf die Ukraine erscheinen mir die einfachen, bunten Spiele aus dem Weltkrieg umso grenzwertiger. Andererseits denke ich an Erzählungen meiner Großmutter, die den Zweiten Weltkrieg als Kind erlebt hat. Anstatt beim Fliegeralarm in den Luftschutzkeller der Schule zu gehen, machte sich die Klasse auf den Weg zu

einer Aussichtswarte und betrachtete aus der Distanz die Bombardierung der nächstgelegenen Stadt. Für die Kinder sei das ein »Ausflug« gewesen. Diese Anekdote ist selbstverständlich nicht repräsentativ. Sie bekräftigt aber meinen Eindruck, dass man sowohl die zeitgenössische als auch die retrospektive Wahrnehmung der Kriegsspiele ernstnehmen muss, um ein Bild davon zu bekommen, wie es sein kann, *dass* solche Spiele auf den Küchentischen gespielt werden, während draußen ein Krieg tobt. Je bewusster man die Spiele betrachtet und analysiert, desto weniger Verzückung generieren sie. Mit diesem seiltänzerischen Spannungsverhältnis von kühler Distanz und erhitzter Nähe schließe ich – und gehe zurück zum Start, um alles Gesagte von Vorn zu überdenken.



## Quellen- und Literaturverzeichnis

**Atomic Hertiage Foundation 2016** | Atomic Heritage Foundation: *Hiroshima and Nagasaki Bombing Timeline*, 26.4.2016, <https://www.atomicheritage.org/history/hiroshima-and-nagasaki-bombing-timeline> (23.2.2022).

**Bojahr 2016** | Philipp Bojahr: *Krieg, Spiel, Spielverderber. Überlegungen zum Regelbruch im analogen und digitalen Kriegsspiel*, in: Ernst Strouhal (Hg.), *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 345-360.

**Brockhaus Enzyklopädie 1990** | F. A. Brockhaus GmbH (Hg.): *Brockhaus-Enzyklopädie in 24 Bänden*, Band 11, 19. Auflage, Mannheim 1990.

**Caillois 1946 (2014)** | Roger Caillois: *Das Spiel und das Heilige* (urspr. 1946), in: Knut Ebeling (Hg.): *Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, MSB Matthes & Seitz Verlag, Berlin 2014, S. 59-74.

**Clark 2013** | Christopher Clark: *Die Schlafwandler. Wie Europa in den Ersten Weltkrieg zog*, deutsche Auflage (urspr. Allen Lane Verlag, London 2012), DVA, München 2013.

**Cypionka 2021** | Arne Cypionka: *Als die Gummikuh in die Luft ging. Luftschiff-Rivalen Parseval und Zeppelin*, Spiegel Geschichte, 28.05.2021, <https://www.spiegel.de/geschichte/rivalen-parseval-und-zeppelin-die-ersten-luftschiffe-wettstreit-der-konstrukteure-a-5cd54d26-8130-4f1d-a58b-7e2b3e118379> (4.1.2022).

**Darman 2016** | Peter Darman: *Uniforms of World War II*, Chartwell Books, New York 2016.

**Deutsches Historisches Museum/Lüken 2014** | DHM/Sven Lüken: *Der Luftkrieg*, Lebendiges Museum Online, <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/erster-weltkrieg/kriegsverlauf/luftkrieg.html> (12.1.2022).

**Ebeling 2014** | Knut Ebeling (Hg.): *Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, MSB Matthes & Seitz Verlag, Berlin 2014.

**Faber 2007** | Marion Faber: *Spiel und Kommerz. Die deutsche Spieleproduktion 1850-1950*, in: Ulrich Schädler (Hg.): *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, WBG Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 2007, S. 129-140.

**Fuchs/Strouhal 2010** | Mathias Fuchs/Ernst Strouhal (Hg.): *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Springer Verlag, Wien 2010.

**Fuchs 2010a** | Mathias Fuchs: *Fair enough! Über Spielverderber und Falschspieler*, in: Mathias Fuchs/Ernst Strouhal (Hg.): *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Springer Verlag, Wien 2010, S. 173-188.

**Fuchs 2016** | Mathias Fuchs: *Ludische Mobilmachung. Zur vollständigen Gamifizierung oder: du musst spielen!*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 375-385.

**Günzel 2010** | Stephan Günzel: *Der reine Raum des Spiels. Zur Kritik des Magic Circle*, in: Mathias Fuchs/Ernst Strouhal (Hg.): *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Springer Verlag, Wien 2010, S. 189-202.

**Günzel 2016** | Stephan Günzel: *Krieg im Computerspielraum – zwischen analogen und digitaler Navigation*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 329-344.

**Gupta 2014** | Oliver Das (sic) Gupta: *Karten spielen unter Gasmasken. 100 Jahre Erster Weltkrieg*, Süddeutsche Zeitung, 19.09.2014, <https://www.sueddeutsche.de/politik/100-jahre-erster-weltkrieg-karten-spielen-unter-gasmasken-1.2135960> (10.01.2022).

**Holler 2016** | Manfred J. Holler: *Zwischen Krieg und Spiel. Spieltheoretische Analyse und militärisches Interesse*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 47-64.

**Huizinga 1934 (2014)** | Johan Huizinga: *Das Spielelement der Kultur* (urspr. 1934), in: Knut Ebeling (Hg.): *Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, MSB Matthes & Seitz Verlag, Berlin 2014, S. 18-45.

**Huizinga 1938 (2019)** | Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 26. Auflage (urspr. 1938), Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg 2019.

**Jahrmann 2016** | Margarete Jahrmann: *Newsgames, Wargames, Artgames. Kunst gegen Krieg, Krieg durch Spiele?*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 361-374.

**Karl Müller Verlag 1994** | Karl Müller Verlag (Hg.): *Spirits in the Sky. Klassische Flugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg*, deutschsprachige Ausgabe (urspr. Salamander Books Ltd. 1992), Karl Müller Verlag, Erlangen 1994.

**Karl Müller Verlag 1997** | Karl Müller Verlag (Hg.): *Die Geschichte der Luftfahrt*, deutschsprachige Ausgabe (urspr. Elephant Editions Limited 1997), Karl Müller Verlag, Erlangen 1997.

**Kinder/Hilgemann 1977** | Hermann Kinder/Werner Hilgemann: *dtv-Atlas zur Weltgeschichte. Karten und chronologischer Abriß*, Band 2, erweiterte 12. Auflage (urspr. 1966), Deutscher Taschenbuch Verlag, München 1977.

**Kühberger 2021** | Christoph Kühberger (Hg.): *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*, transcript Verlag, Bielefeld 2021.

**Lethen 2014** | Helmut Lethen: *Der Lärm der Schlacht und die Stille des Archivs. Psychiater als Gegner der Kriegsliteratur*, in: Wilfried Barner/Christine Lubkoll (Hg.): *Jahrbuch der Deutschen Schillergesellschaft*, Verlag Walter De Gruyter, 58. Jahrgang, Berlin/München 2014, S. 610-623.

**Luftfahrtarchiv Köln 2014** | Luftfahrtarchiv Köln: *Z VI "Cöln" - erster Angriff eines Luftschiffs auf eine Stadt*, [http://www.luftfahrtarchiv-koeln.de/Angriff\\_Luettich.htm](http://www.luftfahrtarchiv-koeln.de/Angriff_Luettich.htm) (12.2.22).

**Mielke 2001** | Heinz-Peter Mielke (Hg.): *Aggression, Gewalt, Kriegsspiel*, Schriftreihe des Museumsvereins Dorenburg, Band 52, Greiffrath 2001.

**Münkler 2004** | Herfried Münkler: *Die neuen Kriege*, in: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Hg.): *Die neuen Kriege*, Zeitschrift *Der Bürger im Staat*, 54. Jahrgang; Heft 4, Stuttgart 2004, S. 179-184.

**Münkler 2017** | Herfried Münkler: *Kriegssplitter. Die Evolution der Gewalt im 20. und 21. Jahrhundert*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2017.

**Münkler 2018** | Herfried Münkler: *Die neuen Kriege*, 7. Auflage (urspr. 2004), Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 2018.

**Museum für Sepulkralkultur 2014** | Museum für Sepulkralkultur (Hg.): *Krieg ist kein Spiel! Spiele zum 1. Weltkrieg* (Kat. Ausst. Museum für Sepulkralkultur, Kassel 2014), Grafische Werkstatt von 1980 GmbH, Kassel 2014.

**Nohr 2016** | Rolf F. Nohr: „Den Entscheidungsspielraum von morgen gestalten“. *Hellwigs Kriegsspiel und der Diskurs des Strategischen*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 65-81.

**Oberkommando der Wehrmacht 1939** | Oberkommando der Wehrmacht (Hg.): *Die Wehrmacht*, Nr. 9/1939, in: Digitale Universitätsbibliothek Heidelberg, <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/wehrmacht1939/0263> (14.1.2022).

**Overy 2014** | Richard Overy: *Der Bombenkrieg. Europa 1939 bis 1945*, Rowohlt Verlag, Berlin 2014.

**Pfoser 2021** | Paula Pfoser: „Aufräumen“ aufwendiger als gedacht, orf.at, 16.6.2021, <https://orf.at/stories/3215588/> (05.12.2021).

**Postert 2018** | André Postert: *Kinderspiel, Glücksspiel, Kriegsspiel. Große Geschichte in kleinen Dingen 1900-1945*, Deutscher Taschenbuch Verlag, München 2018.

**Rauchensteiner 2018** | Manfred Rauchensteiner: *Zwischen „Siegfrieden“ und Niederlage. Österreich-Ungarns letzter Krieg 1917-1918* (sic), in: Manfred Rauchensteiner (Hg.): *Baden. Zentrum der Macht 1917-1918. Kaiser Karl I. und das Armeeoberkommando*, Amalthea Verlag, Wien 2018, S. 9-32.

**Schädler/Strouhal 2010** | Ulrich Schädler/Ernst Strouhal (Hg.): *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, Springer Verlag, Wien 2010.

**Schädler/Strouhal 2010a** | Ulrich Schädler/Ernst Strouhal: *Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit. Eine Einleitung*, in: Ulrich Schädler/Ernst Strouhal (Hg.): *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, Springer Verlag, Wien 2010, S. 9-21.

**Schädler 2016** | Ulrich Schädler: *Prekäre Ordnung. „Kriegsspiel“ - Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 23-44.

**Schädler 2016a** | Ulrich Schädler: *Das Belagerungsspiel. Glanz und Ende eines Spielprinzips im 20. Jahrhundert*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S.190-199.

**Schädler 2018** | Ulrich Schädler: *Der erste Weltkrieg am Küchentisch. Deutsche und französische Spiele im Vergleich*, in: Karen Aydin/Martina Ghosh-Schellhorn u.a. (Hg.): *Games of Empires. Kulturhistorische Konnotationen von Brettspielen in transnationalen und imperialen Kontexten*, LIT Verlag, Münster/Berlin 2018, S. 285-303.

**Scheffknecht/Schädler 2016** | Liddy Scheffknecht/Ulrich Schädler: *Spiele im Ersten Weltkrieg. Bilder einer imaginären Ausstellung 1*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 145-189.

**Scheffknecht/Strouhal 2016** | Liddy Scheffknecht/Ernst Strouhal: *Spiele im Zweiten Weltkrieg. Bilder einer imaginären Ausstellung 2*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 213-249.

**Schmeiser 2016** | Michael Schmeiser: *Verlage und ihre Logos*, Blog, Deutschland 2016, <https://altebrettspiele.jimdofree.com/fakten-rund-um-mensch-%C3%A4rgere-dich-nicht/verlage-und-ihre-logos/#sprunga> (10.1.2022).

**Schwarz/Faber 1997** | Helmut Schwarz/Monika Faber: *Die Spielemacher. J. W. Spear & Söhne. Geschichte einer Spielefabrik* (Kat. Ausst. Spielzeugmuseum Nürnberg, Nürnberg 1997-1998), Schriften des Spielzeugmuseums Nürnberg, Band 2, W. Tümmels Verlag, Nürnberg 1997.

**Schweizer Spielmuseum/Schädler 2020** | Schweizer Spielmuseum/Ulrich Schädler (Hg.): *»Vor 75 Jahren«*, Dossier zur Sonderausstellung, Lau Tour-de-Peilz 2020, <https://museedujeu.ch/de/expositions> (8.1.2022).

**Seinen/van Diggele 2020** | Almar Seinen/Gejus van Diggele: *Gefährliche Spiele. Hitler im Wohn- und Kinderzimmer. Gesellschaftsspiele im Dritten Reich*, riva Verlag, München 2020 (unveröffentlicht).

**Seville 2016** | Adrian Seville: *Das veränderliche Antlitz des Feindes. Eine Studie zu Chambrelents Jeu de la victoire aus dem Jahr 1919*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 105-124.

**Steitzinger 2010** | Johannes Steitzinger: *Der Spieler als paradigmatische Figur der Moderne. Peripetien zur kulturellen Funktion des Glücksspiels*, in: Mathias Fuchs/Ernst Strouhal (Hg.): *Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II*, Springer Verlag, Wien 2010, S. 31-46.

**Strouhal 2015 (2017)** | Ernst Strouhal: *Die Welt im Spiel. Atlas der spielbaren Landkarten*, 3. Auflage (urspr. 2015), Brandstätter Verlag, Wien 2017.

**Strouhal 2016** | Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016.

**Strouhal 2016a** | Ernst Strouhal: „Die gesteigerte patriotische Empfindung unserer Tage...“ Zur Transformation der Spiele im ersten Weltkrieg entlang des Schachspiels von Arnold Schönberg, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 125-144.

**Technisches Museum Wien/Österreichische Mediathek 2014-2018** | TMW/Österreichische Mediathek: *Krieg zur See und in der Luft*, Onlineausstellung der Österreichischen Mediathek zum Ersten Weltkrieg, 2014-2018, <https://www.mediathek.at/der-erste-weltkrieg/der-erste-weltkrieg-ausgabe-4/kriegverlauf/krieg-zur-see-und-in-der-luft-1916/> (12.1.2022).

**Total Refusal 2021** | Total Refusal (Hg.), <https://totalrefusal.com/home/operation-jane-walk> (11.12.2021).

**Trisch 1945** | Herman L. Trisch: *A. C. Gilbert Wartime Renegotiations 1945*, in: Western Connecticut State University Archives, Nr. MS 063 (*A. C. Gilbert Company World War II Records, 1941-1945*, Box 1, Folder 8), [https://archives.library.wcsu.edu/omeka/files/original/H.L.\\_Trisch\\_A.C.\\_Gilbert\\_Company\\_World\\_War\\_II\\_Records\\_MS\\_063/4423/ms063\\_1945\\_v\\_iii.pdf](https://archives.library.wcsu.edu/omeka/files/original/H.L._Trisch_A.C._Gilbert_Company_World_War_II_Records_MS_063/4423/ms063_1945_v_iii.pdf) (23.2.2022).

**van Diggele/Mischkulnig 2016** | Gejus van Diggele/Lydia Mischkulnig: *Spiele im Zweiten Weltkrieg. Propaganda, Werbung oder Kommerz? Ein Gespräch*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 200-212.

**Vaupel/Preiß 2019** | Elisabeth Vaupel/Florian Preiß: *Kriegsvorbereitung im Klassenzimmer*, in: *Kultur & Technik Magazin*, Deutsches Museum München, 43. Jahrgang, 1/2019, S. 54-59.

**Vego 2016** | Milan Vego: *Kriegsspiele in der deutschen Reichswehr und Wehrmacht 1919-1945*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 82-102.

**Whitehill 1992** | Bruce Whitehill: *Games. American boxed games and their makers 1822-1992*, Wallace-Homestead Book Company, Radnor/Pennsylvania 1992.

**Zegenhagen 2007** | Evelyn Zegenhagen: »Schneidige deutsche Mädel«. *Fliegerinnen zwischen 1918 und 1945*, Wallstein Verlag, Göttingen 2007.

**Zeitschrift für Medienwissenschaft 2021** | Zeitschrift für Medienwissenschaft (Hg.): *Spielen. Games als Medien- und Machtpraktiken*, Ausgabe 2/2021, transcript Verlag, Bielefeld 2021.

## **Web | Spieleauktionen & Kontexte**

**Antik Toy Store** | <https://www.antiktoystore.de/de/kinderspiele-baukaesten/aufstellspiel-bombardement-luettich-modell-1915-raritaet-festungs-schiessspiel> (23.2.2022).

**Austria-Forum** | [https://austria-forum.org/af/Heimatlexikon/Etrich\\_Taube](https://austria-forum.org/af/Heimatlexikon/Etrich_Taube) (10.2.2022).

**Deutsches Museum München** | <https://blog.deutsches-museum.de/2015/06/05/ein-besonderes-spielzeug-das-gilbert-u-238-atomic-energy-lab-von-1952> (23.2.2022).

**Diecast Vintage Toys** | <https://www.diecastvintagetoys.co.uk/lilliput-no-1855-balloon-barrage> (28.2.22).

**Eli Whitney Museum Hamden** | <https://www.eliwhitney.org/7/museum/-gilbert-project/-man/a-c-gilbert-scientific-toymaker-essays-arts-and-sciences-october> (23.2.2022).

**Historische Bildpostkarten Sammlung Prof. Dr. Sabine Giesbrecht, Universität Osnabrück** | [https://bildpostkarten.uni-osnabrueck.de/frontend/index.php/Detail/objects/os\\_ub\\_0016776](https://bildpostkarten.uni-osnabrueck.de/frontend/index.php/Detail/objects/os_ub_0016776) (10.2.2022).

**Spielzeug Welten Museum Basel** | <https://www.spielzeug-welten-museum-basel.ch/de/sonderausstellungen/patriotischer-weihnachtsschmuck/> (15.2.22).

**Worth Point** | <https://www.worthpoint.com/worthopedia/1930s-candid-camera-game-target-3853062965> (28.2.22).

## Filme | Dokumentationen

**Beyond States: Entgrenzter Luftkrieg** | Zeppelin Museum Friedrichshafen, virtuelle Führung durch die Ausstellung *Beyond States. Über die Grenzen von Staatlichkeit* 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=ovVh7NU8NG4> (23.12.2021).

**Bomben auf „Engeland“** | Degeto Schmalfilm-Schrank, Ausschnitt Wochenschau 1941, archiviert von: The United States Holocaust Memorial Museum, digital z.V.g.v. Collection of Metro Theatre Center Foundation (Archivnr.: 2018\_0004\_0001), <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn724389> (16.12.2021).

**Die ersten Zeppeline** | Spiegel TV/Robert Wortmann, Minidokumentation und Experteninterview 2021, <https://www.spiegel.de/geschichte/rivalen-parseval-und-zeppelin-die-ersten-luftschiffe-wettstreit-der-konstrukteure-a-5cd54d26-8130-4f1d-a58b-7e2b3e118379> (4.1.2022).

**Dunkirk** | Christopher Nolan, Spielfilm 2017, Warner Brothers.

**Französischer Feldflugplatz nahe Verdun** | Technisches Museum Wien/Österreichische Mediathek, Filmsequenz 1916 (unbekannter Filmemacher), Mediennummer.: vx-06462\_07\_b02\_k02, <https://www.mediathek.at/katalogsuche/suche/detail/?pool=BWEB&uid=1CFBD2A6-2F2-000A3-00006316-1CFB621D&cHash=ca097ce2d8eb701d120acee26c61f060> (16.1.2022).

**Target for Tonight** | Harry Watt, Propagandafilm 1941, Crown Film Unit with the full cooperation of the Royal Air Force, <https://www.youtube.com/watch?v=PDTLeFI8cXU> (4.1.2022).

**Wendepunkte des Zweiten Weltkriegs: Blitzkrieg** | Nicky Bolster, Dokumentation 2019, World Media Rights/ZDF Enterprises.

## Museale Sammlungen & Datenbanken mit Brettspielen zum Luftkrieg

**American Air Museum in Britain** | <http://www.americanairmuseum.com/archive>

**Baden-Württemberg Museum digital** | <https://bawue.museum-digital.de>

**BoardGameGeek** | <https://boardgamegeek.com>

**Canadian War Museum Collection** | <https://www.warmuseum.ca/collections>

**Deutsche digitale Bibliothek** | <https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de>

**Europäische Spielesammler Gilde** | <http://www.e-s-g.eu>

**IWM International War Museums Collection** | <https://www.iwm.org.uk/collections>

**Landessammlungen Niederösterreich Online** | <https://www.online.landessammlungen-noe.at>

**Lebendiges Museum Online** | <https://www.dhm.de/lemo/bestand>

**Museums Victoria Collections Australia** | <https://collections.museumsvictoria.com.au/collections>

**Österreichische Mediathek. Audiovisuelles Archiv Technisches Museum Wien** | <https://www.mediathek.at>

**Spielzeugmuseum Nürnberg. Virtuelles Depot** | <https://www.vino-online.net/spnb/>

**Staatliche Kunstsammlungen Dresden** | <https://skd-online-collection.skd.museum/>

**Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland** | <https://sint.hdg.de/SINT5/SINT/>

**The British Museum Collection** | <https://www.britishmuseum.org/collection>

**The Henry Ford Collection** | <https://www.thehenryford.org/collections-and-research/digital-collections>

**The United States Holocaust Memorial Museum** | <https://collections.ushmm.org/search>

**Victoria and Albert Museum Collection** | <https://www.vam.ac.uk/collections?type=featured>

(allgemeine Auswahl; Stand: alle 28.2.2022)

## Abbildungsverzeichnis

|                 |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Einbände</b> |  | © Katharina Rosenbichler (Illustration).                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Abb. 1</b>   |  | © Katharina Rosenbichler (Illustration).                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Abb. 1a</b>  |  | © The United States Holocaust Memorial Museum Collection, Gift of Cynthia Kauffman, IVNr.: 2012.176.1, <a href="https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn45698">https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn45698</a> (19.1.2022).                                                                                       |
| <b>Abb. 1b</b>  |  | Ernst Strouhal (Hg.): <i>Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele</i> , Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 202 (© Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande).                                                                                                                                                                   |
| <b>Abb. 2</b>   |  | Willy Mertens, veröffentlicht 14.11.2011, in: <a href="https://boardgamegeek.com/image/1150537/bomber-uber-england">https://boardgamegeek.com/image/1150537/bomber-uber-england</a> (8.1.2022).                                                                                                                                     |
| <b>Abb. 3</b>   |  | © Katharina Rosenbichler (Illustration).                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Abb. 4</b>   |  | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Abb. 5</b>   |  | © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 6364.                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Abb. 6</b>   |  | <a href="https://fgut.wordpress.com/zeitdokumente/heimatfront/brettspiele/">https://fgut.wordpress.com/zeitdokumente/heimatfront/brettspiele/</a> (8.1.2022).                                                                                                                                                                       |
| <b>Abb. 7</b>   |  | <a href="http://www.invaluable.com/auction-lot/wwii-adler-luftkampfspiel-german-eagle-air-battle-604-c-c1e43d1a0f#">www.invaluable.com/auction-lot/wwii-adler-luftkampfspiel-german-eagle-air-battle-604-c-c1e43d1a0f#</a> (8.1.2022), in einer Auktion von Mullocks Specialist Auctioneers, Ludlow (UK) am 16.10.2018.             |
| <b>Abb. 8</b>   |  | © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 6368.                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Abb. 8a</b>  |  | © Imperial War Museums, IWM CH 1527, Foto: Bertrand John Henry Daventry (IWM Non-commercial Licence), <a href="https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/205209977">https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/205209977</a> (7.2.2022).                                                                                   |
| <b>Abb. 9</b>   |  | © Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Abb. 10</b>  |  | © Victoria and Albert Museum, London, IVNr.: MISC.182-1978 (non-commercial research use), <a href="https://collections.vam.ac.uk/item/O26367/aviation-the-aerial-tactics-game-board-game-h-p-gibson/">https://collections.vam.ac.uk/item/O26367/aviation-the-aerial-tactics-game-board-game-h-p-gibson/</a> (Stand: 1.3.2022).      |
| <b>Abb. 11</b>  |  | <a href="https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/67265/WWII-SPOT-A-PLANE-GAME">https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/67265/WWII-SPOT-A-PLANE-GAME</a> (8.1.2022), in einer Auktion bei Hakes, Auktion Nr. 204 – Teil 1, Item 1433, am 9.11.2011.                                                                                |
| <b>Abb. 12</b>  |  | © Canadian War Museum, IVNr.: 19930075-001 (non-commercial research use), <a href="https://www.warmuseum.ca/collections/artifact/1052858">https://www.warmuseum.ca/collections/artifact/1052858</a> (Stand: 1.3.2022).                                                                                                              |
| <b>Abb. 13</b>  |  | <a href="https://www.invaluable.com/auction-lot/wwii-german-board-game-%27stukas-greifen-an-include-408-c-38d4187875">https://www.invaluable.com/auction-lot/wwii-german-board-game-%27stukas-greifen-an-include-408-c-38d4187875</a> (10.1.2022), in einer Auktion bei Mullocks Specialist Auctioneers, Ludlow (UK) am 18.10.2016. |
| <b>Abb. 14</b>  |  | © Imperial War Museums, IWM EPH 4080 (IWM Non-commercial Licence), <a href="https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/30083618">https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/30083618</a> (19.1.2022).                                                                                                                       |
| <b>Abb. 15</b>  |  | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

- Abb. 16** | David Patterson, veröffentlicht 4.10.2016, in:  
[www.boardgamegeek.com/image/3202005/bomber-command](http://www.boardgamegeek.com/image/3202005/bomber-command) (8.1.2022).
- Abb. 17** | © Museums Victoria, IVNr.: Item SH 910486 (Lizenz CC BY (4.0. International)),  
<https://collections.museumsvictoria.com.au/items/257608> (10.1.2022).
- Abb. 18** | © Museums Victoria, Foto: Rodney Start, IVNr.: SH 910488, (Lizenz CC BY (4.0. International)), <https://collections.museumsvictoria.com.au/items/258093> (10.1.2022).
- Abb. 19** | © Spielzeugmuseum Nürnberg, IVNr.: 1997.50.
- Abb. 20** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.
- Abb. 20a** | Willy Mertens, veröffentlicht 31.10.2014, in:  
<https://boardgamegeek.com/image/2290648/aerial-attack> (10.1.2022).
- Abb. 21** | © Stadtmuseum Münster, Foto: Stadtmuseum Münster, IVNr.: DR-1144-2.
- Abb. 22** | © Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH, IVNr.: F 2007/ 015 (Lizenz CC BY-SA),  
<https://digitalesammlung.zeppelin-museum.de/details.php?item=112> (23.12.2021).
- Abb. 22a** | © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 360.
- Abb. 23** | [https://www.auktionshaus-loesch.de/loeschweb\\_120/sites\\_120/auktionen\\_120/militaria\\_53/auktion53\\_varia99000\\_3.html](https://www.auktionshaus-loesch.de/loeschweb_120/sites_120/auktionen_120/militaria_53/auktion53_varia99000_3.html) (13.1.2022), Zuschnitt Rosenbichler; in eine Auktion von Wormser Auktionshaus Lösch, Worms-Pfeddersheim, versteigert am 3.3.2018 in der 53. Wormser Militaria-Auktion, Nummer: 99080.
- Abb. 23a** | Richard Overy: *Der Bombenkrieg. Europa 1939 bis 1945*, Rowohlt Verlag, Berlin 2014, S. 44.
- Abb. 24** | © Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.
- Abb. 24a** | © Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH, IVNr.: F 1990/ 033 (Lizenz CC BY-SA),  
<http://www.digitalesammlung.zeppelin-museum.de/details.php?item=101> (1.3.2022).
- Abb. 25** | <https://www.the-saleroom.com/en-gb/auction-catalogues/candt-auctioneers/catalogue-id-srct10011/lot-c6756713-dacd-48b8-9236-a43e005cbf27#lotDetails> (13.1.2022), versteigert von C & T Auctioneers, London am 2.10.2013.
- Abb. 25a** | © Landessammlungen NÖ, IVNr.: SZ-GES-H-4, <https://www.online.landessammlungen-noe.at/objects/29565/fallschirmspiel?ctx=4e20bd0e21053a63770a14eaa0e5f53b0bf7b514&idx=0> (1.3.2022).
- Abb. 26** | © The United States Holocaust Memorial Museum Collection, Gift of Diane Mujica, IVNr.: 2013.72.1 a-ai, <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn50725> (2.11.21).
- Abb. 27** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.
- Abb. 28** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

- Abb. 29 |** © Katharina Rosenbichler (Illustration).
- Abb. 30 |** <https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/221895/WORLD-WAR-II-BOMBS-AWAY-WEAGLE-BOMBSIGHT-BOXED-GAME> (3.1.2022), versteigert bei Hake's Auction, Auktion Nummer 224, Teil 1, als Objekt 894, am 10.7.2018.
- Abb. 31 |** © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.
- Abb. 31a, b |** © The United States Holocaust Memorial Museum Collection, Gift of Cynthia Kauffman, IVNr.: 2012.176.1, <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn45698> (19.1.2022).
- Abb. 31c |** <https://www.antiktoystore.de/de/kinderspiele-baukaesten/aufstellspiel-bombardement-luettich-modell-1915-raritaet-festungs-schiessspiel> (1.2.2022), verkauft von Antik Toy Store, Plauen, Nummer: 15191; Zuschnitt: Rosenbichler.
- Selbstversuch |** © Katharina Rosenbichler (inklusive Doppelseite aus: Strouhal 2016, S. 246-247).



## **Dank**

nach dem Prinzip der Komplexitätsreduktion des Spiels

**für alle Pässe und Rückpässe – und die Ermutigung zum Zweifel**

Helmut Lethen

**für Ernst und Nichternst – also, für alles.**

Gregor

**für die Baustellen im *Palast von Alhambra* und die Zeit im *Café International***

Mama, Papa & Viki

**für den gemeinsamen Weg vom Start bis zum Ziel**

Stefanie Rasouli | Victoria Windtner | Nina Rannharter | Martina Hobik

Edith Rosenbichler

**für Einblicke in Spielkartons und Spielregeln**

Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande | Guntram Turkowski, Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf | Felix Banzhaf & Jürgen Bleibler, Zeppelin Museum Friedrichshafen | Regine Schiel, Stadtmuseum Münster | Alexandra Leitzinger, Landessammlungen Niederösterreich | Ulrich Schädler, Schweizer Spielmuseum | Urs Latus, Spielzeugmuseum Nürnberg | Ernst Strouhal

**Doppelter Dank für die Unterstützung bei der Arbeit an der Form (Korrekturen & Layout)**

Helmut Lethen, Gregor Göttfert, Manuela & Peter Rosenbichler, Martina Hobik



CC BY-NC-ND 4.0 International  
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 4.0 International