

Zeitschrift: Wechselwirkung : Technik Naturwissenschaft Gesellschaft
Herausgeber: Wechselwirkung
Band: 3 (1981)
Heft: 9

Artikel: Luftkampf am Atlantik : der spannende Rubbelspass mit vielen bunten Figuren
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-652903>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Luftkampf am Atlantik

Der spannende Rubbelspaß mit vielen bunten Figuren*

Es mag provokativ klingen, aber entgegen unserem Alltagsverständnis wurden „Kindheit“, „Kinderspiel“ ebenso wie „Spielzeug“ erst sehr spät „entdeckt“. Bis in das 16. Jahrhundert waren die „kleinen Erwachsenen“ integraler Bestandteil der Haushalts- und Wirtschaftsgemeinschaft. Erwachsene und die „kleinen Erwachsenen“ spielten, tanzten und feierten gemeinsam, wie sie auch gemeinsam arbeiteten und gemeinsam schliefen.

In dem Maß, wie sich im 17. und 18. Jahrhundert Wohn- und Arbeitsbereich, zumindest für die Oberschicht und das Bürgertum, trennen, entwickelt sich die bürgerliche Familienkultur: „Kindheit“, „Sozialisation des Kindes“ und „Kinderspiel“ bekommen im Rahmen dieser Häuslichkeit ihre eigenständige Bedeutung. Auf dem Sprung dabei eine leistungsorientierte Spielpädagogik, die es versteht, Spielzeug als „qualifizierende Sozialisationshilfe“ zu interpretieren, damit Kinder, „die an der Unmittelbarkeit des Lebens, insbesondere am Arbeitspro-

zeß, nicht teilnehmen, wenigstens ersatzweise die gesellschaftlichen Erfahrungen machen konnten: im Schonraum der Kindheit, für den Ernstfall der Erwachsenenzeit. Zu diesem Zweck wurde Kinderliteratur entworfen, Spielwaren konzipiert und Spielplätze geplant.“

Bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts blieb allerdings für Kinder der Bauern und des sich entwickelnden Proletariats (Kinder-)Arbeit die Regel.

Schon dieser kurze historische Rückblick zeigt, daß „Kinderspiel“ keine bloße Form der „Erholung“, keine „Übung der Kräfte“ und kein bloßer Gegensatz zu „Arbeit, Ernst und Kampf“ ist. Gespielt wird auch nicht in irgendwelchen „Freiräumen“, wenn man bedenkt, daß der erste Spielpartner des Kindes ein Erwachsener ist. Mag aus der Sicht des Erwachsenen das Spiel dabei „unproduktiv“ sein, für das Kind jedenfalls ist sein Spiel aktive Auseinandersetzung mit seiner realen Umwelt, eine Form ihrer Aneignung. In diesem Sinne ist Spielzeug „Verdinglichung, zunächst nur visuell erfahrbare Vergegenständlichung gesellschaftlicher Verhältnisse“.

* Der Artikel basiert auf dem Katalog „Ist das noch Spielzeug“, Galerie 70, Schillerstr. 70, 1000 Berlin 42.

Kriegsspielzeug in Deutschland

Sieht man von der Zeit des Feudalismus ab – in der nur Königsöhne das Privileg besaßen, Krieg als „Sport der Könige“ zu spielen –, so beginnt eine Massenanfertigung von Kriegsspielzeug erst im 18. Jahrhundert. Friedrich der Große hatte aus seiner belächelten „Potsdamer Wachparade“ eine Armee mit Großmachtstellung gemacht, Französische Revolution und Napoleonkrieg formten die französischen Söldnerheere zur „ideenmäßig zusammengehaltenen Nationalarmee“ um. So wie die Uniformierung und militärischen Erfolge Preußens die deutsche Zinnsoldatenproduktion nun ankurbelten, so ermöglichten die Erfolge der französischen Armee als „Volks in Waffen“ die französische Bleisoldatenproduktion als Massenanfertigung.

Im Verlauf des 19. Jahrhunderts erhöhten sich weiter die Auflagen: Die Bleisoldatenproduktion der Französischen Revolution und die preußische Zinnsoldatenproduktion zogen dem herrschenden expandierenden Militarismus nach. Kriegsspiele finden nun Eingang in die Ausbildung angehender Offiziere, und vom Zinnsoldat erwartete der junkerlich-großbürgerliche preußische Militarismus, daß er (der historischen Belehrung dient, über aktuelles Weltgeschehen und die neuesten Waffentechnologien informiert (um etwa das preußische Interesse an einer Kriegsflotte in den Wohnstuben bekannt zu machen) und frühzeitig an Drill und Exerzierreglement gewöhnt. Nach dem Krieg 1870/71 verstärkte sich die preußische Produktion von Kriegsspielzeug weiter: Die „feldgraue Welt des Krieges“ erreicht nun auch das letzte Kind aus „besseren Kreisen“. So präpariert konnte bei Ausbruch des 1. Weltkrieges auch von den Kindern der erforderliche Hurra-Patriotismus abverlangt werden: „Denn wie unter den Großen, so ist auch unter den Kleinen der alte kriegerische Sinn des Deutschen Volkes erwacht und drängte sich zur Betätigung. (...) Da lohnt es sich, die Bleisoldaten mobil zu machen. Eifriger als je zuvor werden sie ihre Soldaten marschieren lassen ...“

1918 war das Marschieren der Großen zu Ende – vorläufig. Der Versailler Vertrag verbot Deutschland jegliche vormilitärische Ausbildung und jeden Versuch, im Gebrauch von Kriegswaffen zu unterrichten. Die Kriegsspielzeugindustrie stellte auf ziviles Spielzeug um – vorläufig; in Berlin wurde im neu errichteten Anti-Kriegsmuseum unter dem Stichwort „Verbrecherisches Spielzeug“ Kriegsspielzeug ausgestellt.

„Spielzeug kämpft für Deutschland“: Die goldenen Jahre 1933–1945

Die Weimarer Republik war gleichsam nur die Ruhe vor dem Sturm, der 1933 bis 1945 die Spielzeugindustrie erfaßte. Gab es noch 1933 nur wenig Kriegsspielzeug in Deutschland (z.B. „Raus aus dem Loch: Aufspüren marxistischer Übeltäter“ und das Thura-Kampfspiel: „... zu Recht ein Spiel für den wiedererwachten Kampfgeist unserer Jugend ...“), so war Mitte der 30er Jahre schon wieder Kriegsspielzeug unter dem Titel „Wehrspielzeug“ fester Bestandteil der deutschen Spielzeugbranche.

Bei Ausbruch des 2. Weltkrieges war Kriegsspielzeug zum beliebtesten Spielzeug des deutschen Bubens avanciert und hielt unvermindert den ersten Platz aller Weihnachtswunschzettel. Das Angebot war dabei lückenlos: Vom Gebirgsjäger zum paradierenden, kämpfenden und sterbenden Soldaten, von der Feldhaubitze bis zum Tank, von der Stuka bis zum Musikcorps, die Wehrmacht war in den deutschen Kinderstuben vollständig vertreten. Eine völlige Neuheit dabei, zum ersten Mal kommt es auch zur direkten Zusammenarbeit von Militär (OKW) und

Spielzeugindustrie: deutsche Pedanterie, die darauf achtete, daß es noch im Maßstab 1:100 beim Ausscheiden von Panzern und beim Basteln von Wiking-Schiffsmodellen detailkorrekt zugeht.

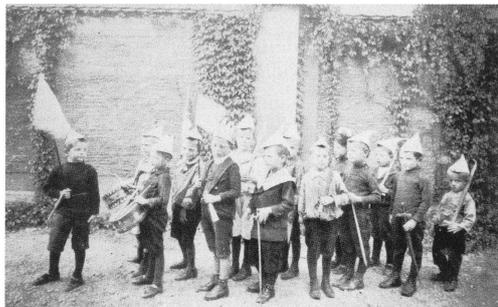
Diese Zusammenarbeit kam allerdings nicht unerwartet. War noch bis zu diesem Zeitpunkt Kriegsspielzeug vom Militär geringschätzig als „Soldatenspielerei“ abgetan worden und die Propagierung von Kriegsspielzeug reine Privatinitiative, erkannte man in den 30er Jahren im Kriegsspielzeug ein wirksames Volkserziehungsmittel zur „Wehrtüchtigung der deutschen Jugend“. Das paßte in den nationalsozialistischen Erziehungsrahmen, den der Führer der Arbeitsfront Ley einmal so absteckte: „Wir fangen schon beim Kind von drei Jahren an. Sobald es anfängt zu denken, bekommt es schon ein Fähnchen in die Hand gedrückt, alsdann folgt die Schule, die Hitlerjugend, die SA, der Wehrdienst. Wir lassen den Menschen nicht los ...“

Von daher war es nur konsequent, systematisch die private Herstellung von Kriegsspielzeug zu begünstigen und die Vermittlung der wehrpolitischen Erziehung durch Schule, Literatur und vor allem durch HJ-Gliederungen massiv zu fördern.

Das pädagogische Konzept einer nationalsozialistischen Wehrtüchtigung durch Kriegsspielzeug läßt sich am besten an einem Zitat von J. Menzel, Vertreter der deutschen Spielzeugindustrie, ablesen. Es soll relativ ausführlich zitiert werden, da es über den Begriff Wehrtüchtigung hinaus die politische Funktion von Kriegsspielzeug allgemein benennt:

„Wehrhaftigkeit ist eine Eigenschaft, die zu allen Zeiten von Menschen verlangt wurde. Im Kampf sich zu behaupten ist die ewige Anforderung, die das Leben an jedes Wesen unausweichlich stellt. (...) Die modernen technischen Kriegsmittel bedrohen jedes Volk in all seinen Schichten, vom Greis und den Frauen bis zu den Kindern, also in seinem Gesamtbestand. (...) Diese drohende Not schweißt noch enger als früher die kämpferische Schicksalsgemeinschaft der Nation und gibt ihr neue ethische Vorbilder. Wenn überhaupt jemals, so hat heute die frühzeitige wehrhaftige Ertüchtigung der Jugend eine tiefe Notwendigkeit und Sinn und das Wehrspielzeug eine bedeutsame Aufgabe. Im Wehrspielzeug tritt besonders deutlich eine politische Bedeutung hervor, die jedoch jedem Spielzeug als einem weitest wirksamen Volkserziehungsmittel überhaupt zukommt. Wehrhaftigkeit ist heute z.B. ohne Kenntnis der Technik nicht möglich, nicht nur wegen der vielen mechanischen Waffen, sondern wiederum wegen der Totalität der Kriegführung. (...) Der Infanterist wird gelegentlich zum Brückenbauer, Straßenbauer, muß Reparaturen improvisieren. Er ist dabei meist auf Behelfsmaterial angewiesen, und damit kann nur der etwas schaffen, der in frühester Jugend die einfachsten Grundgesetze der Technik erlernt und erlebt hat. Die heutige Technik ist so formenreich und spezialisiert, daß es für diese Bildung, später für die Truppenausbildung, zu spät wäre.“

Insofern müßte man heute im Kriege die ganze bedeutende Gruppe des technischen und wissenschaftlichen Spielzeugs (vom Konstruktionsbaukasten bis zu Nachbildern von Kraft- und Arbeitsmaschinen, Flugzeugmodelle, Bastel- und Experimentierkästen, Werkzeugkästen), aber auch Wehrspielzeug zum ‚Wehrspielzeug‘ rechnen in dem Sinn, daß es hochaktuell zur wehrhaften Ertüchtigung der Jugend ist. Es ist kein Zufall, daß sich gegenwärtig immer wieder amtlich-militärische Stellen für Spielzeug aus diesen Gruppen interessieren, besonders für solche, die für Jugendliche und Erwachsene infrage kommen, also wie z.B. Gußminiaturen von Schiffen, fahrenden Waffen, Flugzeugen für das militärische Sandkastenspiel oder Erkennungs- und Zielübungen. (...) Es ist aber auch schon der Gedanke wach geworden, gewisse Arten solcher Spielzeuge, die als Werbe- und Aufklärungsmittel für bestimmte Waffengattungen geeignet



SS-General als Spielzeugsoldat

sind, herauszugreifen oder anzuregen, um sie planmäßig bei der Jugend einzusetzen. (...) Beim Spiel mit den Soldatenfiguren (ist der Knabe) nicht immer 'Feldherr' oder 'Soldat', sondern mehr eine gewissermaßen über all diesen Miniaturen waltende Macht. Im Gebiet des Wehrspiels kommt deshalb dem Rollenspiel eine besondere Bedeutung zu. Militäranrüstung mit Helm, Seitengewehr, Säbel, Gewehr, Trommel, Trompeten bis zu richtigen Uniformteilen unterstützt dieses Rollenspiel. Indianer- und Trapperausrüstung (selten noch Ritterausrüstung) führen, wenn auch unter manchen sehr heilsamen Beulen, in die Welt des Wagnisses und des Abenteuers und zu gesundem Aufenthalt im Freien sowie zu sozialem Organisieren, ja diszipliniertem Spiel."

Man trägt wieder Hakenkreuz

Der 2. Weltkrieg ist vorbei, die Siegermächte greifen wieder zum alten Muster: Produktionsverbot von Kriegsspielzeug in Deutschland. Die Spielzeugfirmen konzentrieren sich wieder auf Ziviles - vorläufig natürlich. Was dabei nicht verboten war, wurde fleißig weiterproduziert: Wildwest-Djangos und Plastikindianer, Ritterburgen und Schwertler, Gangster und Handschellen. Weniger direktes Kriegsspielzeug also als vornehmlich aggressives Gewaltspielzeug. Spätestens 1950 war allerdings für die BRD-Spielzeugbranche mit dieser feinen Unterscheidung Schluss: Sie produzierte wieder in einem Ausmaß Kriegsspielzeug, daß sich in diesen Jahren sogar die CDU zu einem Verbotsantrag im Bundestag hinreißen ließ. Es blieb bei diesem Ausrutscher. Herrschender Kalter Krieg und Revanchismus ebenso wie die sich wieder artikulierende Sehnsucht nach der eigenen „deutschen“ Armee ließen Kriegsspielzeug bald wieder zur herrlichsten Nebensache der Welt werden. Ab den 60er Jahren wird die BRD von (Kriegs-)Spielzeugkonzernen der restlichen freien Welt, insbesondere von den USA und Großbritannien, als Entwicklungsland entdeckt. Nach dem Coca-Cola-Kaugummi-Imperialismus der 50er Jahre rollte nun die aggressive Superman-Matchbox-Welle. Allerdings ist Anfang der 70er Jahre die BRD schon wieder auf den vordersten Plätzen unter den Weltproduzenten von Kriegsspielzeug. Und selbst nach dem Vietnamshock gehen die Geschäfte nicht schlecht, im Gegenteil: „In den Vereinigten Staaten steigt der Absatz von Kriegsspielzeug wieder stetig an...“ frohlockt schon 1976 das Branchen-Fachblatt Spielzeug-Markt. In der BRD knickte dagegen kein Krieg die Absatzkurve. Umsatzsteigerungen der



Modell-Bauplane im Maßstab 1:20

In Zusammenarbeit mit dem Oberkommando der Wehrmacht



16. Juli 1967, „Tag der offenen Tür“, US-Air-Force-Basis Tammhof

BUNDESWEHR PREIS-AUSSCHREIBEN 1979

Hauptgewinn: **GO WEST** nach Amerika

Für 20 Gewinner heißt es: Auf zur Wagnersburg in Texas! Außerdem New York, Washington, West Point, Fort Bliss

Weitere Hauptgewinne:
 1. 10 Tage Generalurlaub, 10.4 Tage Paris
 Schulklassen-Sonderpreise:
 4 Tage Bonn, 3 Tage Hamburg oder München,
 2 Tage bei der Gruppe

Über 600 wertvolle Sachpreise: Bücher, Schallplatten, Modellbausätze!

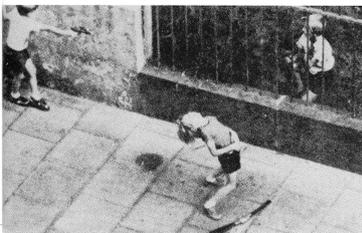
Wie man die Gewinner ermittelt: Jeder wählt in München, am 1. Preisabend des Preisabends, ab 19.00 Uhr, die 20 Gewinner (der Bund hat die Gewinnerziehung übernommen) - sind die Gewinnerliste abends auf

Kriegsspielzeugproduktion von manchmal 25%, bei seit 1975 etwas fallendem Spielzeugesamtumsatz, sind dabei keine Seltenheit. Spätestens in diesen Jahren zeigte sich auch auf dem Spielzeugmarkt das Ergebnis bundesdeutscher Verg. gegenheitsbewältigung: Man trug wieder Hakenkreuz. So setzte 1975 allein die Bündner Firma Revell Plastics 30 Millionen um mit Weltkriegserinnerungen, die sie in ihrem „Hobby Katalog“ („Deutscher Panzergranadier der Division Großdeutschland“ - 1:9, 19,75 Mark) feilbot.

Im BRD-Kriegsspielzeugangebot insgesamt stellt „Nazispiegelzeug“ aber nicht den entscheidenden Teil. Der Trend ist vielmehr Kriegsspielzeug anzubieten, dem nationalstische und patriotische Parolen fremd ist. Wie in fast prophetischer Fortführung der Worte von J. Menzel, daß „Wehrhaftigkeit“ wegen der Totalität der Kriegführung, ohne Kenntnis der Technik nicht möglich ist, wird im BRD-Kriegsspielzeug Krieg als „Tummelplatz der Technik oder als unpolitisches Abenteuer für Einzelkämpfer“ beschrieben.

Die politische Funktion von Kriegsspielzeug in Deutschland bis 1945: Krieg als alltägliche Lösung nationaler Probleme

Betrachtet man die Geschichte des Kriegsspielzeugs - so wie sie hier kurz skizziert wurde - im Kontext der Entwicklung des Spielzeugbildes, der wehrpolitischen Erziehung sowie der Entwicklung der Spielzeugbranche, so wird deutlich, daß Kriegsspielzeug von Anfang an als kindgerechtes Mittel zur wehrpolitischen Erziehung, zur Erziehung militärischen Bewusstseins überhaupt verwendet wurde. Die von der Geschichte nahegelegte Parallele zwischen staatlicher (Kriegs-)Politik und dem entsprechend starken Interesse an Kriegsspielzeug von seiten des Staates ist nun allerdings nicht so zu verstehen, daß „das kleine Helmchen von Papier gefertigt einst der Stahlhelm auf dem Kopf des Mörders wird“, wie einmal 1929 der pazifistisch-anarchistische Sozialist E. Friedrich entrüstet schrieb, sondern daß Kriegsspielzeug immer kriegsunterstützende Funktion hatte, immer Symbolwert des jeweils herrschenden Militarismus war.



Vietcong-Puppe in US-Kriegsmuseum

Was sich noch deutlich aus einer Geschichte des Kriegsspielzeugs herauslesen läßt: Der Kriegsspielzeug-Markt folgte nahtlos der jeweiligen gesellschaftlichen Entwicklung in ihrer Ausarbeitung von Politik- und Kriegsbildern. Die Expansion dieses Marktes, vom ursprünglich privilegierten Kundenkreis auf immer breitere Bevölkerungsschichten, beruhte dabei auf einer zunehmenden Demokratisierung politischer Entscheidungsfindung, die es notwendig machte, in immer breiterem Umfang die Zustimmung zur jeweiligen Militär- und Wehrpolitik einzuholen. Diese Entwicklung des Kriegsspielzeug-Markts spiegelt also gewissermaßen die Entwicklung des staatlichen Legitimationsbedürfnisses wider, zumindest was die Militärpolitik anbelangt. Wer ja sagt zu irgendeiner Militärpolitik, sagt ja zum Krieg. Und an diesen Krieg galt es zu gewöhnen, mehr noch: Krieg mußte überhaupt als selbstverständliche Lösung von Interessenkonflikten akzeptiert werden. Daran mitzuwirken war von Anfang an die politische Funktion von Kriegsspielzeug.

Eins plus eins bleibt zwei oder „Knopfdruck genügt“

Will man die heutige Situation in der BRD beurteilen und setzt die Geschichte und politische Funktion von Kriegsspielzeug bis 1945 als Maßstab, müßte man zwangsläufig zum Ergebnis kommen, daß Kriegsspielzeug gegenwärtig keine eigentlich direkt kriegsfördernde Bedeutung besitzt. Dem meisten Spielzeug

fehlt der unmittelbare, aktuelle Kriegsbezug, weder Staat noch Spielzeugbranche setzen sich für die kriegsfördernde Funktion von Kriegsspielzeug ein, und die militärisch-industrielle Durchdringung unseres Alltags ist weit geringer als vor 1945.

Andererseits wähnt sich die BRD nicht in akuter Kriegsgefahr, oder wie der offizielle Jargon es nennt: Kein Frieden, sondern kriegsfreier Zustand.

Dieser veränderten wehrpsychologischen Ausgangslage entspricht dabei eine Veränderung der Kriegsführung. Was erstmalig im Nationalsozialismus als „totaler Krieg“ propagiert wurde, hat sich heute zum Konzept des „totalen Massenvernichtungskriegs“ erweitert. Dieser Massenvernichtungskrieg ist vorrangig „technischer Krieg“. Nicht nur im Sinne von „Materialschlachten“, wie sie auch der letzte Weltkrieg schon kannte, sondern vor allem in der technischen Versachlichung des Freund-Feind-Verhältnisses: „Knopfdruck genügt“. Erst die Entpersönlichung dieses Verhältnisses, seine scheinbare Entemotionalisierung schaffte die Voraussetzung, das Bewußtsein zu töten verdrängen zu können. Vor dieses Bewußtsein schiebt sich nun das technische Mittel, zum eigentlichen Zweck werdend, zugänglich für „rationales“ Kalkül und technische Effizienz.

So auf das Technische reduziert, läßt sich dann reden von der „Kriegstechnik, die schon immer, auch für das Zivilleben, wegberreitende Technik war ...“, vom Kampfbeobachter, der ein „mathematisch-technisches Köpfcchen“ verlangt (Bundeswehrwerbung) und von Digitale-Signal-Analysegeräten, bei denen „J.B. Fouriers Erkenntnisse nicht nachvollzogen werden müssen, um Flugkörper, Geschosse, Munition und Feuerwaffen (...) auf Schwingungsformen, Eigenschwingungen, Materialfestigkeit und Zuverlässigkeit zu testen und zu analysieren“ (Hewlett-Packard-Werbung): Verherrlichung des Krieges ersetzt durch Verherrlichung der Technik.

Dieser Prozeß der Verdrängung gelingt, weil die Versachlichung und Technisierung des Tötens eingebettet ist in eine allgemeine gesellschaftliche Fortschrittshaltung, die alles Heil für die Zukunft von der Perfektionierung der Technik erwartet: Fortschritt ist technischer Fortschritt. Das durchzieht bis in die feinsten Verästelungen unsere Lebenswelt, dimensioniert unsere Alltagserfahrung an den Prinzipien der Technik. Zwangsläufig erscheint dabei der Mensch nur noch als Produzent und Perfektionierer von Technik und ihrer Rationalität, wird gleichsam selbst Ding, das nach Kriterien des volkswirtschaftlichen Nutzens und technischer Effizienz wertvoll oder nutzlos ist. Menschliche Neugier wird so zur technischen Neugier, Interesse wird bloßes Interesse am Funktionieren und Gewalt zwischen Menschen zu „Gewalt gegen Sachen“.

Erfolgreich als Gläubige eines technischen Fortschrittsglaubens präpariert, ist es nun gleichgültig geworden, ob sich Technikbegeisterung und Faszination auf die technologisch aufwendige Bestimmung der Materialkonstante A im naturwissenschaftlichen Labor richtet oder auf die Bestimmung der Materialkonstanten B im Labor der Rüstungsindustrie. Auf dieser Ebene hat sich gleichsam Ziviles und Militärisches synthetisiert: „1+1 bleibt 2“.

„Wertfrei“ geworden, erscheint „Gewalt gegen Sachen“ als Neugier, wie es zugeht, daß etwas, was eben noch funktionierte, nicht mehr funktioniert; zur Faszination, etwas Funktionierendes zum Stillstand gebracht zu haben. Aus dieser (technischen) Verfügbarkeit resultiert ein Machtrausch, nicht unähnlich dem Omnipotenzrausch des Ingenieurs, der vor dem staudammgebändigten Fluß steht.

Neben der veränderten wehrpsychologischen Ausgangsbasis und der hier beschriebenen Rolle der Technik wäre noch zu überlegen, ob die Gewaltförmigkeit einer Gesellschaft allein am Ausmaß ihrer physischen Gewalt zu messen sei. „Gewalt liegt dann vor, wenn Menschen so beeinflußt werden, daß ihre

Päng päng ... du bist tot!



Wenn ich mich an meine eigene Kindheit in den 50er Jahren zurückerinnere (ich wohnte in einer Kleinstadt, meine Eltern waren Arbeiter), würde ich spontan sagen: Meine Spiel-„Kameraden“ und ich – wir haben nie Krieg gespielt. Wir hatten keine feuerspeienden Tanks, keine Stukas, keine Heere von bunten Zinnsoldaten und keine „lustig und ordentlich aussehenden“ PLAY-BIG Militärsets. Wir mußten keine Vernichtungsangriffe intergalaktischer Imperien zurückschlagen, und Vampir-Horror-Gruselromane, in denen angefallen, massakriert, zerfleischt wird und blutiger Schaum vor den Nasen zerplatzt, waren unbekannt.

Dennoch, getötet wurde bei uns auch. Skalpiert zum Beispiel. Mit einem angenehmen Schauer, wenn ich diese Prozedur als tapferer Apache am verlogenen Bleichgesicht (das war eigentlich mein Freund Karl) ausführen konnte. Überhaupt, glaube ich, wurde in meiner Kindheit das Indianerspielen bevorzugt. Die Indianer waren einfach kühner und „ließen sich von keinem was sagen“. Ihr natürlicher Widerpart, die Cowboys, waren dagegen meist ziemlich gemein und hinterlistig. Sie schossen zwar meist beidhändig mit dicken, silbernen Colts (oder mit den grünlichen Wasserpietolen), aber das war kein richtiges Töten. Richtig getötet, also „Mann gegen Mann“ wurde eigentlich nur von den Indianern: mit dem Tomahawk den gegnerischen Kopf spalten, oder nach zähem Ringkampf mit dem Messer den Kampf beenden.

Später, als wir sicherer wurden im Lesen, spielten wir auch mit Unmengen von kleinen Plastikindianern die Huronenkämpfe nach. Idole wurden nun Wildtöter, als „weißer Indianer“, und der letzte Mohikaner. Ungefähr in dieser Zeit wurden für uns auch Ritterspiele und Burgen attraktiv. Wir lasen nämlich „Rittergeschichten aus deutschen Landen“ und „Deutsche Sagen“. Unmerklich verschoben sich dabei die angehimmelten Helden von „staatenlosen Helden“ zu

aktuelle somatische und geistige Verwirklichung geringer ist als ihre potentielle Verwirklichung“. definierte einmal Galtung „strukturelle Gewalt“. Gewalt ist so gesehen kein „Überflüßergebnis“ (wenn jemand schlecht wird, weil es ihm zu gut geht, dann wird es wohl besser werden, wenn es ihm schlechter geht), sondern „Verletzungsergebnis“, Resultat gesellschaftlicher Unterdrückung sozialer und sexueller Bedürfnisse. Für dieses Verständnis von Gewalt ist dabei der akademische Streit unerheblich, ob nun King Kong und Kung Fu im Rahmen der Lern- und Leitbildtheorie Gewaltanwendungen verstärken

„Deutschen Helden“. Wenn ich mich heute zurückerinnere, war das eigentlich auch der Beginn, von nun ab die Rolle des gemeinen Cowboys jedem zuzuordnen, der nicht Ähnlichkeiten mit der Rolle des „Deutschen Helden“ hatte.

Im gleichen Maß veränderte sich mein Waffenarsenal: Statt Tomahawk ein Schwert, und auch für Gewehre konnte ich mich langsam erwärmen. In gewissem Sinne wurde diese Entwicklung dann durch die „Karl-May-Zeit“ unterbrochen. In ihr auch das erste Mal, daß ich es wagte, das autoritäre elterliche Gebot des Sonntagsgottesdienstes zu unterlaufen und – versteckt hinter dem Taubenschlag – mit vor Aufregung roten Ohren Old Shatterhand als Old Shatterhand zu folgen. Dazu war dieser bärenstarke Held ungeheuer deutsch. Wenn Old Shatterhand irgendwo in der Prärie zu Heilig Abend einen Christbaum organisierte und innig „Stille Nacht“ sang, da hab ich immer Rotz und Wasser geheult. Mit dieser Heldenfigur lernte ich den „gerechten Kampf“ als Kampf gegen das Böse: Der Gute muß kämpfen, weil es den Bösen gibt, und der Böse muß bekämpft werden, weil er die Gesetze übertritt.

Überhaupt wurde die Rolle des gemeinen Cowboys in dieser Zeit rehabilitiert. Es gab nämlich auch gute mit ehrlichem (deutschen) Gemüt. Nicht nur im Fasching spielten wir deshalb auch schon häufiger saubere, auf Law und Order pochende Cowboys, und die Indianer mußten nun differenzierter gesehen werden: Da gab es ganz wenige kühne und ehrliche Persönlichkeiten – nur sie waren „koalitionsfähig“ –, und der große Rest – namenlos, hinterlistig, gleichsam Erschießmasse.

Mit etwa vierzehn spielten wir kaum noch. Die Volksschule war zu Ende, der „Ernst des Lebens“ begann. Wir waren keine kleinen Jungen mehr, also hatten wir auch nicht mehr zu spielen. Eben in dieser Zeit schafften sich meine Eltern die erste Glotze an. Fortan war schlimmste Strafe: Fernsehverbot. Ich sah zum ersten Mal auch Kriegsfilm: Wochenschaumaterial aus dem 2. Weltkrieg und Nachgestelltes. Richtige Angst hatte ich eigentlich nur bei dem Dokumentarmaterial. Meine Eltern wurden dann seltsam ernst, und häufig kramten sie danach, Kriegs- und Fluchtgeschichten erzählend, mit uns zusammen in einem Pappkarton, in dem sie verblichene Soldatenphotos, Ehrenspangen und militärische Abzeichen aufhoben. Ich begriff, daß es im Krieg viel Platz für Heldisches gibt. Das bestätigte sich mir vor allem in den nachgestellten Kriegsfilmern. In „Angriff auf Pearl Harbour“ zum Beispiel waren Männer da, gute und böse, tollkühne und „Schlappschwänze“. Da ging es eigentlich nicht um Krieg, da ging es wieder „Mann gegen Mann“. Meine an Old Shatterhand trainierte Moral ließ mir da keinen Zweifel, wo ich zu stehen hätte.

Etwa zur gleichen Zeit entdeckte ich durch Zufall hinter den wenigen Büchern meines Vaters richtige Action-Bücher: tollkühne Soldaten auf Pferden bei Eis und Schnee in Litauen gegen irgendwelche rote, hinterlistige Ratten kämpfend. Diese Bücher haben mich ungeheuer fasziniert. Heute weiß ich, daß diese Action-Bücher Freicorps-Literatur war.

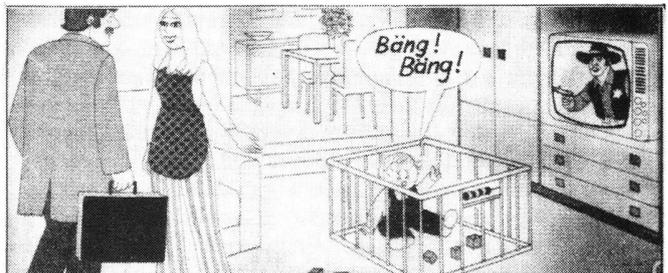
oder im Rahmen der Katharsistheorie (einer von Freud entlehnten Theorie der Abreaktion, wonach bereits die kindliche Phantasie mit zerstörerischen Trieben angefüllt ist) Gewalt „jenem Konrad Lorenzsch Plastikeimer entspricht, gegen den es zu treten gilt, wenn man Lust verspürt, seine Aggressionshydraulik in Prügel für Frau, Kinder und Haustiere umzusetzen.“

Wie unergiebig diese Theorien für ein Verständnis von alltäglicher (struktureller) Gewalt sind, illustrierte eine Untersuchung von ZDF und ARD zum Thema Fernsehgewalt: Die Tages-

schau zeigte einen Hotelbrand in Paris – die Feuerwehr rettete Überlebende, barg Tote. „Weißt du noch“, sprach da in einem von sieben Millionen westdeutscher Fernsehhaushalte ein Mann zur neben ihm sitzenden Ehefrau, „unsere Hochzeitsreise nach Paris ...“ Die Untersuchung buchte das als gewaltfreie „Banalität“.

Zumindest das scheint heute gesichert, daß die Bereitschaft zu Gewalt bei Kindern, aggressives Verhalten überhaupt, die Einschätzung von Bedrohlichem und der eigenen Kräfte in der Kinderstube geformt werden. Die Mittel dieser Formung, das spätere Aufgreifen aggressiver Dispositionen besorgt dabei ein militärisch-rüstungspolitischer „Kultur“sektor, der als regelrechter Markt von Bundeswehrausstellung, Bundeswehfanclubs, Military Look und Landserhefte bis zum eigentlichen Kriegsfilm und Kriegsspielzeug reicht.

Was sich als strukturelle Gewalt in den BRD-Kinderstuben, aber nicht nur da, abspielt, produziert dann jene spezifischen kindlichen Ohnmachtserfahrungen, die als destruktive Energien gegen Schwächere freigesetzt werden. So wird plausibel, daß der kindliche Versuch, mit der eigenen Ohnmacht gegen die übermächtigen Alltagsgewalten fertig zu werden, häufig beim Gewaltspielzeug endet: Kompensation der eigenen Nichtigkeit durch Identifikation mit der in diesem Spielzeug verkörperten geballten Macht, einer Macht, die gerade in der Möglichkeit liegt, Funktionierendes zum Stillstand zu bringen, gleichsam die übermächtigen Alltagsgewalten technisch verfügbar zu machen. Das ist der eigentliche unbewußte psychologische Mechanismus, der dem Machtrausch des Ingenieurs über die technisch überwältigte Natur zugrundeliegt wie auch der Omnipotenzphantasie des Kindes bei der technischen Überwindung seiner Gegner.



In der Synthese von politisch-struktureller Gewalt, wie sie das Kind auf allen Ebenen seiner Lebenswelt erfährt, in aggressivem Verhalten von Erwachsenen und der Technisierung von Gewalt, betreibt der rüstungspolitische „Kultur“sektor und sein Medienverband die „Gleichschaltung der subjektiven Erfahrungswelt des Kindes mit der politischen Welt“. Kriegsspielzeug ist dabei nur eine der Formen dieses „heimlichen Lehrplans zur Gewaltgewöhnung“. Ein Lehrplan, der das Fach Geschichte enthält: Kriegsspielzeug als Vermittlung eines kriegsorientierten Geschichtsbildes, das Fach Naturkunde: Kriegsspielzeug als Vermittlung eines technikorientierten Naturbildes, und Gesellschaftskunde: Kriegsspielzeug als Vermittlung eines veralltäglichten Kriegsbildes, das gleichsam logische Verlängerung alltäglicher Konflikte ist. So gesehen hat die politische Funktion von Kriegsspielzeug mehr innenpolitischen Stellenwert gewonnen: Die Gewöhnung an Krieg und an andere Formen staatlicher Gewalt verläuft heute in der BRD durch Kriegsspielzeug diffus und latent. Da im Gegensatz zu früher die gesellschaftliche Vermittlung klarer Feindbilder unwichtiger wird, kann der personalisierte Feind durch den Dauerzustand der diffusen Feindlage ersetzt werden. Was notwendig wird, ist die Aggression und die Bereitschaft ganz allgemein, und nicht zielgerichtet, Krieg zu führen. Das erfordert den Aufbau eines Aggressionspotentials für alle möglichen innen- wie außenpolitischen Fälle.