

*Eßlinger Zeitung vom 8./9. Mai 1999*

## **Krieg der dritten Art**

### **Spiele im Dienst der Propaganda – Zur Ausstellung des Deutschen Spielkartenmuseums in Leinfelden-Echterdingen**

*Von Hans-Georg Soldat*

»Spiele sind nicht nur ein vergnüglicher Zeitvertreib, der spannend, informativ und lehrreich ist, sondern sie sind auch Ausdruck einer Ära und einer Kultur.«

Mit diesen Worten umreißt der niederländische Sammler Gejus van Diggele den Sinn seiner Bemühungen, Gesellschaftsspiele aus der Zeit rund um den Zweiten Weltkrieg zusammenzutragen. Natürlich gilt das prinzipiell für alle Äußerungen der Trivialkultur, aus der sich Sehnsüchte ebenso wie Tabus einer Epoche oft genauer ablesen lassen als aus den Produkten der hohen Kultur mit ihren intellektuellen Brechungen. Doch in der Tat haben Gebrauchsgraphik und Spiele noch einen besonderen Reiz.

Knapp dreihundert Stücke umfaßt die Ausstellung »Krieg auf dem Tisch« im Deutschen Spielkartenmuseum, ein gutes Drittel der Sammlung van Diggeles, die er 1992 aufzubauen begann: aus Deutschland, Großbritannien, den USA, Kanada, Holland, Belgien, Italien, Frankreich und einige rare aus Polen und der damaligen Sowjetunion. Japan fehlt – »noch«, wie van Diggele im Gespräch optimistisch meint. Meist sind es Puzzles und Kartenspiele, wobei dort die graphisch stärker festgelegten Skat- und Rommee- oder Whistkarten in der Minderzahl sind. Nicht verwunderlich, da etwa Quartette mit ihren freien Bildern besser propagandistische Inhalte befördern.

Um diese offen oder unterschwellig verbreiteten Botschaften geht es in der Ausstellung, die angesichts des Krieges im Kosovo traurig aktuell geworden ist: Wie Spiele versucht haben, die Ideologie der Nazis

zu popularisieren, den Krieg vorzubereiten, die Folgen für die Zivilbevölkerung aufzufangen oder das »Sterben fürs Vaterland« zu heroisieren. Die Zusammenstellung war bisher in den Niederlanden, Belgien und Finnland zu sehen, in Leinfelden-Echterdingen hat sie ihre deutsche Premiere – eine gar nicht hoch genug zu würdigende Initiative.

Man kann leicht ins Uferlose geraten, wollte man die unterschiedlichen Techniken der Einflußnahme, dieser psychologischen Kriegsführung der dritten Art genauer darstellen, zumal die wissenschaftliche Aufarbeitung noch nicht einmal begonnen hat. Erstaunlich ist zunächst die Fülle der Spiele. Van Diggele nennt dafür mehrere Gründe: einmal die Tatsache, daß der Krieg zwischen 1939 und 1945 eben ein Weltkrieg war und die Anzahl der Hersteller entsprechend groß. Zum anderen erreichten Gesellschafts- und Familienspiele damals ungleich größere Kreise als noch im ersten Weltkrieg; außerdem waren die Fabrikationsmethoden ausgereifter, es war daher wesentlich einfacher, große Mengen von Spielen vergleichsweise billig herzustellen und zu vertreiben.

Das traf zusammen mit der wachsenden Bedeutung, die der Propaganda zugemessen wurde, seit Film und Rundfunk Massenmedien wurden. Bekanntlich erreichten die Nazis, besonders Goebbels und sein »Reichspropagandaministerium«, dabei eine unselige Meisterschaft. Außerdem gehört es wesentlich zu einer totalitären Ideologie, alle Gebiete des Lebens durchdringen zu wollen.

Die Einteilung, die van Diggele für die Fülle seiner Sammlungsgegenstände gefunden hat, ist ganz pragmatisch: Spiele mit eindeutig propagandistischem Ziel, Spiele mit informativem Inhalt (wobei die Abgrenzung zur vorigen Kategorie nicht ganz einfach ist), Spiele für einen guten Zweck, also als Werbemittel für Geldspenden oder um jüdische Flüchtlinge zu unterstützen; Spiele zur Unterhaltung und Entspannung; selbstgemachte Spiele, in Gefangenenlagern, ja sogar in deutschen KZ oder schließlich Spiele, die den Sieg der Alliierten über die Nazis thematisierten.

Nun sollte man hier keine künstlerischen Meisterwerke erwarten, auch die Spielmechanismen sind, von einigen wenigen Ausnahmen,

wie dem deutschen »Wehrschach« abgesehen, eher simpel. Stark sind die sog. Gänsepiele vertreten, Würfelspiele, bei denen es eigentlich nur darum geht, möglichst schnell auf einer Spirale aus Einzelfeldern das Ziel zu erreichen. Der Weg ist mit allerlei Punkten gepflastert, die die Figuren zurücksetzen oder befördern – was reichlich Raum für propagandistische Sottisen bot.

Es lag nicht nur an der Zielrichtung der hier vertretenen Spiele, daß graphisch ein eher grober, realistischer Stil vorherrscht. Dies entsprach auch der Zeit, die mit der Avantgarde wenig im Sinn hatte – schon gar nicht, wenn es um Spiele für möglichst breite Kreise ging. Auffällig ist die konsequente Verwendung von Fotos, wobei, mit Ausnahme des deutschen Quartetts »Deutschland ist größer und schöner geworden«, das die Eroberungen der ersten Kriegszeit inszeniert, ausschließlich Schwarzweiß-Bilder verwendet werden.

Eine »Sightseeing-Tour« nennt van Diggele seine Ausstellung. In der Tat muß noch wesentlich mehr Material zusammenkommen, ehe man eine historische Deutung beginnen kann. So fehlen bislang völlig Nachforschungen, ob es bestimmte Spiele gibt, die in Kriegszeiten, bewußt oder unbewußt, bevorzugt werden. Der Verfasser hatte den Eindruck, daß Spiele, die einen eindeutigen Sieger kennen, überwiegen. Was natürlich nicht für die Puzzles zutrifft, die in Deutschland Anfang der vierziger Jahre geradezu eine Spielsucht auslösten – vielleicht ein Ausdruck zunehmender Vereinzelung in Kriegszeiten?

Auch müßte wohl genauer untersucht werden, welche Unterschiede es zwischen den deutschen Spielen und denen der alliierten Mächte gab. Der auffälligste ist die Bedeutung des Humors – in deutschen Spielen nur auf Kosten der Gegner, in England (beispielsweise) durchaus mit selbstironischen Untertönen, wie ein »Evakuierungsspiel« und ein »Verdunkelungsspiel« zeigen, die die Verschickung von Kindern aufs Land karikaturistisch begleiten oder sich über die Pflicht lustig machen, bei drohenden Luftangriffen kein Licht nach draußen dringen zu lassen, das den feindlichen Flugzeugen ein Angriffsziel geben könnte. Sonderbarerweise gibt es kein Beispiel für eine andere erklärte Absicht zumindest der deutschen Propagandamaschinerie: der Bevöl-

kerung mittels seichter Unterhaltung und Rückgriff auf die angeblich heile Vergangenheit die Flucht aus dem Krieg zu ermöglichen. Unzählige Spiele, besonders Puzzles, entführten damals in die Idylle. Eskapismus und Erhöhung des Verteidigungswillens («Schützt die deutsche Heimat vor den bolschewistischen Horden!«) verbanden sich zu einer unheiligen ideologischen Allianz.

Nicht verschwiegen werden darf auch, daß es peinliche Fehler gibt: »Down with Axis«, ein Puzzle, das ein brennendes Schiff und ein über dem Meer abgeschossenes deutsches Kampfflugzeug zeigt, firmiert hier als völlig rätselhaftes »Herunter mit dem Axis«. Schon ein flüchtiger Blick in jedes bessere Wörterbuch bietet »Axis« als Bündnis zwischen Hitlerdeutschland, Italien und Japan an, als »Achse«, wie es in der Nazipropaganda hieß. »Nieder mit der ›Achse‹«, gleichbedeutend für die Niederringung Deutschlands, Italiens und Japans – dieser Wunsch ist der Kern des Puzzles.

Doch das grundsätzliche Verdienst bleibt davon unberührt: Der Nachwelt einen Aspekt der Kriegspropaganda deutlich zu machen, der in der Erforschung der Alltagskultur bisher völlig fehlte. Es ist blamabel, daß sich bisher kein weiteres deutsches Museum bereit gefunden hat, diese Ausstellung zu übernehmen.

Die Ausstellung »Der Krieg auf dem Tisch« im Deutschen Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen ist noch bis zum 3. Oktober 1999 bei freiem Eintritt zu sehen. Öffnungszeiten: Donnerstag bis Samstag 14:00 bis 17:00 Uhr; Sonn- und Feiertage 11:00 bis 17:00 Uhr. Führungen nach Vereinbarung.