



universität  
wien

# MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit:

## **Kleine Figuren aus Zinn**

Einst klassisches Knabenspielzeug – heute begehrtes  
**Sammelobjekt und Männerspielzeug**

verfasst von:

Mag.phil. Dr.phil. Herbert Kisielewski, MBA (WU)

angestrebter akademischer Grad

**Master of Arts (MA)**

Wöllersdorf, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 823

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudium Europäische Ethnologie UG 2002

Betreut von:

Ao. Univ.Prof. i.R Dr. Olaf Bockhorn



Abbildung 1: The Steadfast Tin Soldier - Bertall ill Intrepide Soldat de plomb Le Co



„Es waren einmal 25 Zinnsoldaten, die waren alle Brüder, denn sie waren aus einem alten, zinnernen Löffel gemacht worden. Das Gewehr hielten sie im Arm und das Gesicht geradeaus; rot und blau, überaus herrlich war ihre Uniform. Als der Deckel von der Schachtel genommen wurde, in der sie lagen, war das allererste Wort, das sie in der Welt hörten: „Zinnsoldaten!“. Das rief ein kleiner Knabe und klatschte in die Hände. Er hatte sie bekommen, denn es war sein Geburtstag, und er stellte sie nun auf dem Tisch auf. Der eine Soldat glich leibhaftig dem anderen, nur ein einziger war etwas verschieden; er hatte nur ein Bein, denn er war zuletzt gegossen worden, und es war nicht mehr genug Zinn da, doch stand er ebenso fest auf seinem einen wie die anderen auf ihren zweien, und gerade er ist es, dem es merkwürdig erging ...“

„Der standhafte Zinnsoldat“, Hans Christian Andersen (1838)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Abbildung: The Steadfast Tin Soldier - Bertall ill Intrepide Soldat de plomb Le Co abgerufen unter: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/> (08.05.2013)

<sup>2</sup> Andersen, Hans Christian; „Hans Christian Andersen’s Märchen – aus dem Dänischen übertragen von Julius Kerscher“, (1851); Berlin, S. 83

*Es ist keine Spielerei, es ist eine Leidenschaft! (Jean der la Bruyère)*

## INHALTSVERZEICHNIS

1.	Einführung .....	7
1.1	Ausgangssituation der Untersuchung .....	10
1.2	Problemstellung und Zielsetzung .....	11
1.3	Forschungsleitendes Interesse und Methodik.....	13
1.4	Aufbau der Masterarbeit.....	14
2.	Die Zinnfigur als Spielzeug im engeren Sinn .....	16
2.1	Zinnfigur – nicht Zinnsoldat.....	16
2.2	Die Anfänge der Zinnfigur .....	17
2.3	Die Zinnfigur als Spiegel des Zeitgeschehens .....	18
2.3.1	Barock, Aufklärung, Klassik .....	18
2.3.2	Romantik und Biedermeier.....	22
2.3.3	Gründerzeit .....	24
2.3.4	Erster Weltkrieg.....	30
2.3.5	Zwischen den zwei Weltkriegen.....	31
2.3.6	Nach dem Zweiten Weltkrieg.....	32
3.	Material und Herstellung der Zinnfiguren .....	33
3.1	Entwurf.....	33
3.2	Formen und Größe.....	34
3.3	Gravur und Motivgestaltung .....	36
3.4	Material .....	37
3.5	Guss .....	38
3.6	Bemalung.....	40
4.	Der Zinnfigurenliebhaber, Sammler und Spieler .....	43
4.1	Darstellung/Nachspielen von historischen Ereignissen .....	47
4.1.1	Paraden .....	48
4.1.2	Plan- und Kriegsspiel.....	49
4.2	Modellbau und Diorama.....	53
5.	Taktisches Spiel - „Napoleonic Warfare in Katzelsdorf“ .....	56
5.1	Die Kampagne um den „Mythos Tirol“ .....	58
5.2	Atmosphäre im Raum.....	60
5.3	Die Spieler/Spielleiter und deren Motivation.....	64
5.4	Die Rollen.....	67
5.5	Die Kommunikation vor, während und nach dem Spiel .....	69
5.6	Das Regelwerk und seine Bedeutung .....	70
5.7	Der Spielablauf.....	73
5.7.1	Vorbereitende Maßnahmen .....	75
5.7.1.1	Gelände und Spielmaterial .....	75
5.7.1.2	Bestimmen des Wetters und der Windrichtung .....	78
5.7.1.3	Festlegung und Aufstellen der Figuren.....	80
5.7.1.4	Befehle .....	84
5.7.2	Erster Spielzug/Spielzugsabfolge .....	85
5.7.3	Sieg und Niederlage.....	91
6.	Spieleranalyse – Beantwortung der Forschungsfragen .....	93
7.	Die Zinnfigur als kulturhistorische Quelle.....	99
8.	Fazit.....	103

	6
9. Exkurs .....	108
10. Literaturverzeichnis.....	110
10.1 Monografien/Sammelbände.....	110
10.2 Zeitschriften.....	113
10.3 World Wide Web.....	113
11. Anhang.....	114
11.1 Zusammenfassung (Abstract).....	114
11.2 Danksagung.....	115
11.3 Curriculum Vitae.....	116

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: The Steadfast Tin Soldier - Bertall ill Intrepide Soldat de plomb Le Co... 3	
Abbildung 2: Karl May Spiel .....	26
Abbildung 3: Entwurf.....	34
Abbildung 4: Größen.....	35
Abbildung 5: Gravierte Schieferplatten (Gussform).....	37
Abbildung 6: Zinngießer mit Schutzbekleidung bei der Vorbereitung.....	39
Abbildung 7: Arbeitsschritte bei der Herstellung.....	39
Abbildung 8: Infanterie marschierend.....	48
Abbildung 9: Schaubild während der Bauphase .....	55
Abbildung 10: Schaubild am Tag der Eröffnung der Sonderausstellung .....	55
Abbildung 11: Ausgangslage der Kampagne .....	59
Abbildung 12: Spieltisch .....	62
Abbildung 13: Zinnhelden.....	63
Abbildung 14: Regelwerk und Kontrollblatt.....	72
Abbildung 15: Spieltisch .....	76
Abbildung 16: Kartenmaterial .....	76
Abbildung 17: Spielfiguren .....	77
Abbildung 18: Wetterbedingungen .....	79
Abbildung 19: Sichtbedingungen .....	79
Abbildung 20: Aufstellung zu Spielbeginn .....	83
Abbildung 21: Erste Spielzüge.....	86
Abbildung 22: Beispiel für Abzüge bei der Bewegung.....	86
Abbildung 23: Angriff und Feuerkampf.....	87
Abbildung 24: Ermitteln der Desorganisationsfaktoren und Feuerwirkung .....	89
Abbildung 25: Spielgeschehen .....	90
Abbildung 26: Gefecht .....	91
Abbildung 27: Charity Veranstaltung .....	109

*„Der Mensch ist nur ganz Mensch,  
wo er spielt“<sup>3</sup>.  
(Friedrich v. Schiller)*

## 1. Einführung

*„Der Mensch ist ein Spieler – nicht nur in den unteren primitiven Schichten seines seelischen Lebens, wo sein Spielbedürfnis dem jungen Tiere ähnlich ist. Ein Spieler ist er gerade auch dort, wo seine feinsten und humansten Möglichkeiten sich entfalten: wo die Kultur entsteht“<sup>4</sup>.*

Der Begriff „Spiel“ befindet sich in unserem Sprachschatz und ist gegenwärtig in Beziehung, Film, Musik, Unterhaltung, Theater, Sport, etc. Seine Bedeutung, der Gebrauch und die Aktivitäten, die der Begriff einschließt, sind sehr umfassend, mannigfaltig und vielseitig. Spielen ist Alltag. Aus Sicht der Wissenschaften liegen unterschiedliche Definitionen vor. Eine allgemein gültige Definition des Begriffes Spiel besteht nicht.

Spielzeug ist ein Ding, Zeug oder Gegenstand, das speziell zum Zweck des Spielens angefertigt wurde. *„Spiel und Spielzeug sind so alt wie die Menschheit selbst“<sup>5</sup>.* Den Handel mit Spielzeug gibt es seit dem 15. Jahrhundert. Mittels Spielzeug wurden und werden die Töchter und Söhne auf ihre spätere Rolle im Leben vorbereitet. Bereits Platon war dieser Ansicht. *„Wer in irgendeinem Fach ein tüchtiger Mann werden will, der muss sich eben darin schon gleich von Kind an üben, indem er sich in Spiel und Ernst mit allem beschäftigt, was zu diesem Gebiet gehört. Wenn zum Beispiel jemand ein tüchtiger Landmann oder etwa ein Baumeister werden will, so muss sich der eine im Spiel damit beschäftigen, kindliche Häuschen zu bauen, der andere damit, das Feld zu bearbeiten; und der Erzieher der beiden muss jedem kleine Werkzeuge, Nachbildungen der wirklichen, an die Hand geben [ . . . ] und man muss versuchen, durch diese Spiele die Lust und Liebe der Kinder dorthin zu lenken, wohin sie selbst gelangt sein müssen,*

---

<sup>3</sup> **Von Schiller**, Friedrich (1795); Über die ästhetische Erziehung des Menschens in einer Reihe von Briefen, Stuttgart – hier 1965 – Reclam, S. 63

<sup>4</sup> **Huizinga**, Johan (1987); Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg, S. 232

<sup>5</sup> **Glonnegger**, Erwin (1988); Das Spiele-Buch, Dreier Magier Verlag, S. 6

wenn sie erwachsen sind.“<sup>6</sup> Aristoteles wies hin, dass das „Spiel zum größten Teil das, was man später ernsthaft betreibt, nachahmen soll.“<sup>7</sup> Spielzeug erzählt die Geschichte über Personen, aus dem politischen, sozialen und wirtschaftlichen Umfeld der Vergangenheit sowie von ihren Herstellern. Kinder entdecken beim Spiel ihre Umwelt und lernen Regeln einzuhalten und diese zu brechen. Sie spielen freiwillig aus Freude, Neugierigkeit und Experimentierfreudigkeit. Im Spiel werden die „erforderlichen Verhaltensweisen [...] in natürlicher Form eingeübt“<sup>8</sup>. Spielregeln leisten „einen wesentlichen Beitrag zur sozialen und politischen Erziehung junger Menschen“<sup>9</sup>. So wird unbewusst für das Leben und das Sozialverhalten geübt und trainiert. „Ein Spiel versetzt das Kind in die Lage, störende Ereignisse oder Situationen durch aktive Konfrontation zu bewältigen, statt sie passiv und hilflos zu beobachten“<sup>10</sup>. Das Spiel ist nicht auf die Kindheit begrenzt. Auch für Erwachsene ist das Spiel ein wesentlicher Bestandteil im Leben. Erwachsene spielen aus Freude, Entspannung, Unterhaltung, Vergnügen, aber auch Besessenheit (Glücksspiel) ohne besonderen Sinn, ohne und mit größeren Anstrengungen. „Das Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das gewöhnliche Leben“<sup>11</sup>.

Seit vielen hundert Jahren wird mit Figuren gespielt. Am Anfang waren sie aus Papier, Holz und dann Zinn, heute sind sie aus Kunststoff oder Plastik gefertigt. Die Palette und die Gestaltung des Spiels ziehen sich vom Kinderspiel bis zur logischen Denkschulung von Erwachsenen im Rahmen der Managementausbildung.

---

<sup>6</sup> **Schöpsdau**, Klaus (1994); Übersetzung und Kommentar zu Platon Nomoi I-III, Göttingen, S. 29

<sup>7</sup> **Schütrumpf**, Eckart (2005); Aristoteles – Politik – Buch VII und VIII, Übersetzung und Erläuterung, Berlin, S. 44

<sup>8</sup> **Korte**, R. (1995); „Zur gesellschaftlichen Bedeutung des Spielens“ in **Gesing H. / Wessel J.** (Hg) Umwelt-Bildung: Spielend die Umwelt entdecken, Opladen, S. 116

<sup>9</sup> Ebenda

<sup>10</sup> **Millar**, Susanne (1968); Psychologie des Spiels, Ravensburg, S. 28

<sup>11</sup> **Blochmann**, Elisabeth / **Geißler**, Georg / **Nohl**, Hermann / **Weninger**, Erich (1955); Beiträge zur Theorie des Spiels, Weinheim, S. 136

Als „Tabletop“ werden Strategiespiele bezeichnet, die auf einem Tisch bzw. Tischfläche mit Zinnfiguren gespielt werden. Man kann sich das Tabletop-Spiel als eine Art von Schachspielen mit kompliziertem Spielbrett vorstellen. Die Genres der Spiele reichen von der Antike bis zum Fantasy- oder Science-Fiction-Hintergrund.

Jugendliche und jüngere Erwachsene fühlen sich eher dem Fantasy- und Science-Fiction Genre zugehörig. Den älteren, reiferen Mann zieht es meist zu den historischen Tabletops. Die einzelnen Spiele sind in historischen Szenarien eingebettet. Es werden Truppen oder Armeen dargestellt, die in der Geschichte tatsächlich einmal existierten, wie in der Antike, im Mittelalter, im 7-jährigen Krieg, bei den Napoleonischen Kriegen, etc. Die Spielfiguren repräsentieren die tatsächlich eingesetzten, historischen Verbände. Die Bewegungs- und Kampfregeln sind überaus umfangreich. Mit sehr komplexen Spielregeln wird versucht, alle Aspekte einer tatsächlichen Schlacht umzusetzen. So werden die Moral der Truppen, Vor- und Nachteile von Gelände und Ausrüstung sowie spezielle Fähigkeiten und Taktiken und Einheiten wie Plänkler, Kavallerie und die Eigenschaften der verschiedenen Waffen spieltechnisch umgesetzt. Im Spiel treten auch die gesellschaftlichen und militärischen Lebensbedingungen zutage. Gemäß den Regeln werden die meisten Aktionen über Würfelschübe bestimmt und so der Zufallseffekt simuliert.

Figuren aus Zinn kannte man bereits in der Antike<sup>12</sup>. Zum Spielzeug avancierten sie vorerst für den männlichen adeligen Nachwuchs sowie für Kinder aus begüterten Häusern gegen Ende des 17. Jahrhunderts. Die klassische Zinnfigur ist flach gegossen und bemalt, mit einer Vorder- und Rückseite und einem „Fußbrettchen“. Neben den Soldaten gab es Tiere, Zirkuskünstler, Jahrmarktschausteller und viele Figuren aus dem Alltag. Im 19. Jahrhundert begannen die industrielle Herstellung und die Blütezeit der Figuren. Zinnfiguren waren zum überwiegenden Teil zum Spielen gemacht worden. Es wurden aber auch in Österreich Figuren hergestellt, um „lernend zu begreifen“. Dazu dienten Tiere, Pflanzen und Figuren zur in- und ausländischen Geschichte.<sup>13</sup> Die

---

<sup>12</sup> **Bertuch**, Friedrich Justin (1799) zeigt in seinem Buch „Über die Mittel Naturgeschichte gemeinnütziger zu machen“ exotische Zinntiere als Grabbeigaben, Weimar, S. 7

<sup>13</sup> vgl. **Kovar**, Peter Ewald; „Gewerbliche und private Hersteller flacher, halbrunder Zinnfiguren in Österreich“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 38

Zinnfiguren nahmen primär Kinderzimmer in Besitz. Sie kamen aber auch bei militärischen Schulungen, vor allem im Bereich Strategie und Taktik zum Einsatz. Nach dem 1. Weltkrieg wurde das „Militärische“ und damit der Zinnsoldat geächtet und rückte ins Abseits. Gegen Ende des 20. Jahrhunderts stieg die Figur aus Zinn zum Kulturgut, Kultgegenstand, Sammelobjekt und „Männer-Spielzeug“ auf. Der Facettenreichtum und die Motive der Zinnfiguren reichen vom Altertum bis zur Gegenwart, von Fantasy bis Sciencefiction, von der Antike bis zum Krieg der Sterne.

Generationen von Kindern spielten mit Zinnfiguren. Zinnfiguren gelten als altes europäisches Spielzeug und Kulturgut. Sie erzählen uns aus der Vergangenheit.

Im Zentrum gegenständlicher Diskussion steht die Transformation des einst klassischen Bubenspielzeugs zum begehrten Sammelobjekt, das im Museum ausgestellt wird und zum Männerspielzeug emporstieg.

## 1.1 Ausgangssituation der Untersuchung

Spiel, Spielzeug und Mensch stehen miteinander in direkter Verbindung. Aus wissenschaftlicher Sicht wird die Thematik Spiel und Spielzeug gemeinsam und getrennt, in den unterschiedlichsten Fachrichtungen und Disziplinen, behandelt.

Seit Theodor Hampe „*Der Zinnsoldat – Ein deutsches Spielzeug*“ publizierte, sind fast 90 Jahre vergangen. Hampe, der zum Zeitpunkt der Publizierung Direktor des Germanischen Nationalmuseums in Nürnberg war, stellte fest, dass „*der bei Jung und Alt beliebte Zinnsoldat bisher keinerlei gründliche oder zusammenfassende geschichtliche Behandlung erfahren*“<sup>14</sup> hat. In den letzten 20 Jahren wurde die Geschichte der wichtigsten Produzenten und Hersteller von Zinnspielwaren in Deutschland Gegenstand mehrerer Abhandlungen. Großteil erzählen die Publikationen von Offizinen und deren Produkten. Österreichische Offizinen werden nur am Rande behandelt. In Hans Christian Andersens Märchen der „Standhafte Zinnsoldat“, Johann Wolfgang von Goethes Märchen „Der neue Paris“<sup>15</sup>, Jean Pauls „Levana oder

---

<sup>14</sup> **Hampe**, Theodor (1924); *Der Zinnsoldat – Ein deutsches Spielzeug*, Berlin, S. 2

<sup>15</sup> Knabenmärchen aus *Dichtung und Wahrheit*, 1811

Erziehungslehre“ werden die Erlebnisse mit Zinnsoldaten erzählt. Vom Spielen mit den kleinen Figuren erfahren wir nichts! Die Figur aus Zinn stand an der Universität Wien einmal in der Diplomarbeit „*Der Spielzeugsoldat*“<sup>16</sup> an der Volkskunde im Zentrum der Ausführungen. In der Arbeit wird „*ein vergleichender Überblick über die geschichtliche Entwicklung der Miniaturfiguren und deren wichtigsten europäischen Hersteller gegeben*“<sup>17</sup>.

„*Die Welt der Zinnfiguren hat in unserem Alltag noch ihre Nischen, auch wenn sie hier und dort ein heimliches Dasein führen und aus volkskundlicher Sicht zu „Reliktuonen“ geworden sind*“<sup>18</sup>. Was die Aufarbeitung der Zinnfigur als Spielzeug betrifft, erhält man kaum beziehungsweise spärliche Angaben in einigen Werken zur Zinnfigur. Der Mangel an Quellen und diesbezüglicher Literatur gibt davon Zeugnis.

## 1.2 Problemstellung und Zielsetzung

Die vorliegende Masterarbeit befasst sich mit einem Thema, das der Europäischen Ethnologie zwar nahesteht, von ihr bis dato an der Universität Wien aber selten aufgegriffen wurde: „Die Welt der Zinnfiguren“.

Der Einzug der Zinnfigur in die und die Inbesitznahme der Kinderzimmer im 18. und 19. Jahrhundert sowie ihre Renaissance im 21. Jahrhundert als Kulturgut, Kultgegenstand, Sammelobjekt und wieder als Spielzeug wirft eine Vielzahl von Fragen auf, die sich aufgrund ihrer Vielfalt nicht mit einer einzelnen einfachen Erklärung beantworten lassen. Dass vor allem Knaben die Zinnfigur geschenkt wurde, um sie spielerisch anschaulich „*in die Welt der Erwachsenen einzuführen, den Mann im Kinde zu formieren*“<sup>19</sup>, erklärt nicht das Phänomen der Zinnfigur im Wandel der letzten Jahrhunderte. Die Vielzahl der Fragen um das Phänomen der Zinnfigur lassen sich wohl

---

<sup>16</sup> **Marchich-Obleser**, Monika (1996); *Der Spielzeugsoldat*, Diplomarbeit, Universität Wien

<sup>17</sup> Ebenda, S. 147

<sup>18</sup> **Segschneider**, Ernst (1997); Vorwort in: **Lonicer**, Wendelin (1998); *Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren*, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 8

<sup>19</sup> **Gerteis**, Klaus „*Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren*“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); *75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren*, Kulmbach, S. 213

nie vollständig beantworten. Man kann den Antworten jedoch schrittweise näher kommen, indem man die Problemfelder eingrenzt.

Die Masterarbeit stellt einen Versuch dar, in die bislang unbekannte Geschichte der Entstehung und Vielseitigkeit der kleinen kulturhistorischen Figuren aus Zinn, als Spielzeug im Wandel der Zeit, einzudringen. Neben der kulturgeschichtlichen Bedeutung der Figuren stellt die Transformation vom Spielzeug für Knaben zum Sammel- und Ausstellungsobjekt bzw. Kunstwerk eine Zielsetzung dar. Der Vollständigkeit halber werden die „Anfänge der Zinnfigur“, im Altertum und Mittelalter peripher erwähnt. Im Zentrum steht jedoch die Verwendung von Zinnfiguren als Spielzeug in der Vergangenheit und Gegenwart.

Letztendlich ist es auch Ziel der Masterarbeit, die Welt der Sammler und Spieler mit ihren Eigenheiten und Methoden ethnographisch zu erfassen und zu dokumentieren.

Nichtziel der Masterarbeit ist eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Vielzahl an Motiven, den Zeichnern und Graveuren sowie den Offizinen in Europa mit ihren Werken.

Die Masterarbeit versteht sich als ein Beitrag zur Erforschung des Phänomens der kleinen Spielzeugfigur sowie ihrer Renaissance als Kulturgut, Kultgegenstand, Sammelobjekt und Männerspielzeug. Sie orientiert sich an der umfangreichen Fachliteratur zur Thematik der Offizinen, die gemeinsam spärliche Angaben, welche die Zinnfigur als Spielzeug betreffen, beinhalten.

### 1.3 Forschungsleitendes Interesse und Methodik

Ich möchte der Masterarbeit folgenden handlungsleitenden Fragenkomplex zu Grunde legen:

*Welche Motive beziehungsweise soziale, emotionale und kognitiven Faktoren wirken zusammen, damit „gestandene Männer“, Zinnfiguren sammeln, bemalen und damit spielen?*

Um die Frage beantworten zu können, ist in der wissenschaftlichen Diskussion zu klären, ob vor der Sammelleidenschaft das Spiel mit Zinnfiguren in der Kindheit steht? Wer ist und wie wird er zum Sammler? Worin liegt die Begeisterung an dem Spiel mit Zinnfiguren? Inwieweit existieren bei den Sammlern/Spielern direkte bzw. indirekte Affinitäten zum Militär? Welche Aspekte und Motive definieren das Interesse an der Sammelleidenschaft und am historischen Kriegsspiel mit Zinnfiguren? Was macht die besondere Attraktivität des historischen Kriegsspiels mit Zinnfiguren aus? Welche Wirkung hat das Spiel mit den Zinnfiguren auf den Spieler? Wie läuft ein Spiel ab? Stellt das Spiel eine komplexe denkerische Herausforderung dar? Haben Erfahrungen mit Strategie und Taktik Einfluss auf den Spielprozess? Welche Emotionen kommen beim Sammeln, Aufstellen der Figuren und beim Nachspielen von historischen Schlachten auf?

Bevor ich mich den spezifischen Fragen widme, ist es zunächst ratsam, die Vergangenheit der Zinnfigur, insbesondere ihre Rolle als Spielzeug im engeren Sinn zu hinterfragen.

Für die beschriebenen Fragestellungen wird ein interdisziplinärer Zugang gewählt. Theoreme aus Kultur- und Sozialwissenschaften werden mit kritischen Ansätzen verknüpft. Um die Figuren als Spielzeug sowie als Sammelobjekt zu verstehen und auf die Interaktion zwischen den Figuren und den Spielern zu blicken, erscheint es von Nutzen, die Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) anzuwenden. Die Akteur-Netzwerk-Theorie *„ist eine Theorie, [...], wie Dinge zu untersuchen sind oder vielmehr, wie man*

den Akteuren ein wenig Raum lässt, um sich selbst auszudrücken“<sup>20</sup>. Es soll auch, das Verhalten im Raum und den Identifikationsgrad der einzelnen Akteure mit den Spiel und den Zinnfiguren aufgezeigt werden. Weiters wird versucht Verbindungen im Netzwerk der „Welt der Zinnfiguren“ zu gewinnen.

Die Masterarbeit ist aus einem Mix von drei Methoden konstruiert. Diese stellen die tragenden Säulen dieser Arbeit dar. Die erste Säule bildet die hermeneutische Methode, im Besonderen die Dokumenten- und Inhaltsanalyse ausgewählter Publikationen der Geschichts- und Sozialforschung. Die zweite Säule bildet die qualitative empirische Forschung in Form der teilnehmenden Beobachtung an dem historischen Spiel mit Zinnfiguren. Hier wird versucht, „Werte, Regeln, Formen und Praxen der Gruppe und Situation möglichst ‚total‘ zu erfassen“<sup>21</sup>, zu beschreiben und zu analysieren. Die dritte Säule bildet die qualitative empirische Forschung in Form von geführten Interviews mit dem Direktor und den Mitarbeitern der Zinnfigurenwelt in Katzelsdorf, Sammlern und Spielern. Ergänzend kommen Methoden der Ethnographie, wie die Selbstdarstellung sowie sonstige schriftliche Quellen, wie Ausstellungs- und Verkaufskataloge, Spielanleitungen, etc., zum Einsatz. Somit wird versucht, sich dem Thema der Masterarbeit von mehreren Seiten zu nähern, um ein möglichst vollständiges Bild der Akteure zu bekommen.

#### 1.4 Aufbau der Masterarbeit

Die verschiedenen Quellen ergaben ein spannendes Puzzle, mein Ziel war, es zusammenzufügen. Die vorliegende Masterarbeit präsentiert das Ergebnis in acht Kapitel.

Das Kapitel „Die Zinnfigur als Spielzeug im engeren Sinn“ blickt in das 18., 19., und 20. Jahrhundert zurück. Es beleuchtet die historischen Aspekte sowie Einflussfaktoren auf die kleinen Figuren und gibt Auskunft, wie sich der historische Wandel vom Spielzeug zum Sammelobjekt und wieder zum Spielzeug vollzog. Weiters enthält es Argumente gegen das Vorurteil, dass Zinnfiguren ein Kriegsspielzeug sind.

---

<sup>20</sup> **Latour**, Bruno (2007); Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, Frankfurt, S. 123

<sup>21</sup> **Kaschuba**, Wolfgang (2006); Einführung in die Europäische Ethnologie, München, S. 208

Kapitel 3 diskutiert den seit zweihundertsechzig Jahren, bis auf wenige Ausnahmen, gleich gebliebenen Herstellungsprozess. Im Zentrum der Ausführungen werden „Entwurf – Gravur – Bemalung“ ethnografisiert. Angefertigtes Bildmaterial dokumentiert und veranschaulicht den Prozess.

Kapitel 4 widmet sich dem Zinnfigurenliebhaber, Sammler und Spieler. Neben der Sammelleidenschaft von Zinnfiguren und ihren Beweggründen werden die Motive beleuchtet. Es diskutiert die Darstellung beziehungsweise das Nachspielen von historischen Ereignissen, die Entwicklung des Kriegsspieles und den Modellbau mit Zinnfiguren.

Kapitel 5 versucht einen Einblick in das Spiel der „gestandenen Männer“ mit Zinnfiguren zu geben und lässt an dem taktischen Spiel „Napoleonic Warfare“ teilhaben. Weiters soll dieses Kapitel Informationen über das Hobby Kriegsspiel, die Motive der Spieler sowie deren Verhalten dokumentieren.

Kapitel 6 beantwortet die Forschungsfragen, die im Kapitel 1.3 (Forschungsleitendes Interesse) der Masterarbeit gestellt wurden.

Jede Zeit hat seine Geschichte und diese spiegelt sich auch im Spielzeug wieder. Kapitel 7 diskutiert die Zinnfigur als kulturhistorische Quelle sowie als Spiegel des Zeitgeschehens, die den Alltag repräsentiert.

Kapitel 8 reflektiert die Fragestellung und fasst das Ergebnis zusammen.

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung beim Verfasser. Photographien und Illustrationen ohne Fußnote wurden vom Verfasser angefertigt beziehungsweise aufgenommen.

Abschließend möchte ich darauf hinweisen, dass aus Grund der Lesbarkeit die im Text verwendeten männlichen Formen die weiblichen einschließen.

## 2. Die Zinnfigur als Spielzeug im engeren Sinn

Die Spielzeugfiguren, denen wir die Namen Zinnfiguren oder Zinnsoldaten geben, werden als Flachfigur, halbplastische Figur und vollplastische Figur bezeichnet. Die Flachfigur ist die filigranste und weitverbreitetste unter den Zinnfiguren. Halbplastische Figuren werden aus einer Form im Stück gegossen. Sie sind jedoch kräftiger modelliert als die Flachfigur. Vollplastische Figuren werden aus Einzelteilen zusammengelötet.

### 2.1 Zinnfigur – nicht Zinnsoldat

Vielfach werden die Begriffe Zinnfigur, Zinnsoldaten und Kriegsspielzeug synonym verwendet.

Alle Themen des Lebens wurden in Zinn abgebildet. Die Palette reicht von Märchenfiguren, wie z.B. der Suppenkaspar und sein trauriges Ende, über Expeditionen in den Norden bis hin zum Militär. Kulturhistorische Themen bestimmten in jeder Epoche das Bild – und das Militär gehörte lange Zeit einfach zum Alltag dazu. Zweifelsfrei spiegelt die Zinnfigur die jeweils aktuelle Kriegs- und Militärgeschichte. Auch wenn Kompanien<sup>22</sup>, Schwadronen<sup>23</sup>, Bataillone<sup>24</sup>, Heere von Soldaten die größte Gruppe der Figuren bildeten, dürfen wir aber nicht vergessen, dass es *„von Beginn an in der Entstehungsgeschichte der Zinnfigur genauso viele zivile wie militärische Figuren gegeben“*<sup>25</sup> hat.

Die Soldaten aller Nationen und Waffengattungen in allen möglichen Stellungen und Gruppierungen, mit ihren bunten Röcken und Hosen sowie ihren Waffen, stellten für die Kinderaugen ein anregenderes Spielzeug dar als ein Zivilist mit einem farblosen

---

<sup>22</sup> Als Kompanie wird eine militärische Einheit bezeichnet, die einem Verband (Bataillon) unterstellt ist. Eine Kompanie besteht je nach Waffengattung aus 150 bis 250 Soldaten.

<sup>23</sup> Die Bezeichnung Schwadron wird für Kavallerieeinheiten auf Kompanieebene verwendet.

<sup>24</sup> Bataillon ist die Bezeichnung für einen militärischen Verband, der je nach Waffengattung bis zu 1200 umfasst.

<sup>25</sup> **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 9

Kleid<sup>26</sup>. Von den Spielwarenerzeugern wurden stetig neue Artikel gewünscht. Österreichische, preußische oder französische Infanterie oder Kavallerie, egal welcher Zeitepoche wirken nicht altmodisch.

## 2.2 Die Anfänge der Zinnfigur

Die künstlerische Herstellung von Menschen, Kriegern, Tieren und Dingen aus Tonerde, Alabaster, Speckstein und Holz geht in die Vor- und Frühgeschichte zurück<sup>27</sup>. Einerseits sind es Darstellungen religiösen und militärischen Charakters, wie Gottheiten oder Krieger, *„andererseits gehören sie der Welt des Kindes an, wo wir sie als Puppen oder sonstiges Spielzeug wieder finden“*<sup>28</sup>. Die gewerbsmäßige Herstellung von Zinngegenständen begann im 13. Jahrhundert. Im Mittelalter dienten Figuren aus Blei oder Zinn vorwiegend zur Darstellung von Heiligen, welche bei Pilgern sehr beliebt waren. Man zeigte damit die Teilnahme an einer bestimmten Pilgerfahrt.

Historische Forschungen in Frankreich (Roger Vaultier) verifizierten, dass Ludwig XIII. und Ludwig der XIV. silberne Soldaten in Bataillonsform aufstellten. Zu den Soldaten aus Edelmetall kamen Figuren aus Blei und Ton<sup>29</sup>. Ergänzt wurde die Infanterie, Kavallerie und Artillerie der Adligen durch *„eine Armee von Kartonsoldaten, die sich aus zwanzig Schwadronen Reitern und zehn Bataillonen Infanterie zusammensetzte“*<sup>30</sup>. Im 17. Jahrhundert stellten die Zinngießer vorwiegend neben Nutzgegenständen wie Besteck, Geschirr, Teller, Trinkgefäßen, Kannen und dergleichen, kirchliche Gebrauchsgegenstände, wie Kruzifixe und Leuchter her. Mit der Verbreitung von Keramik und Porzellan nahm die Nachfrage nach Nutz- und Ziergegenständen aus Zinn ab. Das „Neue“ war nicht nur preisgünstiger, sondern ließ sich auch leichter reinigen.

<sup>26</sup> vgl. **Rieder**, Franz (ohne Jahreszahl); Die Zinnmalerinnen in Nürnberg und Furth um 1900; Nachdruck einer Wirtschaftsstudie über Heimarbeit von Wilhelm Uhlfelder, Leipzig 1899, bearbeitet von Franz Rieder, S. 4

<sup>27</sup> z.B. Grabbeigabe: Garden des ägyptischen Prinzen Emsah – bemalte Holzfiguren, ca. 2000 v. Christus (Staatliches Museum in Kairo) oder die Terrakotta-Armee des ersten chinesischen Kaisers Qin Shi Huang seit 1987 UNESCO Weltkulturerbe

<sup>28</sup> **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 5

<sup>29</sup> vgl. ebenda, S. 6

<sup>30</sup> Ebenda, S. 6

Die Zinngießer mussten sich neue Erzeugnisse suchen. Installations- und Brauereibedarf, Altarleuchter, Devotionalien, Wahlfahrer- und Pilgerzeichen ergänzten in einer neuen Qualität das bisherige Sortiment. Gegen Ende des 17. Jahrhunderts folgten in Süddeutschland, im Raum Nürnberg-Fürth, Figuren als Spielzeug. Hergestellt wurden verschiedene Figuren, wie Haustiere, Vögel, Fische, wilde Tiere, Götterfiguren der griechischen Antike, diverse Persönlichkeiten, Puppenstuben mit deren Nutzgegenständen für Mädchen. Beliebte Motive waren das Landleben, die Schäferei und der Markt. Auch Jagden in allen Variationen waren ein typisches Thema in der Anfangszeit der Zinnfigur. Für Knaben wurden selbstverständlich Zinnsoldaten gegossen. Bei manchen Herstellern fehlte das Thema Militär. Die Zinnfigurengießer, großteils Familienbetriebe, erhielten die Bezeichnung „Offizin“.

Seit Beginn der Neuzeit wird das Kinderspiel im Dienste der Erziehung eher positiv gesehen. Dazu trugen insbesondere die Humanisten des 15. und 16. Jahrhunderts und Comenius im 17. Jahrhundert bei. Die Spieltätigkeit ermöglicht dem Kind eine Welt zu schaffen, in der es herrscht.

## 2.3 Die Zinnfigur als Spiegel des Zeitgeschehens

### 2.3.1 Barock, Aufklärung, Klassik

Die exakte Datierung der Entstehung der Spielfiguren ist ebenso wie die Zuordnung zu einer bestimmten Offizin schwierig, da meist die Originalverpackung fehlt und nur äußerst selten der Graveur seine Figuren mit den Initialen des Herstellers versah. In der damaligen Zeit gab es keinen Urnehmerschutz. Marcel Baldet ordnet die Geburt der Zinnfiguren als Spielzeug dem Zeitraum gegen Ende des 17. Jahrhunderts zu<sup>31</sup>, Erhard Schraudolph der Zeit nach 1750/60<sup>32</sup>. Die Figuren mit Standplättchen wurden aus reinem Zinn in verschiedenen Größen gegossen. Wegen der großen Biegsamkeit des Rohstoffes und seinem hohen Preis kam eine Bleilegierung hinzu. Die Bezeichnung

---

<sup>31</sup> vgl. ebenda, S. 7

<sup>32</sup> vgl. **Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg, S. 9

Zinnfigur oder Zinnsoldat gilt synonym. Gravur und die Bemalung der Figuren waren meist mittelmäßig.

Einige Figuren zeigten ein hohes künstlerisches und handwerkliches Niveau, die größtenteils Zinngießer, welche auch Zinngeschirr mit figürlichen Darstellungen herstellten, fertigten. *„Die Themen reichten von Bauerntanz, Vogel- und Wildschweinejagd, Kuh-, Pferde- oder Ziegenweide, Marketenderei bzw. Lager, exotische Tiere bis zu Janitscharen“*<sup>33</sup> Viele der angeführten Themen wurden auch in Holz produziert, *„jedoch kosteten diese einige Kreuzer mehr, was durch die aufwendigere Herstellung zu erklären ist“*<sup>34</sup>.

Die Themen der Zinnfiguren gaben die Buchillustrationen des 18. Jahrhunderts wieder. Die Illustrationen waren gekennzeichnet vom aufstrebenden Bürgertum, der bürgerlichen Lebenswelten, Reisebeschreibungen, Idyllen und Alltag. Hinzu kamen Mode, Uniformen, Antike, botanisches und zoologisches Wissen.

Bücher mit Kupferstichen und Radierungen waren sehr teuer<sup>35</sup> und den Wohlhabenden vorbehalten. Die bemalten Zinnfiguren waren günstiger und zogen neue Käuferschichten an. Das Interesse der Öffentlichkeit an dem „Neuen“ kam den Herstellern entgegen.

Zu Beginn war die Zinnfigur für das Kind gedacht. *„Sie wollte erfreuen, aber auch belehren“*<sup>36</sup>. Eine Vielzahl der Figuren wurde von kleinen Textbändern begleitet. Mit Texten, wie *„zur Beförderung der Kenntnisse, zur Bildung des Herzens und Vervollkommnung überhaupt für die Jugend“* war es das Ziel von Professoren und Herstellern die pädagogischen Ideen der Zeit über das Medium Zinnfigur zu

---

<sup>33</sup> **Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 38

<sup>34</sup> **Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 38 zitiert nach Bestelmeier, Georg, (1979); Magazin von verschiedener Kunst, Zürich, S. 8 - 10

<sup>35</sup> vgl. **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ –Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 214

<sup>36</sup> **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kultur-geschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 9

transportieren. Die Bemalung der Figuren spielte eine untergeordnete Rolle. Sie beschränkte sich auf das Nötigste. Gesichter, Hände und Pferde waren selten bemalt. Meist wurden nur Uniform und Satteldecke bemalt. Die Proportionen der Figuren entsprachen nicht immer der Wirklichkeit (z.B. Der Reiter sitzt auf einem viel zu kleinen Pferd). Die Figuren wirken oftmals ein wenig steif. Alle Figuren waren damals in Spanschachteln verpackt.<sup>37</sup>

Es gab zwar keine Theorien zum Spiel. Aber im Lichte der Aufklärung vertraten die Pädagogen und Philosophen schon im 18. Jahrhundert den Nutzen des Kinderspiels. In vielen Spielen wird auf den didaktischen Nutzen von Zinnfiguren hingewiesen. C.A. Buhle schreibt in dem Begleitbuch zu einem Jagdspiel im Jahr 1802: *„Neues Jagdspiel zum Nutzen und Vergnügen für die Jugend nebst einer kurzen Beschreibung des Holzes, der Jagd, jagdbaren Tiere, und einem Jagdliedchen ... Hierbei ein Kästchen mit auserlesenen Zinnfiguren gefertigt vom Graveur Fischer, Halle.*

*„Jeder Vater, Pfleger und Erzieher wird gewiss zum Zeitvertreibe seiner lieben Kinder das wählen, wobei sie Nutzen und Vergnügen zugleich haben, und zwar, ohne zu ermüden, sie recht lange beschäftigt. Denn Kinder lieben Abwechslung und mithin sind ihnen die Sachen am liebsten, wobei ihr Hang zu Abwechslung und Veränderung am meisten befriedigt wird. Daher man auch bemerkt, dass Figuren, die sie verschieden setzten, stellen, aus- und einpacken, sie am längsten zu beschäftigen im Stande sind. Nur müssen diese Figuren besonders gut gezeichnet und richtig gemahlt seyn, um richtige Eindrücke zu machen, um auf diese Art ihre Ideen zu berichtigen und das Gefühl des Schönen zu unterstützen, nicht aber durch schlechte zu unterdrücken. Am bequemsten hierzu sind gewiss die Zinnfiguren ... Ueberdem kann man diese Figuren zum Vergleichen und Unterscheiden, beim Vortrag der Natur- und Völkergeschichte, gebrauchen, und dadurch die Wissbegierde reizen, die dem Erzieher so gute Gelegenheit schafft seinen lieben Kleinen viel Gutes und Nützlichliches beizubringen....“<sup>38</sup>*

Das Sortiment des Spiels bestand aus *„ursprünglich 38 Zinnfiguren“<sup>39</sup>*. Nach diesem Muster veröffentlichte Buhle mehrere vorwiegend naturkundliche Spiele mit kleinen Büchern.

<sup>37</sup> vgl. **Rattelmüller**, Paul (1971); Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel, Augsburg, S. 61

<sup>38</sup> **Gerteis**, Klaus *„Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“* in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 216

<sup>39</sup> **Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg, S. 32

Zinnfiguren dienten einerseits als Spielzeug für Kinder aus dem gehobenen Bürgertum, andererseits kamen sie als Anschauungsmaterial im Schulunterricht und Illustration von Lehrbüchern, wie beispielsweise die Serie der Affen (19 Figuren) von Hilpert, vorwiegend für den Unterricht in Natur- und Völkerkunde, zum Einsatz. Die Darstellungen dienten dem Ziel, das im Schulunterricht Gehörte bzw. Gelesene anschaulich und begreifbar zu machen. Die duale Verwendung der Figuren verdeutlicht, *„dass die Übergänge zwischen Spielzeug und Lehrmittel in der Zeit der Aufklärung fließend waren“*<sup>40</sup>.

Die Zinnfiguren erfreuten sich großer Beliebtheit und neue Zinngießereien entstanden. Zinnfiguren waren günstiger in der Produktion als Holzspielzeug<sup>41</sup>. *„Nach dem Ende des Siebenjährigen Krieges bestand eine große Euphorie für Friedrich des Großen und die Preußen, welche außer in zahlreichen grafischen Darstellungen auch in Zinnfiguren ein geeignetes Medium fand“*<sup>42</sup>. *„Jeder Junge wollte damals die Schlachten [...] nachspielen und die Spielwarenindustrie kam diesem gesteigerten Bedürfnis gern entgegen, übertraf sich selbst in ihren Leistungen“*<sup>43</sup>. Die Euphorie weilte bis zu den napoleonischen Kriegen, die den Rückgang der Nachfrage und der Produktion brachten. Nachdem der Kaiser geschlagen und zur Legende erklärt wurde, rückten die Schlachten zum Hauptthema und in den Mittelpunkt auf. An die Spitze der Zinngießereien trat Nürnberg mit seinen Offizinen.

Die Partnerschaft von Zinnfigur und Buch konnte sich nicht auf längere Zeit durchsetzen<sup>44</sup>.

---

<sup>40</sup> **Müller**, Heidi; Vorwort in **Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg, S. 5

<sup>41</sup> vgl. **Gerteis**, Klaus *„Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“* in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 216

<sup>42</sup> **Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg, S. 10

<sup>43</sup> **Floericke**, Kurt (1917); Strategie und Taktik des Spielens mit Bleisoldaten, Stuttgart, S. 5

<sup>44</sup> **Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg, S. 44

### 2.3.2 Romantik und Biedermeier

Im 19. Jahrhundert stieg das Interesse für Zinnfiguren<sup>45</sup>. Es war die Zeit der Geselligkeit, der bewussten Hinwendung zur Familie, der Unterhaltung und des Pädagogischen. Es war der Beginn der Spieltheorien. Vor allem waren es Biologie, Philosophie und Psychologie, die Erklärungen (Theorien)<sup>46</sup> für das Phänomen Spiel suchten. Spiel dient als Lustgewinn und Erholung der Rekapitulation. Der Philosoph und Psychologe Karl Gross sah das Spiel als „Vorübung und Einübung“ der Fähigkeiten im Kindesalter, die im Erwachsenenalter benötigt werden<sup>47</sup>. Gemeinsam versuchten die Theorien das Spiel zu erklären. Sie waren alle sehr allgemein gehalten, wurden mehrfach hinterfragt und verworfen. Ein Bezug zwischen dem Spielgegenstand und dem Spiel existierte nicht.

Neue Drucktechniken ermöglichten die Erhöhung der Buchproduktion, günstigere Buchpreise, größere Auflagen und einen Anstieg der Leser. Es war die Zeit der Bilderbücher, illustrierten Abenteuerliteratur, Bücher des Alltages und die der Ritter in der Literatur. In der verkleinerten Welt der Zinnfiguren war es die Zeit der zinnernen Ritterturniere, Gartengesellschaften, Riesenschlagen, Jagden, wie Tiger- und Löwenjagden. Zirkusveranstaltungen mit seltenen exotischen Tieren und Kunstreiterturniere fanden in den Kinderzimmern statt. Paraden wurden von den spielenden Knaben abgenommen. „*Es ist durchaus vorstellbar, dass auch Mädchen mit den Figuren gespielt haben*“<sup>48</sup>. Schließlich stellten die Offizinen, wie z.B. der Gießerei „Dießen am Ammersee“, neben Tanz- und Trachtenfiguren, Affen- und Hundetheatern auch Puppenmöbel und Zinngeschirr für Puppenfiguren her. Möbel und Geschirr aus Zinn für Puppen werden auch heute noch hergestellt<sup>49</sup>.

<sup>45</sup> vgl. **Lonsing**, Robert (2009); Wollner – Geschichte & Katalog einer Wiener Zinnfiguren-Offizin, Wien, S. 10

<sup>46</sup> vgl. Erholungstheorie von Julius Schaller, Kraftübertragungstheorie von Herbert Spencer, Rekapitulationstheorie von Stanley Hall, Katharsistheorie von Harvey A. Carr

<sup>47</sup> vgl. **Gross**, Karl (1899); Die Spiele der Menschen, Jena, S. 7 ff.

<sup>48</sup> **Gerteis**, Klaus „,Das Kind im Manne' – ,Der Mann im Kinde' – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 218

<sup>49</sup> Babette Schweizer, Dießen und Peter Ewald Kovar, Wien

„Die Zinnfiguren waren Medien, welche die Kinder über ihre eigenen Lebenswelten informierten, respektive wie diese sein sollten“<sup>50</sup>: Es entstanden Figuren zu den verschiedensten aktuellen Themen, wie arbeitende Bauern, Bürger, Kinder als Teilnehmer an Prozessionen, Händler, Pferderennen, Walfang, usw. Die Figuren hatten eine besondere Ausstrahlung. Das Weltgeschehen wurde so real wie möglich widergespiegelt. Aber auch antike Themen, wie Gladiatorenkämpfe, olympische Spiele, griechische und römische Götter wurden in Zinn gefertigt. Als Vorlagen dienten oftmals Bilderbögen, die sehr preiswert in großer Auflage verkauft wurden.

Im ersten Drittel des 19. Jahrhunderts erhielt die klassische Flachfigur einen Weggefährten, die Rundfigur. Diese ist dreidimensional, größer, handlicher und weniger zerbrechlich. Zum Unterschied zur Flachfigur müssen bei der Rundfigur Einzelteile wie Kopf, Arme, Körper, etc. vom Gießer getrennt gegossen werden. Da reines Blei in seiner Eigenschaft leicht verformbar ist, kam im Laufe der Jahre eine Vermischung mit Antimon („ca.  $\frac{1}{4}$  der Gesamtmasse“<sup>51</sup>) zustande. *Im Biedermeier stand das Militärische keineswegs im Vordergrund, sondern der unterhaltsam moralisierende belehrende Umgang mit zeitnahen Alltagsleben*<sup>52</sup>. Dessen ungeachtet waren die ersten Rundfiguren Soldaten und diese erfreuten sich großer Beliebtheit. Neben den militärischen Truppen aus Deutschland, Österreich, Frankreich, Russland und England gesellten sich Serien, wie Indianer, Chinesen, etc., und historische Persönlichkeiten, die zeitgemäß ergänzt wurden. Die größeren Figuren konnten besser der Wirklichkeit entsprechend bemalt werden. Daneben ermöglichte die Flachfigur das Weltgeschehen in all seiner Lebendigkeit und Aktualität mitzerleben. Ereignisse der Antike, Entdeckungen, Expeditionen ins ferne Afrika und nach China, Unabhängigkeitskriege, Feldzüge – alles - konnten in situ „erlebt“ werden. „Die

<sup>50</sup> **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 218

<sup>51</sup> **Baldet**, Marcel; (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 14

<sup>52</sup> **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 218

*Zinnfiguren zu historischen Themen* vermittelten den Jugendlichen die Geschichte als Abenteuer<sup>53</sup>.

Um 1840 kam es zu der Blütezeit der Flachfigur<sup>54</sup>.

### 2.3.3 Gründerzeit

In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts dominierten militärische Themen die Welt der Zinnfiguren. Zum Unterschied zur ersten Hälfte, wo vorwiegend zivile Themen angefertigt und verkauft wurden<sup>55</sup>, bestimmten ab 1850 Soldaten in bunten und zeitgemäßen Uniformen die Produktion. Die Berichterstattung in den Zeitungen, Illustrierten und Magazinen über die Kriegereignisse in fernen Ländern in der Mitte des 19. Jahrhunderts führte dazu, dass die Offizinen Soldaten zu den aktuellen Ereignissen anfertigten. Französische, österreichische, russische und preußische Soldaten wurden zum Vorbild der Zinnfiguren. Bis in das zweite Drittel des 19. Jahrhunderts gab es auf dem Gebiet der Spielzeugfiguren, mit Ausnahme von Heyde, Spenkuch und Heinrichsen, keine bedeutenden Zinngießereien im deutschsprachigen Raum<sup>56</sup>.

„Der Krimkrieg (1854-56) bescherte den Zinnfigurenfabrikanten einen ersten großen Boom“<sup>57</sup>. Die große Nachfrage führte zu einer Vielzahl an neuen Offizinen. Die Berichte, die Präsenz des Militärs im Alltag ließen die Leser an den Kriegen teilhaben. Heute geht die psychoanalytische Spieltheorie davon aus, dass Kinder jene Teile der Realität nachspielen, die ihnen verborgen bleiben, wie beispielsweise Konflikte und Aggression. Das Spiel mit den Zinnsoldaten ermöglichte den Knaben am

<sup>53</sup> **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 221

<sup>54</sup> vgl. **Baldet**, Marcel; 1961, Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 7

<sup>55</sup> vgl. **Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg, S. 9

<sup>56</sup> vgl. **Lonsing**, Robert (2009); Wollner – Geschichte & Katalog einer Wiener Zinnfiguren-Offizin, Wien, S. 10

<sup>57</sup> **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 220 zitiert nach: **Schraudolph**, Erhard (1988); Tagesthemen aus der Spanschachtel – Zinnfiguren und Zeitgeschichte, S. 55

Kriegsgeschehen teilzuhaben. Insbesondere die Soldaten im Deutsch-Französischen Krieg 1870/71, wurden zum „*Thema, das anhand der vielen für die Deutschen siegreichen Schlachten immer in neuer Zusammenstellung abgehandelt wurde*“<sup>58</sup>. „*Prachtvolle Truppenparaden fanden unter leuchtenden Kinderaugen auch in bürgerlichen Wohnstuben statt*“<sup>59</sup>. Die Helden in den Kinderzimmern waren: Napoleon, Friedrich der Große, der Kaiser von Österreich, der Zar von Russland und der König von Preußen auf dem Feldherrenhügel. In jener Zeit erfreuten die Buben die Soldaten der Freiheitskriege. Es war vollkommen egal, welche Nationalität oder Soldaten – man benötigte sie alle, um den Gegner besiegen zu können. „*In den deutschen Kinderstuben werden erstmals unterm Christbaum die Franzosen in den roten Hosen von den tapferen Bayern [...] vernichtend geschlagen*“<sup>60</sup>.

Um die Mitte des 19. Jahrhunderts erfolgten die Hinwendung zur Vergangenheit sowie die Rückbesinnung auf historische Motive. Dieses Geschichtsbewusstsein ist in den Künsten, wo in Historiengemälden die Ritterzeit (Ritterturniere) verherrlicht wurden sowie auch in der Themenauswahl der Offizinen festzustellen. Begehrte Motive waren Ritterburgen und Ritterturniere, Troja und das Germanenleben. Die Figuren von (allen) Europäern von 16. bis 20. Jahrhundert rückten ebenso in den Mittelpunkt des Interesses wie Biergärten. Ein Ausflug in einen Wirtshausgarten gehörte im zweiten Drittel des 19. Jahrhundert zu den beliebtesten Vergnügen am Wochenende.

Eine Vielzahl von Betrieben im deutschsprachigen Raum fertigten Zinnfiguren für den internationalen Markt an. Da keine Produktionszahlen dokumentiert wurden, kann der Verbreitungsgrad der Figuren nur grob geschätzt werden. Als Zentren der Zinnwarenherstellung fungierten: Berlin, Hannover sowie Nürnberg und Fürth<sup>61</sup>. Nürnberg und Fürth gehörten seit der Mitte des 18. Jahrhunderts bis zum Beginn des

<sup>58</sup> **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 40

<sup>59</sup> **Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 37

<sup>60</sup> **Rattelmüller**, Paul (1971); Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel, Augsburg, S. 82

<sup>61</sup> vgl. **Kollbrunner**, Curt (1979); Zinnfiguren, Zinnsoldaten, Zinngeschichte, München 1979, Anhang Karte

20. Jahrhunderts mit über 60 Firmen<sup>62</sup> zu den wichtigsten Orten der Zinnfigurenerzeugung<sup>63</sup>. Nürnberg war Spielzeugmessestadt, „wo die Nachfrage der ganzen Welt nach Spielzeug kulminierte“<sup>64</sup>.

Mitte des 19. Jahrhundert führte die Nürnberger Offizin E. Heinrichsen eine Normung der vielfältigen Zinnfigurengrößen durch: „von nun an misst der Infanterist oder Fußler 30 mm, der Reiter 40 mm in der Höhe“<sup>65</sup>. Das Spektrum und die Bandbreite der Thematik der Figuren umfasste die „Weltgeschichte vom Ursprung bis zu den jüngsten Expeditionen in Afrika vor der Jahrhundertwende“<sup>66</sup>, Tiere, Märchendarstellungen der Brüder Grimm bis zum Zirkus. Zu den Serien hat man, „der jugendbildenden Aufgabe und Verantwortung wohlbewußt, „Textbüchlein“ zur Belehrung „der lieben Jugend“ mitgeliefert“<sup>67</sup>. Sehr beliebt waren natürlich Indianer – die Bücher von Karl May sowie James Fenimore Coopers Lederstrumpf halfen dabei, den Wilden Westen in den Kinderzimmern hautnah zu erleben.

**Abbildung 2: Karl May Spiel**



<sup>62</sup> vgl. **Schraudolph**, Erhard (2000); Zinnspielwarenhersteller in Nürnberg und Fürth in: Pardestücke – Zinnfiguren aus Nürnberg und Fürth, Schriften des Spielzeugmuseums Nürnberg, Band 4, Nürnberg, S. 110 - 150

<sup>63</sup> vgl. **Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg, S. 9

<sup>64</sup> **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 170

<sup>65</sup> **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 11

<sup>66</sup> Ebenda, S. 11

<sup>67</sup> **Rattelmüller**, Paul (1971); Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel, Augsburg, S. 84

Der Großteil der Figuren waren Flachfiguren mit einer Stärke bis zwei Millimeter. Die halbplastischen Figuren wiesen eine Stärke von zwei bis acht Millimeter auf.

Die Zinngießer verkauften ihre Figuren bemalt an den Einzelhandel. Abgepackt nach Gewicht<sup>68</sup> in ovalen Spanholzschachteln mit bunten Etiketten kamen die Figuren in den Handel. Es gab vier verschiedene Größen an Packungen. Die Halbpfund- und die Pfundschachteln enthielten Zusammenstellungen, „die zwischen 75 und 150 verschiedene Figuren wie z.B. Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Beigaben wie Bäume, Sträucher, Häuser usw. enthielten“<sup>69</sup>. Reiter sowie Offiziere zu Pferd galten als zwei einfache Soldaten<sup>70</sup>. Die kleineren Schachteln enthielten nur Einheiten wie Artillerie, Fußtruppen, etc. Besonders begehrt waren sogenannte Figurengruppen<sup>71</sup>. Diese waren jedoch nur in den größeren Packungen beigegeben.

Um 1900 betrug der Verkaufspreis für die kleinste Packung (1/8 Pfund) zwischen 20 und 30 Pfennige. Dieser billige Kaufpreis ermöglichte der vorwiegend jungen Kundschaft den Erwerb und das Spiel mit den Figuren. Die älteren und gesetzten Herren erwarben die „großen Packungen, die zuhause sorgsam ausgepackt und aufgestellt, wirklich historische Ereignisse oder Schlachten darstellten und oft hunderte von Figuren umfassten“<sup>72</sup>. Kaum ein Spielzeug fand im 19. Jahrhundert vor allem bei den Knaben eine so häufige Verbreitung wie die Zinnfiguren<sup>73</sup>. Neben der Aktualität der Figuren waren die einzelnen Motive und die Attraktivität die Kaufgründe<sup>74</sup>. Je größer der innovative Geschäftssinn der Offizinen war, desto größer das Angebot und je aktueller die Figuren. „Desto besser ließ sich die Serie auf dem Markt verkaufen, desto

---

<sup>68</sup> Zinnfiguren waren in  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{2}$  und 1 Pfund-Packungen erhältlich (1 Pfund sind rund 0,5 Kilogramm)

<sup>69</sup> **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 12

<sup>70</sup> vgl. **Rattelmüller**, Paul (1971); Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel, Augsburg, S. 61

<sup>71</sup> mehrere Personendarstellungen auf einem Fußbrettchen

<sup>72</sup> **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 13

<sup>73</sup> vgl. **Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 78

<sup>74</sup> vgl. **Lonsing**, Robert (2009); Wollner – Geschichte & Katalog einer Wiener Zinnfiguren-Offizin, Wien, S. 10

*schneller drängte das bürgerliche Kind seine Eltern dazu, ihm bei der nächstbesten Gelegenheit die Schachtel mit dem „aktuellen Zeitgeschehen“ als Inhalt zu kaufen“<sup>75</sup>.*

Paul Eipper beschreibt das Spiel vor dem Ersten Weltkrieg:

*„... an schulfreien Tagen trafen wir uns zu sechsen oder sieben in dieser oder jener elterlichen Wohnung zum Spielen. Das war eine ernste, sehr komplizierte Angelegenheit; und nachdem wir uns endlich über das Thema geeinigt hatten, wurden mit Hilfe von Ankersteinbalken, Silberpapier, Tannenzapfen (als Bäumen?), mit Strohhalmen, Sand, Pappdeckeln, Fadenrollen (als Schanzkörbe?) und Streichholzschachteln stundenlang das Terrain gebaut. Einer von uns lag längelang an der Erde, den Tuschkasten neben sich, und zeichnete den Hintergrund: eine Nillandschaft mit der großen Pyramide, eine Meerküste oder die Alpen – mit leuchtenden Farben und kühner Phantasie. Der Kriegerische unter uns konstruierte aus kleinen Holzstücken und einem Gummibändchen das obligate Schießgerät, mit dessen Hilfe später Linsen und Erbsen unter die aufgestellten Figuren geschleudert werden konnten“<sup>76</sup>.*

Selbstverständlich reagierten die Spielwarenhersteller auf diese Art von Spiel. Sie erzeugten Kanonen und Geschütze unterschiedlichster Art und Bauweise und nahmen diese ins Sortiment. Mit den Geschützen konnten die Knaben die verschiedensten Geschosse verschießen. Als Geschosse dienten getrocknete Hülsenfrüchte, aber auch Holz-, Gummi- und Metallgeschosse. Bis zu „50 Erbsen in der Minute“ Schussleistung lautete der Werbeslogan des Blechspielwarenfabrikanten Johann Leonhard Hess in Nürnberg für seine Wunderkanone<sup>77</sup>. Die „Waffenwirkung“ der Geschosse, vor allem jene die mit Gummiringen abgeschossen wurden, zeigten bei den Flachfiguren Zerstörung. Die Opfer nahmen die spielenden Kinder in Kauf<sup>78</sup>. Um ein reales Bild bei den Schlachten in den Kinderzimmern zu erzeugen, kamen auch „moderne“ Kanonen, die mit Zündplättchen betrieben wurden, auf den Markt. Neben den Kanonen war auch ein vielfältiges Zubehör im Sortiment der Spielwarenhersteller zu finden: Brücken,

<sup>75</sup> **Czeguhn**, Ignacio; „Alte Figuren aus Zinn und Blei in Spanien“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 78

<sup>76</sup> **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 224 zitiert nach: Eipper, Paul; Ein vergessenes Spielzeug. Weihnachtliche Erinnerungen und Betrachtungen in Westermann Monatshefte, Dezember 1926, S. 388

<sup>77</sup> vgl. ebenda

<sup>78</sup> vgl. ebenda, S. 226

Häuser, Festungen und Ruinen. Wenn das nötige Geld fehlte und/oder man das gewünschte Zubehör nicht im Handel erstehen konnte, dann wurde gebastelt. Mit Steinen, Holz, Pappe, Gips und Farbe wurde in mühevoller Kleinstarbeit alles angefertigt, das für die Nachstellung einer Schlacht so benötigt wird, damit diese so real wie möglich nach gespielt werden kann.

Ab 1880 arrivierten Zinnfiguren zunehmend zur Darstellung des unmittelbaren Zeitgeschehens. Diese Rolle blieb bis zum Ende des 2. Weltkrieges<sup>79</sup>.

Gegen Ende des 19. Jahrhundert ist der Zinnsoldat *„zum militärischen Lehrmittel avanciert, er wird in Kasernen und Kriegsschulen ein fester Bestandteil für Taktikstunden am Sandkasten; mit ihm stellt man Freund und Feind dar“*<sup>80</sup>. Zu Beginn des 20. Jahrhundert reichte das Sortiment der *„Figuren historischer und kulturhistorischer Art, von den Ägyptern bis zur Neuzeit, durch alle Jahrtausende und Jahrhunderte“*<sup>81</sup>. Kein Motiv und kein gesellschaftliches und militärisches Ereignis durften fehlen. Zum Beispiel gastierte William Frederik Cody alias Buffalo Bill vom 26. Mai bis 16. Juni 1906 mit seiner „Buffalo Bills Wild West Show“ im Wiener Prater. Wer sich den Eintritt nicht leisten konnte, hatte die Möglichkeit, zumindest mit den Zinnfiguren des Events an der Begeisterung und der Hysterie der Wiener teilzuhaben.

Die Figuren wiesen unterschiedliche Qualitäten, von detailgetreu und wirklichkeitsnahe bis einfach, auf. Sie waren zum Großteil historisch korrekt, auch wenn sie sich nur auf das Wesentliche beschränkten. Dies hatte natürlich auf den Preis Auswirkungen. Die teureren bemalten Figuren waren den Söhnen begüterter Käuferschichten vorbehalten. Vermutlich dienten die Figuren auch dem Spieltrieb der Väter, wie wir diesen auch heute bei vielen Vätern beobachten können.

Eines hatten aber alle Figuren gemeinsam: Zeitgeschehnisse in Zinn abzubilden. Es war die Zeit des Burenkrieges (1902), der Kolonisierung in Afrika, jeder Menge Expeditionen, Bleriots, der den Ärmelkanal als Erster 1909 mit einem selbstgebauten Eindecker überflog. Aus dem Zinnsoldaten ist wieder die Zinnfigur – aus dem

---

<sup>79</sup> vgl. **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 17

<sup>80</sup> **Rattelmüller**, Paul (1971); Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel, Augsburg, S. 140

<sup>81</sup> Ebenda, S. 87

Spielzeug ein Lehrmittel zur Geschichte und Kulturgeschichte geworden“<sup>82</sup>. Dennoch konnte man Soldaten in jedem gut sortierten Spielzeuggeschäft finden. Es war einfach die Farbenvielfalt, der Charme und das Flair und die Atmosphäre der k.k. Zeit mit seinen Soldaten, die Jung und Alt begeisterte.

### 2.3.4 Erster Weltkrieg

Der Ausbruch des Ersten Weltkrieges und die Euphorie zu Beginn des Krieges machten sich auch in der Herstellung von Zinnsoldaten bemerkbar. Es war die letzte Blütezeit der Offizinen. „*Die Kinder spielen noch, die Erwachsenen beginnen mit diesen Figuren zu spielen*“<sup>83</sup>. Während des Krieges wurden Zinn zur Mangelware und die Legierungen immer schlechter. Auf Änderungen in der Bekleidung und Ausrüstung mussten die Zinngießer ebenso reagieren wie auf die Neuerungen der Kriegstechnik bei der Herstellung. Die Farbenvielfalt und der Farbenreichtum der Uniformen der Soldaten verschwinden. Mit den neuen Figuren der Österreicher, Serben, Russen, Franzosen, Deutschen, Engländer, Amerikaner, Minen- und Flammenwerfer, Drahtverhaue und Maschinengewehrschützen wurde die Welt des Zinnsoldaten „feldgrau“ – eine Welt, die in der Kriegszeit nicht gefragt war. „*In Erinnerung an patriotisch erfolgreichere Jahre*“<sup>84</sup> waren die „Bunten“ mehr in Mode. Nachdem sich die Kriegseuphorie legte und Gefallene, Tote sowie das Kriegsgräuel den Alltag bestimmten, verlagerte sich die Produktion gegen Ende des 1. Weltkrieges auf Zivilfiguren, wie Brieftaubenstation, Pfadfinder, Post- und Telegraphenwagen Skifahrer, Krankenschwestern und Bahnhoffiguren. Der Verkauf und die Herstellung der Figuren stagnierten. In seinen Forschungen hat Erhard Schraudolph nachgewiesen, „*daß dem Spiel mit Zinnsoldaten zunehmend die Funktion der Erziehung zum Nationalismus und Militarismus zugeschrieben wurde*“<sup>85</sup>.

Figuren von Arbeitsdiensten sowie dem „Zigeunerleben“ sind historische Zeitzeugen.

---

<sup>82</sup> Ebenda, S. 87

<sup>83</sup> Ebenda, S. 88

<sup>84</sup> Ebenda

<sup>85</sup> **Gerteis**, Klaus „,Das Kind im Manne' – ,Der Mann im Kinde' –Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 224 zitiert nach **Schraudolph**, Erhard (1988); Kampf im Kinderzimmer – Spielen mit Zinnsoldaten, S. 74

### 2.3.5 Zwischen den zwei Weltkriegen

Im 18. und 19. Jahrhundert erfolgte die Produktion von Zinnfiguren primär als Spielzeug und Anschauungsmaterial für Kinder. Mit dem Ende der Monarchie und der Abwendung von der Farbenvielfalt der Uniformen, dem verhältnismäßig hohen Preis für die Figuren sowie der Armut in der Zwischenkriegszeit verschwand die fabriksbemahte Spielzeugfigur aus den Kinderzimmern. Im Friedensvertrag von Versailles von 1919 wurde von den alliierten Siegermächten Deutschland die Produktion von Kinderspielzeug untersagt. Die Angst der Alliierten war groß, dass sich mit Hilfe von Kriegsspielzeug eine militärische Macht neu entwickeln konnte<sup>86</sup>. Zusätzlich kam nach dem 1. Weltkrieg *„eine erklärliche Gleichgültigkeit für militärisches Spielzeug“*<sup>87</sup> auf, die nachvollziehbar und plausibel ist. Der Zinnsoldat stand für Militarismus und wurde geächtet. Die Herstellung wurde unrentabel und großteils eingestellt.

Diese Faktoren führten zu einer Transformation der Zielgruppe und des Verwendungszwecks der Figuren. Erwachsene entdeckten die Zinnfiguren für sich und begannen sie zu sammeln. *„Die Figuren dienten vorwiegend zur Veranschaulichung von historischen Ereignissen und wurden genauer und detaillierter“*<sup>88</sup>. Die historische Korrektheit und die Qualität der Bemalung der Figuren traten in den Vordergrund. Mit den Figuren sollte die Geschichte möglichst anschaulich der Wirklichkeit entsprechend dargestellt werden. Vor der Produktion der Figuren mussten Recherchen hinsichtlich der historischen Wirklichkeit, der Kostüme bzw. Uniformen angestellt werden. *„So entsprechen die Zinnfiguren seit etwa 1920 auch weitgehend dem jeweiligen Stand der historischen Forschung“*<sup>89</sup>. Die Produktion der Figuren erfolgte zunehmend für Erwachsene. Die Themen der Produktion entsprachen in den 1930er Jahren noch der bewährten Praxis. Neben Fußballern, dem Nürnberger Christkindelmarkt und Großstadtszenen dominierten die nationalsozialistische Zeit und deren Figuren. In Deutschland bildeten sich die ersten Sammlervereinigungen. Die ersten Zinnfiguren-

---

<sup>86</sup> vgl. **Baldet**, Marcel (1961): Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 23

<sup>87</sup> Ebenda, S. 24

<sup>88</sup> **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 18

<sup>89</sup> Ebenda, S. 107

Fachzeitschriften wurden herausgegeben. Es dauerte nicht all zu lange bis die Zinnfigurenzeitschriften die ersten Anweisungen und Regeln zum „Kriegsspiel“ enthielten. Die Figuren wurden zu *„Kulturfiguren und Modellarbeiten, die eine wissenschaftlich einwandfreie Grundlage aufweisen und infolge ihrer Feinheit der Ausführung kunstgewerblichen Wert besitzen“*<sup>90</sup>. Sie avancierten zum Ausstellungsobjekt, vor allem in Dioramen.

### 2.3.6 Nach dem Zweiten Weltkrieg

Nach dem Zweiten Weltkrieg dominieren vor allem kulturhistorische Themen. Dort, wo Militär auftritt, ist es sozial- und kulturgeschichtlich eingeordnet. Themen, die den Alltag bzw. die aktuellsten Ereignisse betreffen, sind gering vertreten. Ende der 1960er und zu Beginn der 1970er eroberten vorwiegend unterschiedliche Plastikmodelle die Kinderzimmer. Einer der populärsten Spielzeughersteller war das britische Unternehmen „Airfix“, dessen Produktpalette Bausätze für Flugzeuge, Schiffe, Panzer, Autos, aber auch Plastikfiguren beinhaltete. Viele der ehemaligen Vorlagen der Zinngießer kamen in das Airfix-Programm. *„Bei den Gesellschaftsspielen hatten ursprünglich ausschließlich Blei- und Zinnfiguren vorgeherrscht, mit dem Aufkommen von Plastik verschwanden sie hier fast vollkommen von der Bildfläche“*<sup>91</sup>. 1996 entdeckte der Süßwarenhersteller Ferrero Zinnfiguren und Metallfiguren als Inhalt für das Überraschungsei. Die Musketiere, Wikinger, Piraten und eine Clownserie, aber auch historische Soldaten erfreuten sich großer Beliebtheit und sind Raritäten auf den Sammlermarkt. Waren es im 18. und 19. Jahrhundert die Zeitungen, sind es im 21. Jahrhundert erneut die Medien, die ihren Einfluss auf die Produktion haben. Vorbilder aus Abenteuer in Film, Comics, Romanen, etc. werden in Zinn gegossen.

---

<sup>90</sup> **Gerteis**, Klaus *„Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ –Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“* in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 233 zitiert nach: Katalog *„Zinnfiguren einst und jetzt. Ein Führer durch die große Sonderschau im April 1956 in Weimar*, S. 24

<sup>91</sup> **Gerteis**, Klaus *„Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ –Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“* in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 233

### 3. Material und Herstellung der Zinnfiguren

Die ersten Zinnfiguren waren Nebenprodukte der Zinngießer. Wer als erster im deutschsprachigen Raum Zinnfiguren herstellte „lässt sich nicht mehr feststellen“<sup>92</sup>, Die Herstellungsprozesse der Figuren sind noch heute ident mit denen des 18. Jahrhunderts. Seither wird unverändert die Flachfigur in doppelseitige Formen aus Tonschiefer gegossen. Im 18. und 19. Jahrhundert unterlag das Zinngießerhandwerk den Statuten ihrer Zunft. Die Zinngießer mussten ehelich geboren und durften keine Leibeigenen sein. Die Anzahl der Lehrlinge und Gesellen in den Offizinen und die der Meister in einer Stadt waren von der Zunft vorgegeben. Im 18. Jahrhundert betrug die Lehrzeit vier Jahre, der eine sechs Jahre dauernde Wanderschaft als Geselle folgte. Es kam durchwegs vor, dass Gesellen auf der Wanderschaft die gleichen Figuren herstellten, die sie während ihrer Lehrzeit gravierten<sup>93</sup>. Erst im 19. Jahrhundert beginnend versuchten die verschiedenen Hersteller ihre Figuren zu schützen. Die Qualität des Gusses und der Figuren ist abhängig von der künstlerischen Gestaltung des Entwurfes, der Präzision und der Genauigkeit der Gravur, des exakten Aufeinanderpassens der beiden Schieferplatten sowie der Temperatur von Gussform und Legierung<sup>94</sup>. Die Eigenart der Herstellung ist, dass Zinnfiguren nur in Handarbeit gefertigt werden können. Geschick, Können und Liebe fürs Detail sind dafür erforderlich.

#### 3.1 Entwurf

Der Ausgangspunkt für den Entwurf stellt eine Zeichnung oder Abbildung dar. Im 18. und 19. Jahrhundert dienten Bilderbögen, Postkarten, Flugblätter, Bilder von Kriegsmalern, Künstlervorlagen, illustrierte Kriegszeitungen und Zeitungen, wie die „Illustrated London News“ oder „The Graphic“, als Vorlagen.

Die gleiche Quelle diente meist als Unterlage für die Bemalung.

<sup>92</sup> **Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 37

<sup>93</sup> vgl. **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 14

<sup>94</sup> vgl. **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 44

Abbildung 3: Entwurf<sup>95</sup>

Entweder wird die Vorlage auf Transparentpapier 1:1 abgepaust oder sorgfältig in Vorder- und Rückenansicht neu gezeichnet. Bei Tätigkeiten von Figuren, die sich von der Tätigkeit der Vorlage unterscheiden, muss die Figur „*anatomisch und perspektivisch richtig, in anderer Gebärde*“<sup>96</sup> sowie in der historisch realen Kleidung neu gezeichnet werden. Hierzu können „*spezielle Uniform- und Kostümkunden beim Entwurf der Figur zuhelfegenommen werden*“<sup>97</sup>. Der Vorgang wird „*Durchzeichnung*“<sup>98</sup> genannt. Über das Transparentpapier wird ein Raster gelegt. Mit dem Raster wird eine Verkleinerung der Figur ermöglicht. Die Verkleinerung dient dann als Grundlage für die Figur. Vorder- und Rückenansicht müssen sich exakt decken. Die Umrisse müssen genau aufeinander passen.

### 3.2 Formen und Größe

Zinnfiguren werden als vollplastische, halbplastische und Flachfiguren in unterschiedlichen Größen hergestellt. Die Größen variieren zwischen 20 bis 70

<sup>95</sup> Entwurf von Alexander Pock (06.01.1871 – 19.11.1950); A. Pock war österreichischer Militär- und Porträtmaler, Quelle der Zeichnung: Zinnfigurenwelt Katzelsdorf, Foto Kisielewski

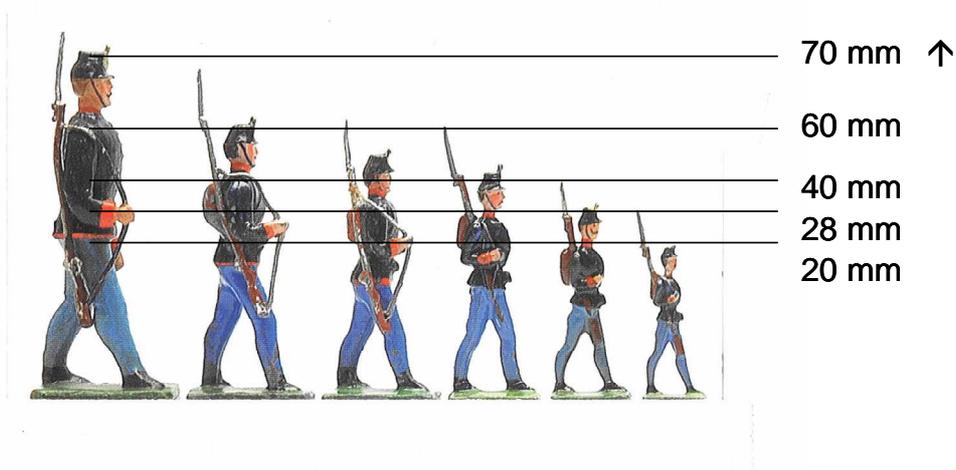
<sup>96</sup> **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 14

<sup>97</sup> Ebenda, S. 20

<sup>98</sup> vgl. **Grobe**, Brigitte „Heinrichsen-Zinnfiguren und ihre Vorlagen“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 111

Millimeter. Gemessen wird die Größe der Figur vom Standplättchen einer stehenden Figur bis zur Augenhöhe. In den Spielwarenkatalogen wurden die „Fußfiguren“ den Größen 0 = < 30 mm, I = 30 mm, II = 40 mm, III = 45 mm, III ½ = 50 mm, IV = 55 mm, V = 60 mm und VI = 70 mm zugeordnet. Vollplastische Figuren wurden überwiegend in den Größen III ½, IV, V und VI produziert. Die Größen I, II und III dienten für halbplastische Figuren<sup>99</sup>. Flachfiguren wurden in der Größe 0 und I hergestellt. Vereinzelt wurden auch Figuren mit einer Höhe über 70 mm, hergestellt. Die Vielzahl an Pferden mit Reitern weisen unterschiedliche Größen auf. Eine Kategorisierung erscheint nicht zielführend.

Abbildung 4: Größen<sup>100</sup>



Bis 1900 betrug das Standardmaß der Zinngießer für militärische Figuren 28 Millimeter. Zivile Darstellungen aus Zeitgeschehen sowie aktuelle kriegerische Ereignisse wurden in der Größe von 30 oder 40 Millimeter hergestellt. Ab 1900 bildete sich von Nürnberg ausgehend eine Normgröße mit 30 Millimeter heraus. Dieses Maß ermöglichte die Kombinierbarkeit der Produktionen von verschiedenen Offizinen.

<sup>99</sup> Lonsing, Robert (2009); Wollner – Geschichte & Katalog einer Wiener Zinnfiguren-Offizin, Wien, S. 42

<sup>100</sup> Grafik: Soldaten: Werbefolder Wollner – Das Buch, modifiziert

Im Jahr 1924 wird die Nürnberger Größe von 30 mm der Offizin Heinrichsen als internationale Größe anerkannt. Die Offizinen in Hannover produzierten weiter ihre Figuren mit einer Größe von 33 Millimeter. Die größeren Figuren mit einer Figurenhöhe von 60 und 70 Millimeter werden als Vitrinenfiguren bezeichnet.

### 3.3 Gravur und Motivgestaltung

Die Gravur erfolgt in Schieferplatten. Die beiden Platten sollten zwischen zwei und drei Zentimeter stark, gleich groß und eben sein und müssen exakt aufeinander passen. Die Größe der zwei Platten ist von der Figur, die graviert und mit ihnen gegossen werden soll, abhängig. Die Platten sollten oben und an den Seiten zwischen drei und fünf Zentimeter größer als die Figur sein. Zu Beginn werden die Platten gegeneinander gerieben, dass sie exakt aufeinander passen. Damit sich die beiden Platten nicht verschieben können, werden *„zwei Passzapfen diagonal außen an der Form angebracht. Dazu wird eine Formhälfte durchbohrt und diese Bohrung in der anderen Formenhälfte in einem Konus fortgesetzt“*<sup>101</sup>. Beide Platten vereint bilden die Gussform. Anschließend wird die Zeichnung der Vorderansicht der Figur seitenverkehrt auf die Formenhälfte durchgepaust. Mit sogenannten „Graviersticheln“ wird die Figur als Flachrelief in eine Formenhälfte graviert.

---

<sup>101</sup> **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 21

**Abbildung 5: Gravierte Schieferplatten (Gussform)**



Heute kommen neben den „Graviersticheln“, Meißeln und Feilen auch modernere Werkzeuge wie Bohr- und Schneidemaschinen und Fräsen zum Einsatz. Die Gravur der Flachfiguren erfolgt ausschließlich mit einem „Graviersticheln“. Während seiner Arbeit überprüft der Graveur durch Abdrücke mit Knetmasse (heute Plastilin) sein Werk. Im nächsten Arbeitsschritt wird die zweite Hälfte der Gussform mit Ruß geschwärzt und auf die mit Wasser angefeuchtete bereits gravierte Platte gedrückt. Unter Berücksichtigung der Umrisse der gravierten Figur wird die Rückansicht durchgepaust und graviert. Am unteren Ende der Figur wird das Fußplättchen graviert. Abschließend werden der Gusskanal (Güssel) und die Luftkanäle (Pfeifen), die den Austritt der Luft beim Guss gewährleisten sollen, in die Schieferplatten geschnitten. Für eine ca. drei Zentimeter große Figur benötigt ein guter Graveur zwischen sechs bis acht Stunden<sup>102</sup>.

### 3.4 Material

Zinn<sup>103</sup> ist ein silbrig weiß, matt glänzendes, weiches Metall und hat einen sehr niedrigen Schmelzpunkt (231,93 °Celsius). Aufgrund der weichen, körnigen und spröden Beschaffenheit bedarf es bei der Herstellung von Figuren einer Legierung, die sich aus Zinn, Blei, Antimon und Wismut zusammensetzt. Durch die Beigabe von Blei wird das Zinn härter, standfester und biegsamer. Weiters sinkt der Schmelzpunkt. Durch die Beifügung von Antimon verbessern sich die Fließfähigkeit des Metalls und die

<sup>102</sup> vgl. ebenda, S. 21

<sup>103</sup> Symbol Sn, Ordnungszahl 50, Dichte 7,31g/cm<sup>3</sup>

Biegefestigkeit. Durch die Zugabe von Wismut wird die Viskosität des Zinns beim Guss nochmals verbessert. Die Zusammensetzung der Legierung fällt unter das Betriebsgeheimnis der Zinngießer. Einen Anhalt für die Zusammensetzung der Mischung stellen: rund 60 Prozent Zinn, rund 35 Prozent Blei, rund 4 Prozent Antimon und rund 1 Prozent Wismut dar. Eine nicht optimale Legierung sowie Kälte und Luftverschmutzungen können Ursachen für die sogenannte „Zinnpest“ sein. Die Zinnpest ist ein Aggregatzustand des Zinns, in der die Figur in eine graue, pulverförmige Masse zerfällt. Behandelt sollte die Zinnpest nur von einem Experten werden, der die „kranken Stücke“ mit Säure behandelt und anschließend neutralisiert. Die Herstellung der Zinnfiguren erfolgt ohne Maschinen in der Vergangenheit sowie im 21. Jahrhundert in traditioneller Weise. „Zuerst wird die Figur gegossen“<sup>104</sup>. Dieses erfolgt durch das Gießen oben beschriebener Legierung in die beiden gravierten Schieferplatten. Im Frühjahr 2013 kostete ein Kilogramm Zinn rund 30,- Euro.

### 3.5 Guss

In dem sogenannten Tiegelofen wird die Legierung auf rund 320 bis 340 Grad Celsius erhitzt. Der Zinngießer trägt als Schutzbekleidung vor der großen Hitze des Schmelzofens einen Lederschurz. Damit die Legierung besser fließt, wird die Gussform erwärmt und mit Talkum, das ist feiner weißer Talk als Streupulver, heute Babypuder, ausgepinselt. Im 18. und 19. Jahrhundert wurden die Formen mit Holzasche oder über einer Kerze, einer Petroleum- bzw. Öllampe ausgerußt<sup>105</sup>. Um den optimalen Zinnfluss zu gewährleisten ist eine hohe Luftfeuchtigkeit im Raum, so um 70 Prozent, anzustreben. Eine niedrige Luftfeuchtigkeit birgt die Gefahr, dass bei der Erstarrung der gegossenen Figur vermehrt Hohlräume auftreten. Mit einem größeren Löffel, dem Gießlöffel, auch Kelle genannt, schöpft der Gießer das heiße flüssige Zinn in die Einfüllöffnung, den Güssel, der auf einer Metallplatte stehenden, mit einer Klammer zusammengehaltenen Form.

---

<sup>104</sup> **Rieder**, Franz (ohne Jahreszahl); Die Zinnmalerinnen in Nürnberg und Furth um 1900; Nachdruck einer Wirtschaftsstudie über Heimarbeit von Wilhelm Uhlfelder, Leipzig 1899, bearbeitet von Franz Rieder, S. 5

<sup>105</sup> vgl. **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 21

Abbildung 6: Zinngießer mit Schutzbekleidung bei der Vorbereitung



Abbildung 7: Arbeitsschritte bei der Herstellung



Schwärzen



Gießen



Öffnen der Form



Nachbearbeiten

Die Gussform sollte langsam abkühlen, um fehlerhafte Abgüsse zu vermeiden<sup>106</sup>. Wenn die Figur erkaltet ist, kann sie der Form entnommen und geputzt werden. In diesem Arbeitsschritt werden die nicht zu der Figur gehörenden Metallteile, welche sich im Eingusskanal der Form bilden, abgebrochen sowie die beim Gießen entstehenden Grate (Reste von Zinn) mit einem kleinen Messer entfernt. Anschließend wird die Figur auf ihr Standplättchen gestellt. Ist die Figur fehlerhaft, wird sie wieder eingeschmolzen.

Um ein Bersten der durch den Guss erhitzten Formen zu verhindern, tauscht der Zinngießer die Form nach ein paar Güssen. Bei Großfiguren, den sogenannten Vitrinenfiguren, besteht beim Guss das Risiko, dass Komplikationen auftreten. Durch den langen Gusskanal und der großen Fläche der Figur erkaltet die Legierung

<sup>106</sup> vgl. **Baldet**, Marcel (1961): Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 43

unterschiedlich und es zeichnen sich dann an der Oberfläche flache Löcher, sogenannte Lunkern, ab.

Neben dem beschriebenen traditionellen Guss kommen in den letzten Jahrzehnten vermehrt Metallformen anstatt der Schieferplatten zum Einsatz, die jedoch nicht die dargestellten Feinheiten an den Figuren zeigen. Im nächsten Arbeitsschritt erfolgt die Bemalung.

### 3.6 Bemalung

Die Bemalung verleiht der Figur ihre Schönheit und ihr Leben. Sie gehört zum zeitintensivsten Teil und ist der teuerste Arbeitsschritt bei der Zinnfigurenherstellung. Während sich die Herstellung der Figuren in den vergangenen zweihundertfünfzig Jahren kaum unterscheidet, wandelt sich der Arbeitsschritt der Bemalung laufend. Zu Beginn der Zinnfigurenherstellung wurden die Figuren nur teilweise bemalt. Ganze bzw. Teile von Figuren wurden nicht bemalt. Im 19. Jahrhundert wurden die Figuren, großteils von billigen Arbeitskräften, fast ausschließlich in Heimarbeit von Frauen und Kindern, vollständig bemalt. Die Zinnmalerinnen bildeten „*die größte Gruppe an Heimarbeiterinnen*“<sup>107</sup>. Es arbeitete selten eine Frau ganz ohne Hilfe als Zinnmalerin. Hauptsächlich waren es Familienangehörige, die mitarbeiteten, „*besonders wurden Kinder zu der Arbeit herangezogen*“<sup>108</sup>. Der Arbeitsschritt der Bemalung benötigt, ausgenommen der Farbe und den Pinseln, keine weiteren Werkzeuge. Auch führen Arbeitsunterbrechungen nicht zu einem Schaden bei dem Endprodukt. Ausschließlich „neue Muster“ werden in den Werkstätten gemalt und höchstens einmal ein pressanter Auftrag.

---

<sup>107</sup> **Rieder**, Franz (ohne Jahreszahl); Die Zinnmalerinnen in Nürnberg und Furth um 1900; Nachdruck einer Wirtschaftsstudie über Heimarbeit von Wilhelm Uhlfelder, Leipzig 1899, bearbeitet von Franz Rieder, S. 4

<sup>108</sup> Ebenda, S. 9

Unterschieden wurde zwischen „ordinärer“, „halbfeiner“ und „feinster Bemalung“, „*die sich natürlich in der Bezahlung niederschlug*“<sup>109</sup>. Die ordinäre Bemalung sieht bei einem Soldaten eine Farbe für den Kopf, eine für die Uniform und eine Farbe für das Gewehr vor (rot – blau – braun) Bei einem Soldaten mit feinsten Bemalung wird zuerst die Gesichtsfarbe aufgetragen. Im zweiten Arbeitsschritt werden die Wangen mit roter Farbe gemalt. Im dritten Schritt die Augen und als vierter Arbeitsschritt werden der Schnurrbart, Augenbrauen und Haare. Die Bemalung der Uniform erfolgt analog. Eine Figur mit feinsten Bemalung wandert „*16 bis 18-mal durch die Hand*“<sup>110</sup>.

Zur Vereinfachung bei der Bemalung wurden die einzelnen Figuren mit den Fußplättchen in eine Schiene geschoben bzw. auf eine Leiste aus Holz zwischen zwei Drähten, die die Figuren hielten, geklemmt. Die Bemalung erfolgte nach den Vorgaben des Zinnfigurenherstellers mit feinen Haarpinseln. Die Zinnmalerinnen wurden „*nach der Qualität der Arbeit entlohnt*“<sup>111</sup>.

Solange die Figuren als Kinderspielzeug hergestellt wurden, wurde eine farblose Spirituslackfarbe verwendet, die mit zusätzlichem Spiritus und Staubfarben (Pigmentpulver) angerührt wurde. Die Staubfarbe wurde auf einer glatten Fläche (Glas, Metall) mit dem farblosen Spirituslack verrührt und mit Spiritus verdünnt. Die Farben waren billig im Einkauf, besaßen eine relativ große Härte und trockneten sehr rasch. Der Bemaler musste sehr schnell arbeiten. Die Bemalung erforderte keine Künstlerhände, aber Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit, und beide wurden durch langjährige Beschäftigung größtenteils erreicht. Der Malvorgang war damals schon rationalisiert. „*Eine lange Reihe wird zunächst mit einer Farbe bemalt, dann wandert die ganze Reihe in eine andere Hand, eventuell in eine dritte, vierte; besonders geschickte Finger malen das Gesicht, bis die ganze Reihe ihre Uniform hatte*“<sup>112</sup>.

<sup>109</sup> vgl. **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 16

<sup>110</sup> **Rieder**, Franz (ohne Jahreszahl); Die Zinnmalerinnen in Nürnberg und Furth um 1900; Nachdruck einer Wirtschaftsstudie über Heimarbeit von Wilhelm Uhlfelder, Leipzig 1899, bearbeitet von Franz Rieder, S. 5

<sup>111</sup> Ebenda, S. 9

<sup>112</sup> **Rattelmüller**, Paul (1971); Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel, Augsburg, S. 67

Nachdem die Farbe ausgetrocknet war, erfolgte die Verpackung in einer Spanschachtel. *„Zunächst kommt auf den Grund der Schachtel eine Lagerstatt, ähnlich dem Strohsack der realen Welt, aus Holzwolle, dann ein Soldat, darüber eine Decke aus Papier, dann wieder einer, bis obenauf als pièce de résistance ein General, Trompeter, Fahnen- oder sonstiger hoher Würdenträger gelegt wird“*<sup>113</sup>.

Als nach dem Ersten Weltkrieg die Zinnfigur zum Sammelobjekt wurde, änderten sich auch die Bemalungsgewohnheiten. Im ersten Arbeitsschritt *„wird die Figur mit einer feinen Schutzschicht überzogen, um ein Oxydieren des Zinns durch Luft zu vermeiden und eine bessere Grundlage zum Farbauftrag zu erreichen als das blitzblanke Metall“*<sup>114</sup>. Auf grundierten Figuren haftet auch die Farbe besser und sie lassen sich auch leichter bemalen als Figuren ohne Schutzschicht. Heute nehmen Künstlerölfarben den Platz der Spiritusfarben ein. Die Farbpalette und die Farben verfügen über ein größeres Farbspektrum, sind elastischer, bleiben länger feucht und ermöglichen ein genaueres Malen. Die Sammler versuchen durch Licht- und Schattenbemalung den Figuren möglichst viel Authentizität und Plastizität zu verleihen. Der Profi versucht malerisch die Flächen hervorzuheben. Mit genauer Farbgebung verbunden mit regel- und gleichmäßigem Auftragen der Farbe werden Uniformen entsprechend der historischen Wirklichkeit dargestellt. Erst mit dem Pinsel wird das Kleinkunstwerk vollendet. *„Farbe und Bemalung machen letzthin alles“*<sup>115</sup>! Heute werden die Figuren auf flache Holzleisten oder Kartonstreifen geklebt, dies erfolgt meist mit einem doppelseitigen Klebeband, um die Handhabung bei der Bemalung zu erleichtern. Manche Sammler schützen ihre fertig bemalten Figuren mit einer Firnissschicht. Die „klassischen“ Sammler und „historischen“ Spieler bemalen ihre Figuren nach gründlichen Recherchen des historischen Hintergrunds selbst. *„Der wahre Sammler und Kenner zieht eine korrekte jeder schlechten Bemalung vor“*<sup>116</sup>. Damit hat sich auch die Qualität der Bemalung wesentlich verbessert. *„Die kunstvoll bemalten Figuren sind von*

---

<sup>113</sup> **Rattelmüller**, Paul (1971); Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel, Augsburg, S. 68

<sup>114</sup> **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 43

<sup>115</sup> Ebenda, S. 58

<sup>116</sup> Ebenda

*einer solchen Perfektion und Professionalität, dass ein Spielen mit ihnen kaum vorstellbar ist*<sup>117</sup>.

Die Bemalung stellt für den Betrachter und Sammler einen Qualitätsfaktor dar. Der Spieler benötigt eine große Anzahl an Figuren. Diese müssen historisch korrekt bemalt sein. Auf den Detaillierungsgrad der Bemalung wird beim Spiel weniger Wert gelegt. Aus Kostengründen werden Figuren auch von billigen Arbeitskräften in den ehemaligen Staaten des Ostblocks sowie in Fernost-Asien bemalt.

#### 4. Der Zinnfigurenliebhaber, Sammler und Spieler

*„Die Menschen, die diese Figuren sammeln, sich mit ihnen beschäftigen, sie bemalen und Geschichte wieder aufleben lassen, bauen ihre eigene, kleine, friedliche Welt auf, auch dann, wenn sie kriegerische Ereignisse darstellen.*

*(Adolf Wolf, Generalmajor außer Dienst)*<sup>118</sup>

Sammeln ist eine Leidenschaft und das Sammeln von Zinnfiguren erscheint in erster Linie Männersache zu sein. Das Zinnfigurensammeln ist ein zeitintensives Hobby, abseits des Mainstreams. Es ist ein *„Hobby einer sehr anspruchsvollen Schicht“*, aber auch *„der Mann auf der Straße sammelt und spielt“* mit den kleinen Figuren<sup>119</sup>. Das Hobby wird vom sozialen Umfeld des Zinnfigurenliebhabers akzeptiert, manchmal belächelt, jedoch geduldet<sup>120</sup>. Selbst die Mitnahme von Figuren in den Urlaub wird von der Gattin toleriert<sup>121</sup>. Die Motive und Gründe *„sind nicht gesellschaftsspezifisch, sie sind individualistisch“*<sup>122</sup>. Der Anfang einer Sammelleidenschaft von Zinnfiguren beginnt vielfach durch einen Zufall, wie durch ein *„Geschenk“*, der *„Suche nach einem neuen Hobby nach einem tragischen Ereignis“*, aber auch *„Erinnerungen an die*

<sup>117</sup> **Rieder**, Franz (ohne Jahreszahl); Die Zinnmalerinnen in Nürnberg und Furth um 1900; Nachdruck einer Wirtschaftsstudie über Heimarbeit von Wilhelm Uhlfelder, Leipzig 1899, bearbeitet von Franz Rieder, S. 12

<sup>118</sup> **Baldet**, Marcel; 1961, Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, Vorwort

<sup>119</sup> **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 14

<sup>120</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013 und 01.06.2013)

<sup>121</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013 und 01.06.2013)

<sup>122</sup> **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 14

*Kindheit (Märchenfiguren, wie Rotkäppchen oder Hänsel und Gretel)*“, die wachgerufen werden<sup>123</sup>.

Die Beweggründe sind vielfältig und reichen von: „*persönliche Neigungen und kulturgeschichtliche Interesse im Allgemeinen*“, „*die Epoche und das Thema der Figuren sprechen (den Sammler) an*“, die „*Freude am Sammeln und Bewahren*“, den „*Wert der kulturhistorischen kleinen Figuren zu entdecken*“ bis zum „*ästhetischen Reiz der Figur*“. Die Motive des Sammlers sind unterschiedlich und abwechslungsreich: „*eine Freizeitbeschäftigung – Tätigkeit ohne Stress und Hektik*“, „*ein Zeitvertreib – es kommt keine Langeweile auf*“, „*die große Vorliebe für Gruppen- und Massenaufstellungen*“, „*ein Ausgleich zum Alltag*“, das „*Auseinandersetzen mit historischen Gegebenheiten*“, „*der Austausch mit Gleichgesinnten*“, vor allem sind es „*Kommunikation*“ und „*Unterhaltung*“<sup>124</sup>. Der Zinnfigurensammler hat immer etwas über sein Hobby zu erzählen. Der Sammler hat ein besonderes Verhältnis zu seinen Sammelobjekten. Er ist fasziniert von seiner Sammlung und lebt sie. Insbesondere die „*Buntheit und die Farbenvielfalt*“<sup>125</sup> der Figuren lässt das Sammlerherz schneller schlagen. Alleine die Betrachtung der Figuren macht ihn glücklich. Seine „*Schätze*“<sup>126</sup> ermöglichen die „*versunkene Welt durch die Kinderaugen von damals zu betrachten*“<sup>127</sup>. Mit seiner Spielzeugsammlung bewahrt er „*ein Stück Kindheit*“<sup>128</sup>.

Einzelne Zinnfigurensammler sammeln und bemalen die ganze Welt mit ihrer Geschichte. Echtes Sammeln erfordert jedoch immer irgendwie die Konzentration<sup>129</sup> auf bestimmte Themen oder Epochen. Der Sammler wird zum Spezialisten und historischen Experten für einen Zeitabschnitt, einer Epoche, der Uniformkunde und des historischen Uniformwesens. Er legt besonderen Wert „*auf historische Genauigkeit und Zuverlässigkeit des Aussehens*“<sup>130</sup> der Figuren. „*Zu den beliebtesten Themen gehören jene geschichtlichen Ereignisse, die durch ihren Gehalt und ihre Farbenpracht die*

<sup>123</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013 und 01.06.2013)

<sup>124</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013 und 01.06.2013)

<sup>125</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013 und 01.06.2013)

<sup>126</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (01.06.2013)

<sup>127</sup> **Roer**, Hans Henning (1993); *Alte Deutsche Spielfiguren in Blei*, Rommersheim, S. 11

<sup>128</sup> vgl. ebenda, S. 15

<sup>129</sup> vgl. ebenda, S. 40

<sup>130</sup> **Baldet**, Marcel (1961); *Von der Tonfigur zum Bleisoldat*, Paris, S. 30

*meisten Möglichkeiten bieten*<sup>131</sup>. Vorlieben existieren für die Antike, Ägypten, das alte Rom, Mittelalter, der „*Zeit der Renaissance*“<sup>132</sup> bis zum 1. Weltkrieg. Die „*historischen Zinnfiguren unterscheiden sich von den auf den Markt gehandelten anderen Zinnfiguren wesentlich dadurch, dass sie ... nach Entwürfen, die auf wissenschaftlicher Grundlage beruhen, angefertigt werden*“<sup>133</sup>.

Das Sammeln wird von einer Vielzahl von Tätigkeiten, die im direkten Zusammenhang mit der Leidenschaft Zinnfiguren zu sammeln stehen, begleitet. Der Sammler beschäftigt sich mit der Epoche und Zeit, die die Figuren repräsentieren sowie der Kleidung und den Uniformen von damals und dieses oftmals wissenschaftlich. Er stöbert in Antiquariaten sowie Fachbibliotheken und „*forscht zu seinem eigenen Spaß [...] weiter und dringt mehr und mehr in die reiche Welt des Kostüms und der Uniform ein*“<sup>134</sup>. Er bemalt die blanken Figuren aus Freude historisch korrekt in mühevoller Handarbeit selbst. Er veranstaltet Malkurse und ist Spezialist in Angelegenheiten des Uniformwesens und der Fahnenkunde. Sein Expertenwissen ermöglicht ihm Bücher sowie Fachbeiträge über Zinnfiguren zu publizieren, sowie sich im Internet an Diskussionsforen zu beteiligen und Blogs zu schreiben.

Der Zinnfigurensammler tritt als Händler auf, veranstaltet Tauschbörsen und nimmt an Versteigerungen und Fachtagungen teil. Er zeigt großes Interesse an Geschichte und bildet sich laufend weiter. Es treten auch Sammler als Herausgeber von neuen eigenen Figuren, „*die zu einer kommerziellen Veräußerung ihrer Produkte führt, um die durch die Schaffung neuer Gussformen entstehenden Spesen decken zu können*“<sup>135</sup>. Der Sammler stöbert auf Flohmärkten und antiquarischen Märkten, tauscht Figuren, um in der eigenen Sammlung Lücken zu schließen und besucht Ausstellungen. Seine Sammlungen baut er systematisch aus. Er präsentiert seine eigene Sammlung und veranstaltet selbst Ausstellungen. Der Anschaffung von seltenen bzw. wertvollen

---

<sup>131</sup> **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 103

<sup>132</sup> Ebenda, S. 103

<sup>133</sup> **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 227

<sup>134</sup> **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 30

<sup>135</sup> Ebenda, S. 27

Auflagen sind jedoch oft finanzielle Grenzen gesetzt. Selbstverständlich ist er ein Mitglied in einer Sammlervereinigung.

Welche Art von Figuren gesammelt werden, sind in jeder Hinsicht eine Sache der persönlichen Vorliebe des Interessens. In Österreich werden vorwiegend Flachfiguren gesammelt<sup>136</sup>.

Der Übergang vom Spielzeug zum „Sammelobjekt (und Spielzeug)“ vollzog sich in den ersten vierzig Jahren des 20. Jahrhunderts und kann als fließend bezeichnet werden.

Albert Kneutinger beschreibt seinen Weg vom Spiel in seiner Kindheit zum Sammler:

*„... auch beim Spiel wird ja gedacht und dieses Spiel brachte uns gar zum Nachdenken darüber, was wir denn da eigentlich so spielten, führte uns an die Geschichte, ließ uns über unsere Figuren erkennen und einordnen, brachte uns vom Spiel zur geschichtlichen Realität, womit wohl der erste Schritt zum Zinnfigurensammler getan war. Gewiss, das ist nur ein Weg von vielen: es war mein Weg“<sup>137</sup>.*

Die Leidenschaft, historische Zinnfiguren zu sammeln und mit ihnen zu spielen, springt in einigen Fällen auf die Söhne über. Die jüngere Generation ist im Vergleich zur Generation 50 plus schwach vertreten. Die ältere Generation sammelt überwiegend historische Figuren.

Eine Zuordnung beziehungsweise Kategorisierung des Zinnfigurenliebhabers in einzelne Gruppen, wie Typensammler, Spezialist einzelner Themen und Epochen, Modell- und Dioramenbauer sowie Spieler erscheint nicht effektiv. Der Übergang ist fließend. Vielfach wird verschiedenen Neigungen nachgegangen. Es gibt Zinnfigurenliebhaber, die „*machen alles*“, das heißt gießen, bemalen, sammeln, bauen Dioramen und spielen, andere sind am Spiel mit den Figuren „*interessiert - sammeln aber nicht*“<sup>138</sup>. Die Gruppe borgt sich für das Spiel Figuren aus beziehungsweise stellt der Veranstalter des Spiels Figuren zur Verfügung.

Meistens sind es jedoch Sammler, die auch Gefallen an der Darstellung von zivilen Ereignissen, Paraden, historischen Schlachten oder Feldzügen, den verschiedenen

<sup>136</sup> vgl. **Baldet**, Marcel (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris, S. 104 sowie Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013)

<sup>137</sup> **Kneutinger**, Albert; Die Zinnfigur – Ein vergessenes Spielzeug in: Westermanns Monatshefte Dezember 1926, S. 388

<sup>138</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (01.06.2013)

Truppen- beziehungsweise Waffengattungen, wie Artillerie, Infanterie und Kavallerie finden. Die Darstellung kann von tatsächlich stattgefundenen historischen Konflikten bis zu einem fiktiven Feldzug bzw. Gefecht gehen.

#### 4.1 Darstellung/Nachspielen von historischen Ereignissen

Oft besitzt der klassische Zinnfigurensammler eine Vielzahl an militärischen Figuren. Meist gehören zu seinem Hobby die Aufarbeitung, die Erforschung und Dokumentation von historischen Ereignissen, Feldzügen, militärische Konflikten sowie Schlachten. Ohne den Gräuel der Wirklichkeit des Krieges lassen sie Schlachten verkleinert neu entstehen. Es werden den Militärs Anordnungen gegeben, Gespräche mit den Persönlichkeiten geführt, mit den Monarchen geplaudert und der Taktstock vor der Militärmusik gehoben. Die Darstellung des Militärs, des Kaisers oder Königs mit ihren Familienangehörigen und Gesandtschaften hinterlassen ein kleines imaginäres Wunschbild, das für den kleinen Mann Abbild einer für ihn abstrakten Wirklichkeit war und immer sein wird<sup>139</sup>.

Eines lässt sich festhalten: ohne historische Kenntnisse oder Recherchen macht das Spiel nicht so viel Freude und Spaß. Wenn ein historisches Ereignis mit Zinnfiguren authentisch der Wirklichkeit entsprechend nachgestellt wird, sind historische Kenntnisse und/oder Recherchen über das damalige Zeitgeschehen, die Organisation und Gliederung, die Ausrüstung, die Uniformen sowie die Waffen und deren Wirkung der einzelnen Soldaten erforderlich. Folgend gehören neben den Figuren Landkarten und Bücher, in denen das Ereignis beschrieben ist, zu der Ausstattung des Zinnfigurensammlers. Ebenso lässt sich festhalten, dass die Sammlerleidenschaft viel Zeit und Platz bedarf. Die Aufstellung von 400 bis 500 Figuren erfordert rund eine Stunde, abgesehen von der Schaffung des dazugehörenden Geländes, wie Häuser, Kirchen, Berge, Täler, Flüsse, etc. Nur wenige Sammler verfügen über 400.000 Soldaten (Endphase der Schlacht von Austerlitz im Jahr 1805) und ein Schlachtfeld von 1200 Quadratmeter für die Schlacht<sup>140</sup>. „*Ein Regiment in Kriegsformation (rund 3000*

<sup>139</sup> vgl. **Roer**, Hans Henning (1993); *Alte Deutsche Spielfiguren in Blei*, Rommersheim, S. 17

<sup>140</sup> vgl. **Baldet**, Marcel (1961); *Von der Tonfigur zum Bleisoldat*, Paris, S. 20

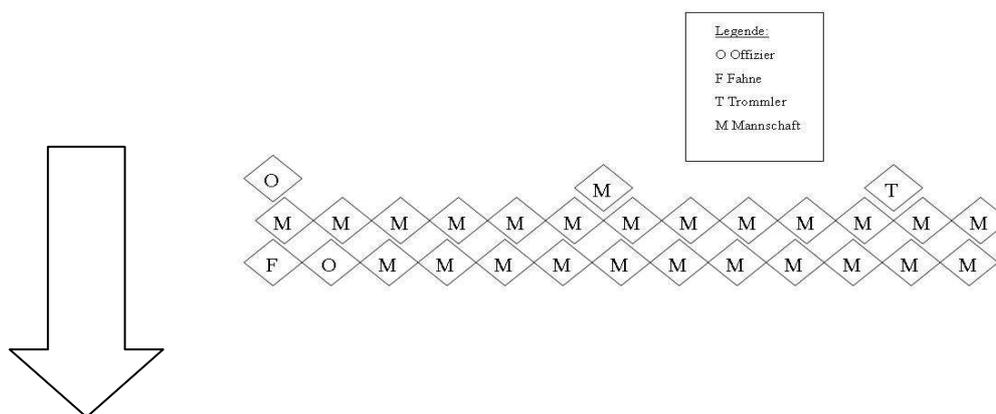
*Soldaten) nimmt in entsprechendem Reproduktionsverhältnis in Breite und Tiefe rund 25 Meter ein. In Breitenaufstellung, in Bataillonsformation genügten zwar 60 – 80 cm Tiefe, doch dafür eine Front von 4 Metern“<sup>141</sup>.*

Um eine wahrheitsgemäße Stärke und Einteilung der wirklichen Truppen zu gewährleisten, bedarf es umfangreiche entsprechende Verkürzung und Berechnungen. Und nach dem Ereignis muss alles wieder abgebaut und in den dazugehörigen Schachteln verstaut und bis zur nächsten Nachstellung beziehungsweise Darstellung gelagert werden. Die Grenzen zwischen dem Abhalten von Paraden, Nachstellen von historischen Ereignissen und dem „Kriegsspiel“ am grünen Tisch sind oft fließend.

#### 4.1.1 Paraden

Als Feldherr und Befehlshaber stellt der Sammler seine Regimenter, Bataillone, Schwadronen und Batterien in geschlossener Formation auf. Er hat Freude an den bunten und glänzenden Uniformen der zierlichen Zinnsoldaten und ist fasziniert von der Szene. Jede einzelne Figur, jeder Offizier, der Fahnenträger und der Trommler hat seinen historisch korrekten Platz. Seine Uniform ist der Wirklichkeit entsprechend bemalt.

**Abbildung 8: Infanterie marschierend**



<sup>141</sup> Ebenda

#### 4.1.2 Plan- und Kriegsspiel

Der Begriff Kriegsspiel wird als „*a simulation, by whatever means, of a military operation involving two or more opposing forces, using rules, data and procedures designed to depict an actual or assumed real life situation*“<sup>142</sup> definiert. Bei Anwendung entsprechender Methoden und Techniken kann ein hohes Maß an Realität durch wirklichkeitsnahe Simulation des Geschehens am Schlachtfeld erzielt werden. Den Unterschied zum tatsächlichen Krieg bringt Spenser Wilkinson<sup>143</sup> mit „*The only difference from actual war is the absence of danger, of responsibility, and of the friction involved in maintaining discipline*“<sup>144</sup> exakt auf den Punkt.

Das Kriegsspiel mit Figuren ist vermutlich so alt wie die Herstellung der jeweiligen Figuren. Plan- und Kriegsspiele, heute sind es Simulationen unter Einsatz von Informationstechnologie, gehören zu den bewährten und kostengünstigsten Methoden der taktischen Ausbildung für Offiziere. Bereits in den Vorschriften der Truppschulen des k.u.k.-Heeres aus dem Jahr 1894 werden „Kriegsspielübungen“ empfohlen<sup>145</sup>.

Das vermutlich älteste überlieferte Kriegsspiel ist das in Indien entstandene „Chaturanga“<sup>146</sup>. Sein Ursprung im indisch-chinesischen Kulturraum liegt rund 4000 Jahre zurück. Die Spieler benützten dabei Figuren, großteils Steine, die zur Darstellung von Elefanten, Pferde, Kampfwagen und Fußvolk (Soldaten) dienten. Schon damals kam ein Regelwerk zur Anwendung. Im 7. Jahrhundert entstand vermutlich aus diesem Spiel das heutige Schachspiel, welches eine praktizierte Kriegsspielvariante darstellt. Die Aktionsmöglichkeiten, wie „Angriff“, „Verteidigung“, „Überraschung“ und „Schwergewichtsbildung“ stehen wie im Kriegsspiel auch im Schach im Vordergrund und stellen ein Grundmuster dar. Das Schachspiel ist an Regeln gebunden, lässt aber drüber hinaus den Spieler weitgehende Handlungsfreiheit.

---

<sup>142</sup> Joint Publication 1-02; Department of Defense Dictionary of Military and Associated Terms, 12. April 2001, abgerufen unter [http://jtc-dri/pdfs/ip1\\_02.pdf](http://jtc-dri/pdfs/ip1_02.pdf) (26.06.2013)

<sup>143</sup> Militärreformer und Gründer der Manchester Tactical Society

<sup>144</sup> **Wilkinson**, Spenser (1887); *Essays on the War Game*, London; zitiert nach: **Pias**, Claus; *Computer Spiel Welten*; Dissertation an der Bauhaus-Universität Weimar, S. 182; abgerufen unter [http://dok.uni-lueneburg.de/alte\\_seminare/computerspiele/text.pdf](http://dok.uni-lueneburg.de/alte_seminare/computerspiele/text.pdf) (26.06.2013)

<sup>145</sup> vgl. **Walitschel**, H. (1977); *Planübungstechniken*, München, S. 16

<sup>146</sup> vgl. **Giffin**, S. F. (1965); *The Crisis Game*, New York, S. 13

Die ältesten überlieferten Spielregeln für ein „Königsspiel bzw. Militärschach“ stammen von Christoph Weikmann aus dem Jahr 1664. Als Spielfläche diente ein vergrößertes Schachbrett. Eine der wesentlichsten Einflussgrößen im Kriegsspiel – das Gelände – war in Form von Quadraten abgebildet.

Ebenfalls am Schachspiel angelehnt entwickelten zwischen 1780 und 1820 unabhängig von einander Johann Christian Ludwig Hellwig, C.E.B. Hoverbeck und Georg Leopold Baron von Reißwitz taktische Kriegsspiele. *„Unter Taktik versteht man einen Plan zur Durchführung einer spezifischen Aktion beziehungsweise eines Gefechts. Während Taktiken sich mit Manövern und Operationen beschäftigen, die nötig sind, um Schlachten zu gewinnen, beschäftigen sich Strategien damit, den Krieg zu gewinnen“*<sup>147</sup>. Die Spielfläche war vorerst *„ein im ‚irrationalen‘ Maßstab von 1 : 2373 abgebildetes Terrain ‚im festem Sande in einem Holzkasten modelliert [...] mit Höhen, Thälern, Flüssen, Dörfer, Wegen“*<sup>148</sup>. Der Spieler hatte ein abstraktes verkleinertes Gelände von einem Raum - einen möglichen oder faktischen Schlachtfeld - vor seinen Augen.

Baron von Reißwitz Sohn, Leutnant Georg Heinrich von Reisswitz, modifizierte das Werk seines Vaters im Jahr 1824 und schuf ein taktisches Spiel für preußische Offiziere. Vor Reißwitz jun. verwendeten die Militärs abstrakte schachbrettartige Spielfelder mit quadratischen Holzbausteinen für die Simulation von Schlachten. Leutnant von Reißwitz änderte den *„Maßstab des Spiels auf 1 : 8000, um „das Schützengefecht eines Bataillons im Detail durchführen und andererseits [...] mit mehreren Armee-Corps manövrieren zu können“*<sup>149</sup>. Die Spielfiguren wurden *„mit Rücksicht auf Zeit und Raum bewegt, und zwar nicht in einzelnen räumlichen ‚Zügen‘, sondern in Zeitfenstern von jeweils zwei Minuten. Es sind dies Züge von denen jeder das ausdrückt, was in der Wirklichkeit, sowohl in Rücksicht der Bewegung als in Rücksicht der Wirkung des Feuergewehrs und der blanken Waffe, nach Erfahrungen und Versuchen wahrscheinlich erfolgen würde“*<sup>150</sup>.

---

<sup>147</sup> Grant, M. Robert (2006); Strategisches Management, München, S. 36

<sup>148</sup> Pias, Claus; Computer Spiel Welten; Dissertation an der Bauhaus-Universität Weimar, S. 174; abgerufen unter [http://dok.uni-lueneburg.de/alte\\_seminare/computerspiele/text.pdf](http://dok.uni-lueneburg.de/alte_seminare/computerspiele/text.pdf) (26.06.2013)

<sup>149</sup> Ebenda

<sup>150</sup> Ebenda, S. 175

An den Spielfiguren ließen sich die dargestellten einzelnen Waffengattungen erkennen. Es wurden reale Karten benutzt und die Distanzen mit Zirkeln ermittelt. Erstmals wurde die Versorgung mit Lebensmitteln und Munition sowie der erforderliche Zeitaufwand berücksichtigt. Reißwitz's detailliertes Regelwerk verfolgte das Ziel, das Spiel so weit wie möglich der Wirklichkeit am Schlachtfeld anzupassen. Das Spiel verfolgte den Zweck, taktisches Denken zu trainieren und die Truppenführung zu üben. Im Verlauf der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts erschienen neue Anleitungen und Regeln für das Kriegsspiel. Dadurch wurde vor allem das System von Reißwitz an die neuen modernen Grundsätze und Techniken der Truppenführung angepasst. Reißwitz's jun. Erfindung war vorerst in Europa und in weiterer Folge in Übersee sehr populär und ermöglichte den „*Krieg auf eine einfache und lebendige Art*“<sup>151</sup> darzustellen. Es diente „*zum Unterricht, zur Übung und zur Unterhaltung von Offizieren*“<sup>152</sup>.

Im Laufe der Zeit entstanden die unterschiedlichsten Regelwerke. Kriegsspieler-Vereine wurden gegründet. Nach und nach verkomplizierten sich die Regeln der Kriegsspiele derart, dass sie in der Praxis kaum spielbar waren. Als Alternative entstand das sogenannte „freie Kriegsspiel“. Dieses war an keine beziehungsweise nur wenige Regeln gebunden. Bei dieser Art von Spiel hatte ein in Truppenführung erfahrener Offizier die Leitung des Spiels (Spielleiter) über. Die wesentlichste Voraussetzung für das „freie Spiel“ war und ist es heute noch, dass der Spielleiter die Lage objektiv und ohne Wunschdenken entwickelt und damit die Abläufe wirklichkeitsnahe und realistisch bleiben. Beim freien Kriegsspiel erfolgt die Bewertung des Geschehens am grünen Tisch durch den Spielleiter. Das Ergebnis gibt dieser in Form von mündlichen Schilderungen bekannt. Im Unterschied dazu wird beim regelgebundenen Kriegsspiel durch den Spielleiter die Bewertung des Spielgeschehens systematisch und ins Detail gehend durchgeführt, wobei die Regeln und Auswertemodalitäten zu Grunde gelegt werden.

---

<sup>151</sup> Hilgers von, Philipp – Eine Anleitung zur Anleitung – Das taktische Kriegsspiel 1812-1824 in: Board Games Studies 3 /2000, S. 60 – 77, hier S. 71

<sup>152</sup> Ebenda, S. 66

Das freie Kriegsspiel ist in Vorbereitung und Durchführung einfacher, währenddessen das regelgebundene Spiel sehr aufwendig und komplex sein kann. Dafür bietet es eine relativ hohe Wirklichkeitsnähe. *„Die Divergenz zwischen leichter Durchführbarkeit des freien Kriegsspiels und hoher Wirklichkeitsnähe des regelgebundenen Kriegsspieles, die sich schon vor rund 150 Jahren herauskristallisierte, besteht noch heute“*<sup>153</sup>. Das führt zu komplexen Spielabläufen. Bei den regelgebundenen Kriegsspielen werden eine Vielzahl von Detailergebnissen produziert, wie Angriffsgeschwindigkeit, Munitionsverbrauch, Verlustdaten, Verzögerungszeiten und Wirksamkeit der Waffen.

Nach dem Zweiten Weltkrieg kam es in den Vereinigten Staaten von Amerika zu einer Renaissance des regelgebundenen Kriegsspiels. Ausschlaggebend waren der Einsatz von Informationstechnologie (IT) und deren Rechenleistung. Bereits in den 1950er Jahren wurden erste IT-gestützte Kriegsspiele durchgeführt. In den 1960er fand das Kriegsspiel auch Einzug in den zivilen Bereich, u.a. zur Simulation und Lösung von Verkehrs- und Logistikproblemen. *„Praktisch bietet sich das Kriegsspiel als Mittel zur Erkenntnisfindung immer dort an, wo Konfrontationen zwischen Opponenten auftreten, die mehrere Alternativlösungen zulassen“*<sup>154</sup>. Parallel zu der neuen Simulationstechnik entwickelte es sich auch zu einem Tabletop-Gesellschaftsspiel. Das erste Regelwerk für das Spielen von Gesellschaftsspielen mit kleinen Figuren erschien in dem Buch „Little Wars“ des britischen Autors H.G. Wells. Das Spiel wird auch als Konfliktsimulation bezeichnet. In den sechziger Jahren des letzten Jahrhunderts entstand eine Vielzahl an Regelwerken für Tabletop-Spiele.

Der Kriegsspieler begnügt sich nicht mit dem Aufbau und dem Nachstellen einer Schlacht. Er reproduziert die Schlacht. Der erste Schritt ist das Studium von historischen Werken, in denen die Schlacht beschrieben ist. Weiters braucht man, wie bei einem echten Manöver: Konfliktparteien, Erkundungen, einen Aufmarsch nach Generalstabskarten, Vorstöße, Kampfzonen, feindliches Artilleriefeuer,

---

<sup>153</sup> **Felber**, Erwin (1978); Kriegsspiele – Methoden, Techniken und Wertgehalt in: Österreichische Militärische Zeitschrift, Heft 5/1978, S. 379-384, hier S. 381

<sup>154</sup> Ebenda

Zusammentreffen mit Gegner auf festgelegtem Terrain, taktische Verschiebungen, Truppenstärken, Reserven, Regeln, Schiedsrichter und mehr.

Die europäische Wargame-Szene ist in Großbritannien zu Hause. In Hallen und eigenen „Spieler-Hotels“, in denen Tabletop gespielt wird, werden auf einer Vielzahl von Tischen und von mehreren Spielern größere Gefechte und Schlachten geschlagen. Meistens werden die Spielfiguren zur Verfügung gestellt. Für Zuseher gibt es eigene Tribünen.

Obwohl die Gruppe der Kriegsspiele vom kindlichen Cowboy- und Indianerspielen bis zum Schießen mit Farbmunition ein breites Spektrum umfasst, sind Kriegsspiele in Österreich politisch tabu, nicht gerne gesehen und somit kein öffentlicher Gesprächsgegenstand. Das Kriegsspiel wird als ein gewaltsames Spiel eingestuft und mit dem Gräuël der beiden Weltkriege sowie der Besatzungszeit im Zusammenhang gebracht. In Österreich stellen Kriegsspieler mit Zinnfiguren eine Minderheit dar.

## 4.2 Modellbau und Diorama

Als Diorama wird ein Schaubild mit plastischen Gegenständen vor einem gemalten oder grafisch gestalteten Hintergrund bezeichnet. Mit Dioramen werden Schlachten, militärhistorische Szenen sowie das Alltagsleben der Vergangenheit dem Betrachter wirklichkeitsgetreu visualisiert. Die Zinnfiguren ermöglichen die dreidimensionale Abbildung von historischen Szenen. Ein Diorama stellt eine individuelle künstlerische Einzelleistung da<sup>155</sup>. Vermutlich wurde das erste große und bedeutendste Diorama mit Zinnfiguren in Großbritannien gefertigt und im Jahre 1838 fertig gestellt. Im Auftrag des britischen Kriegsministeriums wurde mit rund 190.000 Zinnfiguren die Schlacht von Waterloo auf 27,5 Quadratmetern nachgestellt<sup>156</sup>.

---

<sup>155</sup> vgl. **Mössner**, Wolfgang; „Das Diorama“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 10

<sup>156</sup> vgl. **Müller**, Reinhold / **Lachmann**, Manfred (1983); Militärhistorische Miniaturen, Berlin, S. 23

Dioramen sind häufig in Museen zu finden und repräsentieren die unterschiedlichsten Ereignisse und damit einen Ausschnitt unserer Geschichte. Meistens kommen die rund 30 Millimeter großen Flachfiguren zum Einsatz. Diese entsprechen einem Maßstab von ca. 1:55<sup>157</sup>. Der Maßstab muss bei der Flächenausdehnung des Dioramas in einem vernünftigen Verhältnis stehen. Bunt bemalte Zinnfiguren beleben das Schaubild und ermöglichen den Betrachtern an einem Geschehen, gleich welcher Art, teilzunehmen. Vor seinen Augen spielt sich ein Ereignis, eine historische Begebenheit ab. Jede einzelne Zinnfigur hat eine Rolle. Die Figuren repräsentieren und spielen Szenen nach, die der Geschichte und Literatur, aber auch dem Alltag entnommen sind. Das Diorama wird zur Bühne und die Zinnfiguren zu den Darstellern. Die Sicht wird theoretisch von allen Seiten ermöglicht. Eine entsprechende Beleuchtung fördert den Eindruck. Vorwiegend werden historische Schlachten und militärische Ereignisse dargestellt.

Derzeit wird in der Zinnfigurenwelt in Katzelsdorf ein Diorama in der Größe von acht mal zwei Meter gebaut. Das Diorama stellt die Donauüberquerung des Prinz Eugen 1717 bei Belgrad im Rahmen des Österreichischen Türkenkrieges dar. Prinz Eugens unkonventionelle und gefährliche Schlachtführung sowie das bekannte Volkslied „Prinz Eugen, der edle Ritter“, das die Schlacht von Belgrad schildert<sup>158</sup>, trugen zum großen Bekanntheitsgrad der Schlacht gegen die Osmanen bei. Im Zentrum des Schaubildes stehen über 100 Schiffe, die die österreichische Armee über die Donau bringen.

An dem Schaubild arbeiteten vier Bastler an rund 30 Samstagen ca. 6 Stunden. Zum Einsatz kamen unterschiedliche Materialien aus Haushalt und Baumarkt. Zur Darstellung der Donau diente Toilettenpapier, Leim und Farbe. Die Landschaft wurde aus Styropor und Fliesenkleber gefertigt, die Bäume aus Karton ausgeschnitten, mit Draht verstärkt, anschließend wurde mit Sprühkleber Plattenmoos aus dem Blumenhandel angebracht. Im nächsten Schritt mit Sägemehl aus dem Eisenbahnmodellbau bestreut, mit einem Farbspray lackiert und unter Anwendung der

---

<sup>157</sup> 1:55 ist ein gängiger Maßstab für Spielzeugautos, wie z.B. Matchbox und damit ein gewohnter Anblick.

<sup>158</sup> Die erste Strophe des Volksliedes beginnt mit: Prinz Eugenius der edle Ritter, wollt dem Kaiser wied'rum kriegen, Stadt und Festung Belgrad! Er ließ schlagen ein Brücken, dass man kunt hinübrücken, mit'r Armee wohl vor die Stadt.

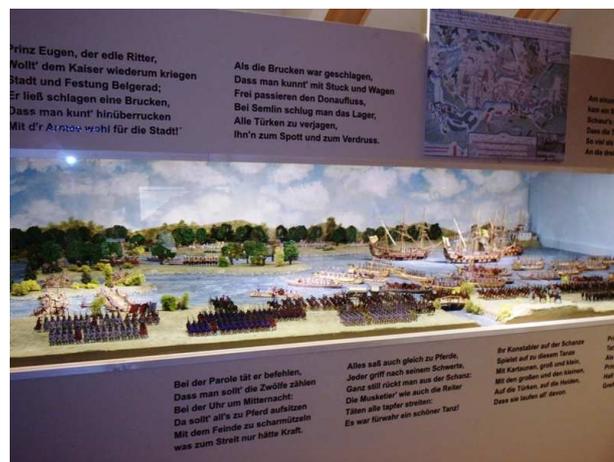
„Dry Brush Technik“ bemalt. Selbstverständlich wurden die Figuren selbst gegossen und bemalt. Für eine „schön“ bemalte Figur sind rund 3 Stunden Zeit anzusetzen.

**Abbildung 9: Schaubild während der Bauphase**



Es sind vorwiegend Zinnsoldaten, mit denen einzelne Szenen aus einem historischen Ereignis nachgestellt werden. Oft erfolgt die Beschränkung auf eine einzelne Kampfszene. Der Vorteil dabei ist, dass für eine einzelne Szene relativ wenige Figuren benötigt werden.

**Abbildung 10: Schaubild am Tag der Eröffnung der Sonderausstellung**



## 5. Taktisches Spiel - „Napoleonic Warfare“

*„Im echten Manne ist ein Kind versteckt, das will spielen“ (Friedrich Nietzsche)*

Das Kapitel wurde als Feldforschung in Katzelsdorf angelegt. Es wird versucht, einen Einblick in das Spiel der „g’standenen Männer“ mit Zinnfiguren zu geben. Weiters soll dieses Kapitel Informationen über das Hobby Kriegsspiel, die Motive der Spieler sowie deren Verhalten dokumentieren.

*„Das Spiel ist nicht nur eine Handlungsmöglichkeit und spezifische Verhaltensform für Kinder, sondern für den Menschen in allen Lebensphasen schlechthin. Dies war das Spiel schon immer, so lange es Menschen gibt, wie ein Blick in die Spielgeschichte der Menschheit belegen wird“<sup>159</sup>. Der niederländische Historiker und Spieleforscher Johan Huizinga beschreibt das Spiel als Ausgangspunkt unserer Kultur. Er definiert es als „eine Handlung [...] die als ‚so nicht gemeint‘ und außerhalb des täglichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse gebunden ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich außerhalb einer bestimmten Zeit und eines bestimmten Raumes vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft“<sup>160</sup>. Brian Sutton-Smith, ein amerikanischer Spieleforscher, stellt in seinem Buch die Dialektik des Spiels, Zusammenhänge zwischen dem Grad der Komplexität der Kultur und dem Komplexitätsgrad der Spiele, die in ihr vorherrschen, dar. Er kommt u.a. zum Ergebnis, dass Strategiespiele nur in Gesellschaften mit entwickelter Kultur vertreten sind. „Komplexe Kulturen haben komplexe Spiele, komplexere Subkulturen haben komplexere Spiele“<sup>161</sup>. Huizinga sieht im Spiel neben einer Kultur schaffenden auch eine soziale Funktion. „Echte Kultur kann ohne einen gewissen Spielgehalt nicht bestehen, denn Kultur setzt eine gewisse Selbstbeschränkung und Selbstbeherrschung voraus, eine [...] Fähigkeit [...] zu erkennen, dass sie innerhalb gewisser freiwillig anerkannten Grenzen eingeschlossen ist. Kultur will noch immer in einem gewissen Sinn in gegenseitigen*

<sup>159</sup> **Walter**, Günther (1993); Spiel und Spielpraxis, Donauwörth, S. 16

<sup>160</sup> **Huizinga**, Johan (1981); Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt; S. 20

<sup>161</sup> **Sutton-Smith**, Brian (1978); Die Dialektik des Spiels, Schorndorf, S. 51

*Einverständnis nach Regeln gespielt werden*<sup>162</sup>. Roger Caillois, sieht im Spiel „eine fiktive Betätigung, die von einem spezifischen Bewusstsein einer zweiten Wirklichkeit oder in Bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird“<sup>163</sup>.

Die Kampagne um den „Mythos Tirol“ wird seit rund drei Jahren in Katzelsdorf gespielt. Voraussetzung für diese Art von Spiel sind historische Recherchen, eine Ausgangslage und ein Auftrag (Befehl). Grundsätzlich können zwei Phasen bei größeren Kampagnen, welche sich x-beliebig wiederholen, beobachtet werden. Die Play-By-Mail (PBM) Phase - der Spieler ist „Befehlshaber“ einer Truppe und hat diese von A nach B im geordneten Marsch (ohne Gefecht) zu führen. Er schreibt Befehle, übermittelt diese an den Spielleiter und Spieler mittels E-Mail und bewegt seine Truppen virtuell oder stellvertretend auf der Karte.

Die Spieler erhalten in dieser Phase nur Informationen zu ihrer eigenen Lage. Großteils wissen sie nicht, was rund um sie herum geschieht, beziehungsweise geschehen ist.

Einige Spieler setzen Google Maps ein, Andere wiederum verwenden historisches Kartenmaterial. Das Spiel erfordert, dass sich die Spieler mit einem komplexen Regelwerk befassen und taktische Entscheidungen treffen, die die eigene Position verbessern. Bei Taktik- und Strategiespielen ist der Spieler „in vielschichtige Denk- und Problemlösungsprozesse verflochten“<sup>164</sup>. Berücksichtigung finden sowohl zivile als auch militärische Faktoren, die den Marsch der Truppe, wie das Schuhwerk (nur eine Schuhgröße, schlechte Qualität, insbesondere der Schuhsohle), die Organisation, Ausstattung, Moral der Truppe, die Witterungsverhältnisse, die Geländegegebenheiten, Flüsse, Übersetz-Möglichkeiten, etc., beeinflussen. Es wird auch von Verlusten während des Marsches ausgegangen. Dementsprechend gering ist somit die Marschleistung an einem Tag anzusetzen. Die Berechnungsfaktoren werden im Regelwerk beschrieben.

---

<sup>162</sup> **Huizinga**, Johan (1981); Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt; S. 228 ff

<sup>163</sup> **Caillois**, Roger (1960); Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Stuttgart, S. 16

<sup>164</sup> **Kraam-Aulenbach**, Nadia: „Spielend schlauer“, abgerufen unter Bundeszentrale für politische Bildung unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63725/probleme-loesen> (07.07.13)

Treffen zwei feindliche Truppen aufeinander – kommt es zu einer Verabredung zu einem Spiel, der Präsenzphase, dem Gefecht am grünen Tisch. Dies erfolgt größtenteils alle zwei bis drei Monate. Als Spieltage bevorzugen die Spieler Samstage.

## 5.1 Die Kampagne um den „Mythos Tirol“

Die Ausgangslage der Kampagne um den „Mythos Tirol“ fußte auf historischen Gegebenheiten. Das besiegte Österreich musste nach dem verlorenen dritten Koalitionskrieg im Frieden von Pressburg 1805 u.a. Tirol an Bayern abtreten. Neue Steuern, die schlechte wirtschaftliche Lage, die Wehrpflicht zum bayrisches Heer, massive Eingriffe bei der Religionsausübung sowie die beabsichtigte *„Auslöschung des Namens ‚Tyrol‘“*<sup>165</sup> sorgten für Unmut und Unruhen in der Tirolerbevölkerung.

Die militärische Lage der Kampagne basiert auf einem verworfenen Plan des österreichischen Generalstabes, der vorschlug, das gesamte 8. Korps gegen Tirol zu senden. Das 8. k.k. Korps, auch Tiroler Korps genannt, hatte eine Stärke von rund 48.000 Mann. In der Wirklichkeit wurden nur geringe Teile des 8. Korps nach Tirol entsandt. Die Truppenstärke der Bayern betrug rund 33.000 Mann<sup>166</sup>. In Tirol befanden sich an Besatzungstruppen: *„fünf Bataillone, zwei schwache Eskadronen und eine sechspfündige Fußbatterie zu sechs Geschützen“*<sup>167</sup>. Hinzu kam ein rund 4.000 Mann starkes französisches Marschkontingent und rund 41.000 Mann Tiroler Schützen.

Im Spiel entsprachen die Zusammensetzung und die Stärke der bayrisch-französischen Truppen den historischen Gegebenheiten. Die Zusammensetzung und die Stärke des k.k. Korps wurde für das Spiel angepasst. Der Rest des Spiels ist fiktiv.

---

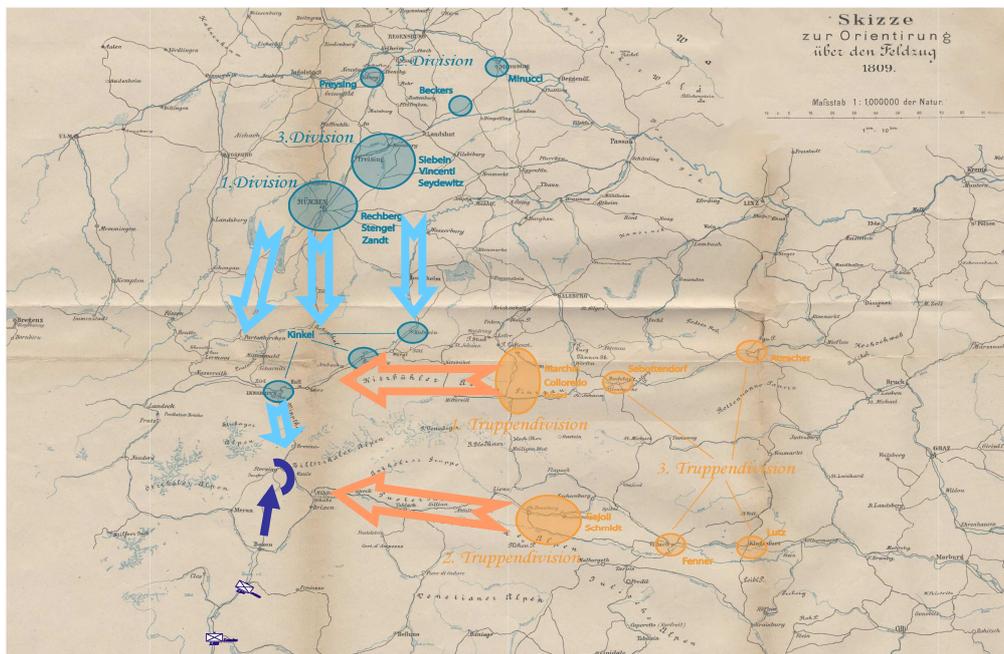
<sup>165</sup> **Pizzinini**, Meinrad „Andreas Hofer und „die große Schlacht in Wien“ – Ein Laufzettel des Sandwirts vom 29. Mai 1809“ S. 185 – 196, in: Veröffentlichungen des Tiroler Landesmuseums Ferdinandeum Nr. 83/2003, Innsbruck, hier: S 187

<sup>166</sup> vgl. **Schemfil**, Viktor „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ in: **Merteleder**, Bernhard (2007); (Hg.), „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ Innsbruck, S. 20 ff

<sup>167</sup> Ebenda, S. 45

Die fiktive militärische Lage am Spieltag stellt sich wie folgt dar<sup>168</sup>:

Abbildung 11: Ausgangslage der Kampagne<sup>169</sup>



- Die Österreicher haben die Aufgabe, mit Unterstützung der Tiroler Schützen das Land Tirol zu befreien.
- Das bayrische Korps der kaiserlichen-französischen Armee hat den Befehl, sich umgehend von den Lagerplätzen in Bayern nach Tirol zu begeben um die wichtige Verbindungslinie zwischen Italien und Bayern über Reschen und Brenner zu verteidigen.
- Die Österreicher marschieren über Inn- und Pustertal in Tirol ein.
- Die sehr schwachen, bayrischen Garnisonstruppen in Tirol ziehen sich im Inntal zusammen und hoffen auf Verstärkung durch ihre Landsleute.
- Die Tiroler versuchen erfolglos die durch das Etschtal ziehenden Franzosen aufzuhalten. Diese können sich in Sterzing festsetzen und den Ort bis zum Eintreffen von Verstärkungen halten.
- Ein Versuch der Tiroler Innsbruck zu erobern misslingt und demoralisiert sie so sehr, dass sie nicht mehr maßgeblich in die Kampagne eingreifen.

<sup>168</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen – Interview Spielleiter

<sup>169</sup> Skizze zur Orientierung über den Feldzug 1809, dem Spielszenario angepasst

- Der österreichische Vormarsch gerät ins Stocken und wird letztendlich im Inntal zwischen Hall und Jenbach völlig gestoppt, ebenso kommen die Truppen im Pustertal nicht weiter als bis Brixen.
- Die Bayern haben unterdessen in Windeseile ihre Truppen bis ins Inntal vorgeschoben, schlugen dort die Österreicher mehrfach und ziehen dann über den Brenner nach Süden um Sterzing zu befreien und dann im Gegenschlag die Österreicher in Brixen endgültig zu schlagen. Das österreichische Korps wurde zur Gänze geschlagen. Beträchtliche Teile gerieten in Gefangenschaft und nur wenigen gelang der Rückzug nach Österreich, der Ihnen von den Bayern letztendlich großzügig unter freiem Geleit gewährt wurde. Ironie der Geschichte: Die Österreicher verloren vor allem daher, weil sie langsam und zögerlich agierten und ihre Truppen nicht der Aufgabe entsprechend zusammenstellten und für den Angriff vorbereiteten.

## 5.2 Atmosphäre im Raum

Der Ort des Geschehens befindet sich im Dachgeschoss der Zinnfigurenwelt in Katzelsdorf an der Leitha, im südlichen Niederösterreich. Das historische Gebäude, einst Wirtschaftsgebäude, gehörte zum Meierhof des Schlosses Katzelsdorf. Während des 2. Weltkrieges beherbergten die Wirtschaftsgebäude das größte Pferdelazarett an der Ostfront. Im Krieg diente das Gebäude mit seinen Räumen primär für Operationen und Behandlungen zur Genesung von Kavalleriepferden. Mit dem Jahr 1988 beginnend, kaufte die Gemeinde Katzelsdorf die Stallungen, das Wirtschaftsgebäude und das Schloss Katzelsdorf. Im Jahr 2001 begann sie mit der Generalsanierung der heutigen Museumshalle. Eine Gruppe von Pensionisten *„nahmen die Museumserrichtung als „ihr“ Projekt auf und investierten Tausende von Arbeitsstunden“*<sup>170</sup>. Ein Museumsverein wurde gegründet, der die baulichen und inhaltlichen Planungen des Museums ausführte. Im Erdgeschoss des Museums wurde im September 2004 die Dauerausstellung eröffnet. 2009 konnte der Ausbau des Dachgeschosses fertig gestellt werden. Das Dachgeschoss bietet Raum für Sonderausstellungen und kleine kulturelle

---

<sup>170</sup> Zinnfigurenwelt Katzelsdorf abgerufen unter: [www.zinnfigurenwelt-katzelsdorf.at](http://www.zinnfigurenwelt-katzelsdorf.at) (29.05.2013)

Events. Die Zinnfigurenwelt ist das größte Modellfigurenmuseum in Österreich. In rund 280 Schaukästen werden an die 45.000 Figuren aus verschiedenen historischen Epochen und Lebensbereichen präsentiert. Die Figuren zeigen Ausschnitte aus der Vergangenheit und dessen Alltag. Ein „Museumspädagogischer Raum“ im Dachgeschoss verschafft ausreichend Platz für Workshops und Tabletop-Spielen.

Der Tabletop-Verein „WoW/Keepers“ veranstaltet hier jeden Freitag seine Clubabende. Zu den Clubmitgliedern zählen vorwiegend junge Spieler, die sich dem „Fantasy“-Genre verschrieben haben. *„Fantasyspiele werden hauptsächlich von jungen Leuten gespielt. Nicht viele Spieler wechseln zu den historischen Schlachten. Es sind die Älteren, die historische Schlachten nachspielen“*<sup>171</sup>.

Das Spiel um den „Mythos Tirol“ ist privat organisiert. Es steckt kein Verein dahinter. *„Das Spiel hat mit dem Museum nichts zu tun“*<sup>172</sup>. Einige der anwesenden Spieler besitzen ihr eigenes Spielzimmer in ihrer Wohnung bzw. Haus. Es ist aber für die Austragung von Spielen auch üblich, Räume in Gasthäusern oder andere geeignete Räumlichkeiten anzumieten. Der Vorteil eines eigenen Spielzimmers sowie des Museumspädagogischen Raums in der Zinnfigurenwelt liegt darin, dass die Vorbereitungen für das Spiel auch Abseits des tatsächlichen Spiels getroffen werden können.

Die Spielergruppe setzt sich aus Bekannten und Freunden zusammen. Die Männer kennen sich großteils schon länger. Ihr Hobby, das Spiel mit Zinnsoldaten, verbindet sie. *„Wer nicht in die Runde passt, wird nicht mehr eingeladen“*<sup>173</sup>. Die Treffen erfolgen überwiegend für die Nachstellung und Austragung von Kampfszenen der historischen Welt auf dem grünen Tisch. Die Häufigkeit und Regelmäßigkeit der Treffen ist starken Schwankungen unterworfen und abhängig von der Entwicklung des Spiels sowie der zeitlichen Verfügbarkeit der Spieler, die zum Großteil im Berufsleben stehen. Üblicherweise finden die Treffen alle zwei bis drei Monate statt. Das Spiel hat keine festen Spieltage oder offene Spielzeiten.

---

<sup>171</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

<sup>172</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Direktor der Zinnfigurenwelt und Spieler

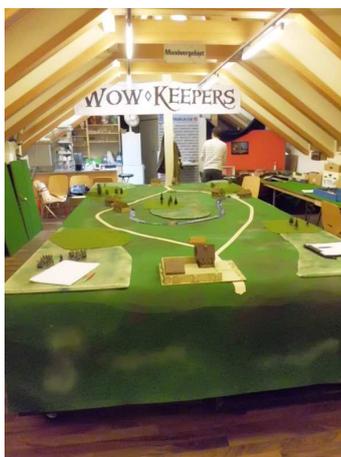
<sup>173</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

Gewöhnlich findet das Spiel an einem Samstag statt und beginnt um 10:00 Uhr.

Wie lange an der Schlacht gespielt wird, hängt von den Spielern und der Stetigkeit des Spiels ab. Es existiert kein festgelegtes Ende. Es wird so lange gespielt, bis die Schlacht geschlagen und die feindlichen Truppen besiegt sind.

Der Raum verleiht dem Spiel ein besonderes Ambiente sowie eine besondere Atmosphäre. Er ist funktionell gestaltet und gut mit künstlichem Licht ausgeleuchtet.

**Abbildung 12: Spieltisch**



Der Unterteil des massiv wirkenden Spieltisches ist aus vier aus Formrohr angefertigten, beweglichen Elementen hergestellt und dadurch mobil. Als Spielfläche dienen jeweils zwei übereinanderliegende 19 Millimetern starke Spanplatten. Die Spielfläche weist insgesamt eine Größe von zwei mal vier Meter auf und ist mit einem Rasenteppich belegt. Die Größe dieser Spielfläche ist wesentlich größer, fast doppelt so groß, als bei einem traditionellen Tabletop-Gefecht (180 mal 120 Zentimeter). Der gegenständliche Spieltisch hat den Vorteil einer immens großen Spielfläche, auf dem viele Truppen Platz finden und weiträumige Flankenbewegungen, tief gestaffelte Verteidigungsmanöver und ähnliche Aktionen möglich sind. Weiters kann die Landschaft inklusive Umfeld mit ihren Dörfern, Gehöften, Flüssen, Hügelketten, etc. bis ins Detail dargestellt werden.

Die anwesenden Zinnfiguren, Truppen aus Österreich, Bayern, Belgien, Preußen, England, Russland, Frankreich und Tiroler-Schützen, haben noch nicht Stellung bezogen, aber stellen auf Grund ihrer Farbenpracht einen beeindruckenden Anblick für

den Betrachter dar. Hunderte, Tausende Stunden liebevolles Malen sowie die detailgetreue Nachbildung der Uniformen investierten die Spieler.

**Abbildung 13: Zinnhelden**



Auch wenn häufig die Möglichkeit besteht, Figuren für das Spiel entgeltlich beziehungsweise unentgeltlich beim Spielveranstalter auszuborgen, legen viele Spieler Wert auf eigene Figuren. Um eigene Truppen zu bemalen, benötigt man Hingabe und Entschlossenheit, grundlegende Fertigkeiten mit dem Pinsel, ein Verständnis der Farbschemata und vor allem viel Zeit. Meistens fehlt es aber an der Zeit. Der Spieler kann jedoch auch fertig bemalte Figuren erstehen. Er muss nur ein wenig in die Tasche greifen. Für rund 70 bemalte Figuren (entspricht je nach Waffengattung und Nation etwa drei Bataillonen) sind rund 400,- Euro zu bezahlen. Es erweist sich als sinnvoll, die Beschaffung der Spielfiguren in kleinen Schritten anzugehen. Die meisten Spieler beginnen mit einer kleinen Streitmacht, die sie im Laufe der Zeit weiter ausbauen.

Am oberen Ende des Raumes befindet sich eine kleine Küche mit Kochgelegenheit, Geschirrspüler, Kaffeemaschine sowie einen Kühlschrank zur „realen“ Versorgung der Spieler und des Spielleiters mit Kaffee, Getränken, Würsten, etc. während des Spiels.

Die Spieler stehen beziehungsweise sitzen um die Spielfläche herum und können das Geschehen zum Spielaufbau mitverfolgen.

Die Atmosphäre vor dem Spiel ist locker, freundlich und kameradschaftlich. Sie ist weder mit Emotionen geladen und frei von Konflikten. Gemeinsam freuen sich die Männer auf das Spiel, auf einen Tag unter Gleichgesinnten und darauf, einen Tag ihr

Hobby, das taktische Spiel mit Zinnsoldaten zu leben. Jeder ist in seinem Geiste ein großer Feldherr. Man ist unter sich! *„Mit einer Stimmung des ‚Nichtgezwungenseins‘ und ‚Gernewollens‘ öffnen sie die Türe zur Scheinwelt“*<sup>174</sup>. Es herrscht eine Spielstimmung, Spontaneität und Sorglosigkeit. *„Um wirklich zu spielen, muss der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein“*<sup>175</sup>. Die Spieler freuen sich auf den Aufmarsch nach Generalstabskarten, die Aufklärung und Vorstöße mit ihren Truppen, den Zusammenstoß mit den feindlichen Truppen, die minutiös geplanten Verschiebungen ihrer Soldaten, das Nachziehen von Verpflegung und Munition und vor allem auf den Einsatz ihrer eigenen Artillerie.

### 5.3 Die Spieler/Spielleiter und deren Motivation

Eine Spielergruppe besteht aus 10 bis 15 Mann. Frauen nehmen an den historischen Spielen nur in einem geringen Ausmaß teil, in dieser Spielrunde sind sie weder als Akteurinnen noch als Zuseherinnen beteiligt. Die Zusammensetzung der Spieler ändert sich von Spiel zu Spiel nicht wesentlich, außer *„wenn jemand drauf kommt, dass geschummelt wurde, dann wird die Person nicht mehr eingeladen“*<sup>176</sup>. Die Spieler haben bevorzugte Spielerrunden und Genres (Antike, Mittelalter, Napoleonischen Kriege, Weltkrieg, etc.) und an denen nehmen sie teil.

Das Spiel verlangt gewisse Begabungen und Fähigkeiten, um seine „Truppen“ unter Feindeinwirkung am grünen Tisch zu führen. Eine militärische Vorbildung ist jedoch nicht erforderlich. Die Spieler stammen aus unterschiedlichen Alters-, Berufs- und Gesellschaftsschichten. Die Gruppe setzt sich aus Handwerkern, Softwareentwicklern, Polizisten, Akademikern, aktiven und im Ruhestand befindlichen Soldaten zusammen – gemeinsam frönen sie ihrem Hobby, dem Spiel mit den Zinnsoldaten. Die Motive der Spieler leiten sich von ihrer Präferenz für bestimmte Genres ab und setzen sich aus vielen (kleinen) Motivationsfaktoren zusammen.

---

<sup>174</sup> **Scheuerl**, Hans (1991); (Hg.) Das Spiel – Theorien des Spiels, Band 2, Weinheim und Basel, S. 73

<sup>175</sup> **Huizinga**, Johan (1981); Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt; S. 215

<sup>176</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

Die Spieler sind zwischen 30 und 70 plus Jahre jung – gemeinsam sind sie von der Buntheit der Figuren begeistert. Vorwiegend sind es „*die Älteren, die historische Schlachten spielen. Das Spiel ist wie Religion*“<sup>177</sup>. Einige der Spieler spielen seit weniger als zehn Jahren mit Zinnfiguren. Ein Spieler beschäftigt sich seit rund sechzig Jahren mit den kleinen Figuren – gemeinsam sind die Spieler an Geschichte, insbesondere an Militärgeschichte interessiert. Das Schwergewicht sind dabei die einzelnen Epochen beziehungsweise Ereignisse, die nachspielbar sind. Wenige der Spieler bemalten bereits im Jugendalter Zinnfiguren, heute bemalen alle, sofern es Beruf und Familie zulässt, ihre Truppen selbst. Manche Spieler trinken während des Spiels Wein oder Bier, andere Cola oder Orangensaft – gemeinsam haben sie Spaß am Spiel und in der Gruppe. Vereinzelt haben die Spieler bereits im Kindesalter mit Zinnfiguren gespielt, viele wurden erst im Mannesalter von einem Freund zu einem Spiel mitgenommen. Begeistert von dem Spiel, war der erste Schritt das Studium von historischen Werken, in denen die jeweilige Schlacht beschrieben ist. Heute kennen sie gemeinsam die Ausrüstung und Zusammensetzung der Truppen der kriegführenden Nationen zur Zeit Napoleons bis ins Detail. Einige der Spieler spielen eine Vielzahl von Tabletop-Spielen mit Zinnfiguren, einige haben sich auf die Napoleonische Zeitepoche spezialisiert – gemeinsam verfolgen sie mit dem Spiel das Ziel der Unterhaltung.

Einzelne von ihnen gießen die Figuren selbst, sind Sammler, Maler, Modell- und Dioramenbauer, „Truppenaufsteller“ sowie Regelschreiber, „*echte Freaks*“<sup>178</sup>.

Zu den Figuren besteht ein besonderes Verhältnis. Einige spielen nur mit den Figuren. Als Kinder und Jugendliche spielten sie nach ihren eigenen Regeln, heute kennen und können sie ein komplexes Regelwerk anwenden und achten auf die Einhaltung. Gemeinsam sind sie alle große Feldherren und Truppenführer. Ihr Hobby, das Spiel mit Zinnsoldaten, wird von den Ehegattinnen oder Lebensgefährtinnen belächelt und gerade noch zur Kenntnis genommen. „*Von Zeit zu Zeit kehre ich immer wieder gern zu meiner alten Jugendliebe zurück*“<sup>179</sup>. Die Spieler haben das Regelwerk „*Napoleonic Warfare* –

---

<sup>177</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

<sup>178</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

<sup>179</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

*Kriegsspielregeln für Schlachten der napoleonischen Zeitepoche von 1790 bis 1815*“ dabei, sowie Bücher und Literatur zur Epoche.

Das Spiel erfolgt unter der Leitung eines Spielleiters. Um als Spielleiter tätig zu sein, sind Erfahrung als Spieler und besondere Kenntnisse, insbesondere der Regeln erforderlich. Der Spielleiter sitzt etwas abseits auf einem Barhocker am oberen Ende der Spielfläche. Von diesem Platz überblickt er das ganze Spielgeschehen. Vor dem Spiel weist er die Spieler in die Aufgaben und Gegebenheiten des Geländes, wie zum Beispiel die Beschaffenheit der Wälder, Flüsse und Brücken, ein. Weiters beschreibt er die Organisation und Ausrüstung der eingesetzten Truppen und gibt Erläuterungen zur Schlacht. Er prüft die Stärke und Zusammensetzung der von den Spielern mitgebrachten und eingesetzten Truppen. Wesentlich erscheint, dass die Truppenstärken, deren Zusammensetzung und Ausrüstung historisch einwandfrei sind. Der Spielleiter erteilt die Aufträge, die einzelnen Spielzüge zu dokumentieren und durchzuführen, wie zum Beispiel *„Siebenter Zug bewegen“*. Der Spielleiter versucht die Spielwelt lebendig zu gestalten und den Spielern aufeinander bezogenes Handeln zu ermöglichen. Lebendig heißt nicht kompliziert. Er ist auch, der bei Überforderung eines Spielers eine Spielunterbrechung (time out) anordnet.

Der Spielleiter muss sich sicher in der Regelwelt bewegen und benötigt Detailwissen der Organisation, Ausrüstung der Armeen der einzelnen Nationen, die im Spiel involviert sind. Er hat, zusätzlich zu der Spielerausführung, das komplette Basisregelwerk und eine bzw. mehrere Erweiterungen, die ihm noch tiefere Einblicke in die historischen Gegebenheiten ermöglichen. Wie ein Schiedsrichter achtet er, dass die Regeln eingehalten werden.

Er gibt bereitwillig Auskunft über die komplexen Regeln sowie Hilfestellung. Er ist Berater, zeigt verschiedene Möglichkeiten mit Optionen auf und schreitet bei Differenzen bei der Auslegung von Regeln ein, so dass alle Spieler fair behandelt werden. Sein Wissen bezieht er aus historischer Fachliteratur.

Das Spiel ist für den Spieler viel mehr, als nur „die Kristallisation ihrer kulturellen Praxis“<sup>180</sup>. „Das Spiel hat nicht den Festlegungsgrad und die Verbindlichkeit wie das, was wir Realität nennen. Es ist freier, unverbindlicher, flüchtiger, in der Tendenz offen. Spiel ist der unscharfe Rand unserer Wirklichkeit. Spiel verbindet Wirklichkeit mit Möglichkeit. Es ist ein Zwischenbereich des Menschen, in dem neue Wirklichkeit sich bilden und alte Wirklichkeit absinken kann“<sup>181</sup>. Das Spiel ermöglicht, Bedürfnisse und Triebe auszuleben und sich von Konflikten und Ängsten zu befreien<sup>182</sup>. Mit dem Spiel können Konflikte gelöst werden, die für das betreffende Individuum im Alltag oft unlösbar sind<sup>183</sup>. Es ermöglicht den Spielern, ihre Wertvorstellungen und Wirklichkeit zu konstruieren und „es erfolgt eine Loslösung von der Realität“<sup>184</sup>. Das Spiel bereitet den Spielern Entspannung und Erholung.

Kommunikation mit Gleichgesinnten, die Herausforderung und Spielerfolg – gewinnen möchte jeder - stellen die primären Spielmotive dar. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Spieler sich auf bestimmte Genres spezialisieren, dass sie Spiele wählen, die ihren eigenen Fähigkeiten entgegenkommen<sup>185</sup> und Gleichgesinnte treffen. Einen weiteren Motivationsgrund stellen die Anforderungen, die Spielhandlungen sowie die Faszination der bunt bemalten Figuren dar.

## 5.4 Die Rollen

Viele von uns möchten dem Alltag entfliehen und einmal jemand Anderer sein. Während des Spiels kann das tägliche Leben zurückgelassen werden. In der imaginierten Wirklichkeit schlüpft der Spieler in die Rolle eines Monarchen oder Generals. Es werden Aufträge an Truppen gegeben, Dörfer erobert, Schlachten geschlagen, gesiegt, aber auch verloren und der Lauf der Geschichte gelenkt. Das

---

<sup>180</sup> **Kaschuba**, Wolfgang (1999); Einführung in die Europäische Ethnologie, München, S. 224

<sup>181</sup> **Fritz**, Jürgen (1991); Theorie und Pädagogik des Spiels, München, S. 13

<sup>182</sup> vgl. **Scheuerl**, Hans (1975), Theorie des Spiels, München, S. 75

<sup>183</sup> vgl. **Sutton-Smith**, Brian (1978); Die Dialektik des Spiels, Schorndorf, S. 51

<sup>184</sup> **Fritz**, Jürgen (1993); Spielzeugwelten – Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel, München S. 17

<sup>185</sup> vgl. **Kraam-Aulenbach**, Nadia: „Spielend schlauer“, abgerufen unter Bundeszentrale für politische Bildung unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63725/probleme-loesen> (07.07.13)

Rollenspiel mit Zinnfiguren ermöglicht dies. Das Spiel ist nicht nur ein Mittel zum Zeitvertreib mit Unterhaltungswert. Beim Rollenspiel versetzt sich der Spieler in die Situation und Gefühlswelt eines Anderen hinein. Im Spiel existiert eine konstruierte Wirklichkeit. *„Nicht der Spieler definiert das Spiel, sondern das Spiel definiert den Spieler“*<sup>186</sup>.

Die einzelnen Spieler übernehmen für die Dauer des Spiels freiwillig Rollen von Akteuren wie Feldherr, Kommandant, Spielleiter, Tiroler, Bayer, Österreicher, Franzose, Brite, etc. identifizieren sich mit dieser. Der Spieler tut so, als sei er ein (großer) Feldherr. *„Zu Hause bin ich die ganze Woche unterdrückt! Ich benötige das Spiel um meine Feldherrentätigkeit zu leben“*<sup>187</sup>. Im Spiel können Ziele „stellvertretend“ verwirklicht werden<sup>188</sup>. Ziele, die in der realen Welt nicht möglich sind. Es kann aktiv gelenkt, gestaltet sowie erlebt werden. Weiters können Herausforderung durch Handeln kontinuierlich bewältigt werden, die Empfindungen und Erfolg bereiten. Das Rollenspiel bietet einen speziellen Mix der Gefühle (Kontrolle, Macht und Erfolg). Es gewinnt auch der einzelne Spielcharakter an Erfahrung. Das Spiel ermöglicht, die Kreativität der einzelnen Akteure zu zeigen und gibt Möglichkeiten zur Interaktion. Mit Hilfe des Spiels kann Abstand zum Alltag gewonnen werden. Das Spiel hat somit die Funktion des Ausgleichs.

Die Anzahl der Rollen ist abhängig vom Zeitrahmen, den Räumlichkeiten, der Thematik und der Größe des Spiels bzw. Schlacht. Wie bei jedem Rollenspiel existiert im historischen Kriegsspiel eine Ausgangslage (Szenario). Die Abläufe und Handlungen aus der Vergangenheit werden nachgebildet. Mit einer bestimmten Rolle werden auch Klischees wie zum Beispiel *„Bisch a Tiroler, bisch a Mensch“*<sup>189</sup>, Parolen und Vorurteile transportiert. Das Rollenspiel fördert die Kommunikation.

---

<sup>186</sup> **Scheuerl**, Hans (1990); *Das Spiel*, Weinheim, S. 134

<sup>187</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

<sup>188</sup> vgl. **Oerter Rolf / Montada**, Leo (1995); *Entwicklungspsychologie*, S. 24

<sup>189</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

## 5.5 Die Kommunikation vor, während und nach dem Spiel

Ein gemeinsames Motiv der Spieler ist der Kontakt mit Gleichgesinnten - die Kommunikation mit dem Gegenüber. Das ist ein wesentlicher Unterschied zu PC- und Konsolenspielen. In allen Phasen des Spiels wird viel gesprochen. Wie nicht anders erwartbar, steht im Mittelpunkt der Kommunikation die Zinnfigur. Die Inhalte der Gespräche beziehen sich auf Sammlungen, neue Figuren, Zinn-Events, Blogs im Internet, Bemalung der Figuren und selbstverständlich das Spiel. Es wird umfassendes historisches Hintergrundwissen in bestimmte Situationen eingebracht, wie zum Beispiel die Marschleistung und Organisation der Truppen, ihre Waffen und deren Wirkung, die Beschaffenheit von Brücken, etc. während der Napoleonischen Kriege. Es wird über die Versorgung der Truppen diskutiert und gescherzt *„nur die Versorgung war früher schwieriger - die hatten noch keinen Eiskasten“*<sup>190</sup>.

Über das Regelwerk und dessen Auslegung wird sachlich diskutiert. Die Wertschätzung des Kommunikationspartners und Mitspielers wird gelebt. Während heißer Spielphasen kommt es vor, dass Emotionen in der Gruppe zum Ausdruck kommen. Diese sind jedoch in den seltensten Fällen negativ behaftet. Man schätzt die Mitspieler, ist kameradschaftlich und wirkt unterstützend. *„Lasst ihn in Ruhe – sekkiert ihn nicht“*<sup>191</sup>.

In Spielpausen, abseits des Spielgeschehens, bei Kaffee und Zigarette, werden die Spielpartner, mit Emotionen begleitet, instruiert: *„Du musst Action machen“*, *„Wir werden ihnen das Fürchten lehren“*. Auch wenn es nicht so gut läuft: *„Ich lasse mir nicht jede Runde „Zwei“ raus schießen“*, bleibt die Wertschätzung der Mitspieler *„Wir müssen Druck machen, auch wenn der [Spieler] routiniert ist und sich nicht fürchtet“*.<sup>192</sup>

Es sind vor allem Erfolg und positives Feedback, die Kompetenz erleben lassen und damit die intrinsische Motivation steigern. *„Jetzt schwitzen sie“*, *„Wenn's passt – dann passt's“*, *„Es tut weh, wenn man verliert – es tut so gut, wenn man gewinnt“*<sup>193</sup>. Zu

---

<sup>190</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

<sup>191</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

<sup>192</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

<sup>193</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

taktischen beziehungsweise administrativen Fehlern, wie zum Beispiel in den Berechnungen, stehen die Spieler ihren Mann. „*Wir haben einen Fehler gemacht!*“<sup>194</sup>.

Weitere Unterhaltungen und Diskussionen beziehen sich auf Themen aus dem Alltag, des Tagesgeschehens, die Berichterstattung der Medien sowie der Tagespolitik. Man spricht über den „Pferdefleischskandal“, Wanderwege, Speisen sowie Wein, berichtet von Urlauben und Persönlichem. Der Brite erzählt von typischen englischen Nationalgerichten. Selbstverständlich fehlt wie bei jedem Spiel, bei dem ein Würfel zum Einsatz kommt, der Glückswürfel als Gesprächsthema nicht. Während des ganzen Spiels ist die Stimmung freundlich und entspannt<sup>195</sup>.

## 5.6 Das Regelwerk und seine Bedeutung

Spiele laufen in den meisten Fällen geordnet ab. Einen wesentlichen Beitrag liefern die Spielregeln. Diese müssen durch die Teilnehmer des Spiels gekannt und anerkannt werden.

Das Wesen von Tabletop-Spielen liegt in der Spielzugbewertung, die auf Regeln beruht und/oder auf den Erfahrungen des Spielleiters basiert. Für jede Epoche und Genre existieren die unterschiedlichsten Regelwerke. Ein Großteil der Regelwerke für historische Kriegsspiele sind „*um 1970 in Großbritannien entstanden*“<sup>196</sup>. Jährlich kommen viele neue Regelwerke auf den Markt – viele verschwinden wieder nach kurzer Zeit.

Basiert die Bewertung von Spielzügen auf Regeln, an die die Spieler und der Spielleiter gebunden sind, spricht man von regelgebundenen Tabletop-Spielen beziehungsweise Kriegsspielen. Die Regeln und Bewertungsmodalitäten beruhen auf Analysen des Militärs, den Erkenntnissen der Waffentechnik, den historischen Gegebenheiten und dem Zufälligkeitsfaktor, der im Krieg oft eine mitbestimmende Rolle spielt. Die Bewertung erfolgt nach jedem Spielzug aufgrund von Normen, die in dem Regelwerk beschrieben sind. Die Schwierigkeit liegt in der Auswertung, die abhängig von der

---

<sup>194</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

<sup>195</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

<sup>196</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

Genauigkeit der Regeln, sehr aufwendig sein kann. Bei weniger detaillierten Regelwerken steigt zwar die Spielgeschwindigkeit, doch es verringert sich die Aussagekraft des Ergebnisses. Beim freien Kriegsspiel erfolgen die Spielzüge in freier Weise entsprechend des Spielerentscheides. Auch hier haben die Züge der taktischen und technischen Gegebenheiten, bezogen auf Gelände, Truppen und Ausrüstung, zu entsprechen. Die Bewertung erfolgt durch den Spielleiter, welcher aufgrund seiner Erfahrung die Bewertung der Spielzüge trifft. Die Schwierigkeit liegt bei der oftmals auftretenden Komplexität des Spiels, sodass das Wissen des Spielleiters meist nicht alle Bereiche abdeckt.

In dem Spiel in Katzelsdorf kommen taktische Kriegsspielregeln für Schlachten der napoleonischen Zeitepoche von 1790 bis 1815 aus den 1970er zum Einsatz. Sie sollen ein wirklichkeitsnahes Nachspielen von historischen Schlachten auf der Spielfläche (Tabletop) ermöglichen. Im Vordergrund stehen die historische Richtigkeit und die Simulation der Schlacht. Das Regelwerk stellt sich für einen „Nicht-Insider“ sehr umfangreich und komplex dar.

Die Regeln „*Napoleonic Warfare*“ von T.J. Halsall, A.M. Roth und J.G. Ken geben den Spielablauf weitgehend vor und legen die Rahmenbedingungen, den historischen Alltag, deren Gesetze, etc. fest. Vergleichbar sind diese Regeln mit Schachregeln – aus Sicht eines Laien jedoch komplizierter. Die Regeln sind in Englisch gehalten und bestehen aus zwei Teilen. Sie beinhalten eine Vielzahl von militärischem Fachvokabular. Der im Anhang des Regelwerkes beigefügte Glossar, erklärt die verschiedenen Fachausdrücke. Für einen „Newcomer“ und „Nichtmilitaristen“ bedarf es jedoch zusätzlicher Erklärungen und Ergänzungen. Das Werk stellt sich umfangreich gestaltet dar.

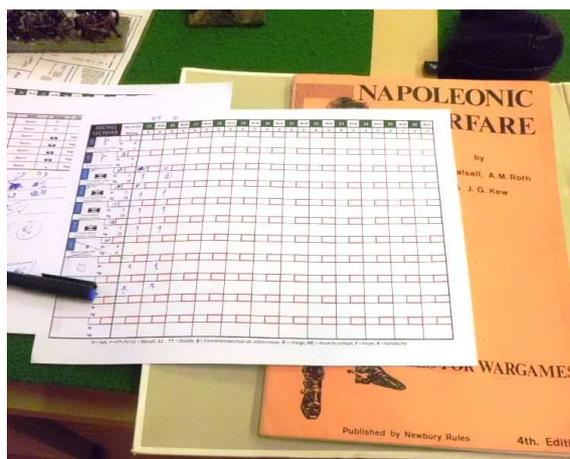
Der Hauptteil erklärt den Spielablauf, die Spielmechanismen sowie die Aufgaben der Spieler. Die Basisdaten, die für das Spiel erforderlich sind, befinden sich in Form von Tabellen im Anhang. Diese dienen zur Ermittlung der Waffenwirkung, der Verluste, der Punkteverteilung, etc. Das Regelwerk verlangt eine lückenlose Dokumentation des Spiels, eine umfangreiche Buchführung sowie ausführliche und komplexe Berechnungen. Je ausführlicher ein Regelwerk gestaltet ist, desto größer ist die Simulation. Den Zufallsfaktor bestimmen Würfel.

Ergänzt bzw. modifiziert wurde das „Originalregelwerk“ in den vergangenen Jahren durch Inhalte von Militärvorschriften sowie Militärgeschichte der napoleonischen Zeitepoche. Es kommen neben dem „Originalregelwerk“ aus den 1970er auch Ergänzungen und sogenannte „Hausregeln“ zum Einsatz. Meist sind dies kleine Änderungen, die die Spieler vor dem Spiel abgesprochen haben. Die Hausregeln beruhen zum Großteil auf „neuen“ historischen Erkenntnissen, auf Literatur sowie Militärvorschriften, wie z.B. für Brückenbau, den Einsatz von Artillerie oder den Marsch.

*„Eine gewisse Vertrautheit mit den taktischen und waffentechnischen Grundlagen ist nun einmal eine unabdingbare Voraussetzung für jedes sinnvolle Planspiel“<sup>197</sup>. Der einzelne Spieler benötigt zwar nicht das Detailwissen der Regeln. Ihm sollten jedoch die Grundregeln des Spiels geläufig sein, um die Stetigkeit des Spiels zu gewährleisten. Weiters muss er über die Organisation, Aufgaben und Zusammensetzung seiner Truppen beziehungsweise Spezialeinheiten Bescheid wissen.*

Das eher komplizierte Regelwerk, die Buchführung und die Berechnungen stellen Gründe dar, warum nur eine kleine Gruppe an Spieler diese Art von Spielen spielt. Den jüngeren Spieler schreckt neben der umfangreichen Dokumentation vor allem die notwendige Aneignung von historischem Wissen ab<sup>198</sup>.

**Abbildung 14: Regelwerk und Kontrollblatt**



<sup>197</sup> **Hahn**, Herbert / **Schirmer** Friedrich / **Wiener**, Fritz (1960); Die Zinnfigur – Sonderheit 3; Planspielregeln für Lagen aus der Zeit von 1930 bis 1950 mit einem Anhang für die neueste Zeit, Burgsdorf/Hanover und Wien, S. 2

<sup>198</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 01.06.2013 - Spieler

## 5.7 Der Spielablauf

Die Ausgangslage des Spiels basiert auf historischen Gegebenheiten. Fiktiver Kampf, Einnahme, Besitz von Territorium und Gütern sind kulturübergreifende Grundmuster, die im Spiel vorkommen. Diese Themen sind bei den erfolgreichsten Spielen zu finden<sup>199</sup>. Das Spiel schafft weder Besitz, Güter noch Reichtum und *„endet bei einer Situation, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels“*<sup>200</sup>. Die vielen Soldaten befinden sich wieder in ihren Aufbewahrungsbehältnissen. *„Das Spiel verfolgt keinen außerhalb seines selbst liegenden Zwecks“*<sup>201</sup>.

Das Spiel fällt in jene Kategorie von Spielen *„deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht, da bei allem Zwang, zu einem Ergebnis zu kommen, der Initiative des Spieler notwendigerweise eine gewisse Bewegungsfreiheit zugebilligt werden muss“*<sup>202</sup>. Die Spieler müssen situativ Entscheidungen fällen, um sich am grünen Tisch einen erheblichen Vorteil zu verschaffen. Das gegenständliche Spiel hat jedoch nicht den Charakter eines Wettkampfes. Es wird eher schulmäßig gespielt. Das Spiel jedes Einzelnen ist durch sein historisches Fach(Zeit)wissen, seine (praktische) (Spiel)Erfahrung, die Regelkenntnisse sowie durch die Interaktion mit den anderen Spielern bestimmt. Es fordert besondere Fähigkeiten. Um das Spielziel zu erreichen, müssen die Spielhandlungen der Mitspieler einbezogen und mit den eigenen Ressourcen abgestimmt werden. Der Ausgang des Spiels hängt aber vom Geschick des Einzelnen und dem Geschick ab, mit anderen Spielern kooperieren zu können.

Das Spiel wird als offenes Kriegsspiel gespielt. Alle Spieler sowie der Spielleiter befinden sich im selben Raum an einem Spieltisch. Obwohl die Spieler großteils die Figuren der anderen sehen können, ist wie beim Schachspiel, Überraschung und Täuschung bis zu einem bestimmten Grad möglich.

---

<sup>199</sup> vgl. **Lompscher**, Joachim (1980); Psychologische Grundlagen der Persönlichkeitsentwicklung im pädagogischen Prozess, Berlin, S. 68

<sup>200</sup> **Caillois**, Roger (1982); Die Spiele der Menschen, Frankfurt, S. 16

<sup>201</sup> **Scheuerl**, Hans, (1990); Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Band 1. Weinheim und Basel, S. 69

<sup>202</sup> **Caillois**, Roger (1982); Die Spiele der Menschen, Frankfurt, S. 16

Die wirklichkeitsnahe Gestaltung und Ablauf des Spiels hängt vom Willen und der Disziplin der einzelnen Spieler ab. Will ein Spieler mit seinen Soldaten von A nach B gelangen, muss er sich räumlich orientieren können und sollte wissen, wie das Gelände beschaffen ist, wie hoch der Wasserstand der zu querenden Gewässer ist, etc. Es werden Möglichkeiten „*was alles sein könnte*“<sup>203</sup>, gespielt. Das Spiel erfordert Konzentration. Gewinnen möchte jeder Spieler. Es geht darum, Macht zu erleben, sich Durchzusetzen, aber auch einer Niederlage ins Auge zu blicken. Trotz des historischen Wissens ist dem einzelnen Spieler am Beginn des Spiels unklar, ob „seine Truppen“ Erfolg haben oder nicht. Der Zufall wird durch das Würfelspiel beeinflusst. Das Spiel baut Spannung auf<sup>204</sup>. Es ist die Ungewissheit und es „*ist ein Tun mit Spannung und Lösung, ein Umgang mit einem Partner, der mit einem spielt*“<sup>205</sup> - „*Spannungslosigkeit wäre der Tod für das Spiel*“<sup>206</sup>. Die Komplexität der Regeln und der Dokumentation lässt ein subjektives Gefühl aufkommen, dass das Handeln einer lückenlosen Kontrolle unterliegt. Die Atmosphäre ist dennoch locker und angenehm. Die Spieler sprechen gerne über gespielte Schlachten. „*Wenn ein Spiel einmal gespielt worden ist, bleibt das Spiel [...] in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden. Die Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichen Eigenschaften des Spiels*“<sup>207</sup>.

Der Spielablauf erfolgt in Zyklen. Ein Zyklus entspricht einem bestimmten Zeitabschnitt der Wirklichkeit. Die Spielzyklen werden solange fortgeführt, bis eine Partei beziehungsweise Spieler ihr/sein Ziel erreicht hat. Durch diesen Ablauf ist ein Bezug zur Realität gegeben. Ein kriegsgeschichtlicher dokumentierter Ausgang ist ein mögliches Ergebnis. Die Wahrscheinlichkeit des Eintritts ist nicht einmal so gering<sup>208</sup>.

---

<sup>203</sup> **Fritz**, Jürgen (1991); Theorie und Pädagogik des Spiels, München, S. 17

<sup>204</sup> vgl. ebenda, S. 19

<sup>205</sup> **Portmann**, Adolf; „Das Spiel als gestaltete Zeit“ in Flitner, Andreas (1988) Das Kinderspiel, München, S. 55– 60, hier S. 55

<sup>206</sup> **Scheuerl**, Hans, (1990); Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Band 1. Weinheim und Basel, S. 92

<sup>207</sup> **Blochmann**, Elisabeth / **Geißler**, Georg / **Nohl**, Hermann / **Weninger**, Erich (1955); Beiträge zur Theorie des Spiels, Beltz, S. 133

<sup>208</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013

## 5.7.1 Vorbereitende Maßnahmen

### 5.7.1.1 Gelände und Spielmaterial

Für eine Schlacht unter Verwendung des Regelwerkes „*Napoleonic Warfare*“ benötigen die Spieler eine Spielfläche, auf der die Geländebeziehungen nachgebildet sind, Zinnfiguren und Spielutensilien, wie Würfel und Maßband.

In einem Tabelaufspiel sorgt das Gelände für drei wesentliche Dinge. Erstens liefert es den „historischen“ Schauplatz des Spiels. Der Schauplatz wird durch die Ausdehnung des Schlachtfelds begrenzt, auf dem das Spiel stattfindet. Dies ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels und beeinflusst vor allem die Taktik der einzelnen Spieler. Zweitens ermöglicht das Gelände den Spielern, sich mit dem historischen Szenario des Spiels zu identifizieren. Das Szenario beschreibt die Geschichte der Schlacht, warum und wo die gegnerischen Truppen aufeinanderstoßen. Das Szenario erfordert bestimmte Objekte, wie zum Beispiel die Übersetzungsmöglichkeit eines Flusses für die Truppen, einen Hügel oder strategisch liegende Dörfer, die der Grund für das zu schlagende Gefecht sind und eine wichtige Rolle im Spiel haben. Folgend fehlt dem Spiel, wenn dieser Teil nicht repräsentiert wird, ein wichtiges Element. Drittens fungiert die dargestellte Landschaft, wie zum Beispiel Berge, Flüsse oder Wald, als Hindernis für bestimmte Truppen oder als eine Art Weg in Form einer Straße oder Brücke. Objekte, wie Gehöfte oder Dörfer, können auch das Schlachtgeschehen dominieren und müssen erobert werden, wie beispielsweise eine Siedlung oder Gehöft. Ohne diese Merkmale ist das Schlachtfeld eine ebene, öde Fläche und dem Spiel geht eine wesentliche Dimension verloren. Um das Spiel so real und wirklichkeitsnahe zu gestalten, wurden topografische Erhebungen, wie Hügel oder Berge aus Styropor sowie Dämmplatten für Fassaden zurechtgeschnitten und entsprechend in grün, braun und grau Tönen bemalt. Weiters kommen für die optische Gestaltung von Geländeteilen grün bzw. braun gehaltene Stücke von Rasenteppichen, Filz und Fußmatten zum Einsatz. Letztere stellen Felder vor der Ernte dar. Gewässer, Seen und Flüsse werden mit blauem Krepp- und/bzw. Seidenpapier dargestellt. Ein Klebe- bzw. Paketband dient zur Darstellung

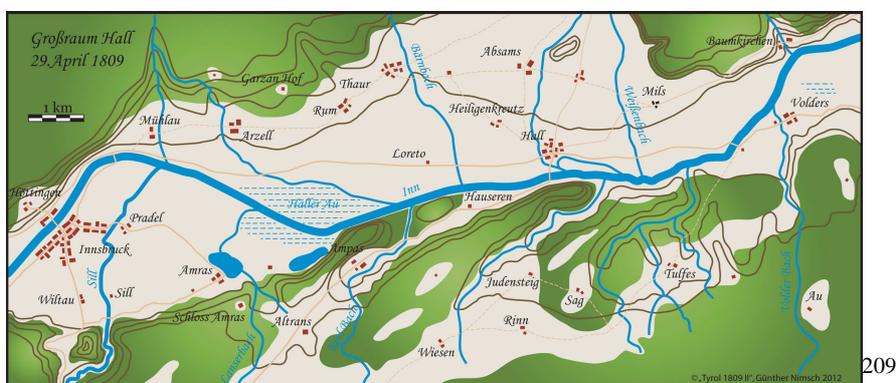
von Straßen und Wegen. Modelle von Kirchen, Häusern, Bäumen und Mauern ergänzen die Spiellandschaft auf dem Tisch. Einem Gebäudemodell entspricht in Wirklichkeit eine Gruppe von Häusern mit Verbindungsmauern. Die Gebäudemodelle wurden teilweise selbst gefertigt bzw. über das Internet, überwiegend über „eBay“ aus dem Ausland, vorwiegend aus Großbritannien, bezogen.

**Abbildung 15: Spieltisch**



Für die „große Schlacht“, dem Aufeinandertreffen der Truppen erfolgte die Adaptierung des Spieltisches maßstabsgetreu gemäß den Inhalten von historischem Kartenmaterial. Für das Spiel um den „Mythos Tirol“ wird eine Kopie der im Innsbrucker Museum ausgestellten Originalkarte verwendet, um die Geländegegebenheiten der Wirklichkeit von damals so authentisch wie möglich anzugleichen. Zur besseren Visualisierung des Kartenmaterials hat der Spielleiter den für das Spiel benötigten Geländeausschnitt vergrößert.

**Abbildung 16: Kartenmaterial**



<sup>209</sup> Quelle: Spielleiter

Einige der im Raum lagernden Modelle von Gebäuden und Kirchen weisen länderspezifische Merkmale auf, wie z.B. spanische oder österreichische Kirchen oder Bauernhöfe. Diese sind möglichst der Realität nachgebildet. Die Größe der Modelle entspricht einigermaßen der Größe der verwendeten Soldaten. Die Modelle kommen je nach Thema bzw. Schauplatz der Schlacht zum Einsatz.

Auf separaten Tischen stehen eine Vielzahl an Holz- und Metallschachteln, aber auch Bananenkisten, die mit bunten Soldaten und Geschützen verschiedener Nationalitäten aus der Zeit Napoleons gefüllt sind.

**Abbildung 17: Spielfiguren**



Jeder Spieler hat seine eigenen Berechnungstabellen, Formblätter für die einzelnen Spielzüge sowie ein Rollmaßband dabei. Die Tabellen sind für die Berechnung der Spielzüge, Verluste, Ausfälle, Desorganisationsfaktoren, etc. und dem Ablauf des Spiels erforderlich. Jeder Spielzug wird auf einem Formblatt (Kontrollblatt) niedergeschrieben und dokumentiert. Kommt es zwischen den Spielern zu Auslegungsdifferenzen von einem Spielzug, entscheidet der Spielleiter unter Zuhilfenahme des jeweiligen Kontrollblattes und bestätigt den regelkonformen Zustand beziehungsweise stellt ihn her.

Alle Entfernungen werden mit einem Rollmaßband gemessen. Ein Millimeter am Spieltisch entspricht einen Meter in der Wirklichkeit. Wo in der Wirklichkeit der Zufall eingreifen vermag, dominiert im Kriegsspiel der Würfel. Für den Zufallsfaktor werden drei sechseckige Spielwürfel (1 – 6 Augen) und drei sechseckige

Durchschnittswürfel (2, 3, 3, 4, 4, 5 Augen) benötigt. Die sechsseitigen Spielwürfel kommen für die Ermittlung der Feuerleistung der eingesetzten Truppen zum Einsatz. Für die Überprüfung der Moral, Reaktion und Desorganisation werden die Durchschnittswürfel verwendet. Falls ein spezielles Berechnungsverfahren für Verluste beim Spiel angewandt wird, das optionale Verlustverfahren, sind noch zwei zehnsseitige Prozentwürfel (ein Würfel für die Einer- bzw. Zehnerstellen), erforderlich. Bei dem Spiel in Katzelsdorf werden die Prozentwürfel ausschließlich verwendet, wenn um das Schicksal eines Generals gewürfelt wird. Das historische Kartenmaterial in entsprechendem Maßstab wird ergänzt durch angefertigte Skizzen, Grafiken und Zeichnungen. Mit Hilfe dieser Zusatzinformationen wird dem Spieler ermöglicht, Details von bestimmten Geländeauschnitten bzw. Räumen so exakt wie möglich beurteilen zu können und das Gefecht so anschaulich und realistisch wie möglich zu gestalten und nachzuspielen.

An Spielfiguren kommen in Katzelsdorf 28 bis 32 Millimeter große vollplastische Spielfiguren in ausreichender Anzahl und Geschütze, die bis ins Detail nachgebildet sind, sowie Hilfsmittel, wie Platten für die Verschiebung von Einheiten, zum Einsatz. Zur Simulation von Rauch- und Nebelschwaden beziehungsweise von Artilleriefeuer dienen Wattebüsche, die vor die feuernden Geschütze, Figuren beziehungsweise Gebäude gelegt werden.

#### 5.7.1.2 Bestimmen des Wetters und der Windrichtung

Vor dem Beginn werden das Wetter und die Windrichtung bestimmt. Das Wetter stellt, wie in der Wirklichkeit, einen Faktor für das Geschehen am Schlachtfeld dar. Die Witterungsverhältnisse beeinflussen die Sicht, Bewegung und Feuer. Sofern die Jahreszeit nicht schon aus dem Aufbau der Kampagne hervorgeht, wird die Jahreszeit bestimmt. Die Wetterbedingungen bestimmt der Würfelwurf. Gewürfelt wird mit zwei „normalen“ Würfeln. Die Augenzahl bestimmt die Wetterbedingungen je nach Jahreszeit:

**Abbildung 18: Wetterbedingungen**

Frühling/Sommer	Herbst	Winter	Wetterbedingungen
10 oder mehr	11 oder mehr	11 oder mehr	Klar und windstill
6 – 9	8 – 10	8 – 10	Klar und windig
4 – 5	5 – 7	6 – 7	Regen und windig
3 oder weniger	4 oder weniger	5	Nebel und windstill
-	-	4 oder weniger	Schnee und windig

Durch Feuer der Artillerie und Infanterie kommt es zur Bildung von Rauchschwaden, welche die Sicht beeinträchtigen können. Der Effekt der Rauchschwaden ist, dass die Sichtweite von Truppen, in, aus oder durch Rauchschwaden erheblich reduziert wird. Wie in der Wirklichkeit haben die Windrichtung und -stärke Einfluss auf das Gefechtsfeld. Bei Wind verziehen sich Rauchschwaden schneller beziehungsweise verzieht sich der Rauch sofort beim Auftreten und es kommt zu gar keiner Beeinträchtigung der Sicht.

Die Windrichtung wird durch Drehen eines Bleistiftes auf einer ebenen Fläche des Spielfeldes bestimmt. Die maximale Sichtweite ist wie in der Wirklichkeit von den Wetterbedingungen abhängig. Für das Spiel ist die Sicht, wie folgt festgelegt.

**Abbildung 19: Sichtbedingungen**

Geländegegebenheit	klare Verhältnisse	Regen/Schnee	Nebel
offenes Gelände	uneingeschränkt	75 cm	30 cm
unübersichtliches Gelände	50 cm	30 cm	15 cm
offene Wälder	10 cm	10 cm	10 cm
dichte Wälder	5 cm	5 cm	5 cm

Einheiten, die in Wälder hineinblicken, sehen nur so weit, wie ihre Sichtweite in dem Wald ist. Die Front von feuernden Einheiten wird bei Windstille durch die entstehenden Rauchschwaden verdeckt, falls die Einheit vier Spielzüge hindurch ununterbrochen feuert und sich dabei nicht mehr als fünf Zentimeter pro Zug bewegt. Dadurch reduziert

sich die Sicht der feuernden Truppen bzw. der Spielgegner auf die Sichtweite bei Nebel. Herrscht bereits Nebel, wird die Sicht nochmals um 50 Prozent reduziert.

Stellt die Einheit ihre Feueraktivitäten ein, verziehen sich die Rauchschwaden. Ebenso verzieht sich der Rauch bei windigem Wetter.

Das Wetter kann sich im Laufe des Spiels auch ändern. Alle vier Züge werden mit zwei Würfeln gewürfelt – bleiben die Anzahl der Augen gleich – bleibt auch das Wetter unverändert.

### 5.7.1.3 Festlegung und Aufstellen der Figuren

Die Zeit der Napoleonischen Kriege war geprägt durch große Armeen mit mehreren tausend Soldaten. Die Feuerwaffen hatten eine eher geringe Einsatzschussweite. Gekämpft wurde in Reihen. Bei 100 Schuss auf 100 Schritte (75 Meter) gab es „*kaum 3 Treffer*“<sup>210</sup>.

Vor dem Spiel vereinbaren die Spieler mit dem Spielleiter die Größe und Stärke der Truppen. Hierzu stellt der Spielleiter entsprechende „Armeelisten“ zur Verfügung. Auf Grundlage der durch den Spielleiter zur Verfügung gestellten Armeelisten stellen die Spieler ihre einzelnen Einheiten und Truppen zusammen. Die Größe und Stärke der Truppen orientiert sich an einem Punktesystem. Jede Figur hat eine gewisse Punkteanzahl, die im Anhang des Regelwerkes angeführt wird. Die Punkteanzahl der Figur ergibt sich aus dem militärischen Rang, der Waffengattung sowie Bewaffnung. Bei Kanonen finden das Kaliber, die Munition sowie die Besatzung des Geschützes inklusive der Zugpferde Berücksichtigung. Die vereinbarten Punkte (500, 1.000, 2.000) geben Aufschluss über die Stärke der eingesetzten Truppe, die Größe des Spiels sowie dessen erforderlichen Zeitbedarf. Für ein Spiel mit 2.000 Punkten werden zwischen zwei bis drei Stunden benötigt<sup>211</sup>.

---

<sup>210</sup> **Schemfil**, Viktor „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ in: **Merteleder**, Bernhard (2007); (Hg.), „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ Innsbruck, S. 25

<sup>211</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013

Grundsätzlich können die Truppen in Infanterie, Kavallerie und Artillerie unterschieden werden. Die kleinste taktische Einheit ist die Kompanie, die je nach Land im Krieg aus rund 250 und im Frieden aus rund 150 Mann besteht. Die nächste größere Einheit ist das Bataillon, das zwischen 700 und 1.000 Mann hat. Um eine wahrheitsgemäße Stärke und Einteilung der wirklichen Truppen zu gewährleisten, bedarf es einer entsprechenden Verkürzung. Eine Figur (Artillerie, Infanterie, Kavallerie, Pioniere) entspricht organisatorisch 20 Mann am Spieltisch. Je nach Waffengattung und Konfliktpartei besteht eine Kompanie aus zwischen 7 und 12 Zinnfiguren. Beispielsweise hat eine österreichische Infanteriekompanie 8 Figuren, die Briten 3, die Bayern 6, die Belgier 7, die Preußen 10, etc.

36 Zinnsoldaten entsprechen in Wirklichkeit einem Infanteriebataillon mit 720 Mann. 72 Figuren (zwei Bataillone) bilden ein Infanterieregiment. Der nächstgrößere Verband stellt eine Brigade dar, die mit 144 Soldaten dargestellt wird. Abweichungen in der Stärke und Zusammensetzung der Einheiten ergeben sich aus der Waffengattung sowie aus der Nationalität. So wird beispielsweise ein Deutsches Infanterieregiment (2 Bataillone) mit 72 Soldaten, ein Ungarisches mit 96 Figuren dargestellt. Jeder (Brigade)General sowie jeder höherrangige Offizier wird durch eine Zinnfigur repräsentiert. Jede Armee muss einen General enthalten, da sie sonst nicht in die Schlacht ziehen kann.

Ein Modell (Kanone, Haubitze, Rakete, Protze<sup>212</sup> oder Wagen) entspricht in Wirklichkeit 3 - 4 Geschützen. Protzen, Zugtiere und Fahrer sind Bestandteil der Artillerie, auch wenn selbige nicht am Schlachtfeld aufgestellt werden. Entsprechend dem Kürzungsschlüssel entspricht einem Gebäudemodell in Wirklichkeit eine Gruppe von Häusern. Die konkreten Stärken der verschiedenen Truppen werden im Anhang des Regelwerkes aufgelistet. Abweichungen sind dem Spielleiter und den Mitspielern bekannt zugeben. Die Einheitsstärken können im Einvernehmen mit dem Spielleiter und den Mitspielern verringert werden. Dies erfolgt, wenn es die vereinbarte Gesamtpunkteanzahl der Truppen einzuhalten gilt.

---

<sup>212</sup> Als Protze wird eine einachsige Karre bezeichnet, die für den Transport einer Kanone oder eines Geschützes verwendet wird.

Im nächsten Schritt erfolgt die Zuweisung des Aufstellungsplatzes für die einzelnen Truppen durch den Spielleiter. Hierzu werden Vorschläge von den Spielern eingebracht und vom Spielleiter genehmigt. Anschließend werden alle für den Gegner sichtbaren Truppen von den Spielern aufgestellt. Truppen, die hinter Hecken, Zäunen oder Mauern Stellung bezogen haben, können von den feindlichen Truppen nicht gesehen werden, wenn sie mehr als 25 Zentimeter entfernt sind.

Um ein erfolgreicher Tabetop-Spieler zu sein, muss der Spieler unter anderem das Gelände zu seinem Vorteil zu nutzen. Es ist daher auch wichtig, dass der Spieler im Klaren darüber ist, was bestimmtes Gelände bewirkt und wo es anfängt oder endet. Ein Waldstück kann dem eigenen Schutz dienen, kann sich aber auch als unpassierbar herausstellen, so dass Konfliktpartei nicht angegriffen werden kann oder die eigene Marschleistung eingeschränkt wird.

Eine Gefechtsformation ist die konkrete Aufstellung der einzelnen Truppen auf dem Schlachtfeld. Grundsätzlich können Bataillone jede beliebige Formation beziehungsweise die Kombination verschiedener Formationen einnehmen. Unterschieden wird zwischen geschlossenen und nicht geschlossenen Formationen. Alle Truppen können in geschlossener Formation operieren. Geschlossene Formationen sind die Linie, die Kolonne und das Karree. Bei der Linie erfolgt die Aufstellung der Soldaten in Linie, um möglichst viele Gewehre in die Front zu bringen. Bei der Kolonne sind die Einheiten auseinander gezogen. Unter einem Karree versteht man eine geschlossene Formation, in der eine oder mehrere Reihen Figuren die Seiten eines Vierecks bilden. Während des Marsches, bei der Marschkolonne, stehen die Figuren in Reihe hintereinander. Dargestellt wird sie im Spiel durch eine geschlossene Kolonne mit 2 Figuren am Beginn der Kolonne. Bei den unterschiedlichen Nationen kommen allerdings einzelne Formationen weniger zur Anwendung. Die nationenbedingten Unterschiede sind im Regelwerk aufgelistet.

Während der Napoleonischen Kriege wurden mit leichten Waffen ausgerüstete Soldaten in loser Formation gezielt dazu eingesetzt, den Gegner zu beschäftigen und zu schwächen. Diese Soldaten wurden damals sowie im Spiel „Plänkler“ genannt. In loser Formation als sogenannte Plänkler können leichte Infanterie, abgesessene Dragoner,

bewaffnet mit Dragonermusketen, leichte Kavallerie mit Karabiner (beritten oder abgesehen), Lanzenreiter, fliehende Truppen sowie einzelne Figuren, wie Meldereiter eingesetzt werden.

Mit einer angefertigten (gezeichneten) Geländeskizze dokumentieren die Spieler die Ausgangsstellungen ihrer Einheiten.

Die Spielfiguren sollten die eingesetzten Truppen eindeutig repräsentieren und vollzählig eingesetzt werden. Die Einheiten, Fahnen müssen korrekt aufgestellt sein. Die Adjustierung (Bemalung) muss den historischen Tatsachen entsprechen (Uniformkunde). Die Details müssen gegeben und sichtbar sein. Ebenso muss die Adjustierung (Sommer- /Winteradjustierung) zur Jahreszeit - sprich Zeitpunkt der Schlacht - passen. Sollten einzelne Merkmale von Truppen, wie Waffen (Karabiner, Musketen) und Geschütze durch die Zinnfiguren nicht eindeutig repräsentiert werden, sind der Spielleiter und die anderen Spieler davon in Kenntnis gesetzt.

Je mehr verschiedene Nationen und unterschiedliche Waffengattungen eingesetzt werden, desto vielfältiger und bunter sind die Uniformen und Fahnen der Truppen und desto schöner ist das Bild anzusehen. Damit die einzelnen Figuren schneller und leichter bewegt werden können, werden sie auf „Spiellatten“ gestellt. Die Obergrenze der Einheiten, die von einem Spieler befehligt werden, sollte *„zehn Bataillone nicht übersteigen – sonst wird es schwierig zum Rechnen“*<sup>213</sup>.

**Abbildung 20: Aufstellung zu Spielbeginn**



<sup>213</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013 - Spieler

Die Ausrüstung, die Moral der Truppen und die Punkte der Truppen werden auf einem Kontrollblatt vor Spielbeginn schriftlich festgelegt und dokumentiert und dem Spielleiter bekanntgegeben. Die Moral wird mit dem sogenannten „Reaktionstest“ ermittelt.

Die Spieler erleben sich in der Rolle des Kommandanten, des Generals, des Befehlshabers. Sie sind jetzt alle Feldherren, die alles im Griff haben, die Schlacht schlagen und selbstverständlich gewinnen werden<sup>214</sup>. *„Im Mittelpunkt stehen die Akteure – jene, die sich als Handelnde, wie jene, die sich als Beobachtende verstehen – und deren unterschiedliche Sinngebung, die sich nur im jeweiligen Tun verwirklichen“*<sup>215</sup>. Der Gegner kann, nein, er wird mit geschickten taktischen Zügen vernichtet, zumindest beseitigt. Dieses Gefühl wird von den Spielern als angenehm empfunden.

#### 5.7.1.4 Befehle

Vor jedem Spielzug erteilen die Spieler ihren Truppen Befehle. Ohne den entsprechenden Befehl an die eigenen Truppen erteilt zu haben, darf grundsätzlich keine Bewegung am Spielfeld durchgeführt werden. Die wenige Ausnahmen werden im Regelwerk erläutert. Diese Befehle sind Anweisungen und werden für jede Einheit beziehungsweise für sogenannte Detachements vor jedem Spielzug von den Spielern auf den Kontrollblättern aufgeschrieben und somit dokumentiert. Als Detachements werden einzelne Truppen bezeichnet, die für eine selbständige Aufgabe herausgelöst werden.

Die Kontrollblätter dienen aber auch bei Unklarheiten für den Spielleiter. Den hierzu erforderlichen Zeitbedarf für die Befehle steuert der Spielleiter. Erst auf Anweisung des Spielleiters darf der Spielzug getätigt und „gefeuert“ werden.

Unterschieden wird zwischen den Generalbefehlen vor Beginn des Spiels und den Spielzugsbefehlen. Im Generalbefehl werden Auftrag und Ziel der eingesetzten Truppe, Marschroute, etc. festgelegt. Als Hilfsmittel verwenden die Spieler Karten und Skizzen.

---

<sup>214</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.und 01.06.2013

<sup>215</sup> **Kaschuba**, Wolfgang (1999); Einführung in die Europäische Ethnologie, München, S. 123

Die Befehle der Generäle sind während des gesamten Spieles einzuhalten und können nur durch einen neuen Befehl von einem General, der gegebenenfalls durch einen Meldereiter übermittelt wird, geändert werden. Der Spielgegner erstellt ebenfalls einen Generalbefehl. Hat eine Einheit ihren Befehl erfüllt, aufgeben bzw. fliehen müssen, muss sie stehen bleiben und auf einen neuen Befehl warten. Es bedarf eines Spielzuges, um einen Befehl bzw. eine Meldung zu empfangen. Befehle können nur an die unterstellten Kommanden (Brigade, Regimenter, Bataillone) und Einheiten (Kompanien) erteilt werden. Fällt ein General in der Schlacht, wird das durch einen Meldereiter gemeldet, der den Rangältesten als Nachfolger einteilt. Ohne Befehl dürfen Truppen ihre Gefechtsformation nicht verändern. Den erforderlichen Zeitbedarf und Spielzüge für einen Formationswechsel bzw. Richtungswechsel sind im Regelwerk beschrieben.

Die Befehle der Einheitskommandanten an ihre Einheiten müssen für jede Einheit und jedes Detachement zu Beginn eines neuen Spielzuges erteilt und dokumentiert werden. Für 500 Punkte an Truppen je Spieler ist maximal eine Minute an Zeit erlaubt, um einen neuen Zugbefehl zu erstellen. Ohne einen Zugbefehl darf kein Manöver oder Bewegung durchgeführt werden.

Nachdem das Aufstellen der Figuren abgeschlossen ist und die ersten „Zugbefehle“ erteilt wurden, beginnt das eigentliche Spiel.

### 5.7.2 Erster Spielzug/Spielzugsabfolge

Der erste Spielzug wird entsprechend dem Zugbefehl gespielt. In diesem Spielzug und den folgenden Zügen bringen die Spieler ihre Einheiten in Position. In Reichweite sind keine feindlichen Truppen. Ein Spielzug entspricht fünf Minuten. Die maximale Distanz, in Zentimetern, die sich jede Figur innerhalb eines Zuges maximal bewegen darf, ist geländeabhängig und im Regelwerk beschrieben. Am Beginn des Spieles kommen ausschließlich die Rollmaßbänder zum Einsatz. Erst ab dem Erreichen der Schussweite der eingesetzten Waffen würfeln die Spieler mit den Durchschnitts- und normalen Würfeln.

Abbildung 21: Erste Spielzüge



Die Spieler sind konzentriert und bewegen ihre Truppen. Soldaten werden verschoben sowie alle Formationswechsel entsprechend den Zugbefehlen durchgeführt. Berücksichtigt werden dabei Gelände, Hindernisse und Witterung. Beispielsweise verringert Schnee die Marschdistanz der Infanterie und Kavallerie um ein Viertel. Prozentuelle Bewegungsabzüge gibt es weiters bei schwierigem Boden, Hügeln, Furten, sumpfigen Gelände.

Abbildung 22: Beispiel für Abzüge bei der Bewegung



Zum Zeitpunkt der Napoleonischen Kriege bestand ein Angriff aus „dem „Avanzieren“ (Vorrücken) und dem „Chargieren“ (Schießen), wobei, um die feindliche Feuerzone mit Beschleunigung zu durchschreiten, der *Doublierschritt* (Schnellschritt) verwendet wurde. Nach jedem Halt gab man eine oder mehrere Salven ab“<sup>216</sup>. Den Soldaten war jede Selbstständigkeit genommen. Sie durften auch nur schießen, wenn sie einen Befehl bekamen<sup>217</sup>. Diese Prozesse kennzeichnen auch das Spiel.

<sup>216</sup> Schemfil, Viktor „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ in: Merteleder, Bernhard (2007); (Hg.), „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ Innsbruck, S. 28

<sup>217</sup> vgl. ebenda, S. 28

Die Zugabfolge wird entsprechend dem dokumentierten Befehl gespielt. Die nachstehenden Ausführungen zeigen die Zugabfolge des Spiels. Jeder Angriff auf andere Truppen muss durch den einzelnen Spieler angesagt beziehungsweise erklärt werden. Die Grundvoraussetzungen für einen Angriff sind, dass der Zugbefehl die Aktion vorsieht und die Abstände (Distanzen) eingehalten werden, die das Regelwerk vorgibt. Vor dem Zug prüft der Spieler die Distanz. Jedoch darf der Spieler erst die Entfernung messen, nachdem er die Entscheidung getroffen hat, dass er angreift und den Zugbefehl schriftlich dokumentiert hat. Befinden sich Soldaten in einem Gelände, das als Wald gekennzeichnet ist, sind die Truppen nicht sichtbar und kein Angriff möglich.

Im nächsten Schritt des Angriffs-Spielzuges werden die Figuren der Angreifer und Verteidiger durch die „Befehlshaber“ bis zur Feuersdistanz (Reichweite der Waffen) bewegt und Visavis von einander aufgestellt. Es kommt zum Feuerkampf beziehungsweise Nahkampf. Stellt der Spieler fest, dass sich seine Truppen außerhalb der Angriffsdistanz befinden, können diese weder angreifen noch ihre Formation wechseln. In dem Fall, in denen ein Angriff nicht erlaubt ist, muss der Spieler die angekündigte Angriffsvorbereitung fortsetzen.

**Abbildung 23: Angriff und Feuerkampf**



Truppen, die bisher unsichtbar waren und im Laufe dieses Zuges durch den Gegner erkannt werden, werden aufgestellt. Das können Truppen sein, die hinter Hecken, Zäunen oder Mauern oder in Gebäuden Deckung bezogen haben. Derart verborgene Kräfte können vom Feind grundsätzlich nicht gesehen werden.

Der verteidigende Spieler reagiert auf den angesagten Angriff mit einem Gegenangriff, dem Aufnehmen des Gefechts, einem Ausweichmanöver als Antwort des Angriffes beziehungsweise der Flucht. Die vom Verteidiger gesetzte Aktion wird dem Angreifer bekanntgegeben. Ausweichmanöver sind nur für einige Truppen beziehungsweise Truppenteile, wie zum Beispiel Plänkler oder Geschützbedienungen als Antwort auf einen Angriff erlaubt.

In der nächsten Phase werden die Desorganisationfaktoren ermittelt: Angreifende Truppen sind desorganisiert. Die Desorganisationfaktoren repräsentieren nicht nur den Effekt des Verlustes der Formation, sondern auch Müdigkeit und jeden anderen Effekt, der die Kampfkraft einer Einheit reduziert, wie Queren von Hindernissen, Feuerkampf, etc. Die Desorganisationfaktoren haben Auswirkungen auf den Punktestand und müssen dokumentiert werden. Diese Faktoren zählen ab dem Augenblick ihres Entstehens, das heißt bereits während eines Zuges beispielsweise wenn die Truppen einen dichten Wald verlassen. Die Desorganisationfaktoren fallen automatisch wieder weg, wenn sich die Truppen „normal“ bewegen.

Die Feuerwirkung wird, nachdem sich alle Truppen bewegt haben, für alle Einheiten und Detachements einmal berechnet. Angreifer und Verteidiger würfeln mit bis zu drei sechsseitigen Spielwürfel (1 – 6 Augen). Das Ergebnis des Verteidigers wird von dem des Angreifers abgezogen. Das Ergebnis kann positiv oder negativ sein. Das tatsächliche Ergebnis der Aktion wird mit einer Tabelle aus dem Anhang des Regelwerks ermittelt. Berücksichtigung bei der Feuerwirkung finden: Entfernung in Zentimeter, Deckung, stehendes beziehungsweise bewegendes Ziel. Unterschieden wird die Waffenwirkung von den einzelnen Infanteriewaffen und Geschützen. Bei Artilleriegeschützen ist die verwendete Munition, wie Vollkugel, Granate, Kartätsche, ein wesentlicher Berechnungsfaktor. Mit Wattebäuschen kennzeichnen die Spieler die feuernden Kanonen sowie die brennenden Häuser und Ställe.

**Abbildung 24: Ermitteln der Desorganisationsfaktoren und Feuerwirkung**



Ein Nahkampf mit der blanken Waffe, Säbel oder Bajonett findet statt, wenn Figuren zweier gegnerische Einheiten in direktem oder indirektem Kontakt zueinander stehen. Pro Zug findet eine Nahkampfrunde statt.

Nach einzelnen Aktionen, wie Angriff, Nahkampf, etc. werden situationsbedingt sogenannte Reaktionstests und Moraltests ausgeführt. Mit dem Reaktionstest wird das Resultat der Aktion für den Angreifer und Verteidiger ermittelt. Die Moraltests geben Aufschluss über die Reaktionen der Truppen auf Stressfaktoren in der Schlacht, wie zum Beispiel Verluste, Ermüdung, Handlungen anderer Einheiten oder die allgemeine Lage. Angreifer und Verteidiger würfeln mit den Durchschnittswürfeln. Das Ergebnis des Verteidigers wird von dem des Angreifers abgezogen. Das tatsächliche Ergebnis der Aktion wird mit einer Tabelle aus dem Anhang des Regelwerks ermittelt. Die Verluste sowie Desorganisation, die während einer Angriffsphase auftreten, zählen auch im nächsten Spielzug. Weitere Tests erfolgen beim Sammeln, nach der Flucht bzw. Verfolgung.

Bei einem Verlust von 20 Mann wird eine Figur vom Tisch genommen und in den mitgebrachten Transportbehälter einsortiert.

Die Spielgeschwindigkeit wird erhöht, indem jeder Spieler die Verluste, die seine Truppen verursachen, deren Desorganisation und Reaktion unabhängig von den anderen Mitspielern selbst ausrechnet, da dies schneller ist, als wenn die Spieler gemeinsam die Tabellen durcharbeiten.

Jeder einzelne Spieler möchte seine Truppen beziehungsweise die seiner Mitstreiter siegen sehen. Er möchte seine Spielfähigkeiten verbessern und durch sein kompetentes Handeln das Spiel zu einem erfolgreichen Ende bringen. Es erfolgt eine „*Bindung an den Gegenstand*“.<sup>218</sup> Die Bindung entsteht, wenn die Herausforderungen den Fähigkeiten des Spielers entsprechen, eindeutige Ziele vorgegeben sind und wenn unmittelbares Feedback bezüglich der Zielannäherung vorhanden ist.

Es kommen Gefühle von Ärger, Wohlbefinden und Stress auf. Durch das Fühlen erlangt der Spieler einen umfassenden und ganzheitlichen Bezug zur Wirklichkeit“<sup>219</sup>. „*In der Spielsphäre liegt zusammen das Mögliche nicht ganz Wirkliche mit dem wirklich-Wirklichen*“<sup>220</sup>. Die Spieler gehen in ihren Aktivitäten auf. Die Österreicher versuchten Hall in Tirol einzunehmen. Aus Ihren Positionen in Volders und Baumkirchen versuchten sie die entwickelten bayrischen Truppen vor Hall, die teilweise Verteidigungsanlagen errichten haben, zu schlagen<sup>221</sup>.

**Abbildung 25: Spielgeschehen**



<sup>218</sup> **Buytendijk**, Frederik. (1933); *Wesen und Sinn des Spiels*, Berlin, S. 59

<sup>219</sup> **Schmidt**, Siegfried (1987); *Der Radikale Konstruktivismus: Ein neues Paradigma im internationalen Diskurs*, Frankfurt, S. 61

<sup>220</sup> **Buytendijk**, Frederik. (1933); *Wesen und Sinn des Spiels*, Berlin, S. 144

<sup>221</sup> Forschungsaufzeichnungen. Spieltag 09.02.2013

Während des Spiels verlagert sich das Spielgeschehen an den Rand des Spieltisches. Die Spieler scherzen, *„egal wie groß der Tisch ist – es wird immer am Rand ausgetragen – es sind unsere Bäume, die immer hinderlich sind“*<sup>222</sup>.

### 5.7.3 Sieg und Niederlage

*„Es tut so weh, wenn man verliert! Es tut so gut, wenn man gewinnt!“*<sup>223</sup>

Der Angriff der Österreicher war zu unkoordiniert. Es gelang den in Volders stationierten Truppen nicht, den Inn zu überschreiten. Die hohen Verluste zwangen die Österreicher sich letztendlich, unter beträchtlichen Verlusten, zurückzuziehen. Einige Tage später wurden sie bei einem weiteren Versuch Hall zu erreichen durch den Gegner umgangen und mussten im Inntal kapitulieren<sup>224</sup>.

Das Spiel wird vom Spielleiter beendet und der Sieger ermittelt.

**Abbildung 26: Gefecht**



Das Regelwerk ermöglicht ohne Diskussion festzustellen, welcher Spieler beziehungsweise welche Spielpartei gewonnen oder verloren hat. Dies erfolgt unter Berücksichtigung der (Stärke)punkte der Truppen, der Ausrüstung und der Punkte für Eroberung der Zielobjekte. Das Zielobjekt bzw. die Zielobjekte (Geländepunkte bzw.

<sup>222</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltage 09.02.und 01.06.2013

<sup>223</sup> Forschungsaufzeichnungen. Spieltag 09.02.2013 - Spieler

<sup>224</sup> Forschungsaufzeichnungen: Spieltag 09.02.2013

–abschnitte oder Häuser) auf der Spielfläche wurden vor Spielbeginn zwischen den Spielern beziehungsweise den Parteien vereinbart.

Die Zielobjekte müssen von den eigenen Truppen besetzt sein und es dürfen sich keine feindlichen Figuren auf oder in den festgelegten Zielobjekten befinden. Ausnahmen beziehungsweise Details beschreibt das Regelwerk.

Die Spieler erhalten vom Spielleiter den Auftrag, die Stärkepunkte aller Truppen und deren Ausrüstung, die voll einsetzbar auf dem Gefechtsfeld verblieben sind, zusammenzuzählen. Nicht mitgezählt werden alle Einheiten, die kapitulierten beziehungsweise ungeordnet flüchteten. Die Anzahl der Punkte für Truppen und deren Ausrüstung sind im Regelwerk festgelegt. Die entsprechenden Punkte für die eroberten Geländepunkte werden hinzugezählt.

Der Spieler bzw. die Partei mit der höheren Punkteanzahl ist als Sieger zu werten.

Nach dem Spiel wird das Schlachtfeld abgebaut, eingepackt und alles verstaut. Die Spieler freuen sich auf ihr nächstes Treffen.

Bei einem Getränk erfolgen Rückblicke auf die Highlights der Schlacht und die wesentlichen Entscheidungen von Freund und Feind. Es wird besprochen und analysiert.

Wenn das Gelände, die Stärke und Ausrüstung der Truppen im Spiel den historischen Tatsachen am grünen Tisch exakt nachgebildet wird, ist davon auszugehen, dass der Schlachtausgang mit der historischen Wirklichkeit ident ist<sup>225</sup>. Waren in den Schlachten der Napoleonischen Kriege die „*Truppen einmal in Gefechtsordnung aufgestellt und zum Angriff (Avanzieren und Chargieren angetreten, hing der Ausgang nur mehr von der Stärke der sich gegenüberstehenden Streitkräfte und dem besseren Drill ab*“<sup>226</sup>.

---

<sup>225</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen – Direktor der Zinnfigurenwelt sowie Spieler

<sup>226</sup> **Schemfil**, Viktor „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ in: **Merteleder**, Bernhard (2007); (Hg), Innsbruck, S. 28

## 6. Spielanalyse – Beantwortung der Forschungsfragen

Folgendes Kapitel versucht die Forschungsfragen, die im Kapitel 1.3 (Forschungsleitendes Interesse) der Arbeit gestellt wurden, zu beantworten. Die Analyse gibt die persönlichen Eindrücke und Empfindungen der befragten Spieler und Sammler wieder. Die angeführten persönlichen Ausdrücke, welche in kursiver Schrift und unter Anführungszeichen dargestellt sind, finden sich in den Forschungsaufzeichnungen. Aufgrund der Lesbarkeit wird von den üblichen Zitierregeln abgewichen. Im Mittelpunkt der wissenschaftlichen Betrachtung standen nachstehende Fragen:

- **Steht vor der Sammelleidenschaft das Spiel mit Zinnfiguren in der Kindheit?**

Der Sammler und historische Kriegsspieler spielte in seiner Kindheit vorwiegend mit Spielzeugsoldaten aus Kunststoff. Es waren Figuren des britischen Spielwarenerzeugers „Airfix“, der deutschen Firma „Revell“ sowie des österreichischen Spielwarenerzeugers „Hahn“. Zum ersten Kontakt mit Spielzeugsoldaten kam es zwischen dem 8. und 12. Lebensjahr. Den Anstoß bewirkte ein Geschenk eines Familienangehörigen und/oder Freundes, aber auch der Zufall. *„Ich kam in der Schule, durch unseren Geschichtslehrer mit „Hahn – Figuren“ in Berührung. Brillierte ein Schüler mit dem gelernten Geschichtsstoff, so durfte er mit den Figuren ein Schaubild gestalten, das im Klassenzimmer aufgestellt war. Leider durfte ich sehr selten Figuren aufstellen“.* Gespielt wurden fiktive, in den Medien berichtete sowie als Kind wahrgenommene Kampfhandlungen der Kriege in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Als Beispiel wird *„der Vietnam-Krieg - der Kampf um die Festung Khe-San“* genannt. Die *„Festung wurde aus Lego-Bausteinen hergestellt“.* Heute bezeichnen die historischen Kriegsspieler die Kunststofffiguren von damals als nicht authentisch genug und eher abfällig „Airfix-Maxeln“.

Existiert in der Familie ein Zinnfigurenliebhaber, geht die Leidenschaft oftmals auf die Söhne beziehungsweise Enkel über. *„Mein Vater fertigte die Figuren und Modelle*

*selbst an. Altbestände waren sehr selten und unerschwinglich. Unser Vater spielte mit uns und wir, mein Bruder und ich, traten in seine Fußstapfen“. „Bereits mein Vater sammelte Zinnfiguren, sowohl 30mm Flachfiguren, als auch Wollner-Figuren. Er konnte mich für sein Hobby begeistern und brachte mir bereits in frühen Jahren das Bemalen der Figuren bei. Mit etwa 13-14 Jahren bin ich mit Zinnfiguren in Kontakt gekommen“. Mit Hilfe des Großvaters und/oder Vater wurden überwiegend historische Figuren gegossen und bemalt.*

#### ■ **Wie wird man zum Sammler?**

Die Beweggründe der Sammelleidenschaft sind vielseitig: *Freizeitbeschäftigung, ästhetischer Genuss und Faszination für die Schönheit der bunten Figuren, militärhistorisches Interesse, Bastel- und Malleidenschaft, Wargamer, tragische Erlebnisse, etc.*, aber auch Zufall sind die Motive.

Am Anfang der Sammelleidenschaft stehen: *„immer intensiver werdendes Interesse, gepaart mit Freude an der Betrachtung gut recherchierter, schön bemalter Figuren“, ein Geschenk oder ein Vereinsbeitritt. „Ich erhielt von meinem Bruder als Weihnachtsgeschenk unbemalte Figuren“. „Die Freude an historischen Abläufen und an Farben bzw. am Malen führte dazu, dass ich weitere Figuren kaufte“. Durch das nun geschlossene Museum in Pottenbrunn und einer Sammlerorganisation, der ich beitrete, vertiefte sich mein Wissen über Zinnfiguren!“*. *„Sammler wurde ich erst ab etwa 1973 durch den Kontakt mit dem Verein 1683 (Museum Pottenbrunn)“. Dort erhielt ich „Zugang zu Informationen über Hersteller und historische Unterlagen“ und entschied mich „zum Sammeln von Zinnfiguren der Napoleonischen Periode“. „Man beginnt Figuren zu kaufen oder zu gießen und es werden im Lauf der Zeit mehr.... Wenn das Interesse an der Materie geweckt ist, dann wird das Sammeln zu einem natürlichen Vorgang“.*

Für den „klassischen Wargamer“ sind *„die Figuren mehr Mittel zum Zweck“*. Gesammelt wird *„nur sehr selektiv auf die Spiele bezogen und nicht wie ein*

*„konventioneller‘ Sammler. Prinzipiell sehe ich mich weniger als Zinnfigurensammler sondern mehr als ‚Wargamer‘“.*

■ **Worin liegt die Begeisterung an dem Spiel mit Zinnfiguren?**

Das Spiel mit Zinnfiguren macht „Spaß“, hat einen „besonderen Reiz“ und übt „Faszination“ aus. Es ist „in Worten kaum zu fassen - es ist eher der optische Eindruck - als das Spiel selbst“. Die Spieler „lieben es“, die „Figuren in ihrer Buntheit“ zu betrachten. In der Darstellung bzw. dem Nachspielen geschichtlicher Ereignisse liegt das Vergnügen. Es ist: „die kindliche Begeisterung an Miniaturen (ähnlich wie das Spielen mit Modelleisenbahnen oder die Beschäftigung mit Puppen und Puppenhäusern)“, ein „Heraustreten aus der Wirklichkeit und Eintauchen in eine Scheinwelt“, „im geistigen Messen mit dem Gegner - vergleichbar mit dem Schachspiel“. „Die Spiele fordern mich und mein strategisches und taktisches Verständnis“ „Im Gegensatz zu Computerspielen wird bei dieser Art des Spielens der persönlichen Kommunikation breiter Raum gelassen. Die Freude über einen Erfolg oder der Schmerz über eine Niederlage wird direkt empfunden“.

■ **Inwieweit existieren direkte bzw. indirekte Affinitäten zum Militär?**

Die Spieler haben meist Präsenzdienst geleistet. *Man kann auch als Zivilist das Kriegsspiel betreiben, doch sollte man gegenüber dem Militär keine negative Einstellung haben, jedoch Antimilitaristen wird man wohl eher nicht in der Runde der Wargamer finden“.* Vorwiegend stellen Militärwesen und –geschichte (Uniformkunde, Gliederung der Truppenteile, Strategie und Taktik sowie Waffenwirkung) die Anziehungskraft für die Spieler dar. Vereinzelt existieren direkte Affinitäten zum Militär. Ein Spieler geht dem Hobby - Reenactor der Zeitepoche Napoleons - nach. In einem anderen Fall war die Beschäftigung mit der „Kriegsspielerei maßgebend für die Berufswahl. Ich verwendete die Spieltechnik (Sandkastenspiel) auch im militärischen Ausbildungseinsatz mit großem Erfolg“.

■ **Welche Aspekte und Motive definieren das Interesse an der Sammel-leidenschaft und am historischen Kriegsspiel mit Zinnfiguren?**

Als Beweggründe für seine Leidenschaft nennt der Zinnfigurenliebhaber primär: *„das geistige Messen in angenehmer Atmosphäre“*, *„die Kontakte mit Freunden und Personen die gleichgesinnt sind“*, das militärhistorische Interesse an der napoleonischen Epoche, Freude am Bemalen der Figuren, die Bastelleidenschaft sowie die Ästhetik der Figuren. Man steckt sich Ziele. *„Mein Ziel ist es, größere Verbände für das Spiel zu erstellen“*. Das Spiel ermöglicht *„aus der Realität herauszutreten“*.

Die *„Darstellung historischer Ereignisse“* und *„Hineinversetzen in die seinerzeitige Lage“* bereiten ein Freudengefühl und Entzücken. *„Man könnte auch in einen Schachverein gehen, aber einem liegt eher das Spiel mit vielen Figuren auf einer landschaftlich gestalteten Spielfläche“*.

■ **Was macht die besondere Attraktivität des historischen Kriegsspiels mit Zinnfiguren aus?**

Als besonderen Anreiz nennen die Spieler neben *„Spaß“* die *„Nähe zu historischen Abläufen“*. Beim historischen Kriegsspiel wird die Kreativität der Spieler angesprochen. Das Anmalen der Figuren wird nicht als lästige und zeitraubende Nebensächlichkeit gesehen. Mit Geduld und Liebe zum Detail bemalte Truppen schaffen ein durchaus schönes und imposantes Erscheinungsbild und *„man kann seine Werke im Einsatz erleben“*. Eine *größere Tabletop-Simulation mit mehreren hundert Figuren stellt ein farbenprächtiges und eindrucksvolles Spektakel dar*. *„Es entstehen schöne Bilder mit Uniformen und Formationen“*. Als Befehlshaber der *„schön und korrekt bemalten Figuren“*, *„bewegt man sich historisch-taktisch in ansprechender Modelllandschaft korrekt“*. Das Ziel der Spieler ist, eine *„Simulation zu schaffen, die der Realität möglichst nahe kommt“*. Für die Spiele bereitet man sich gut vor. Historische und militärhistorische Gegebenheiten, *„Uniformkunde, Gliederung der Truppenteile, Taktik, Waffenwirkung“* werden nachgelesen, um *„Up to date“* zu sein.

Die historische Simulation ermöglicht das *„aktive Eingreifen ins Geschehen und dadurch auch das „Was wäre wenn...?“* *„Das Szenario hätte doch auch ganz anders*

ausgehen können“. Durchwegs wird versucht *„ein anderes Ergebnis als das historische zu erzielen.“* Insgeheim geht es um Anerkennung als Sammler, Feldherr und Experte. Das Spiel erlaubt tief in die historische Materie einzudringen und das Geschehen unmittelbar aus der Sicht der historischen Akteure wahrzunehmen.

■ **Welche Wirkung hat das Spiel mit den Zinnfiguren auf den Spieler?**

Essenziell für die Spieler sind: die *„Freude an einem Spiel“*, die mit dem Spiel verbundene soziale Komponente sowie der Spaßfaktor. *„Der persönliche Kontakt zu Menschen - nicht Maschinen - führt zu mehr Toleranz“*. Es entstehen durch das gemeinsame *„Steckenpferd“* *„Freundschaften und Verbindungen über lange Jahre“*.

■ **Stellt das historische Kriegsspiel eine komplexe denkerische Herausforderung dar? Ist eine Vergleichbarkeit mit einem anderen Spiel gegeben?**

Damit eine Schlacht möglichst realitätsgetreu nachgebildet werden kann, sind komplexe Regeln nötig. Das historische Kriegsspiel ist dem Schach oder Go ähnlich. Allerdings ist das Spielbrett, da es dem historischen Gelände nachempfunden ist, komplizierter, die Figuren repräsentieren die tatsächlich vorhandenen historischen Verbände und die Regeln, vor allem die für Bewegung und Kampf, sind weitaus umfangreicher und ausgefeilter. *„Selbstverständlich ist das Spiel eine gewisse Herausforderung für das Gehirn, wie auch andere Taktik- und Strategiespiele“*. Im Gegensatz zum Schach existieren Zufallselemente, die Würfel. Das Spiel ermöglicht, in die Rolle eines Feldherrn zu schlüpfen und historische Ereignisse selbst zu erleben. Da das Ergebnis nicht feststeht, sondern im Spiel ermittelt wird und je nach eigenem Können und Zufall (Würfelglück) wechselt, werden Kenntnisse über historische Ereignisse anschaulich vermittelt. *„Viele verschiedene Einflüsse verlangen vom Spieler Vorausdenken, taktisches Geschick, Entschlusskraft, rasches Reagieren auf Lageänderungen, Regelkenntnis, Kenntnis des Gegners und nicht zu vergessen auch eine Portion (Würfel-)Glück“*. *„Die intellektuelle Herausforderung ist bei ernsthaft betriebenen Wargames größer als bei jedem anderen mir bekannten Spiel“*. *„Das hohe Niveau des Spieles verlangt häufig rasches Reagieren und Entscheidungsnotwendigkeiten. ...*

*Erkenntnisse, ob eigene Planung erfolgreich ist, ob mein eigenes taktisches Geschick dem meines Gegenübers überlegen ist“.*

- **Haben Erfahrungen mit Strategie und Taktik Einfluss auf den Spielprozess? Wenn ja, woher stammen die Erfahrungen (Wirtschaft, Polizei, Militär, etc)?**

Das historische Kriegsspiel ist eine Form des Brettspiels, das Wert auf Strategie und Taktik legt. Die Taktik ist das „*täglich Brot*“ des Wargamers und erlernbar. Das Spiel setzt ein gewisses Interesse für geschichtliche Zusammenhänge und militärische Operationen voraus. Die „*Erfahrungen und Kenntnisse der historischen Vorgänge stammen aus Büchern, militärhistorischen Quellen und Gesprächen mit Mitspielern*“. Eine militärische Vorbildung eines Berufs- oder Milizsoldaten ist nicht erforderlich und bei den Spielern nur in geringer Anzahl feststellbar. Vielmehr müssen „*Kenntnisse der historischen Vorgänge sowie die damals angewandten Taktik*“ erlernt werden.

- **Welche Emotionen kommen beim Sammeln, Aufstellen der Figuren und beim Nachspielen von historischen Schlachten auf?**

Es kommen angenehme Gefühle, wie: ausgeglichen, begeistert, berührt, befriedigt, entzückt, erfreut, ergriffen, erwartungsvoll, fasziniert, gefesselt, glücklich, gutgelaunt, motiviert, selig, stolz, überglücklich, überwältigt, unbeschwert, zufrieden, auf.

Vorwiegend kommen motivationale Komponenten, wie Freude und Ärger auf. Insbesondere sind es: „*Freude am Sammelobjekt, an den gut und schön bemalten Figuren, am Kräfteressen (wie beim Schach) und an der intellektuellen Herausforderung*“. Vergleichbar mit der Freude des Eichhörnchens beim Nüsse sammeln. „*Es stellt sich ein gewisses Gefühl der Befriedigung ein, etwas geschaffen zu haben, besonders wenn man selbst die Figuren bemalt hat, sowie beim Nachspielen die Empfindung, in der damaligen Epoche zu agieren*“. *Es ist der Besitz von Dingen, die andere nicht haben und das Durchsetzen der eigenen Vorstellungen gegenüber den Mitspielern*“. „*Es macht Freude, wenn man sieht, dass ein selbstgeschmiedeter Plan erfolgreich ist, wenn das eigene Werk gelungen ist*“. Es sind aber „*nicht nur die*

*Freunde am Besitz und am Erfolg, es kommt auch ‚Schadenfreude‘ auf, „wenn man dem ‚Gegner‘ ein auswischen kann“. „ Wenn man an die Figuren denkt, die noch zu bemalen sind“, kommt ein „bisschen Frustration“ auf.*

Wenn *„sich das Spiel nicht, wie erwartet entwickelt hat, ärgert man sich“* und *„man schämt sich, wenn man einen Spielzug ‚verpatzt‘ hat“*.

„Mir persönlich geht es mehr um das Sammeln und Aufstellen, das ‚Game‘ an sich fasziniert mich weniger - ich bin auch sonst kein ‚Spieler‘ von Gesellschaftsspielen oder ähnlichem, bei denen es um Gewinnen oder Verlieren geht“.

## **7. Die Zinnfigur als kulturhistorische Quelle**

Mit dem Satz *„Sie atmen nicht, sind stumm und haben doch viel zu erzählen“* bringt der Direktor der Zinnfigurenwelt das Wesen der Zinnfigur als kulturhistorische Quelle auf den Punkt. Die Zinnfigur als Spielzeug war vorerst ein Nebenprodukt der Zinngießer. Mit dem Aufschwung des europäischen Bürgertums wurden die Zinnfiguren leistungsfähiger. Zudem wurden sie immer wirklichkeitsgetreuer und bunter. Es kam zu einem Zinnfigurenboom und einer außergewöhnlichen Verbreitung der Figuren. Alle Themen des Alltages sowie Lebens wurden in Zinn abgebildet.

Jede Zeit hat seine Geschichte und diese spiegelt sich auch im Spielzeug wider. *„Spielzeug bildet einen Ausschnitt aus dem gegenständlichen und geistigen Leben seiner Zeit ab. Gleichzeitig weist es über den Bereich des Bestehenden und allgemein Bekannten hinaus und vermittelt etwas Neues, das die Imagination des Betrachters bzw. Benutzers anregt“<sup>227</sup>.*

Der Mensch verbringt viel Zeit mit dem Spielzeug und Spielzeug ermöglicht einen anschaulichen Einblick in unsere Geschichte. Figuren aus Zinn sind Zeitzeugen. Sie vermitteln eine Vielzahl soziologischer, kultur- und politikhistorischer spielzeughistorischer Aspekte. Sie machen unsere Geschichte anschaulich. Es sind Kleidung, soziale Schichten und deren Verhalten, die von den Figuren ablesbar sind. Von der Antike bis in das 21. Jahrhundert können von den Figuren nahezu alle

bedeutenden und weniger bedeutenden Ereignisse der Kultur- und Weltgeschichte abgelesen werden. Es ist unsere Geschichte - in Kleinkunst. Die Figuren waren vor allem als Spielzeug für Kinder gedacht. Sie geben aber auch den Geist ihrer Zeit wieder und sind verbunden mit Volkskultur und -kunst. Sie berichten über Kleidung, Tracht, gesellschaftliche und technische Entwicklung, militärische und zivile Gebräuche aus der Vergangenheit. *„Die kulturhistorische Zinnfigur ermöglicht nicht nur den aktiven Umgang mit der Historie, sondern auch (und das Heute in besonderem Maße) das Ausleben kunsthandwerklicher, künstlerischer Kreativität und Inszenierung“*<sup>228</sup>.

Ohne Internet, Fernsehen und Radio konnten nur Illustrationen und Zeitungen den Menschen die Neuigkeiten liefern und diese inspirierten die Zinnfigurenhersteller, das aktuelle Zeitgeschehen zu präsentieren. Großteils waren es zeitgemäße Bilder, die als Vorlagen für Zinnfiguren dienten. Berühmte und geachtete Künstler<sup>229</sup>, Maler und Zeichner arbeiteten für die Offizinen. In einem Aufsatz über die „Zeichner der Offizin Heinrichsen“ weist Wolfgang Mössner darauf hin, dass die bedeutendsten Schlachten- und Historienmaler als Zeichner für die 40 Millimeter Serie der Offizin Heinrichsen um 1880 tätig waren<sup>230</sup>. Weitere Vorlagen fanden die Hersteller in den Bilderbögen und im Alltag. Die Graveure brachten aber auch in ihren Werken ihre eigenen Vorstellungen von Wirklichkeit zum Ausdruck. Die Aktualität war den Offizinen sehr wichtig. So sind Zinnfiguren Zeitzeugen und auch eine wichtige Quelle für Kulturhistoriker.

Die Figuren lassen sich grob in die Themenbereiche Militär, Religion und Zivil einteilen. Der Zinnsoldat nimmt zahlenmäßig den ersten Rang ein. Uniformen gehörten vom 18. bis zum frühen 20. Jahrhundert zum Alltag und Straßenbild. In- und ausländische Darstellung marschierender Infanteristen, reitender Kavallerieschwadronen und schießende Artilleristen, Gardetruppen, Militärmusik erzählen von Ausrüstung und Uniformen.

---

<sup>227</sup> **Retter**, Hein (1979); Spielzeug – Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel, Basel, S. 8

<sup>228</sup> **Gerteis**, Klaus „„Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ –Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 241

<sup>229</sup> wie Ludwig Richter, Maler und Zeichner (29.09.1803 – 19.06.1884), er illustrierte u.a die. die Volksmärchen der Deutschen aus dem Jahr 1842

<sup>230</sup> vgl. **Mössner**, Wolfgang „Zeichner für Ernst und Wilhelm Heinrichsen“ (1987) in: Broschüre anlässlich der Ausstellung zum 150jährigen Jubiläum der Firma Ernst Heinrichsen, Kulmbach, S. 5

Das Thema „Religion“ umfasst die Felder: Prozessionen, Altar und Heiligendarstellung. Die Heilige Messe wurde in den eigenen vier Wänden Gegenstand der Kindererziehung. „In der Stube standen Kinderaltäre mit zinnernen Monstranzen, Leuchten, Weihwasserbehälter, etc.“<sup>231</sup>. Die Kinder lernten spielerisch die kirchlichen Feiertage kennen, wurden auf die Erstkommunion und Firmung vorbereitet und vor allem Knaben sollten auf die Mess- oder Ministrantenarbeit vorbereitet werden. Natürlich sollte auch das Interesse bzw. die Neigung zum Priesterberuf erweckt werden<sup>232</sup>. Mit Hilfe der „Zinnheiligen“ konnte die Kirche ihre Gläubigen mit den Abbildern ihrer „Lieblingsheiligen“ versorgen.

Der dritte Themenbereich, die „zivilen Figuren“, umfassen: Tanz, Zirkus, Sport, Gartenpromenaden, Märkte, Märchen, exotische Tiere, Arbeiterstreiks, Eisenbahn, Sitten und Bräuche anderer Länder, wie z.B. Stierkämpfe in Spanien und vieles mehr fanden das Interesse der Graveure. Es sind vor allem Zivilfiguren, welche die begehrtesten und teuersten Sammelobjekte waren<sup>233</sup>.

Insbesondere die Anfangszeit der Zinnfigur ist exemplarisch. Es war die Zeit des Barocks, der Aufklärung und der Klassik. Themen wie Garten und Gärtnerei, Jagden, Märkte, sind die Inhalte von Gedichten, Geschichten und Bildern und in der Literatur. Wissensvermittlung und Pädagogik standen in der Zeit der Aufklärung im Zentrum der Bemühungen. Die Zinnfigurenhersteller nahmen dieses Gedankengut auf und produzierten Figuren, die neben der Wissensvermittlung auch unterhaltend sein sollten. Die Figuren sollten Anschauungsmaterial sein, elementare Kenntnisse vermitteln, in die Naturwissenschaft und in die Sitten und Bräuche fremder Völker und in ihre Lebensart einführen, sowie moralisch und religiös wirken.

---

<sup>231</sup> **Czeguhn**, Ignacio „Alte Figuren aus Zinn und Blei in Spanien“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 140

<sup>232</sup> vgl. ebenda

<sup>233</sup> vgl. **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 28

Szenen von griechischen und römischen Göttern und Kriegen sollten zur Beschäftigung mit der Geschichte anregen, naturgetreu abgebildete Tiere und Viehweiden sowie Szenen aus der Völkerkunde dienten als Anschauungsobjekte im Schulunterricht. Figuren wie beispielsweise der Struwelpeter, die Katzen Minz und Maunz, der Suppenkasper sowie Max und Moritz wurden zur Illustration der Kinderbücher angefertigt.

Die Zeit der Romantik und des Biedermeiers war die Zeit der Geselligkeit, der bewussten Hinwendung zur Familie, der Unterhaltung und der pädagogischen Erziehung. Die Figuren hatten eine besondere Ausstrahlung. Die Produktion der Figuren stieg an. Ab etwa 1820 existierten somit mehr Zeitzeugen. Auch hier ist der Einfluss zeitgenössischer Bilder und Bilderbögen sichtbar. Motive wie die Biedermeierfamilie, Biedermeiergärten Festzüge, Markttreiben, Jahrmärkte mit Schaustellern, Seiltänzer, Zauberer, Gaukler die die Marktbesucher belustigen. Jahrmärkte fanden meist an Tagen, an denen kirchliche Feste gefeiert wurden, statt. An diesen Tagen galten die strengen Zunftregeln nicht.

Am Beginn des 20. Jahrhunderts werden die *Figuren* „etwas größer, schärfer gezeichnet und ‚realistischer‘“<sup>234</sup> und das Fußplättchen bekommt eine rhombische Form. Viele Figuren waren höchst lebendig gestaltet und künstlerisch sowie kostümkundlich perfektioniert.

Nicht nur die Zinnfigurenwelt, eine Vielzahl von Museen veranschaulichen in ihren Sammlungen und Ausstellungen historische Vorgänge mit Zinnfigurendioramen, die detailtreu Geschichten aus der Vergangenheit erzählen und den Betrachter am Geschehen teilhaben lassen. Als Betrachter hat man das Gefühl, dem Ereignis beizuwohnen.

---

<sup>234</sup> **Gerteis**, Klaus „,Das Kind im Manne' – ‚Der Mann im Kinde' –Historische Aspekte des Umgangs mit Zinn-figuren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 227, zitiert nach: **Sulzer**, Alfred (1989); 150 Jahre feinste Zinn-Compositions Figuren, Ernst Heinrichsen Nürnberg, Zürich, S. 73

Die Museen sehen die Zinnfigur als Kulturgut<sup>235</sup>. Zinnfiguren sind historisch aussagekräftig und für Museen ein geeignetes Mittel, um auf kleinem Raum Ereignisse aus vergangenen Tagen zu repräsentieren und uns diese vor Augen zu führen. Zinnfiguren stellen auch „Objekte der Völkerkunde“ und Volkskunst dar<sup>236</sup>. Insbesondere waren Zinnfiguren bis Ende des 19. Jahrhunderts „ein Spiegel des Zeitgeschehens“<sup>237</sup> und repräsentieren das tägliche Leben bis hin zu militärischen Konflikten. Eine Vielzahl der Figuren repräsentiert Geschichte in Miniaturkunst. Die Figuren spiegeln den Glanz der handelnden Persönlichkeiten und lassen uns an deren Leben teilhaben<sup>238</sup>.

## 8. Fazit

*„Each person defines games in his own way – the anthropologist and folklorist in terms of historical origins, [...] the social scientist in terms of psychological and social functions“*<sup>239</sup> – eine Definition kann nicht objektiv beantwortet werden.

Mit der Zinnfigur kam das Weltgeschehen in die Kinderzimmer. Die Themenpalette streckte sich über alle Themen des Alltags – Soldaten waren nur ein Ausschnitt. Die Söhne und Töchter begüterter Eltern spielten mit Zinnfiguren – Kinder aus den ärmeren Gesellschaftsschichten bemalten die Figuren.

Den Höhepunkt der Blütezeit erlebten die Zinnfiguren im 19. Jahrhundert bis zum Ersten Weltkrieg. Mit dem Ende der Monarchie und der Abwendung von der Farbenvielfalt der Uniformen, dem verhältnismäßig hohen Preis für die Figuren sowie der Armut in der Zwischenkriegszeit verschwand die fabriksbemalte Spielzeugfigur aus den Kinderzimmern. Erwachsene entdeckten die Zinnfiguren für sich und begannen sie zu sammeln. Mit der Produktion von kulturhistorischen Figuren kam es zu einer Transformation der Zinnfiguren vom Spielzeug zum „Anschauungs- und

<sup>235</sup> vgl. **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 10

<sup>236</sup> Ebenda

<sup>237</sup> **Grobe**, Brigitte; „Heinrichsen-Zinnfiguren und ihre Vorlagen“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 111

<sup>238</sup> vgl. **Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim, S. 17

<sup>239</sup> **Sutton-Smith**, Brian / **Avedon**, Elliot (1971); The Study of Games, New York, S. 438

Gestaltungsobjekt“<sup>240</sup>. „Die Figuren, dienten vorwiegend zur Veranschaulichung von historischen Ereignissen und wurden genauer und detaillierter“<sup>241</sup>. Die historische Korrektheit und die Qualität der Bemalung der Figuren stehen im Zentrum der Sammelleidenschaft. Mit den Figuren wird die Geschichte möglichst anschaulich der Wirklichkeit entsprechend dargestellt.

Zinnfiguren sind ein europäisches Spielzeug, Objekte der Völkerkunde, Volkskunst und ein Spiegel des Zeitgeschehens. In vielen Ausstellungen und Museen kommen Zinnfiguren als Anschauungsmaterial zum Einsatz. Mit der Verbreitung von Tabletop-Spielen kam es auch zu einer Renaissance der Zinnfigur als Spielzeug.

Sammeln ist eine Leidenschaft und das Sammeln von Zinnfiguren erscheint in erster Linie Männersache zu sein. Es sind überwiegend erwachsene Männer, die blanke Figuren kaufen und sie dann selbst nach strengen kostüm- und uniformkundlichen Kriterien bemalen. Die enorme Vielfalt der Themen des 19. Jahrhunderts wird heute bei weitem übertroffen. Viele Thematiken werden mit Zinnfiguren dargestellt, „*allerdings fehlen die zeitpolitische Aktualität und der unvergleichliche Esprit der Spielzeugfigur*“<sup>242</sup>. „*Naturalistische Figuren ermöglichten den Aufbau von ‚Welten‘, in denen bei einem zunehmend rationalen, technisierten, entfremdeten Alltag und einer verunsicherten politischen Gegenwart Abenteuerlust und Fernweh, Phantasien von farbiger Fremde und (teilweise) heroisierte Vergangenheit ‚ausgelebt‘ werden konnten*“<sup>243</sup>.

Das Sammeln von Zinnfiguren ist ein zeitintensives Hobby und benötigt viel Platz. Es ist ein „*Hobby einer sehr anspruchsvollen Schicht*“, aber auch „*der Mann auf der*

---

<sup>240</sup> **Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 78

<sup>241</sup> vgl. **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 18

<sup>242</sup> **Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 78

<sup>243</sup> **Gerteis**, Klaus „Das Kind im Manne’ – ‚Der Mann im Kinde’ – Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 240

*Straße sammelt und spielt*“, mit den kleinen Figuren<sup>244</sup>. Insbesondere benötigen Recherchen und das Bemalen der Figuren viel Zeit. Weiters verlangt das Hobby viel Liebe zum Detail sowie historisches Wissen.

Der Anfang einer Sammelleidenschaft von Zinnfiguren beginnt vielfach durch einen Zufall, wie durch ein „*Geschenk*“, der „*Suche nach einem neuen Hobby nach einem tragischen Ereignis*“, aber auch „*Erinnerungen an die Kindheit*“ die wachgerufen werden<sup>245</sup>.

Der Zinnfigurensammler ist fasziniert von seiner Sammlung und lebt sie. Insbesondere die Farbenvielfalt der Figuren lässt das Sammlerherz schneller schlagen. Alleine die Betrachtung der Figuren macht ihn glücklich. Seine Beweggründe sind unterschiedlich und mannigfaltig. Sie „*sind nicht gesellschaftsspezifisch, sie sind individualistisch*“<sup>246</sup> und reichen von: „*persönlichen Neigungen und kulturgeschichtliche Interesse im Allgemeinen*“, „*die Freude am Sammeln und Bewahren*“, „*den Wert und das Wesen der kulturhistorischen kleinen Figuren zu entdecken*“, „*ein Zeitvertreib*“, „*die große Vorliebe für Gruppen- und Massenaufstellungen*“, „*ein Ausgleich zum Alltag*“, das „*Auseinandersetzen mit historischen Gegebenheiten*“, „*der Austausch mit Gleichgesinnten*“, vor allem sind es „*Kommunikation*“ und „*Unterhaltung*“ bis zum „*ästhetischen Reiz der Figur*“.<sup>247</sup>

Der Sammler ist Spezialist und Experte für einen Zeitabschnitt, einer Epoche und des historischen Uniformwesens. Seine Sammelleidenschaft wird von einer Vielzahl von Tätigkeiten, die im direkten Zusammenhang mit der Leidenschaft Zinnfiguren zu sammeln stehen, begleitet.

Meistens sind es Sammler, die auch Gefallen an der Darstellung von zivilen Ereignissen, Paraden, historischen Schlachten oder Feldzügen, den verschiedenen Truppen- beziehungsweise Waffengattungen, wie Artillerie, Infanterie und Kavallerie finden. Die Darstellung kann von tatsächlich stattgefundenen historischen Konflikten bis zu einem fiktiven Feldzug bzw. Gefecht gehen. Viele von ihnen begnügen sich nicht

<sup>244</sup> **Roer**, Hans Henning (1993); *Alte Deutsche Spielfiguren in Blei*, Rommersheim, S. 14

<sup>245</sup> vgl. Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013 und 01.06.2013)

<sup>246</sup> **Roer**, Hans Henning (1993); *Alte Deutsche Spielfiguren in Blei*, Rommersheim, S. 14

<sup>247</sup> Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013 und 01.06.2013)

mit dem Aufbau und dem Nachstellen einer Schlacht. Sie reproduzieren die Schlacht und es sind die „reiferen Männer“, die historische Schlachten nachspielen. Als Feldherren und Befehlshaber stellen sie ihre Regimenter, Bataillone, Schwadronen und Batterien in geschlossener Formation in einer imaginierten Wirklichkeit auf und haben Freude an den bunten und glänzenden Uniformen der zierlichen Zinnsoldaten. Jede einzelne Figur, jeder Offizier, der Fahnenträger und der Trommler muss seinen historisch korrekten Platz haben. Mit der Rolle des Befehlshabers werden auch Klischees wie zum Beispiel „*Bisch a Tiroler, bisch a Mensch*“<sup>248</sup>, Parolen und Vorurteile transportiert. Es werden Aufträge an Truppen gegeben, Dörfer erobert, Schlachten geschlagen, gesiegt, aber auch verloren. Fiktiver Kampf, Einnahme, Besitz von Territorium und Gütern sind kulturübergreifende Grundmuster, die im Spiel vorkommen. Einige der Sammler und Spieler des Spiels „Napoleonic Warfare in Katzelsdorf“ spielen seit nahezu zehn Jahren mit Zinnfiguren. Ein Spieler beschäftigt sich seit rund sechzig Jahren mit den kleinen Figuren. Vereinzelt haben die Spieler bereits im Kindesalter mit Zinnfiguren gespielt, viele wurden erst im Mannesalter von einem Freund zu einem Spiel mitgenommen.

Das Spiel mit Zinnfiguren ist nicht nur ein Mittel zum Zeitvertreib mit Unterhaltungswert. Es ist für den Spieler viel mehr als nur „die Kristallisation ihrer kulturellen Praxis“<sup>249</sup>. Das Spiel ermöglicht Bedürfnisse und Triebe auszuleben und sich von Konflikten und Ängsten zu befreien<sup>250</sup>. Mit dem Spiel können Konflikte gelöst werden, die für das betreffende Individuum im Alltag oft unlösbar sind<sup>251</sup>. Es ermöglicht den Spielern, ihre Wertvorstellungen und Wirklichkeit zu konstruieren und „es erfolgt eine Loslösung von der Realität“<sup>252</sup>. Das Spiel bereitet den Spielern Entspannung und Erholung. Im Spiel können Ziele „stellvertretend“ verwirklicht werden,<sup>253</sup> Ziele, die in der realen Welt nicht möglich sind. Es kann aktiv gelenkt, gestaltet sowie erlebt werden. Weiters können Herausforderungen durch Handeln, die

---

<sup>248</sup> Forschungsaufzeichnungen (09.02.2013) - Spieler

<sup>249</sup> **Kaschuba**, Wolfgang (1999); Einführung in die Europäische Ethnologie, München, S. 224

<sup>250</sup> vgl. **Scheuerl**, Hans (1975), Theorie des Spiels, München, S. 75

<sup>251</sup> vgl. **Sutton-Smith**, Brian (1978); Die Dialektik des Spiels, Schorndorf, S. 51

<sup>252</sup> **Fritz**, Jürgen (1993); Spielzeugwelten – Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel, München S. 17

<sup>253</sup> vgl. **Oerter** Rolf / **Montada**, Leo (1995); Entwicklungspsychologie, S. 24

Empfindungen und Erfolg bereiten, kontinuierlich bewältigt werden. Das Spiel bietet einen speziellen Mix der Gefühle (Kontrolle, Macht und Erfolg). Es gewinnt auch der einzelne Spielcharakter an Erfahrung. Das Spiel ermöglicht die Kreativität der einzelnen Akteure zu zeigen und gibt Möglichkeiten zur Interaktion. Mit Hilfe des Spiels kann Abstand zum Alltag genommen werden. Das Spiel hat somit die Funktion des Ausgleichs.

Das historische Spiel verlangt gewisse Begabungen und Fähigkeiten, um seine „Truppen“ unter Feindeinwirkung am grünen Tisch zu führen. Eine militärische Vorbildung ist jedoch nicht erforderlich. Um das Spielziel zu erreichen, müssen die Spielhandlungen der Mitspieler einbezogen und mit den eigenen Ressourcen abgestimmt werden. Der Ausgang des Spiels hängt aber vom Geschick des Einzelnen und dem Geschick ab, mit anderen Spielern kooperieren zu können. Die Spieler stammen aus unterschiedlichen Alters-, Berufs- und Gesellschaftsschichten. Affinitäten zum Militär sind teilweise vorhanden, aber *„eine gewisse Vertrautheit mit den taktischen und waffentechnischen Grundlagen ist nun einmal eine unabdingbare Voraussetzung für jedes sinnvolle Planspiel“*<sup>254</sup>. Das regelgebundene Spiel erfordert, dass sich die Spieler mit einem komplexen Regelwerk befassen und taktische Entscheidungen treffen, die die eigene Position verbessern. Bei Taktik- und Strategiespielen ist der Spieler *„in vielschichtige Denk- und Problemlösungsprozesse verflochten“*<sup>255</sup>.

Das Spiel mit den kleinen Figuren aus Zinn *„ist keine Spielerei, es ist eine Leidenschaft (Jean der la Bruyère)“* und es ist ein Hobby.

---

<sup>254</sup> **Hahn**, Herbert / **Schirmer** Friedrich / **Wiener**, Fritz (1960); Die Zinnfigur – Sonderheit 3; Planspielregeln für Lagen aus der Zeit von 1930 bis 1950 mit einem Anhang für die neueste Zeit, Burgsdorf/Hanover und Wien, S. 2

<sup>255</sup> **Kraam-Aulenbach**, Nadia: „Spielend schlauer“, abgerufen unter Bundeszentrale für politische Bildung unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63725/probleme-loesen> (07.07.13)

## 9. Exkurs

Am 21. und 22. September 2013 veranstaltete die Zinnfigurenwelt in Katzelsdorf zum vierten Mal ein Charity Turnier zugunsten des Sankt Anna Kinderspitals. An zwei Tagen würfelten in einer Fantasy-Welt an 14 Spieltischen rund „150 WoW-Keepers“ (World of Warcraft-Keepers) für einen guten Zweck. Gespielt wird mit Figuren aus Kunststoff. Nach dem ersten Charity Turnier konnten die WoW-Keepers dem St. Anna Kinderspital 1.000 Euro übergeben. Im vergangenen Jahr konnten Spenden in der Höhe von 2.000 Euro erzielt werden. Für das vierte Turnier setzten sich die WoW-Keepers das Ziel von 2.000 Euro. Die Veranstaltung und die Teilnahme an dem Spielturnier wird durch die WoW-Keepers als eine Unterstützung und nicht als Vereinsangelegenheit gesehen.

Auf Basis der Verkaufszahlen von Spielfiguren und Zubehör schätzt man, dass in Österreich rund 100.000 Personen Table-Top-Spielen nachgehen. Eine verhältnismäßig geringe Anzahl der Spieler sind in Vereinen organisiert. Die WoW-Keepers zählen zu den größeren Table-Top-Vereinen. 1995 schlossen sich die WoW (Wien) mit dem Keepers (Niederösterreich) zusammen und gründeten den Verein mit der Bezeichnung „WoW-Keepers“ mit Standorten in Wien und Niederösterreich. In Wien nutzen sie eine alte Werkstatt als Klublokal. In Niederösterreich treffen sich die Mitglieder in der Zinnfigurenwelt in Katzelsdorf. Der Verein hat rund 150 Mitglieder, vorwiegend junge Spieler. Die weiblichen Mitglieder sind an einer Hand abzählbar. *„Es ist ein männliches Hobby“*<sup>256</sup>. Die Mitglieder stammen aus unterschiedlichen Alters-, Berufs-, Bildungs- und Gesellschaftsschichten. Die Streuung reicht vom Schüler - über Handwerkern - hin zu Ärzten und Rechtsanwälten. Die Hauptzielgruppe der Spielfiguren- und Zubehörerzeuger sind Jugendliche. Die Community wird jedoch von den älteren Spielern getragen.

In der Fantasy-Welt werden kriegerische Auseinandersetzungen zwischen den Völkern nachgespielt. Die Spiele haben ihren Ursprung in den Vereinigten Staaten und verlangen gewisse Begabungen und Fähigkeiten und sind teilweise mental fordernd.

---

<sup>256</sup> Forschungsaufzeichnungen (20.09.2013)

Das Fantasy-Genre wird von Modeströmungen dominiert. Die einzelnen Spielsysteme sind als eher kurzlebig zu bezeichnen. Derzeit sind Warhammer Fantasy, Warmachine/Hordes und 40K die beliebtesten Spiele bei dem WoW-Keepers. Im Verein werden auch andere Systeme gespielt und ausprobiert. Die Spieler wechseln alle 2 bis 3 Jahre das System. Ein Systemwechsel ist mit Ausgaben für die neuen Figuren und das Zubehör verbunden. Für rund 25 Euro sind im Handel fünf Figuren aus Plastik erhältlich. Einige Figuren sind teurer als andere. So kostet ein etwas größeres Einzelmodell ebenfalls 25 Euro. Rund 100 Figuren (beziehungsweise eine Armee) werden durch die Spieler als Grundausrüstung an Spielfiguren bezeichnet (rund 500 Euro). Die Figuren müssen zusammengesetzt und ebenfalls bemalt werden. Es erweist sich als sinnvoll, die Beschaffung der Spielfiguren in kleinen Schritten anzugehen.

Die Motive der Spieler leiten sich von ihrer Präferenz für das bestimmte System ab und setzen sich aus vielen (kleinen) Motivationsfaktoren zusammen. Parallelen zu den Spielern von historischen Schlachten sind feststellbar.

**Abbildung 27: Charity Veranstaltung**



## 10. Literaturverzeichnis

### 10.1 Monografien/Sammelbände

**Andersen**, Hans Christian; „Hans Christian **Andersen**'s Märchen – aus dem Dänischen übertragen von Julius Kerschler“, (1851); Berlin

**Baldet**, Marcel; (1961); Von der Tonfigur zum Bleisoldat, Paris

**Bertuch**, Friedrich Justin (1799); Über die Mittel Naturgeschichte gemeinnütziger zu machen, Weimar

**Blochmann**, Elisabeth / **Geißler**, Georg / **Nohl**, Hermann / **Weninger**, Erich (1955); Beiträge zur Theorie des Spiels, Beltz

**Buytendijk**, Frederik. (1933); Wesen und Sinn des Spiels, Berlin

**Caillois**, Roger (1960); Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Stuttgart

**Czeguhn**, Ignacio; „Alte Figuren aus Zinn und Blei in Spanien“ in: Gerteis, Klaus / Mössner, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 129 - 150

**Floericke**, Kurt (1917); Strategie und Taktik des Spielens mit Bleisoldaten, Stuttgart

**Fritz**, Jürgen (1991); Theorie und Pädagogik des Spiels, München

**Fritz**, Jürgen (1993); Spielzeugwelten – Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel, München

**Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach

**Gerteis**, Klaus ‚Das Kind im Manne‘ – ‚Der Mann im Kinde‘ –Historische Aspekte des Umgangs mit Zinnfiguren“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 213 -244

**Giffin**, S.F. (1965); The Crisis Game, New York

**Glonnegger**, Erwin (1988); Das Spiele-Buch, Kulmbach

**Grant**, M. Robert (2006); Strategisches Management, München

**Grobe**, Brigitte „Heinrichsen-Zinnfiguren und ihre Vorlagen“ in: **Gerteis**, Klaus / Mössner, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S.111 -128

**Gross**, Karl (1899); Die Spiele der Menschen, Jena

**Hahn**, Herbert / **Schirmer** Friedrich / **Wiener**, Fritz (1960) Die Zinnfigur – Sonderheit 3; Planspielregeln für Lagen aus der Zeit von 1930 bis 1950 mit einem Anhang für die neueste Zeit, Burgsdorf/Hanover und Wien

- Hampe**, Theodor (1924); *Der Zinnsoldat – Ein deutsches Spielzeug*, Berlin
- Huizinga**, Johan (1987); *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Rowohlt
- Kaschuba**, Wolfgang (1999); *Einführung in die Europäische Ethnologie*, München
- Kaut**, Hubert (1961); *Alt-Wiener Spielzeugschachtel*, Wien
- Kollbrunner**, Curt (1979); *Zinnfiguren, Zinnsoldaten, Zinngeschichte*, München
- Korte**, R (1995); „Zur gesellschaftlichen Bedeutung des Spielens“ in **Gesing H. / Wessel** . (Hg) *Umwelt-Bildung: Spielend die Umwelt entdecken*, Opladen
- Kovar**, Peter Ewald; „Gewerbliche und private Hersteller flacher, halbrunder Zinnfiguren in Österreich“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); *75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren*, Kulmbach, S. 158 - 165
- Latour**, Bruno (2007); *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*, Frankfurt
- Lompscher**, Joachim. (1980); *Psychologische Grundlagen der Persönlichkeitsentwicklung im pädagogischen Prozess*, Berlin
- Lonicer**, Wendelin (1998); *Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren*, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch
- Lonsing**, Robert (2009); *Wollner – Geschichte & Katalog einer Wiener Zinnfiguren-Offizin*, Wien
- Marchich-Obleser**, Monika (1996); *Der Spielzeugsoldat*, Diplomarbeit, Universität Wien
- Millar**, Susanne (1968); *Psychologie des Spiels*, Ravensburg
- Mössner**, Wolfgang; „Das Diorama“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); *75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren*, Kulmbach, S 99 - 110
- Müller**, Heidi; Vorwort in **Schraudolph**, Erhard (2006); *Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung*, Nürnberg, S. 4 - 5
- Müller**, Reinhold / **Lachmann**, Manfred (1983); *Militärhistorische Miniaturen*, Berlin
- Oerter Rolf/Montada**, Leo (1995); *Entwicklungspsychologie*, Weinheim/Basel
- Pizzinini**, Meinrad „Andreas Hofer und „die große Schlacht in Wien“ – Ein Laufzettel des Sandwirts vom 29. Mai 1809“ in: *Veröffentlichungen des Tiroler Landesmuseums Ferdinandeum Nr. 83/2003*, Innsbruck, S. 185 – 196
- Portmann**, Adolf; „Das Spiel als gestaltete Zeit“ in **Flitner**, Andreas (1988); *Das Kinderspiel*, München, S. 55 – 60
- Retter**, Hein (1979); *Spielzeug – Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel*, Basel
- Rattelmüller**, Paul (1971); *Zinnfiguren - Die Welt der Spanschachtel*, Augsburg

**Rieder**, Franz (ohne Jahreszahl); Die Zinnmalerinnen in Nürnberg und Furth um 1900; Nachdruck einer Wirtschaftsstudie über Heimarbeit von Wilhelm Uhlfelder, Leipzig 1899, bearbeitet von Franz Rieder

**Roer**, Hans Henning (1993); Alte Deutsche Spielfiguren in Blei, Rommersheim

**Schemfil**, Viktor „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ in: **Merteleder**, Bernhard (2007); (Hg.), „Der Tiroler Freiheitskrieg 1809 – Eine militärhistorische Darstellung“ Innsbruck

**Scheuerl**, Hans (1975); Theorie des Spiels, München

**Scheuerl**, Hans (1990); Das Spiel – Theorien des Spiels, Band 1. Weinheim

**Scheuerl**, Hans(1991); Das Spiel – Theorien des Spiels, Band 2, Weinheim und Basel

**Schmidt**, Siegfried (1987); Der Radikale Konstruktivismus: Ein neues Paradigma im internationalen Diskurs, Frankfurt

**Schöpsdau**, Klaus (1994); Übersetzung und Kommentar zu Platon Nomoi I-III, Göttingen

**Schraudolph**, Erhard (2000); Zinnspielwarenhersteller in Nürnberg und Fürth in: Paradedstücke – Zinnfiguren aus Nürnberg und Fürth, Schriften des Spielzeugmuseums Nürnberg, Band 4, Nürnberg, S. 110 - 150

**Schraudolph**, Erhard; „Zopfzeit, Befreiungskriege und Gesellschaftsarten – Zinnfiguren zwischen Aufklärung und Restauration“ in: **Gerteis**, Klaus / **Mössner**, Wolfgang (2004); 75 Jahre Deutsches Zinnfigurenmuseum – Geschichte der Zinnfigur, Geschichte mit Zinnfiguren, Kulmbach, S. 37- 96

**Schraudolph**, Erhard (2006); Eisvogel trifft Klapperschlange – Zinnfiguren und Kinderbücher in der Aufklärung, Nürnberg

**Schütrumpf**, Eckart (2005); Aristoteles – Politik – Buch VII und VIII, Übersetzung und Erläuterung, Berlin

**Segschneider**, Ernst (1997); Vorwort in: **Lonicer**, Wendelin (1998); Geschichte aus der Spanschachtel – Historische Zinnfiguren, Schriften des Kulturgeschichtlichen Museums Osnabrück, Rasch, S. 8

**Sutton-Smith**, Brian (1978); Die Dialektik des Spiels, Schorndorf

**Sutton-Smith**, Brian / **Avedon**, Elliot (1971); The Study of Games, New York

**Von Schiller**, Friedrich (1795 - hier 1965 Reclam); Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, Stuttgart

**Walitschel**, H. (1977); Planübungstechniken, München

**Walter**, Günther (1993); Spiel und Spielpraxis, Donauwörth

## 10.2 Zeitschriften

**Felber**, Erwin (1978); Kriegsspiele – Methoden, Techniken und Wertgehalt in: Österreichische Militärische Zeitschrift, Heft 5/1978, S. 379-384

**Hilgers** von, Philipp – Eine Anleitung zur Anleitung – Das taktische Kriegsspiel 1812-1824 in: Board Games Studies 3 /2000, S. 60 – 77,

**Kneutinger**, Albert; Die Zinnfigur – Ein vergessenes Spielzeug in: Westermanns Monatshefte Dezember 1926, S. 370 - 395

**Mössner**, Wolfgang „Zeichner für Ernst und Wilhelm Heinrichsen“ (1987) in: Broschüre anlässlich der Ausstellung zum 150jährigen Jubiläum der Firma Ernst Heinrichsen; Kulmbach, S 5 - 13

## 10.3 World Wide Web

**Fritz**, Jürgen „Zwischen Frust und Flow“ zitiert nach: **Schmidt**, Siegfried (1987); Der Radikale Konstruktivismus: Ein neues Paradigma im internationalen Diskurs, Frankfurt, abgerufen unter Bundeszentrale für politische Bildung unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63711/emotionen> (07.08.13)

**Horn**, Eva „Saubere Spiele, Kalter Krieg“, abgerufen unter Bundeszentrale für politische Bildung unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63784/eva-horn> (18.02.13)

**Kraam-Aulenbach**, Nadia: „Spielend schlauer“, abgerufen unter Bundeszentrale für politische Bildung unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63725/probleme-loesen> (07.07.13)

Joint Publication 1-02; Department of Defense Dictionary of Military and Associated Terms, 12. April 2001, abgerufen unter [http://jtc-dri/pdfs/ip1\\_02.pdf](http://jtc-dri/pdfs/ip1_02.pdf) (26.06.2013)

**Pias**, Claus; Computer Spiel Welten; Dissertation an der Bauhaus-Universität Weimar, abgerufen unter [http://dok.uni-lueneburg.de/alte\\_seminare/computerspiele/text.pdf](http://dok.uni-lueneburg.de/alte_seminare/computerspiele/text.pdf) (26.06.2013)

Abbildung: The Steadfast Tin Soldier - Bertall ill Intrepide Soldat de plomb Le Co, abgerufen unter: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/> (08.05.2013)

## 11. Anhang

### 11.1 Zusammenfassung (Abstract)

Die Masterarbeit versteht sich als ein Beitrag zur Erforschung des Phänomens der kleinen Spielzeugfigur sowie ihrer Renaissance als Kulturgut, Kultgegenstand, Sammelobjekt und Männerspielzeug. Neben der kulturgeschichtlichen Bedeutung der Figuren stehen die Transformation des einst klassischen Bubenspielzeugs, zum begehrten Sammelobjekt, das im Museum ausgestellt wird, sowie die Verwendung als Männerspielzeug in der Gegenwart, im Zentrum. In vielen Ausstellungen und Museen kommen Zinnfiguren als Anschauungsmaterial zum Einsatz.

Generationen von Kindern spielten mit Zinnfiguren. Mit den Zinnfiguren kam das Weltgeschehen in die Kinderzimmer. Heute gelten die Zinnfiguren als altes europäisches Spielzeug, Kulturgut, Objekt der Völkerkunde, Volkskunst sowie als ein Spiegel des Zeitgeschehens. Sie erzählen uns aus der Vergangenheit. Den Höhepunkt der Blütezeit erlebten die Zinnfiguren im 19. Jahrhundert bis zum Ersten Weltkrieg. Mit dem Ende der Monarchie entdeckten Erwachsene die Zinnfiguren für sich und begannen sie zu sammeln. Das Sammeln von Zinnfiguren ist ein zeitintensives Hobby und benötigt viel Platz. Der Facettenreichtum und die Motive reichen vom Altertum bis zur Gegenwart, von Fantasy bis Sciencefiction, von den Kriegen der Antike bis zum Krieg der Sterne. Das Sammeln wird von einer Vielzahl von Tätigkeiten, die im direkten Zusammenhang mit der Leidenschaft für Zinnfiguren stehen, begleitet. Eine dieser Tätigkeiten ist das Nachspielen von historischen Ereignissen. Es *sind die „reiferen Männer“, die historische Schlachten nachspielen*. Als Feldherren stellen sie Truppen in geschlossener Formation in einer imaginierten Wirklichkeit auf und haben Freude an den bunten und glänzenden Uniformen der zierlichen Zinnsoldaten. Mit der Rolle des Befehlshabers werden auch Klischees, Parolen und Vorurteile transportiert. Die Motive und Gründe der Spieler sind nicht gesellschaftsspezifisch, sie sind individualistisch.

Das Spiel mit den kleinen Figuren aus Zinn *„ist keine Spielerei, es ist eine Leidenschaft (Jean der la Bruyère)“* und ein für das Auge faszinierendes Hobby.

## 11.2 ***Danksagung***

An dieser Stelle sei es mir erlaubt, meinen aufrichtigen Dank für die mir im Rahmen der Abfassung der vorliegenden Masterarbeit gewährte Unterstützung zu sagen.

Mein Dank gebührt meinem Betreuer und Begutachter, Herrn Ao. Universitätsprofessor in Ruhe Dr. Olaf Bockhorn, der dem Thema dieser Arbeit von Anfang mit viel Wohlwollen gegenüberstand und die umsichtige Betreuung derselben.

Mein ganz besonderer Dank geht an den Direktor der Zinnfigurenwelt in Katzelsdorf, Herrn Franz Rieder, der seine wertvolle Zeit für meine vielen Fragen opferte und mir mit seinen sachlichen Hinweisen und Rat zur Seite stand.

Mein Dank gilt Günther, den Sammlern, Spielern und den Freunden der Zinnfiguren, die mich mit wertvollen und sachdienlichen Hinweisen unterstützten.

Wöllersdorf, im Jänner 2014

Herbert Kisielewski

## 11.3 Curriculum Vitae

2752 WÖLLERSDORF, TIROLERBACHSTRASSE 10  
 TELEFON 0664/622 2235 E-MAIL HERBERT.KISIELEWSKI@GMAIL.COM

**MAG. DR. KISIELEWSKI HERBERT, MBA**

### **PERSÖNLICHE INFORMATION:**

---

- Staatsangehörigkeit: Österreich
- Geburtsdatum: 19. Februar 1964
- Geburtsort: Wien

### **AUSBILDUNG:**

---

- |             |  |
|-------------|--|
| 2010 – 2014 | Universität Wien<br>Masterstudium der Europäischen Ethnologie  |
| 2012        | Bundesamt für Korruptionsprävention und –<br>bekämpfung<br>Fortbildungslehrgang Korruptionsprävention<br>und Korruptionsbekämpfung   |
| 2007 – 2009 | Wirtschaftsuniversität Wien<br>Professional MBA Public Auditing  |
| 2006        | Verwaltungsakademie/Controller Institut<br>Controlling-Lehrgang  |
| 2005        | Business Circle/Wirtschaftsuniversität Wien<br>7. Vergaberechtlicher Lehrgang  |
| 2003 – 2005 | Universität Wien<br>Doktoratstudium der Politikwissenschaft  |
| 2003        | Bundeskanzleramt<br>Grundausbildung für die Verwendungsgruppe A1<br>(Sozial- und Wirtschaftswissenschaften)  |
| 2002 -2005  | Universität Wien<br>Diplomstudium der Soziologie   |
| ab 2002     | Verwaltungsakademie des Bundes,<br>Landesverteidigungsakademie, Theresianische<br>Militärakademie<br>Aus-, Fort- und Weiterbildung in: Konflikt-,<br>Projekt-, Qualitäts-, Wissens- und<br>Risikomanagement, Rhetorik, Datenschutz,<br>Vergaberecht, Revisionsangelegenheiten,<br>Führungsprozess, Bundesbedienstetenschutz,<br>Vernehmungstechnik |
| 2001        | Computer Führerschein (ECDL)   |

1999 – 2002	Diplomstudium der Politikwissenschaft mit gewählten Fächern (Recht, Informatik, Publizistik und Geschichte)
2000	Grundausbildung für die Verwendungsgruppe A2
1999	Externistenmatura, 1070 Wien
1978 – 1981	Handelsschule, 1100 Wien

## **BERUFSERFAHRUNG**

---

ab 2004	Bundesministerium für Landesverteidigung und Sport - Revisionsabteilung B stellvertretender Abteilungsleiter und Prüfleiter
2008	Rechnungshof Praktikum als Prüfer
2000 – 2003	Heerespersonalamt Referatsleiter für Personal-, Ausbildungs-, Sicherheits-, und Logistikangelegenheiten
1999 – 2000	Bundesministerium für Landesverteidigung Abteilung für Militärpolitik Sachbearbeiter für Internationale Kooperationen
1983 – 1999	Militärkommando Wien Verwendung in verschiedenen Funktionen im administrativen und operativen Bereich sowie als Netzwerkadministrator
1998	Transportorganisation während der 1. EU Präsidentschaft
1998, 1991	Zugskommandant im Assistenzeinsatz an der Staatsgrenze (Ungarn und ehem. Jugoslawien)

## **WEITERE BERUFSTÄTIGKEITEN**

---

2013 – dato	Angehöriger der Anti-Korruptions-Expertenrunde beim Bundesministerium für Inneres (Bundesamt für Korruptionsprävention und –bekämpfung)
2009 – 2012	Betreuer und Begutachter von Masterarbeiten im Rahmen des Masterstudiums „Unternehmens- entwicklung“ an der Hochschule für Management in Budapest (Általános Vállalkozási Főiskola [AVF])
2009 – dato	Vertreter des BMLVS im Nutzerbeirat der Bundesbeschaffungsagentur
2008 – 2009	Angehöriger der Arbeitsgruppe: Verhaltenskodex des Bundes
1994 – 2000	Lehrer für Informationstechnologianwendungen