

Das sowjetische Militärsportspiel »Zarnitsa« zwischen staatlichem und kindlichem Interesse

Neuen Kindern neue Spiele lautet der Titel eines sowjetischen Pädagogikratgebers aus dem Jahr 1927, in dem die Autorinnen und Autoren Kinderspiele vor dem Hintergrund der sozialistischen Gesellschaft einordnen und neue, für die damalige Zeit moderne Kinderspiele vorstellen. »Als Mittel für den notwendigen Übergang vom Ego- zum Soziozentrismus« schreiben sie Spielen ein großes Potenzial für die kommunistische Kindererziehung zu.¹ Die Stärkung des Gemeinschaftssinns und die Aneignung der Ideologie in allen Lebensbereichen gehörten zu den wichtigsten Zielen der kommunistischen Erziehungsarbeit.² Die Bestrebung, diese Vorstellungen bei den jungen sowjetischen Bürgerinnen und Bürgern systematisch zu verinnerlichen, resultierte schon im Jahr 1918 in der Gründung des Komsomol, der übergeordneten Jugendorganisation der KPdSU, und der darauffolgenden Gründung der Pionierorganisation im Jahr 1922. Kinder zwischen sechs und neun Jahren waren sogenannte Oktoberkinder (*Oktjabrjata*), wurden danach zu Pionieren und mit 14 Jahren Mitglieder des Komsomol (*Komsomolcy*).

Als es in den 1950er- und 1960er-Jahren zu Veränderungen in der sowjetischen Jugend- und Bildungspolitik kam, erlebte auch die Pionierarbeit einen Wandel.³ Letztere entwickelte neue Lehr- und Unterhaltungsformate und förderte verstärkt die aktive Mitgestaltung des Pionierlebens durch die Pioniere selbst. Ein weiterer zentraler Aspekt der sowjetischen Bildungspolitik der Nachkriegszeit war die patriotische Erziehung: Der Patriotismus gehörte damals zu den wenigen Bereichen, in denen offizielle Ideologie und Volksempfinden übereinstimmten, so Juliane Fürst.⁴

1 M. Kornil'eva-Radina/E. Radin: *Novym detjam novyje igry* [Neuen Kindern neue Spiele], Moskau 1927, S. 17.

2 Evgenij Ponomarev (Hg.): *Deti strany Sovetov: 1917–1941 gg. (antropologičeskij aspekt)* [Die Kinder des sowjetischen Landes: 1917–1941 (anthropologischer Aspekt)], Stawropol 2010, S. 100–127; Il'ja Kukul'in/Marija Majofis/Pëtr Safronov (Hg.): *Ostrova utopii. Pedagogičeskoe i social'noe proektirovanie poslevoennoj školy (1940–1980-e)* [Insel der Utopie. Pädagogisches und soziales Design der Nachkriegsschule (1940–1980)], Moskau 2015, S. 28.

3 Stefan Plaggenborg (Hg.): *Lebensverhältnisse und Alltagsprobleme*, in: ders.: *Handbuch zur Geschichte Rußlands*, Bd. 5: 1945–1991. Vom Ende des Zweiten Weltkrieges bis zum Zusammenbruch der Sowjetunion, Stuttgart 2002, S. 787–848.

4 Juliane Fürst/Stephen Bittner: *The Aging Pioneer: Late Soviet Socialist Society, its Challenges and Challengers*, in: Juliane Fürst/Silvio Pons/Mark Selden (Hg.): *Cambridge History of Communism*, Bd. 3: *Endgames? Late Communism in Global Perspective, 1968 to the Present*, Cambridge 2017, S. 281–306, hier S. 299.

Das 1967 eingeführte Militärsportspiel »Zarnitsa«, das im Mittelpunkt dieses Beitrages steht, lag an der Schnittstelle der oben skizzierten Tendenzen. »Zarnitsa« war für die Pioniere, also für Kinder im Alter zwischen 9 und 14 Jahren gedacht. Sowohl zur russischen als auch zur sowjetischen Kinderkultur gehörten Spiele mit Militär- und Kriegsbezug bzw. Bewegungsspiele, in denen die Kinder einen Kampf zwischen zwei gegnerischen Gruppen imitierten. Das wohl älteste, seit Ende des 19. Jahrhunderts bekannte Spiel dieser Art ist »Kazaki-razbojniki« (Kosaken-Räuber). In den 1920er-Jahren war »Die Roten und die Weißen« sehr populär und ab den 1930er-Jahren »spielten« die Kinder den Kampf gegen Faschisten.⁵ Bis heute werden derartige Spiele unter dem Begriff *Vojnuschka* – »Kriegchen« – zusammengefasst. Zu Militärspielen wurden auch taktische und strategische Geländespiele gerechnet, die die Jugendorganisationen oft in Form einer groß angelegten Aktion oder einer Wandertour durchführten.⁶ Zwischen Kriegs- und Militärspielen gibt es jedoch einen Unterschied: Im Kriegsspiel wird der Gegner als Feind wahrgenommen, Militärspiele zeichnen sich dagegen eher durch ihren sportlichen Wettbewerbscharakter und strategisches Denken aus und setzen bestimmte Inhalte, Regeln und Verhaltensweisen voraus.⁷ Laut Wolfgang Einsiedler begleitet die Spielerinnen und Spieler im Spiel neben Spielfreude auch ein Spielernst, der mit Ernsthaftigkeit der im Spiel erlernten Erkundungen verbunden ist. Demzufolge ist die Lernfunktion neben der im Spiel erlebten positiven Emotionalität auch ein zentrales Merkmal des Spiels.⁸ Dieses Zusammenwirken von im Spiel stattfindenden Lernprozessen und Spielfreude sorgt sowohl bei Spielinitiatorinnen und -initiatoren als auch Spielenden für eine gewisse Ambivalenz, die für »Zarnitsa« besonders kennzeichnend war.

Ziel dieses Beitrags ist, das Militärsportspiel »Zarnitsa« als ein Handlungsfeld, auf dem sich staatlich-pädagogisches und kindliches Interesse in besonderer Weise treffen, zu erschließen. Was waren die Hintergründe für die Entstehung des Spiels? Wie war das Spiel ursprünglich konzipiert und wie wurde es gespielt? Wie unterscheiden sich die individuellen Spielerfahrungen von der pädagogischen Zielsetzung und welche Besonderheiten lassen sich daraus ableiten? Der Beitrag berücksichtigt Berichte zu »Zarnitsa« ab Mitte der 1960er-Jahre bis Anfang der 1980er-Jahre. Neben vielfältigen schriftlichen Quellen wurden auch Oral-History-Quellen herangezogen, um die Eindrücke der Spielenden widerzuspiegeln.

- 5 Elena Efimova: Igry v »Arteke«: istoričeskij obzor po materialam archivov [Spiele in »Arteke«: Eine historische Übersicht anhand der Archivmaterialien], in: 'Tavričeskij naučnyj obozrevatel' (September) 2015, H. 1, S. 136–143, hier S. 137 f.
- 6 Evsej Černjak: Voennye igry i pochody s det'mi i podrostkami [Militärspiele und -züge mit Kindern und Jugendlichen], Moskau/Leningrad 1929, S. 4.
- 7 Siegbert A. Warwitz/Anita Rudolf: Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen, 4. Aufl. Baltmannsweiler 2016, S. 134.
- 8 Wolfgang Einsiedler: Spielen – Spielfreude – Spielernst. Pädagogisch-psychologische Grundprobleme des Kinderspiels, in: Günther Bauer (Hg.): Homo Ludens. 11. Internationale Beiträge des Instituts für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule »Mozarteum« Salzburg, München/Salzburg, S. 109–119.

Historische Hintergründe und Entwicklungen

Die sowjetischen Kinder- und Jugendorganisationen übernahmen in den 1960er-Jahren gemeinsam mit den Schulen erzieherische Aufgaben.⁹ Da im Konzept der sozialistischen Lebensweise die Bildung einer gesellschaftlich aktiven Persönlichkeit ohne das Kollektiv undenkbar war, gehörte die Entwicklung des gesellschaftlichen Engagements und des Gemeinschaftssinns zu den wichtigsten Zielen der Pionierorganisation.¹⁰ Die Mitgliedschaft in einer der Kinder- und Jugendorganisationen sollte das kollektivistische Denken stärken und Abweichungen von den gewünschten Verhaltensweisen minimieren.¹¹ Laut einer Verordnung im Jahr 1967 sollte die Pionierorganisation »verantwortungsbewusste, ehrliche, brave, gesunde und lebensfreudige« Pioniere erziehen.¹²

Zur Erziehungsarbeit zählte auch die Vermittlung militärischer Kenntnisse und patriotischer Werte. Die Weitergabe militärischer Kenntnisse war für die sowjetische Kinder- und Jugendpolitik von jeher kennzeichnend. 1929 erließ das Zentralkomitee des Komsomol die Verordnung »Über die Aufgaben der Militärarbeit des Komsomol«, die die Verbreitung militärischer Kenntnisse sowie die militärische Bildung zu den wichtigsten Aufgaben der Jugendorganisationen erklärte.¹³ Zur damaligen militärischen Erziehung gehörten u. a. Militärkunde für Heranwachsende, Militärspiele für kleinere Kinder, Kenntnisse in Erster Hilfe, Topografie und Schießen.¹⁴ Auch in den 1960er-Jahren verlor die militärische Komponente in Bezug auf die Kinder- und Jugendarbeit nicht an Bedeutung. So wurde in den 1960er- und 1970er-Jahren im Rahmen der patriotischen Erziehung besonderer Wert auf den Bezug zum »Großen Vaterländischen Krieg« zwischen 1941 und 1945 gelegt.¹⁵ Schule und Jugendorganisationen sollten den Kindern

9 Dar'ja Dimke: Junye kommunary, ili Krestovyy pochod detej: meždu utopiej deklariruemoj i utopiej real'noj [Junge Kommunaren oder Kreuzzug der Kinder: Zwischen deklariertem und realer Utopie], in: Kukulin/Majofis/Safronov (Hg.): Ostrova utopii (Anm. 2), S. 360–397, hier S. 391.

10 Položenie o Vsesojuznoj pionerskoj organizacii imeni V. I. Lenina vom 17. März 1967 [Verordnung über die Allunions-Pionierorganisation V. I. Lenin], in: Dokumenty CK KPSS i CK VLKSM o rabote Vsesojuznoj pionerskoj organizacii imeni V. I. Lenina [Dokumente des ZK KPdSU und des ZK des Komsomol über die Arbeit der Allunions-Pionierorganisation V. I. Lenin], 3. Aufl. Moskau 1970, S. 175–182, hier S. 175.

11 Svetlana Leont'eva: Deti i ideologija: pionerskij slučaj [Die Kinder und die Ideologie: Der Fall der Pioniere], in: <http://childcult.ruh.ru/article.html?id=58600> (ges. am 13. April 2020).

12 Položenie (Anm. 10), S. 175.

13 Olga Galkova/Irina Petrova: Militarizacija žizni sovsckoj molodeži v 1920-e – načale 1930-ch gg. [Militarisierung des Lebens der sowjetischen Jugend von den 1920er- bis Anfang der 1930er-Jahre], in: <https://cyberleninka.ru/article/n/militarizatsiya-zhizni-sovetskoy-molodezhi-v-1920-h-nachale-1930-h-godov/viewer> (ges. am 13. April 2020).

14 Elena Efimova: Voennye igry na mestnosti kak element gosudarstvennoj politiki po vospitaniju podrastajuščego pokolenija v predvoennyj period [Militärspiele im Freien als Element der staatlichen Erziehungspolitik in der Vorkriegszeit], in: <https://www.alternativy.ru/ru/content/voennye-igry-pionerov-v-sssr#sdfootnote2sym> (ges. am 16. April 2020).

15 Aleksandr Klenčev: Soderžanie i metody patriotičeskogo vospitanija v škole na etape 1960–1980-ch gg. [Inhalte und Methoden der patriotischen Erziehung in der Schule zwischen 1960 und 1980], in: <https://cyberleninka.ru/article/n/soderzhanie-i-metody-patriotičeskogo-vospitanija-v-shkole-na-etape-1960-1980-h-gg/viewer> (ges. am 13. April 2020).

Liebe zur sozialistischen Heimat, Stolz auf die Errungenschaften des Staates und Bereitschaft zu Heldentaten zum Schutz der Heimat vermitteln.¹⁶ 1968 führte der Ministerrat der Sowjetunion eine verbindliche militärische Grundausbildung in allen Schulen und Fachhochschulen für 16- bis 18-Jährige ein.¹⁷ Der Beschluss sah ebenfalls vor, dass an allen Schulen eine Militärleiterstelle eingerichtet wurde. Zum Militärleiter wurden in der Regel Männer ab 45 Jahren ernannt, die den Zweiten Weltkrieg miterlebt hatten. Im Rahmen des Militärunterrichts, der für die Schülerinnen und Schüler der 9. und 10. Klasse zum normalen Unterricht gehörte, vermittelte der Militärleiter sein Wissen über Militärgeschichte, den Schutz der Zivilbevölkerung sowie den Einsatz und Gebrauch von Waffen. Außerdem organisierte er Veranstaltungen und andere Schulaktivitäten, wozu auch »Zarnitsa« gehörte. Durch diese Maßnahmen wurden militärische Inhalte und Handlungen mehr und mehr zu einem alltäglichen Bestandteil des Lebens von Kindern und Jugendlichen.

Die 1960er-Jahre waren aber auch durch wesentliche Veränderungen in der sowjetischen Pädagogik und pädagogischen Psychologie gekennzeichnet: Die Krisen der Nachkriegszeit führten zu einem Umdenken hinsichtlich Kollektivismus und Kollektiv-erziehung. Nach längeren Debatten kristallisierte sich das Konzept des sogenannten individuellen Ansatzes in der Kindererziehung heraus.¹⁸ Im Zuge dieses Wandels erlebte auch die Arbeit der Pionierleiterinnen und Pionierleiter qualitative Änderungen: Von den 1960er-Jahren bis Anfang der 1970er-Jahre entwickelten die Lehrenden viele neue Initiativen und Arbeitsformen, um den Kindern mehr Freiheit und Selbstständigkeit zu ermöglichen und Raum zur Entfaltung der kindlichen Kreativität zu schaffen.¹⁹ Die Führung der Jugendorganisationen kritisierte in dieser Zeit die starke Politisierung und Reglementierung im Schulalltag. Im halboffiziellen bzw. im pädagogischen Diskurs war sogar ein Übergang von der normativen ideologischen hin zur emotionaleren Sprache spürbar.²⁰

Das Spielen, das von Beginn an zum Pionierleben gehörte, erhielt im Zuge dieser Innovationsprozesse immer höhere Priorität.²¹ Ende der 1950er-Jahre wurde es als Grundprinzip verankert.²² Mit dem Spielen sollten zugleich Neugier und »Romantik« gefördert werden – Letzteres kann in diesem Zusammenhang als emotionale Begeiste-

16 Položenie (Anm. 10), S. 175 f.

17 Postanovlenie Soveta Ministrov SSSR No. 289 ot 29 aprelya 1968 g. o srokach i porjadke vvedenija načal'noj voennoj podgotovki moloděži [Beschluss des Ministerrats der UdSSR Nr. 289 vom 29. April 1968 über die Fristen und den Verlauf der Einführung einer militärischen Grundausbildung], in: http://www.libussr.ru/doc_ussr/usr_6792.htm (ges. am 8. März 2020).

18 Kukulin/Majofis/Safronov (Hg.): Ostrova utopii (Anm. 2), S. 19 f. u. S. 25.

19 Catriona Kelly: *Children's World: Growing Up in Russia, 1890–1991*, New Haven 2007, S. 560 f.

20 Aleksandr Dmitriev: Serdečnoe slovo i »republikanskij uroven'«: sovetskie i ukrainskie konteksty tvorčestva Vasilija Suchomlinskogo [Herzliches Wort und »republikanische Ebene«: Sowjetische und ukrainische Themenfelder in Werken von Vasilij Suchomlinskij], in: Kukulin/Majofis/Safronov (Hg.): Ostrova utopii (Anm. 2), S. 317–359, hier S. 328.

21 Elena Efimova: Detskie igry v zerkale oficial'nych dokumentov SSSR (vtoraja polovina XX v.) [Kinderspiele im Spiegel der offiziellen Dokumente der UdSSR (zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts)], in: Istoriko-pedagogičeskij žurnal, H. 2, Moskau 2014, S. 77–89.

22 Siehe Položenie (Anm. 10), S. 176.

rung ausgelegt werden. In pädagogischen Büchern aus der Zeit wird einerseits davon ausgegangen, dass das Spiel dazu bestimmt ist, das Pionierleben interessanter und abwechslungsreicher zu gestalten und Eigeninitiative zu fördern, so Lev Čubarov, Autor des Buches *Das Spiel in der Pioniergruppe*.²³ Andererseits wurde das Spielen in der sowjetischen Erziehungspolitik »verzweckt« und ideologisch beladen: Anders als in klassischen Spieltheorien wurde es nicht zuerst als freiwilliges, eigengesetzliches Handeln gesehen,²⁴ sondern als pädagogisches Werkzeug zur Kollektiverziehung und spielerischen Einübung sozialistischer Normen.

Das Militärsportspiel »Zarnitsa« sollte vor diesem Hintergrund vor allem den erzieherischen Zielen dienen und kann darum als ein disziplinierendes Instrument verstanden werden. Die Vermittlung von bestimmten erzieherischen Normen, die durch das Spiel ermöglicht werden sollte, verlieh ihm in den Augen der Initiatoren den nötigen »Spielernst«. Gleichzeitig bot »Zarnitsa« ein spielerisches und unterhaltsames Umfeld, das den Kindern Freude bereiten und Mitgestaltungsmöglichkeiten bieten konnte.

Zielsetzungen, Spielformate und Spielprinzipien von »Zarnitsa«

»Zarnitsa« wurde am 10. Januar 1967 als sowjetisches Militärsportspiel (*vesesojuznaja vojenno-sportivnaja igra Zarnica*) auf Befehl von Vasilij Kasakov, Marschall der Artillerie und »Oberbefehlshaber des Spiels«, eingeführt.²⁵ »Zarnitsa« kann mit »Wetterleuchten« oder »Widerschein von Blitzen« übersetzt werden. In der Sowjetunion wurde das Wort für Waffen, Kriegstechnik und Militärmanöver verwendet. Das Spiel existierte bereits vor seiner offiziellen Einführung: Zoja Vasiljevna Krotova, Lehrerin aus dem Dorf Mysy (Region Perm, Russland) hatte 1964 den Prototyp des Spiels entwickelt und es zum ersten Mal ausprobieren lassen. Laut Krotova war die Pionierarbeit an ihrer Schule eintönig gewesen. Daher war sie auf der Suche nach Möglichkeiten, sie wieder etwas zu beleben: Sie wählte den »Tag der sowjetischen Armee und Marine«, der jedes Jahr am 23. Februar an allen Schulen begangen wurde, um ein neues Spiel einzuführen. In einem Interview im Jahr 2012, das in der Regionalzeitung ihres Wohnortes erschien, erinnert sich Krotova an den nachhaltigen Erfolg von »Zarnitsa«, nachdem sie es zum ersten Mal hatte spielen lassen: »Noch lange schwelgte man in der Schule in Erinnerungen. Alle waren von der Feier tief beeindruckt.«²⁶ Wie die Erfindung von Krotova auch national Verbreitung fand, ist nicht überliefert. Das Schema des Spiels war allerdings nicht neu: In den Quellen sind Verweise auf gleichartige Spiele aus den 1940er-Jahren zu finden.²⁷

23 Lev Čubarov: *Igra v pionerskoj družine* [Das Spiel in der Pioniergruppe], Moskau 1963.

24 Johan Huizinga: *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek b. Hamburg [1938] 1966.

25 *Pionerskaja Pravda*, Nr. 3 vom 10. Januar 1967, S. 1.

26 Interview mit Zoja Krotova: »V Zarnicu igrala vsja strana« [Das ganze Land spielte Zarnitsa], *Krasnokamskaja Pravda* vom 3. Mai 2012, in: <http://media-office.ru/?go=4040719&pass=f3afb97210af41564c53d84e488da869> (ges. am 8. März 2020).

27 Pavel Lukašov: *Voenno-sportivnye igry škol'nikov na mestnosti* [Militärsportspiel im Freien], Moskau 1978, S. 25 u. 27 f.

Der Erlass zur Einführung des Spiels wurde in der offiziellen Pionierzeitung *Pionerskaja Pravda* veröffentlicht: ein zentraler Ort für die Publikation von Befehlen, für Erfahrungsaustausch und Berichterstattung, Spielanleitungen und Leserbriefe.²⁸ Sprachlich unterscheidet sich das Dekret nicht von herkömmlichen Militärbefehlen, eine stimmungsvolle Illustration verdient aber eine nähere Betrachtung. Gezeigt wird eine Gruppe Jungen in Freizeitkleidung im fröhlichen Durcheinander des Spielens mit Rodelschlitten, Kästen mit Schneebällen, Schneeballschleudern sowie anscheinend auch selbst gemachten Waffen. Links und rechts erkennt man zwei Mannschaften, in der Ecke rechts unten eine Landkarte und in der Mitte oben eine Fahne – Karte und Fahne waren zwei wichtige Spielattribute von »Zarnitsa«. Der Spielprozess machte auf die junge Leserschaft in dieser Weise wahrscheinlich einen spannenden und attraktiven Eindruck. Auf dem Bild ist kein Erwachsener zu sehen.



Illustration in der »Pionerskaja Pravda« vom 10. Januar 1967 zur Einführung des Spiels

Redaktion Pionerskaja Pravda

28 Die Zeitung »Pionerskaja Pravda« war seit 1925 das Presseorgan des Komsomol und das Hauptdruckmedium der Pionierorganisation. Die Zeitung berichtete über innen- und außenpolitische Ereignisse, über das Leben der Pioniere in der ganzen Sowjetunion, veröffentlichte Erzählungen, Quiz, Spiele, Worträtsel für Kinder sowie Leserbriefe.

Die Ankündigung des Spiels erfolgte ohne genaue Spielanleitung, stattdessen mit organisatorischen Hinweisen. Innerhalb einer Schulklasse, eines Jahrgangs oder einer Schule bildeten die Kinder mehrere Mannschaften, die miteinander im Wettbewerb standen. Die Kinder sollten sich mit den Rollen, die sie während des Spiels einnahmen, im Vorfeld vertraut machen. Grundsätzlich gab es zwei Spielformate: Das eine stellte einen Wettbewerb mit aufeinanderfolgenden Etappen dar, die als Etappen des gesamtsowjetischen Militärsportspiels galten und von der Pionierorganisation zentral organisiert wurden. Eine ehemalige Teilnehmerin berichtet: »Für die regionale Etappe wurde unsere Mannschaft für drei Tage in einer Militärschule untergebracht. Riesiges Gelände, alle sind dahingekommen, alle Militärangehörigen waren ausquartiert, die Kinder wohnten in den Kasernen, aßen in der Militärkantine. So viele Kinder, alle haben sich kennengelernt, stellen Sie sich vor, wie viel Mühe man sich bei der Organisation gegeben haben musste.«²⁹ Die einzelnen Etappen des Spiels spiegelten die Struktur von sowjetischen Jugendorganisationen: Schule, Viertel, Stadt, Region, Republik und gesamte Sowjetunion. Dieses Format war größer und »ernster«, es war auch stärker formalisiert und reglementiert. 1971 wurde für ein großes »Zarnitsa«-Ereignis, das im Rahmen des sogenannten gesamtsowjetischen Marsches der Pionierabteilungen zwischen 1971 und 1972 organisiert wurde, die Spielanleitung *Maršrut Zarnica* (Marschweg »Zarnitsa«) veröffentlicht.³⁰ Dabei handelte es sich um die erste offizielle Spielanleitung, sehr ausführlich und sehr förmlich gestaltet.

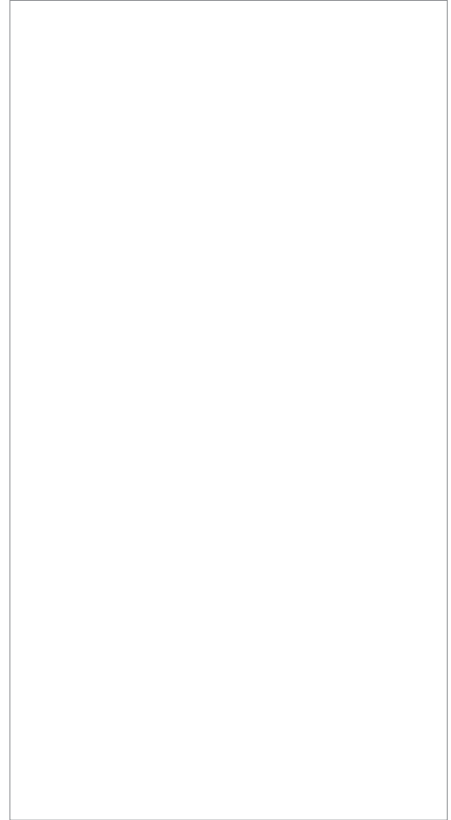
Das zweite Spielformat, das sich parallel herausbildete, wurde ausschließlich außerhalb eines größeren Wettbewerbs durchgeführt. Einmalige, voneinander unabhängige »Zarnitsa«-Ereignisse konnte die Lehrerschaft mehrmals im Jahr (je nach eigenem persönlichen Engagement und dem Wunsch der Kinder) durchführen.

Zum Spiel gehörten ein ihm eigener Wortschatz sowie eine eigene Symbolik. Die Embleme des Spiels (Abb. S. 58, oben links) bestanden aus einem roten Stern, der schwarzen Mündung eines Militärgewehrs mit einem Bajonett und zwei darauf wachsenden grünen Blättern, die Nachwuchs und Kindheit symbolisieren sollten, sowie einem roten, nach oben gerichteten Pfeil, der den Raketenstart, der oft den Anfang des Spiels kennzeichnete, darstellte. Die Gemeinschaft, die die Spielenden bildeten, hieß offiziell *Junarmija* (junge Armee) und die Spielenden wurden *Junarmejcy* (junge Armisten) gerufen. *Junarmija* klang für die Kinder vertraut. Es ist der Titel einer autobiografischen Abenteuernovelle von Grigorij Mirošničenko, die 1933 geschrieben und in den 1960er- und 1970er-Jahren mehrmals neu aufgelegt wurde. In diesem, vor allem bei Jungen beliebten Buch beschreibt der Autor die Abenteuer einer Gruppe von Jungen in Zeiten des russi-

29 Interview mit O. B., weiblich, geb. 1966. Dieses und die im Folgenden zitierten Interviews wurden von Juni bis November 2019 von der Autorin geführt. Insgesamt wurden 15 Personen befragt, die »Zarnitsa« zwischen 1970 und 1985 im Alter zwischen ca. 9 und 13 Jahren auf dem Gebiet des heutigen Russland, in Estland, Usbekistan und Tadschikistan gespielt haben. Bei den Interviews wurde Wert darauf gelegt, herauszuarbeiten, wie die Spielenden den Spielprozess, die Spielphasen, die mit dem Spiel verbundenen Emotionen sowie die Bedeutung des Spiels erinnern und beschreiben. Die Interviewten gestalteten ihre Erzählungen weitgehend frei.

30 Igor' Korotkov: *Maršrut Zarnica* [Marschweg Zarnitsa], Moskau 1971.

schen Bürgerkrieges zwischen 1918 und 1920. Bei der Beschreibung von »Zarnitsa« werden sowohl in den offiziellen Quellen als auch in Spielberichten und Oral-History-Interviews mehrere Begriffe aus dem militärischen Sprachgebrauch, wie z. B. Offensive und Defensive, Sturm, Angriff, Geheimdienst, Gegner und sogar Feind verwendet. Manchmal wurden diese Begriffe in Anführungszeichen gesetzt, was im Einklang mit den seit den 1950er-Jahren gängigen Friedensnarrativen der sowjetischen Medien stand.³¹



Marschierende Kinder im Rahmen von
»Kolonnenschau und Lieder«, dem ersten Teil
eines »Zarnitsa«-Ereignisses.
»Pionerskaja Pravda« vom 21. November 1978

Redaktion Pionerskaja Pravda, Fotograf: A. Bobrow

Merkblatt für den Jungen Armisten
(Pamjatka junarmejca), abgedruckt in der
»Pionerskaja Pravda« vom 10. Januar 1967

Redaktion Pionerskaja Pravda

»Zarnitsa« bestand aus drei Teilen, die je nach Kapazitäten des Organisationsteams und Spielformat kombiniert werden konnten. Der erste Teil des Spieles hieß »Kolonnenschau und Lieder« (*smotr stroja i pesni*): Dieser Teil war nicht wirklich neu, sondern kam für

31 Juliane Fürst: *Stalin's Last Generation: Soviet Post-War Youth and the Emergence of Mature Socialism*, Oxford 2010, S. 87 f.

sich genommen bereits seit den 1930er-Jahren in den Schulen zum Einsatz. Die Kinder trugen Schuluniform, manchmal mit Elementen der Militäruniform, hielten Fahnen, marschierten und sangen unterschiedliche Pionier- und Militärlieder. »Das Marschieren war anstrengend, das gefiel den Kindern nicht so sehr, aber sie waren auf die kommenden Abenteuer gespannt«,³² erinnert sich eine ehemalige Teilnehmerin. Der zweite Teil bestand aus Sport- und Militäraktivitäten, wie z. B. Laufen, Springen, Klimmzüge oder Liegestütze, Skilaufen, Staffellauf, sowie aus dem Zusammensetzen von Waffen oder Schießen.

Der dritte Teil war deutlich spielerischer als die ersten zwei, die viel mit der üblichen patriotischen Erziehung und körperlichen Ertüchtigung gemein hatten. Dieser dritte Teil gilt deshalb als das eigentliche als »Zarnitsa« bezeichnete Spiel. Die Teilnehmenden teilten sich in zwei Mannschaften auf, die z. B. als »Die Südlichen und die Nördlichen« oder »Die Grünen und die Blauen« bezeichnet wurden. Jeder wählte sich eine der folgenden Rollen aus: Schütze, Späher, Sanitäter, Koch, Nachrichtenhelfer und Militärberichterstatter.³³ In Interviews gaben die Befragten auch Rollen wie Feuerwehrmann, Pionier und Seemann an.³⁴ Es wurde im Freien gespielt: abhängig vom jeweiligen Spielformat auf dem Feld oder im Wald, auf dem Schulhof, dem Gelände des Pionierlagers oder der militärischen Liegenschaft. Jede Mannschaft sollte heimlich eine Stabsstelle sowie mehrere Beobachtungsstellen einrichten und ihre Fahne verstecken. Die Mannschaft, die zuerst die Fahne der anderen Mannschaft gefunden hatte, gewann das Spiel.

Ganz ohne Erwachsene konnte das Spiel nicht durchgeführt werden: Die Lehrerschaft, die Mitarbeitenden der Pionierorganisation sowie die Militärleiter und Soldaten übernahmen die organisatorischen Aufgaben sowie die Aufsichtsfunktion. Laut der offiziellen Spielanleitung *Maršrut Zarnica*, sollten sie für Disziplin sorgen, ohne die spielenden Kinder zu stören, »Undiszipliniertheit sei strafbar«.³⁵ Hier werden die damaligen ambivalenten Vorstellungen der Erwachsenen von Kindheit deutlich: Einerseits wurde jedes Kind als gleichberechtigtes Mitglied der Gesellschaft bzw. des Kollektivs angesehen, das selbstständig handeln konnte, andererseits bedurfte – so die pädagogische Idee – jedes Kind der Aufsicht und Kontrolle von Erwachsenen, um aus ihm einen guten Bürger zu machen.³⁶ Als Preise für die Siegermannschaften (dies betraf in erster Linie die zentral organisierten »Zarnitsa«-Ereignisse) winkten Klassenfahrten, Theater- und Museumsbesuche oder die Teilnahme an einem Pionierlager. Häufig erhielten alle Teilnehmenden ein Abzeichen mit der Aufschrift *Drug Zarnicy* (Freund von »Zarnitsa«). Obwohl die Teilnahme freiwillig war, gab es nur wenige, die sich entzogen. Es ist jedoch anzunehmen, dass von der Pioniergemeinschaft allgemein ein gewisser sozialer Druck ausging,

32 Interview mit T. L., weiblich, geb. 1960.

33 Pionerskaja Pravda, Nr. 3 vom 10. Januar 1967, S. 2 f.

34 Korotkov: *Maršrut Zarnica* (Anm. 30), S. 20–23.

35 Ebd., S. 7 f.

36 Catriona Kelly: »V našem velikom Sovetskom Sojuze tovarišč – svjaščennoe slovo«. Ėmocional'nye otnošenija meždu det'mi v sovetsoj kul'ture [»In unserer großen Sowjetunion ist Kamerad ein heiliges Wort.« Emotionale Beziehungen zwischen den Kindern in der sowjetischen Kultur], in: *Detskie čtenija* 1 (2013), H. 3, S. 38–73, hier S. 42.

sich dem Spiel anschließen. Dennoch berichten einige der Interviewten davon, dass manche sich weigerten, »Zarnitsa« zu spielen.³⁷ In einem Spielbericht ist z. B. zu lesen, dass in den Jahren 1980/1981 238 938 von insgesamt 244 372 Pionieren in Leningrad und Umgebung teilgenommen haben.³⁸ Damit trug »Zarnitsa« *auch* wesentlich zum Gemeinschaftsgefühl der Kinder und Jugendlichen bei.



Momentaufnahme aus einem »Zarnitsa«-Ereignis: überschrieben mit »Sturm!« in der »Pionerskaja Pravda« vom 30. Juni 1967

Redaktion Pionerskaja Pravda

In der Sowjetunion, wie in anderen Kulturen, war freies Spiel – also nicht angeleitetes, von den Kindern selbst initiiertes Spiel – ein sicheres Attribut für Kindheit. In den 1960er- bis 1980er-Jahren spielten die sowjetischen Schulkinder miteinander unterschiedliche Fang- und Bewegungsspiele sowie Gummi-, Ball-, Hüpf- und Geldspiele.³⁹ Diesen Kinderspielen liegen universell geltende Spielgesetze zugrunde: Vergleichbare Spiele wurden und werden bis heute auch in Russland und in anderen Ländern gespielt

37 Interview mit G. J., weiblich, geb. 1960.

38 Materialy X Leningradskogo finala pionerskoj voenno-sportivnoj igry Zarnica 1980–1981 [Materialien des 10. Leningrader Finales des Militärsport-Pionierspiels Zarnitsa 1980–1981], in: Gorodok v tabakerke. Detstvo v Rossii ot Nikolaja II do Borisa El'cina (1890–1990). Antologija tekstov. Vzroslye o detjach i deti o sebe. 1940–1990 [Das Städtchen in der Tabakdose. Kindheit in Russland ab Nikolai dem II. bis Boris El'cin (1890–1990). Anthologie. Erwachsene über Kinder und Kinder über sich selbst. 1940–1990], Bd. 2, Moskau/Twer 2008, S. 291–295, hier S. 293.

39 Kirill Šumov: Igry na peremenkach v škole (1960–70-e gg.). Vremja peremen [Spiele in der Schulpause (1960–1970)], in: Antropologija sovetskoj školy: Kul'turnye universalii i provincial'nye praktiki: sbornik statej [Anthropologie der sowjetischen Schule: kulturelle Universalien und provinzielle Praktiken: Sammelband], Perm 2010, S. 270–277.

– ohne Anzeichen von ideologischen Eingriffen. In den 1920er-Jahren wurden in der sowjetischen Pädagogik jedoch Versuche unternommen, Inhalte von bereits existierenden Spielen ideologisch zu modifizieren.⁴⁰ Auch »Zarnitsa« kann als eine Modifizierung von universellen Spielarten, die zusammengefügt und mit bestimmten Inhalten gefüllt wurden, interpretiert werden.

Es wurden keine Belege dafür gefunden, dass »Zarnitsa« einen besonderen Einfluss auf das freie Spiel der Kinder ausübte. Die soziale und materielle Umgebung, in der die Kinder aufwuchsen, konnte aber indirekt darauf Einfluss nehmen, was und wie die Kinder spielten. Die Tatsache, dass in der russischen bzw. sowjetischen Kinderkultur bereits seit Langem Spiele mit Militärbezug existierten, trug zusätzlich zur positiven Wahrnehmung von »Zarnitsa« unter den Kindern bei.⁴¹

Aus dem Blickwinkel der Psychologie des Kinderspiels lernen Kinder einerseits durch die spielerische Nachgestaltung sozialer Interaktionsformen, sich der Kultur und Gesellschaft anzupassen, unter deren Einfluss sie sich entwickeln. Andererseits ist das kindliche Spiel auch nicht nur ein Produkt von Kultur und Gesellschaft, denn das spielende Kind erzeugt und gestaltet selbst Ereignisse, die in seine individuelle Erfahrung eingehen.⁴² Als Akteure des Spiels »Zarnitsa« werden die Kinder auch mit einer gewissen Macht ausgestattet: Aus einem ursprünglich reglementierten Raum wird im Verlauf des Spiels einer, den die Teilnehmenden selbst gestalten.⁴³ Die spielenden Kinder vereinigen sich und stellen im Spiel ihre Zugehörigkeit zur Kinderwelt (und nicht zur Welt der Erwachsenen) sicher. Die proklamierten Inhalte, Attribute, Narrative und Riten machten »Zarnitsa« zu einem patriotischen Militärsportspiel, aber das Format eines Spiels, das von Natur aus nicht mit einer disziplinierenden Herrschaftspraxis gleichzusetzen ist, bietet den Spielenden unvorhersehbare Möglichkeiten für persönliche, nicht lenkbare Erfahrungen. Der für »Zarnitsa« kennzeichnende Aspekt der Geheimniswahrung – geheime Stabsstelle und Orte, versteckte Fahne – ist im Hinblick auf die kindliche Psychologie besonders wichtig. Dieser entspricht den bis heute gängigen Vorstellungen, dass Geheimnisse sowohl das Selbstbewusstsein von Kindern als auch das Gemeinschaftsgefühl unter ihnen stärken.⁴⁴

Wenn auch Kategorisierungen im Hinblick auf die Vielseitigkeit des Spiels per se fraglich sind, können sie dennoch hilfreich sein, um die Zwischenergebnisse an dieser Stelle zu strukturieren. Geht man von der allgemeinen Kategorisierung der Spielformen und Sinngebungen des Spiels nach Siegbert A. Warwitz und Anita Rudolf aus, so sind in

40 Maria Gavrilo:va: Transformacija tradicionnyh russkich igr v sovetskij pedagogike (1920–1930-e gg.) [Transformation der traditionellen russischen Spiele in der sowjetischen Pädagogik (1920–1930)], in: Antropologičeskij forum, H. 19, Moskau 2013, S. 130–175, hier S. 171.

41 Ein Spiel, von dem mir mein Vater (geb. 1962) berichtete und das ein Beispiel für den selbstverständlichen Umgang mit militärischen Inhalten darstellt, ist »Uški« (die Ohrchen). »Uški« war ein Münzwurfspiel. Statt Münzen kamen jedoch Schulterklappen und Militäruniformknöpfe zum Einsatz, die, abhängig von ihrem militärischen Rang, von unterschiedlichem Wert waren.

42 Hans Mogel: Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel, 2. Aufl. Heidelberg 2008, S. 42.

43 Michel Foucault: Analytik der Macht, Frankfurt a. M. 2005.

44 Marina Osorina: Sekretnyj mir detej v prostranstve mira vzroslych [Geheime Welt der Kinder im Raum der Erwachsenenwelt], 6. Aufl., St. Petersburg 2016, S. 149–155 u. 160–162.

»Zarnitsa« acht von insgesamt vierzehn Sinngebungen des Spiels zu finden: sich spielend bewegen, sich aneinander messen, spielend Kontakte knüpfen, Abenteuer erleben, Probleme lösen, sich entspannen, spielend ein anderer sein und spielend lernen.⁴⁵ Aufgrund dieser Vielfalt an möglichen Sinngebungen war und ist es den spielenden Kindern im Rahmen von »Zarnitsa« möglich, einen individuellen Bezug zum Spiel herzustellen.

Spielraum für Emotionen: Erfahrungsgeschichtliche Perspektiven

»Hurra! »Zarnitsa«⁴⁶ – mit diesem fröhlichen Ruf beginnt die 12-jährige Tatjana Sëmikova am 9. Juni 1973 ihren Tagebucheintrag. Wenngleich die Freizeitgestaltung nach sozialistischen Maßstäben fast immer mit einem gewissen (gesellschaftlichen) Nutzen und einer Sinnhaftigkeit verbunden sein sollte, erfolgte die Bewertung des Spielens und der Spiele nicht ausschließlich unter diesem Blickwinkel. Auch die hohe emotionale Intensität, die man im Spiel erlebt, war einer der Aspekte, auf die in den pädagogischen Werken besonders eingegangen wurde: »Ein Spiel nimmt die Kinder immer emotional mit, sonst ist es kein Spiel. Jenseits von Emotionen ([sic!] *vne emocij*), als eine streng durchdachte Handlung, ist ein Spiel undenkbar.«⁴⁷

Um dem emotionalen Aspekt des Spielens im Sozialismus am Beispiel von »Zarnitsa« näherzukommen, lohnt ein Blick auf die unterschiedlichen persönlichen Erfahrungen der Spielenden. Oral-History-Interviews haben für die Erforschung der sowjetischen Kindheit ein großes Potenzial: Auch wenn mündliche Darstellungen der Kindheit durch die Erinnerung und die Sprache beeinflusst werden und viele nachträgliche Deutungen aufweisen, stellen sie dennoch eine Alternative zu den ideologisch homogenen offiziellen Quellen dar und eröffnen neue, erfahrungsgeschichtliche Perspektiven. Im Hinblick auf »Zarnitsa« können individuelle Erlebnisse und Erinnerungen dazu beitragen, die Spiel Freude und das im Spiel erlebte Vergnügen zu verdeutlichen und den erzieherisch-pädagogischen Wert des Spiels anders zu bemessen.

Die Beziehung zwischen dem menschlichen Gedächtnis und den Emotionen sowie der Einfluss der erlebten Emotionen auf die Erinnerungen gehören zu den wichtigsten Forschungsgebieten der Psychologie und Neurowissenschaften. Einerseits bestimmen die erlebten Emotionen, was und wie sich der Mensch erinnert, andererseits bedingen sie auch die Vorstellungen, was erinnert werden soll.⁴⁸ Bei der Rekonstruktion und Wiedergabe der Spielerfahrungen spielen die allgemeinen Erinnerungen an die Kindheit eine große Rolle: Sie können den Erinnernden u. a. Trost, Beruhigung und Geborgenheit bringen und positive Emotionen auslösen.⁴⁹ Diese Emotionen haben wiederum einen

45 Warwitz/Rudolf: Vom Sinn des Spielens (Anm. 7), S. 37–87.

46 Tat'jana Aleksandrovna Sëmikova: Dnevnik [Tagebuch], in: *Elektronnyj korpus »Prožito«* [Elektronischer Quellencorpus »Erlebt«], in: <https://prozhito.org/note/2919336> (ges. am 20. März 2020, Eintrag vom 9. Juni 1973).

47 Lukašov: *Voенно-sportivnye igry* (Anm. 27), S. 8.

48 Elisabeth A. Kesinger: Remembering Details, in: *Emotion Review* 1 (2009), H. 2, S. 99–113.

49 Veronika Nurkova: *Sveršennoe prodolžaetsja: Psihologija avtobiografičeskoj pamjati ličnosti* [Das Geschehene läuft weiter: Psychologie des autobiografischen Gedächtnisses], Moskau 2000.

starken Einfluss auf die Art und Weise, wie vergangene Erfahrungen interpretiert werden.⁵⁰ Bei der Beschreibung von »Zarnitsa« verwendeten die interviewten Personen häufig folgende Wörter: Vergnügen, Spaß, Abenteuer, Wettbewerb, Schnitzeljagd, Aufregung, Spieleifer. Eine Gesprächspartnerin erwähnte auch Frust und Beleidigung, ein anderer vertrat die Meinung: »Man hat uns mit der Armee unterhalten. Es war da gar nichts Ideologisches drin, Ideologisches war jeden Tag: Fahnen hissen, ins Horn blasen, Appell – diese Hirnwäsche gab es genug. Zarnitsa – einfach so ein Militärspiel. Wir machten uns nichts draus, man fühlte sich so wohl, wir hatten so eine gute Kindheit.«⁵¹

»Zarnitsa« gehörte zwar bei keinem der Interviewten zu den wichtigsten Kindheits-erinnerungen, dennoch waren die Erinnerungen daran in der Regel äußerst lebhaft.⁵² »Zarnitsa« wurde von mehreren Befragten als ein interessantes und spannendes Ereignis definiert. Die Interviewten, die an den fortgeschrittenen zentral organisierten Etappen des Spieles teilgenommen haben, konnten den Spielprozess detailliert beschreiben: »Das war eine Erfahrung, die die meisten Altersgenossen nicht hatten.«⁵³ Besonders erinnerten sich die Interviewten daran, wie groß angelegt das Spiel war. Die damals für das Spielen von Kindern im Pionieralter bekannten Orte – Innenhöfe und Schulhöfe, Sportplätze oder einfach die Straßen – waren allesamt begrenzt.⁵⁴ Offenes Gelände, Wälder, Felder und Kasernen, die zu Spielräumen von »Zarnitsa« wurden, stellten für die spielenden Kinder unbekannte, noch unentdeckte Räume dar und machten das Spiel damit besonders attraktiv.⁵⁵ »Wir erhielten sogar handgezeichnete Karten zur Orientierung im Gelände. Das war toll, zu entscheiden, wohin man läuft, Pfeilen an den Bäumen zu folgen ...«⁵⁶, berichtete begeistert ein Interviewpartner.

50 Alisha C. Holland/Elizabeth A. Kensinger: Emotion and Autobiographical Memory, in: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2852439/> (ges. am 1. März 2020). Die meisten Befragten berichteten gern über ihre Erfahrungen, niemand nahm eine negative Bewertung des Spiels vor. Dieser Umstand lässt sich auch durch folgende Besonderheit des autobiografischen Gedächtnisses erklären: Die emotionale Intensität der Lebensereignisse und der nachträglichen Erzählung über diese Ereignisse unterscheiden sich darin, dass man die erlebten negativen Emotionen während des Berichtens sprachlich reduziert. Siehe dazu Monisha Pasupathi: Emotion regulation during social remembering: Differences between emotions elicited during an event and emotions elicited when talking about it, in: *Memory* 11 (2003), H. 2, S. 151–163.

51 Interview mit D. G., männlich, geb. 1970.

52 Eine lebhafte Erinnerung (jarkie vospominanija) ist emotional, entsteht im Augenblick der Erfassung eines Ereignisses und besteht dann relativ unverändert weiter. Sie hat einen Anfang und ein Ende und übt keine besondere Wirkung auf die Selbst- und Weltinterpretation des Menschen aus. Definition nach Boris Bim-Bad (Hg.): *Pedagogičeskaja antropologija: fenomen detstva v vospominanijach: Učebno-metodičeskoe posobie* [Pädagogische Anthropologie: Phänomen der Kindheit in Erinnerungen: Lern- und Methodenanleitung], Moskau 2001, S. 41–43.

53 Interview mit O. B. (Anm. 29).

54 Kelly: *Children's World* (Anm. 19), S. 436.

55 Aus psychologischer Sicht strebt ein Kind, insbesondere in einer Gruppe von Altersgenossinnen und Altersgenossen, aktiv nach Unbekanntem und will seine Welt durch Aneignung des Neuen erweitern. Siehe dazu Osorina: *Sekretnyj mir detej* (Anm. 44), S. 105–107.

56 Interview mit D. G. (Anm. 51).

Als wesentlichen Aspekt schildern die Interviewpartnerinnen und -partner den praktischen »Nutzen« des Spiels. Die im Spiel erlernten Fertigkeiten beschreiben sie als herausfordernd und gleichzeitig alltagstauglich: Feuermachen, Erste-Hilfe-Leistung, Geländeorientierung, Bestimmung der Himmelsrichtung und Morsezeichen hatten einen konkreten persönlichen Nutzen für zukünftige Abenteuer im Rahmen des Jugendtourismus – auf Wandertouren sowie in Pionierlagern, die fast jedes sowjetische Kind zumindest einmal im Leben besucht hat.⁵⁷ Auf die erzieherische Wirkung des Spiels ging hingegen keiner der Befragten ein. Die Interviewten legten mehr Gewicht auf den Spielverlauf sowie auf die Organisation und die Akteure des Spiels: »Der Verlauf an sich war interessant. Wir sind wie verrückt gelaufen. An das Spielergebnis erinnere ich mich nicht.«⁵⁸

Einer der Interviewten, der »Zarnitsa« im Pionierlager in Tadschikistan gespielt hat, nahm im Rahmen des Spiels sogar an einem Schachturnier teil.⁵⁹ Dieses kleine, aber wichtige Fallbeispiel zeigt, dass »Zarnitsa« als Spiel auch inhaltlich frei umgesetzt werden konnte und nicht unbedingt blind das Ziel der patriotischen Erziehung und Militärbildung verfolgen musste. In den Interviews traten keine geschlechtsspezifischen Unterschiede in Bezug auf das Spiel zutage, lediglich übernahmen Frauen scheinbar häufiger die Rollen von Krankenschwestern und Berichterstatterinnen, während die Männer als Nachrichtenmelder, Schützen und Späher agierten. Die Faszination für das Militärsportspiel scheint bei Jungen und Mädchen gleichermaßen vorhanden gewesen zu sein. Obwohl in den offiziellen Quellen keine geschlechterspezifische Rollenzuordnung erläutert wird, impliziert das Spiel, dass die Jungen eher die militärischen Rollen übernehmen und die Mädchen im Hintergrund Hilfe leisten. Diese Vorstellungen über die Rollenzuordnung stammen noch aus dem »Großen Vaterländischen Krieg« zwischen 1941 und 1945.⁶⁰

Obwohl die Interviewten die ideologischen Elemente des Spiels nicht explizit nannten, kam in einigen Erzählungen das kollektivistische Ideal zum Vorschein: »Jedes Kind hatte die Möglichkeit, seinen Platz im Kollektiv zu finden.«⁶¹ Diese Aussage lässt zugleich darauf schließen, dass »Zarnitsa« zusätzlichen Raum für die Selbsterfahrung der Kinder bot.⁶² Spielend konnten sie sich selbst fragen: Wie kann ich mich in dieser gesellschaftlichen Ordnung positionieren? Wie kann und will ich mich verhalten? Den pädago-

57 Jurij Konstantinov: Period 1960–80-ch gg. v istorii detsko-junošeskogo turizma SSSR [Die 1960er- bis 1980er-Jahre in der Geschichte des sowjetischen Kinder- und Jugendtourismus], in: <https://cyberleninka.ru/article/n/period-1960-80-h-gg-v-istorii-detsko-yunosheskogo-turizma-sssr/viewer> (ges. am 2. März 2020).

58 Interview mit G. J., weiblich, geb. 1960.

59 Interview mit K. R., männlich, geb. 1978.

60 Zur Rolle der Frauen in der Erinnerungskultur des »Großen Vaterländischen Krieges« siehe z. B. Beate Fieseler: Patriotinnen, Heldinnen, Huren? Frauen in der Roten Armee 1941–1945, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* (2004), H. 65, S. 37–54.

61 Interview mit T. L., weiblich, geb. 1960.

62 Armin Krenz: »Das Spiel ist der Beruf jedes Kindes!« Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungsfeld und Bildungsmittelpunkt für Kinder, in: <https://kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/2100> (ges. am 12. März 2020).

gischen Zielsetzungen entsprechend sollte das Militärsportspiel den Kindern gleichzeitig patriotische Gefühle und Heimatliebe vermitteln. Die dadurch angestoßene Vergemeinschaftung der Gefühle sollte das Kinderkollektiv stärken und das vorgeschriebene kollektive Verhalten der Kinder in ihrer Identität als Pioniere fördern.⁶³

Trotz des militärischen Inhalts von »Zarnitsa« war die Angst vor einem Krieg, vor Militärkonflikten oder einem Einsatz von Atomwaffen in den Zeitzeugenberichten kaum ein Thema. »Ich erinnere mich daran, wir liefen mit Gasmasken über das Feld, es gab ganz schön viel Rauch durch einen Raucherzeuger, Panzer kamen von allen Seiten. Sanitäterinnen borgen die ›Verwundeten‹, hinter uns stand der Militärleiter auf dem Panzertransportwagen, er schrie: ›Inga ist gefallen, hilf ihr!‹«,⁶⁴ so die Schilderung einer Interviewpartnerin aus Estland. Obwohl »Zarnitsa« also in höchstem Maß militärisch geprägt war, behauptete sie weiter: »Der Krieg war das Letzte, an was ich gedacht habe.« Der in »Zarnitsa« gespielte Kampf bzw. ausgetragene Wettbewerb zwischen zwei Mannschaften blieb offenbar weitestgehend abstrakt. Die Spielerlebnisse wurden weder mit der Rhetorik des Kalten Krieges noch der offiziellen Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg verbunden.

Generell war das Bild des Krieges für die Kinder in der damaligen Zeit in erster Linie mit dem »Großen Vaterländischen Krieg« verbunden.⁶⁵ Das Thema des Krieges, der Kriegshelden und des »Großen Sieges« war in sowjetischen Abc-Büchern und Lehrbüchern für die Grundschule sehr dominant und sollte die Kinder emotional erziehen: Die zahlreichen kriegsbezogenen Inhalte verpflichteten das Kind zu Trauer, Dankbarkeit, Verantwortungsbewusstsein, zu »Heldentaten« im Alltag und gleichzeitig auch zum Stolz auf das Vaterland.⁶⁶ In den 1960er-Jahren wurden für die Jugendlichen auch Touren »Auf den Spuren des militärischen Ruhms« organisiert. Dafür wurden neue Gedenk- und Erinnerungsstätten geschaffen, mehrere Städte erhielten den Titel »Heldenstadt«, was die Reiseprogramme und die Erfahrung der jungen Touristen deutlich prägte.⁶⁷ Bis heute ist der »Große Vaterländische Krieg« das Objekt einer ganz besonderen Erinnerungs- und Emotionskultur, das die Erziehung der Kinder prägt.

63 Igor' Kon: *Rebënok i obščestvo* [Das Kind und die Gesellschaft], Moskau 1988, S. 143.

64 Interview mit J. J., weiblich, geb. 1971.

65 Jürgen Gerhards: *Soziologie der Emotionen, Fragestellungen, Systematik und Perspektiven*, Weinheim/München 1988, S. 200.

66 Vitalij Bezrogov: *Ujti ot vojny? Zabota o prošlom v posobijach dlja načal'noj školy* [Weg vom Krieg? Die Sorgen um die Vergangenheit in Handbüchern für die Grundschule], in: *Gumanitarnye vedomosti TGPU im. L. N. Tolstogo* 18 (2016), H. 2, S. 70–90.

67 Robert Hornsby: *Soviet Youth on the March: The All-Union Tours of Military Glory, 1965–87*, in: *Journal of Contemporary History* 52 (2017), H. 2, S. 418–445; Aleksej Popov: *Pamjat' o Velikoj Otečestvennoj vojne v ideologičeskoj paradigme sovetskogo turizma* [Das Gedenken an den Großen Vaterländischen Krieg im Kontext des sowjetischen Tourismus], in: <https://cyberleninka.ru/article/n/pamyat-o-velikoy-otechestvennoj-vojne-v-ideologičeskoj-paradigme-sovetskogo-turizma/viewer/> (ges. am 4. März 2020).

Fazit und Ausblick

Obwohl sich die politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen geändert haben, lebt »Zarnitsa« heute in zwei Variationen fort. Einerseits bleibt es ein Spiel zwischen zwei Mannschaften, das Kinder unterschiedlicher Altersgruppen in der Regel in den Sommerlagern freiwillig spielen. Andererseits gehört es zu den patriotischen Erziehungsmaßnahmen, die an den Schulen heute weiter zum Einsatz kommen: Zunehmend patriotischere »Zarnitsa«-Ereignisse verlieren die spielerische Komponente und stehen eher im Dienst der Erinnerungspolitik, die sich weitgehend auf den Sieg der Sowjetunion im »Großen Vaterländischen Krieg« stützt.⁶⁸ 2016 wurde auf Initiative des russischen Verteidigungsministers Sergej Šojgu die gesamtrussische militär-patriotische Kinder- und Jugendbewegung *Junarmija* (Junge Armee) gegründet, der zurzeit mehr als 300 000 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 8 und 18 Jahren angehören.⁶⁹

Es ist wichtig, nicht zu vergessen, dass politische Bildung bzw. patriotische Erziehung nur einen Teil der kindlichen Erlebniswelt und Kultur darstellten. Andere prägende Bestandteile waren die Kommunikation innerhalb der Familie, die Unterhaltung mit Altersgenossen sowie die schulische Bildung.⁷⁰ Der Einfluss dieser Handlungsfelder auf die Sozialisierung eines Kindes war unterschiedlich groß, und es wäre falsch, den patriotischen Erziehungsmaßnahmen die entscheidende Rolle bei der Identitätsbildung der Kinder zuzuschreiben. Es ist zu vermuten, dass die Omnipräsenz und didaktische Natur des offiziellen Patriotismus kontraproduktiv wirkte und dass durch Routine eine gewisse Sinnentleerung stattfand. Die Wirkung von »Zarnitsa« war ambivalent: Es war sowohl für den Staat als auch für die Kinder interessant. Einerseits trug das Spiel ein militärisches Gewand und sollte zur patriotischen Erziehung und militärischen Vorbildung der Jugend beitragen, andererseits versprach das Mannschaftsspiel den Kindern abenteuerliche Erlebnisse und die Entwicklung von Fähigkeiten, die von ganz individuellem Nutzen waren. Es konstruierte neue Kindheitserinnerungen, die nicht unbedingt durch Staats- und Militärpropaganda geprägt wurden. »Spielernst« und Spielfreude ließen sich schwer voneinander trennen. »Zarnitsa« funktionierte nach bestimmten Grundregeln, aber es gab kein einheitliches Szenario, sondern mehrere Versionen des Spiels für Schulen, für größere Wettbewerbe und Pionierlager, für Winter und Sommer, für kleinere und größere Kinder. Das machte »Zarnitsa« zu einem Handlungsfeld, das einerseits klare thematische Grenzen hatte, andererseits aber den Spielenden Mitgestaltungsmöglichkeiten und Freiheit für die Interpretation eigener Handlungen bot.

68 Über die moderne Form von »Zarnitsa« und seine Bedeutung erschien im März 2020 ein Artikel von der Folkloristin und Spielforscherin Maria Gavrilova, der einen Fortschritt in der Erforschung des Spiels darstellt: Maria Gavrilova: Ujutnyj regress i bessil'naja gordost': kak sovetskaja voennaja igra »Zarnica« (ne) vozrodilas' v sovremennoj škole [Gemütliche Regression und ohnmächtiger Stolz: Wie das sowjetische Militärspiel Zarnitsa in der modernen Schule (k)eine Wiedergeburt erlebte], in: <https://knife.media/zarnitsa/> (ges. am 13. März 2020).

69 Website der gesamtrussischen militär-patriotischen Kinder- und Jugendbewegung »Junarmija« [Junge Armee], in: <https://yunarmy.ru/> (ges. am 16. April 2020).

70 Grete Lillehammer: The World of Children, in: Joanna Sofaer Derevenski (Hg.): Children and Material Culture, London 2000, S. 17–26.