

Florian Greiner/Maren Röger

## DEN KALTEN KRIEG SPIELEN

### Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation

Als die »Friedenswerkstatt Renningen«, eine Gruppe in einer Kleinstadt westlich von Stuttgart, ihre politischen Ideale während der 1980er-Jahre mit Hilfe eines Brettspiels verbreitete, sah dies denkbar simpel aus. Der Spielplan war ein viereckiges Feld, gefertigt aus rotem, festem Papier, unterteilt in kleinere Rechtecke. In der Mitte befand sich die sogenannte Panzergasse, in den vier Ecken standen die Akteure des Brettspiels (Bevölkerung, Politiker, Militär und Friedensbewegung), die – so ist der maschinenschriftlichen Anleitung zu entnehmen – jeweils eigene Ziele zu verfolgen hatten: Während das Militär Raketenstellungen ausbauen sollte, indem es ähnlich wie bei *Mensch ärgere Dich nicht* die anderen Figuren hinauswarf, kämpfte die Friedensbewegung für die namensgebende *Atomwaffenfreie Zone*.<sup>1</sup> Auch die »Friedenswerkstatt Sindelfingen« fertigte mit *Soziale Verteidigung* in dieser Phase ein Brettspiel an, das die Aktivisten explizit gegen die Spiele-Industrie setzen wollten. Denn in den Spiele-Sammlungen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sahen sie einen Zeitgeist, der Gewalt und Krieg propagiere.<sup>2</sup> Konkret genannt wurde das militärische Simulationsspiel *Risiko* (1957), das ursprünglich aus Frankreich stammte. Das international Millionenauflagen erzielende Brettspiel war zeitgenössisch in der Bundesrepublik in aller Munde, da es von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

---

1 Spielanleitung *Atomwaffenfreie Zone* (1983), Deutsches Spielearchiv Nürnberg, Inventarnummer 9638.

2 Spielanleitung *Soziale Verteidigung* (1980er-Jahre), Deutsches Spielearchiv Nürnberg, Inventarnummer 2405.



Vor der Indizierung: »Erobern« als Ziel im Brettspiel *Risiko* (Bundesrepublik Deutschland, 1970er-Jahre). In der ersten deutschen Version von 1961 wurden Bundesrepublik und DDR als zwei getrennte Territorien dargestellt; später gab es dann nur noch das übergreifende Feld »Mitteleuropa«.  
(Wikimedia Commons, Peter Niemayer, <<https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Risiko2.jpg>>, <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>>)

indiziert worden war und erst nach sprachlichen Anpassungen des Herausgebers (aus der »Eroberung« von Regionen wurde in der deutschen Version etwa eine »Befreiung«) seit 1982 wieder verkauft werden konnte.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Vgl. als kritische damalige Stellungnahme hierzu Robert Wolf, *Konfliktsimulations- und Rollenspiele: Die neuen Spiele*, Köln 1988, S. 62-66.

Diese Beispiele zeigen, wie im Kalten Krieg Spiele explizit politisch konzipiert oder gedeutet wurden. Im Folgenden werden wir einen Überblick zu den verschiedenen Funktionen von Spielen im Westen wie im Osten geben. Einbezogen werden Brett- und Computerspiele aus der Zeit des Kalten Krieges, die dezidiert den Ost-West-Konflikt oder einzelne Facetten davon behandelten und öffentlich verfügbar waren.<sup>4</sup> Wir möchten insbesondere auch die Entstehungs- und Rezeptionsbedingungen betrachten, in denen sich bestimmte Medienlogiken und zugleich gesellschaftliche Krisenbewältigungsstrategien spiegelten.<sup>5</sup> Ergänzt werden die Spiele selbst daher durch andere zeithistorische Quellenbestände wie Indizierungsentscheidungen, Spiele-Reviews oder Zeitungsartikel, die nicht zuletzt Rückschlüsse auf Produktionskontexte und öffentliche Relevanz zulassen. Zeitlich liegt der Fokus dabei auf der Phase des »Zweiten Kalten Krieges« der späten 1970er- und der 1980er-Jahre, in der sich die Auseinandersetzungen zwischen West und Ost verschärfen und Momente der Entspannung einer akuten neuen Kriegsgefahr wichen<sup>6</sup> – was entsprechende gesellschaftliche Reaktionen provozierte, die auch die Genese und Rezeption der Spiele prägten.

Neuere kulturhistorische Studien haben nachgewiesen, dass der Kalte Krieg auch ein imaginärer Konflikt war, der massenmedial vermittelt wurde und mental verarbeitet werden musste.<sup>7</sup> Er stellte eine Folie zur Weltbeschreibung dar, die konstitutiv für die soziale Ordnung im Westen wie im Osten war. Mittels Massenmedien wie dem bereits vergleichsweise gut erforschten Film oder der Literatur<sup>8</sup> waren viele Schauplätze und Topoi der Systemkonfrontation beobachtbar – etwa der drohende Nuklearkrieg

- 
- 4 Die Quellen wurden im Rahmen einer Lehrveranstaltung mit Hilfe der Sekundärliteratur, der internen Datenbank des Deutschen Spielearchivs Nürnberg sowie einschlägiger Online-Datenbanken von Spiele-Sammlern ermittelt. Vgl. hierzu auch Maren Röger/Florian Greiner (Hg.), *Kampf der Systeme. Brett- und Computerspiele zum Kalten Krieg in West- und Osteuropa*, in: *Zeitgeschichte-online*, Dezember 2017, URL: <<https://zeitgeschichte-online.de/thema/kampf-der-systeme>>, sowie unsere Datenbank unter <<https://coldwar-games.de>> (mit Hinweisen auf zahlreiche weitere Spiele, auch aus der Zeit nach 1989).
  - 5 Von wenigen Ausnahmen abgesehen können Praktiken der individuellen Aneignung und der tatsächlichen Wirkung von Spielen auf die jeweiligen Spieler/innen hier nicht analysiert werden. Im Mittelpunkt steht vielmehr die gesellschaftliche Rezeption, etwa in Form der Einordnung der Unterhaltungsspiele durch staatliche Instanzen oder mittels öffentlicher Debatten. Untersucht werden Spiele aus dem Unterhaltungs- sowie dem Bildungssegment.
  - 6 Vgl. Philipp Gassert/Tim Geiger/Hermann Wentker, *Zweiter Kalter Krieg und Friedensbewegung: Einleitende Überlegungen zum historischen Ort des NATO-Doppelbeschlusses von 1979*, in: dies. (Hg.), *Zweiter Kalter Krieg und Friedensbewegung. Der NATO-Doppelbeschluss in deutsch-deutscher und internationaler Perspektive*, München 2011, S. 7-29, hier v.a. S. 12-15.
  - 7 Vgl. Matthew Grant/Benjamin Ziemann (Hg.), *Understanding the Imaginary War. Culture, Thought and Nuclear Conflict, 1945–90*, Manchester 2016; Konrad H. Jarausch/Christian F. Ostermann/Andreas Etges (Hg.), *The Cold War. Historiography, Memory, Representation*, Berlin 2017; David Eugster/Sibylle Marti (Hg.), *Das Imaginäre des Kalten Krieges. Beiträge zu einer Kulturgeschichte des Ost-West-Konfliktes in Europa*, Essen 2015; Mary Kaldor, *The Imaginary War. Understanding the East-West Conflict*, Cambridge 1990.
  - 8 Vgl. exemplarisch Greg Barnhisel, *Cold War Modernists. Art, Literature, and American Cultural Diplomacy*, New York 2015; Bernard F. Dick, *The Screen Is Red. Hollywood, Communism, and the Cold War*, Jackson 2016.

oder das *Space Race* –, die den Menschen sonst nicht direkt zugänglich gewesen wären.<sup>9</sup> Die Massenmedien Brett- und Computerspiele sind dagegen in Kulturgeschichten des Kalten Krieges, aber auch in der zeithistorischen Forschung allgemein bislang kaum beachtet worden.<sup>10</sup> Während einige Studien vorliegen, die bezüglich der technischen Entwicklung (z.B. des Mikroprozessors) und auch der Spiele-Inhalte eine »symbiotische Beziehung« zwischen Kaltem Krieg und digitalen Spielen diagnostizieren,<sup>11</sup> konzentriert sich die Forschung vornehmlich auf die Analyse von Geschichtsbildern in heutigen Video- und Computerspielen.<sup>12</sup> Eine noch gravierendere Forschungslücke herrscht bezüglich Brettspielen, die bisher unter historischen Blickwinkeln fast nur populärwissenschaftlich behandelt wurden.<sup>13</sup> Dabei ermöglichten Spiele auf besondere Art und Weise eine Immersion in das Setting des Kalten Krieges.<sup>14</sup> Angela Schwarz hat

- 
- 9 Entsprechend avancierten Fragen der Wahrnehmung und Repräsentation des Ost-West-Konflikts in jüngster Zeit zu zentralen Gegenständen der *Cold War Studies*. Vgl. Federico Romero, *Cold War historiography at the crossroads*, in: *Cold War History* 14 (2014), S. 685-703.
- 10 Vgl. das zentrale lexikalische Nachschlagewerk zur »Cold War Culture« von Richard Schwartz, welches ausführlich auf Literatur, Kunst und Filme, aber überhaupt nicht auf Spiele eingeht: Richard A. Schwartz, *Cold War Culture. Media and the Arts, 1945–1990*, New York 1998. Zur medientheoretischen Einordnung von Computerspielen als Massenmedien vgl. Holger Zapf, *Computerspiele als Massenmedium. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive*, in: Tobias Bevc/Holger Zapf (Hg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz 2009, S. 11-25.
- 11 Eugen Pfister, *Cold War Games™*. Der Kalte-Krieg-Diskurs im digitalen Spiel, in: Portal Militärgeschichte, 10.4.2017, URL: <[http://portal-militaergeschichte.de/pfister\\_coldwargames](http://portal-militaergeschichte.de/pfister_coldwargames)>.
- 12 Vgl. in Auswahl: Matthew W. Kapell/Andrew B.R. Elliott (Hg.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, New York 2013; Angela Schwarz (Hg.), »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, Münster 2010, 2., erweiterte Aufl. 2012; Zach Whalen/Laurie N. Taylor (Hg.), *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, Nashville 2008. Überblicke bieten Angela Schwarz, *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 398-447, und Eugen Pfister, »Das Beste, was wir von der Geschichte der Computerspiele haben, ist der Enthusiasmus, den sie erregt« – Eine kurze Bestandsaufnahme aktueller Publikationen zur Computerspielhistoriografie, in: *Neue Politische Literatur* 63 (2018), S. 385-394. Die Termini »digitales Spiel«, »Videospiele« und »Computerspiel« werden im Folgenden synonym gebraucht, da sie nach Sven Jöckel »einen mehr oder weniger identischen Untersuchungsgegenstand« bezeichnen, obwohl sie strenggenommen definitorisch voneinander zu trennen wären. Hierunter fallen elektronische Spiele, die sich im Wesentlichen durch einen interaktiven Charakter auszeichnen. Vgl. ausführlich Sven Jöckel, *Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte*, Wiesbaden 2009, S. 21-64, Zitat S. 21.
- 13 Vgl. etwa Ulrich Schädler (Hg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007, als Beispiel für die häufig sehr aufwendig illustrierten und für ein breiteres Publikum von Spiele-Liebhaber/innen gedachten Publikationen mit Überblicken zu Spielprinzipien und konkreten Spielen. Immerhin haben andere Disziplinen in den letzten Jahren einige sozialhistorisch relevante Arbeiten vorgelegt, vor allem zu Strategiespielen, die in politischen Think Tanks, der sozialwissenschaftlichen Forschung und dem Militär zur Simulation möglicher Konfliktszenarien dienen. Vgl. Stefan Böhme/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.), *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Governamentalität, Topografie*, Münster 2014; Ernst Strouhal (Hg.), *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Frankfurt a.M. 2016.
- 14 Vgl. Jonathan Harth, *Computergesteuerte Spielpartner. Formen der Medienpraxis zwischen Trivialität und Personalität*, Wiesbaden 2014, v.a. S. 39-46.

am Beispiel von Computerspielen zur ostmitteleuropäischen Geschichte mit Recht auf die unterschiedliche Intensität der Mediennutzung hingewiesen: Während Fernsehdokumentationen oder Spielfilme vielleicht ein-, zwei- oder dreimal angesehen, Romane und Comics ähnlich häufig zur Hand genommen werden, ist anzunehmen, dass zumindest abwechslungsreiche Computerspiele deutlich öfter verwendet werden.<sup>15</sup> Gleiches gilt für Brettspiele, die gerade in Familien- und Freundeskreisen dem gemeinsamen Zeitvertreib dienen.<sup>16</sup>

Angesichts des Mangels an Grundlagenforschung sollen im Folgenden keine empirischen Detailanalysen zu einzelnen Spielen erfolgen, wie sie in den *Game Studies* zumeist üblich sind. Stattdessen ist das Ziel dieses Beitrags, am Beispiel der »Cold War Games« programmatisch die zeithistorische Relevanz von Spielen auszuloten. Denn Spielen ist, so bemerkte Johan Huizinga bereits 1938, eine tradierte Kulturtechnik, die zentral für gesellschaftliche Sinnsuche ist.<sup>17</sup> Das Spiel ist demnach ein Medium, das eigenes Agieren ermöglicht, in dem »Gesetze des realen Alltags vereinfacht« werden und ein »Probearbeiten« stattfinden kann.<sup>18</sup> Durch Spiele kann Wissen vermittelt und Werte-Erziehung geleistet werden. Freilich bietet das überschäumende, entgrenzende, sich Autoritäten entziehende Element von Spielen auch einen guten Ort für Systemkritik und ist von den Obrigkeiten durchaus gefürchtet. Auf beiden Seiten des »Eisernen Vorhangs« nutzten Institutionen der Macht wie auch Oppositionelle diese Funktion. Denn im Spiel »schafft sich der Mensch einen Freiraum der Phantasie, der die Grenzen der Realität transzendiert und in dem er sich als Ganzes, im Guten wie im Bösen, entfalten kann.«<sup>19</sup> Brett- und digitale Spiele eigneten sich darüber hinaus hervorragend, um die Charakteristika des Kalten Krieges zu veranschaulichen und den Kampf zwischen den Systemen zu simulieren. Spielen – so unsere These – fiel damit eine zentrale Funktion bei der Vermittlung von Grundlogiken des Ost-West-Konflikts zu.

15 Angela Schwarz, »Niedźwiedzie, które jeżdżą na rowerach jednokołowych«? Historia i jej funkcje w grach komputerowych o XX-wiecznych dziejach Europy środkowo-wschodniej [»Bären, die mit dem Einrad fahren«? Geschichte und ihre Funktionen in Computerspielen über Mittel- und Osteuropa im 20. Jahrhundert], in: Miloš Rezník u.a. (Hg.), *Historia w kulturze ponowoczesnej. Koncepcje – metody – perspektywy badawcze* [Geschichte in der postmodernen Kultur. Konzepte – Methoden – Forschungsperspektiven], Kraków 2017, S. 165-190, hier S. 189.

16 Einführend zu Brettspielen David Parlett, *The Oxford History of Board Games*, Oxford 1999, wo die Schwierigkeiten der genauen Definition erläutert werden. Üblicherweise wird darauf verwiesen, dass Brettspiele nach einem Regelwerk funktionierende Spiele mit mindestens zwei Spieler/innen sind, die um ein Spielbrett (plus Figuren, Steine etc.) zentriert sind. Zudem wird das Ende des Spiels meist durch Sieg oder Niederlage definiert; vgl. ebd., S. 3. In unserem Aufsatz bleiben Kartenspiele außen vor, obwohl sie einige Charakteristika teilen.

17 Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938], Reinbek 1972.

18 Max J. Kobbert, *Kulturgut Spiel*, Münster 2010, S. 99, S. 111. Vgl. für die Bedeutung von Spielen zur Prognose und Erprobung menschlichen Handelns: Rolf F. Nohr/Theo Röhle, »Schulen ohne zu schulmeister«: Unternehmensplanspiele in den 1960er-Jahren, in: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 13 (2016), S. 38-60.

19 Schädler, *Spiele* (Anm. 13), S. 7.

Im Anschluss an einen allgemeinen Überblick zur Entwicklung von Brett- und digitalen Spielen im Westen wie im Osten (1.) fragen wir danach, wie sich Spiele in die Wettkampfflogik des Kalten Krieges einschrieben (2.). Welche Bestandteile des Systemkonflikts verhandelten sie, und wie stellten sie diese dar? Konnte etwa der Wettkampfcharakter des Kalten Krieges ausgespielt werden? Weiter ist das identifikatorische Potential der Spiele zu vermessen, das sich sowohl auf den eigenen Block als auch auf die nationale Ebene richten, also eine Verankerung unter der oder teilweise sogar gegen die Blockkultur besitzen konnte (3.). Schließlich untersuchen wir, wie Spiele als Orte der Gesellschaftskritik fungierten (4.) und wie die jeweiligen Obrigkeiten hierauf antworteten (5.). Welche Akteursgruppen nutzten oder bekämpften das Medium Spiel, um im Ost-West-Konflikt ihre politischen Ziele und Deutungen zu präsentieren sowie die spielende Öffentlichkeit zu mobilisieren? Welche gesellschaftlichen Reaktionen riefen sie hervor?

## 1. Das Spiel als Wirtschaftsfaktor und Kulturtechnik zu Zeiten der Blockkonfrontation

Während die Entwicklung von Brettspielen im »Ostblock« häufig in Staatsverlagen organisiert war und staatlicher Kontrolle unterlag,<sup>20</sup> waren es in der westlichen Welt überwiegend kommerziell ausgerichtete Verlage, die solche Medien herausgaben. Denn mit populären Spielen ließ sich viel Geld verdienen: Einige Spiele wie *Mensch ärgere Dich nicht* (1910) waren bereits vor Beginn des Kalten Krieges Klassiker geworden. In den 1980er-Jahren hatte dieses Brettspiel, das auch im »Ostblock« weitere Lizenzausgaben bekam, eine weltweite Auflage von 55 Millionen Exemplaren erreicht. Auch andere Spiele wie *Scrabble* (1949) und *Memory* (1959) hatten sich bis Ende der 1980er-Jahre zu Longsellern mit hohen achtstelligen Auflagezahlen entwickelt.<sup>21</sup> Im Westen entstand spätestens während der 1960er-Jahre ein Markt für Erwachsenenspiele. Ausgangspunkt dieser Entwicklung waren die USA, wo *Simulation Games* Teil des universitären Curriculums in den wirtschafts- und sozialwissenschaftlichen Fächern waren und zudem vom Militär zu strategischen Überlegungen genutzt wurden.<sup>22</sup> Gleichzeitig wurde Brettspielen eine gesellschaftliche Aufwertung zuteil,

20 In der DDR waren etwa ab Anfang der 1970er-Jahre keine Privatfirmen mehr an der Spiele-Herstellung beteiligt. Vgl. J. Peter Lemcke, *Spiele in der SBZ und der DDR oder Sind Spiele gefährlich?*, in: Arbeitskreis Bild Druck Papier (Hg.), *Tagungsband Dresden 2005*, Münster 2006, S. 103-110, hier S. 105.

21 Vgl. zur Entwicklung des Erwachsenenpielmarktes Bernward Thole, »Dem Homo Ludens eine Gasse«, in: Martin Thiele/Michael Geithner (Hg.), *Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR*, Berlin 2013, S. 107-111. Zu den hier genannten Auflagezahlen: Miese Stimmung, in: *Spiegel*, 12.1.1987, S. 170-174.

22 Vgl. Böhme/Nohr/Wiemer, *Diskurse des strategischen Spiels* (Anm. 13), und Isabell Schrickel, Von Schmetterlingen und Atomreaktoren: Medien und Politiken der Resilienz am IASIA, in: *Behemoth* 7 (2014) H. 2, S. 5-25. Zum weiteren Themenkomplex vgl. Robert Leonard, *Von Neumann, Morgestern and the Creation of Game Theory. From Chess to Social Science, 1900–1960*, Cambridge 2010, sowie zeitgenössisch: Manchmal auch rot, in: *Spiegel*, 24.4.1972, S. 166-168.



indem Spiele-Rezensionen in Tageszeitungen erschienen und sich ein Kritikersystem mit Preisen entwickelte – ein deutliches Spiegelbild der Marktentwicklung und gleichzeitig der Professionalisierung des Spiele-Diskurses.<sup>23</sup>

Auf der anderen Seite des »Eisernen Vorhangs« verlief die Entwicklung der Erwachsenenspiele schleppender. So waren 80 Prozent der Gesellschaftsspiele in der DDR Kinderspiele.<sup>24</sup> Innovationen auf dem Spiele-Markt wurden im »Ostblock« gezielt ausgebremst, indem unerwünschte Produkte zwischen den Instanzen zerredet wurden.<sup>25</sup> Cynthia Schönfeld, ehemalige Leiterin des Deutschen SPIELemuseums, klassifiziert den Großteil der DDR-Spiele als »unpolitisch«, was sie an der weitgehenden Abwesenheit von »Propaganda« festmacht.<sup>26</sup> Sie bleibt hier einem engen Politikbegriff verpflichtet, der zudem eine top-down-Sicht auf Staat und Bevölkerung bedient. Dabei hat die Kulturgeschichte der Politik vielfach auf die Bedeutung von Symbolen und teils subtilen Semantiken hingewiesen.<sup>27</sup> Zahlreiche Spiele-Formate in Ost und West transportierten während des Kalten Krieges politische Themen und Deutungen, ohne dass sie explizit für Propagandazwecke hergestellt werden mussten.<sup>28</sup>

Auch der Video- und Computerspiele-Markt entwickelte sich auf beiden Seiten des »Eisernen Vorhangs« unterschiedlich und zeitversetzt. Im Westen avancierten Videospiele spätestens mit der Entwicklung der sogenannten dritten Konsolen-Generation (8-Bit) Anfang der 1980er-Jahre zum populärkulturellen Mainstream.<sup>29</sup> Viele Konsolen erreichten achtstellige Absatzzahlen; Spitzenreiter war der *Nintendo Famicom* (NES) mit über 60 Millionen verkauften Geräten. Allein in den USA setzte der Videospiele-Markt 1983 knapp 3,2 Milliarden Dollar um.<sup>30</sup> Zwar brach der Konsolen-Markt Mitte

23 Trotz dieser Aufwertung werden in kaum einem Land Brett- und Computerspiele bislang als Kulturgüter klassifiziert, und entsprechend hat keine zentrale Archivierung stattgefunden. Die Quellengrundlage ist für Deutschland die beste, da mit dem Deutschen Spielearchiv in Nürnberg und dem Deutschen SPIELemuseum in Chemnitz Einrichtungen bestehen, die sich der Archivierung und Sammlung verschrieben haben. Dies lässt sich auch mit einer »Ausnahmestellung« der Bundesrepublik erklären, erscheinen doch in keinem anderen Land der Welt jährlich so viele neue Spiele; vgl. Kobbert, *Kulturgut Spiel* (Anm. 18), S. 95.

24 Vgl. Cynthia Schönfeld, Spiele und Spieleherstellung in der DDR, in: Thiele/Geithner, *Nachgemacht* (Anm. 21), S. 55-58, hier S. 56.

25 Vgl. Lemcke, *Spiele* (Anm. 20), S. 109.

26 Schönfeld, *Spiele* (Anm. 24), S. 56.

27 Einführend Thomas Mergel, Kulturgeschichte der Politik, Version 2.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 22.10.2012, URL: <[http://docupedia.de/zg/mergel\\_kulturgeschichte\\_politik\\_v2\\_de\\_2012](http://docupedia.de/zg/mergel_kulturgeschichte_politik_v2_de_2012)>.

28 Diese Funktion von Spielen konnte in anderen Zusammenhängen bereits belegt werden: So wurden Kriegsspiele im Zweiten Weltkrieg selten von den Regierungen direkt herausgegeben, sondern die Hersteller passten sich den tagespolitisch geprägten Interessen ihrer Zielgruppen an. Vgl. Gejus van Diggele/Lydia Mischkulnig, Spiele im Zweiten Weltkrieg. Propaganda, Werbung oder Kommerz. Ein Gespräch, in: Strouhal, *Agon und Ares* (Anm. 13), S. 200-212, hier S. 210.

29 Zur historisch-technischen Entwicklung von Video- und Computerspielen vgl. Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes 2010. Für nationale Unterschiede vgl. Mark J.P. Wolf (Hg.), *Video Games Around the World*, Cambridge 2015.

30 Zu den Verkaufszahlen der einzelnen Konsolen vgl. Winnie Forster, *Spielkonsolen und Heimcomputer 1972–2015*, Utting 2015, S. 52-99, speziell zum NES S. 86. Siehe für die Umsatzzahlen der US-Video-Spielindustrie Donovan, *Replay* (Anm. 29), S. 108.

der 1980er-Jahre vor allem in Nordamerika abrupt ein, doch boomten digitale Spiele infolge des gleichzeitig einsetzenden Siegeszuges von Heimcomputern im ganzen Westen ungebrochen weiter. Wegen der großen Menge an Raubkopien geben die Verkaufszahlen nur einen Bruchteil der tatsächlichen Spieler/innenzahl wieder, sie erreichten aber bereits in den 1980er-Jahren mitunter eine zweistellige Millionenhöhe.<sup>31</sup>

Die Entwicklung von Arcade-Automaten, Konsolen und Heimcomputern war in allen Ländern des »Ostblocks« zu jener Zeit, auch infolge des Technologie-Embargos, stark rückständig. Zwar wurden immer wieder Geräte, Mikroprozessoren und Schaltkreise für Videospiele aus dem Westen kopiert oder geklont – diese erreichten aber nie die gleiche Qualität, waren sehr teuer und meist kaum verfügbar.<sup>32</sup> Auch offizielle Spiele erschienen nahezu keine. So standen für *Polyplay*, den einzigen, erst 1986 entwickelten Arcade-Automaten in der DDR, gerade einmal acht Spiele zur Auswahl. Westkonsolen und -spiele waren aus ideologischen Gründen und aus Furcht vor Spionage verboten.<sup>33</sup> Allerdings ließ sich der Markt kaum staatlich einhegen, zumal die Technologie Transfers zwischen West und Ost begünstigte.<sup>34</sup> Geräte wie der populäre *Commodore 64* waren auch im »Ostblock« auf Flohmärkten oder über westliche Verwandtschaft zu erwerben. Raubkopierte Westspiele zirkulierten großflächig und wurden nicht zuletzt über die populären Computerklubs verbreitet, die etwa in der Tschechoslowakei ein hoch effektives Distributionssystem organisierten. Dazu entwickelten jugendliche Hobbyprogrammierer Hunderte von privaten Spielen. Bereits vor der politischen »Wende« hatten digitale Spiele damit auch im Osten reüssiert.<sup>35</sup>

31 Vgl. Eugen Pfister, Von der Notwendigkeit der historischen Analyse von Computerspielen, in: *Historische Sozialkunde* 43 (2013) H. 4, S. 4-8, hier S. 6.

32 Vgl. für die DDR Peter Salomon, *Die Geschichte der Mikroelektronik-Halbleiterindustrie der DDR*, Dessau 2003, etwa S. 42; für die Sowjetunion Felix Herrmann, Zwischen Planwirtschaft und IBM. Die sowjetische Computerindustrie im Kalten Krieg, in: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 9 (2012), S. 212-230; für die Tschechoslowakei Jaroslav Švelch, Indiana Jones Fights the Communist Police: Local Appropriation of the Text Adventure Genre in the 1980s Czechoslovakia, in: Nina B. Huntemann/Ben Aslinger (Hg.), *Gaming Globally: Production, Play, and Place*, New York 2013, S. 163-182, hier v.a. S. 163-166; für Polen Bartłomiej Kluska/Mariusz Rozwadowski, *Bajty polskie [Polnische Bytes]*, Sosnowiec 2014.

33 Vgl. Boris Kretzinger, *Pac-Man vs. Hase und Wolf*. Computer- und Videospiele in der DDR, in: Stefan Zahlmann (Hg.), *Wie im Westen, nur anders. Medien in der DDR*, Berlin 2010, S. 378-384.

34 Diese Transfers funktionierten keinesfalls einseitig. So war das bekannte und im Westen zu einem der am meisten verkauften Spiele aller Zeiten avancierende *Tetris* 1984 von einem russischen Entwickler programmiert und dann zunächst unlicenziert von westlichen Unternehmen produziert worden. Zur grenzüberschreitenden Dimension digitaler Spiele vgl. Josef Köstlbauer u.a. (Hg.), *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*, Wien 2018.

35 Vgl. für die DDR Jens Schröder, *Auferstanden aus Platinen. Die Kulturgeschichte der Computer- und Videospiele unter besonderer Berücksichtigung der ehemaligen DDR*, Stuttgart 2010; für die Tschechoslowakei Jaroslav Švelch, Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia, in: *Game Studies* 13 (2013) H. 2, URL: <<http://gamestudies.org/1302/articles/svelch>>.



## 2. Kompetitive Spiele? Der Kalte Krieg als Wettkampf

Aufgrund seiner ausgeprägt agonalen Struktur sei der Kalte Krieg, so Helmut Lethen und Thomas Macho unter Verweis auf Simulationen und die Verwendung der Spieltheorie in politischen Kontexten, die »Hochzeit der Assoziation und Annäherung von Krieg und Spiel« gewesen.<sup>36</sup> Doch über den bereits erforschten Zusammenhang von wissenschaftlich flankierter Simulation und politischer Verwertbarkeit angesichts des drohenden Konfliktausbruchs hinaus gab es einen weiteren engen Konnex. Denn Brett- und digitale Spiele laufen in der Regel auf Gewinn oder Niederlage hinaus und werden durch kompetitive Start-Ziel-Settings umgesetzt.

Der Blick auf die Spiele-Produktion beiderseits des »Eisernen Vorhangs« offenbart allerdings, dass die Logiken des Kalten Krieges, vor allem der Wettkampfcharakter, nur auf einer Seite voll zum Einsatz kamen: im Westen. So war gerade bei US-amerikanischen Firmen der Kalte Krieg wegen seiner binären Codes ein beliebtes Motiv in Spielen, da diese für die Handlung klare Narrative anboten und in aller Regel – mit der Sowjetunion – ein für den westlichen Markt klar definiertes Feindbild enthielten. Zwar gilt ähnliches auch für andere populärkulturelle Formate wie den Film, aber im Fall der Spiele waren es besonders Politik- und Konfliktsimulationen für den Massenmarkt, in denen sich das Ringen der Blöcke um Einfluss, Macht und Stärke gut umsetzen ließ.

Im »Ostblock« hingegen waren besonders Simulationen im Bereich von Unterhaltungsspielen<sup>37</sup> verpönt, denn: »Das kommunistische System fürchtete den objektiven oder auch nur fiktiven Vergleich.«<sup>38</sup> Angesichts der insgesamt gepflegten Überlegenheitsrhetorik der Warschauer-Pakt-Staaten mag dies zunächst erstaunen, doch ist hier auf den spezifischen Charakter der Spiele hinzuweisen. Noch viel stärker als Romane oder Filme ermöglichen sie das wiederholte Eintauchen in die dargestellten Welten.

36 Helmut Lethen/Thomas Macho, Umfriedung, Theater und Rausch des Krieges im Spiel. Ein Gespräch, in: Strouhal, *Agon und Ares* (Anm. 13), S. 14-22, hier S. 17.

37 Wirtschaftsplanspiele waren in der UdSSR seit den 1930er-Jahren verbreitet, um Kalkulationen der Mehrjahrespläne zu erstellen. Auch im Militär gab es derartige Planspiele. Nach heutigem Überlieferungs- und Wissensstand drangen beide Formen jedoch nicht in den Massenmarkt ein. Zur Bedeutung von Spielen in der Sowjetunion der 1930er-Jahre siehe Larisa Kočubej, Reise nach Moskau. Politik und Propaganda in russisch-sowjetischen Spielen vor dem Zweiten Weltkrieg, in: Strouhal, *Agon und Ares* (Anm. 13), S. 253-272. Für Planspiele in der Sowjetunion siehe John H. Gagnon, Mary M. Birshtein. The Mother of Soviet Simulation Gaming, in: *Simulation & Games* 18 (1987) H. 1, S. 3-12.

38 Lemcke, *Spiele* (Anm. 20), S. 109. Im Folgenden konzentrieren wir uns auf öffentlich zugängliche Simulationen im Brett- und Computerspielformat. Ausgeklammert werden sowohl Simulationen etwa im militärischen oder wissenschaftlichen Bereich sowie klassische Tabletop-Strategiespiele, die sich besonders im 19. Jahrhundert großer Beliebtheit erfreut hatten. Vgl. für das frühe Tabletop-Kriegsspiel (*miniature wargame*), im Rahmen dessen zahlreiche Spielmechanismen entstanden, die sich in modernen Brett- und sogar Videospiele bis heute finden lassen, Philipp von Hilgers, Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812–1824, in: *Board Game Studies* 3 (2000), S. 59-77, sowie ausführlich zur Geschichte des Genres Sebastian Deterding, Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel, in: Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.), *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, S. 87-113.

Ein identifikatorisches, womöglich noch zum Gewinn führendes Ausspielen der westlichen Opponenten war im engen Korsett der Kulturpolitik zahlreicher sozialistischer Staaten nicht opportun. Zudem war die sozialistische Werte-Erziehung bei Spielen auf Kooperation angelegt, was vor allem für Bewegungsspiele galt.<sup>39</sup>

Auch Kriegsspiele fanden aus politischen Gründen so gut wie keine Verbreitung im »Ostblock«, was angesichts des hohen Stellenwertes des Militärischen in vielen sozialistischen Staaten überrascht. Die »Wehrerziehung« war in zahlreichen Ländern des Warschauer Paktes Teil des Unterrichts, und auch Kriegsspielzeug war verbreitet, wenngleich – so konstatierte zumindest Matthias Rogg für die DDR – in der Öffentlichkeit nicht dafür geworben wurde.<sup>40</sup> Doch scheint es hier eine Trennlinie gegeben zu haben: Während das Spiel mit den Miniatur-Soldaten und Panzern der eigenen Armeen der positiven Bindung an das wehrhafte sozialistische Vaterland diente, widersprach es dem kultivierten Selbstbild der sozialistischen Staaten als Wahrer von Völkerverständigung und Frieden, die militärische Eskalation zum spielerischen Vergnügen zuzulassen.<sup>41</sup> In vielen der sowjetischen Satellitenstaaten dürfte hinzugekommen sein, dass die Rote Armee und das militärische Bündnis mit der Sowjetunion – allerspätestens nach der Niederschlagung des Prager Frühlings 1968 – nicht unumstritten war, sich der Warschauer Pakt in einer bipolaren Konfliktsimulation folglich nicht direkt als das »Eigene« erkennen ließ. Gab es während der späten 1920er- und der 1930er-Jahre sowjetische Spiele, in denen zumeist die militärischen Errungenschaften der Bolschewiki inszeniert worden waren,<sup>42</sup> erschienen nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges höchstens noch solche mit historischem Bezug – etwa auf den Russlandfeldzug Napoleons von 1812.<sup>43</sup> Auch in der Sowjetunion lagen die »Grenzen des Spielbaren« nach 1945 in einer Eskalation des Kalten Krieges.

Im Westen dagegen entwickelten sich die in Wissenschaft und Militär bereits intensiv genutzten Simulationen zu einem der populärsten Genres auch auf dem Massenmarkt – der militärisch-industrielle Komplex sowie die Unterhaltungskultur durchdrangen sich hier gegenseitig. Tatsächlich setzte das amerikanische Militär

39 Vgl. etwa den Erziehungsplan für den Kindergarten, bestätigt vom Ministerium für das Bildungswesen der RSFSR am 18. Juli 1968, in: Oskar Anweiler/Friedrich Kuebart/Klaus Meyer (Hg.), *Die sowjetische Bildungspolitik von 1958 bis 1973. Dokumente und Texte*, Heidelberg 1976, S. 171-175.

40 Vgl. etwa Hannes Adomeit/Hans-Hermann Höhmann/Günther Wagenlehner (Hg.), *Die Sowjetunion als Militärmacht*, Stuttgart 1987; zur DDR Matthias Rogg, *Armee des Volkes? Militär und Gesellschaft in der DDR*, Berlin 2008.

41 Vgl. etwa für die DDR Martin Thiele-Schweiz, *Spiel, Staat und Subversion. Nachgemachte Gesellschaftsspiele in der DDR*, phil. Diss. Hochschule für Bildende Künste Braunschweig 2017, S. 133-136. In Polen verdammt den Zeitungen das Brettspiel *Risiko* wegen vermeintlicher kriegsverherrlichender Anspielungen auf einen Dritten Weltkrieg; vgl. Lech Pijanowski, *Podróże w krainie gier [Reisen ins Land der Spiele]*, Warschau 1969, S. 295f.

42 Zu sowjetischen Kriegsspielen vor dem Zweiten Weltkrieg vgl. Kočubej, *Reise nach Moskau* (Anm. 37), v.a. S. 260f.; The State Russian Museum (Hg.), *Play of Passion in Russian Fine Art*, Formia 1999, S. 66f., S. 80f.

43 Vgl. *Igry o voennoj istoriji. Istorija voennyh igr* [Spiele zur Militärgeschichte. Geschichte der Kriegsspiele], in: *Svobodnyj obozrevatel' voenno-istoričeskich igr, izdanych na russkom jazyke* [Kostenloser Rezensionendienst militärisch-historischer Spiele in russischer Sprache], 23.7.2017, URL: <[https://tesera.ru/article/russian\\_wargames](https://tesera.ru/article/russian_wargames)>.

Konfliktsimulationen seit Mitte der 1970er-Jahre zu Übungszwecken ein und folgte dabei nicht zuletzt Szenarien, die die militärnahe Denkfabrik RAND Corporation bereits in den ersten beiden Nachkriegsjahrzehnten entwickelt hatte, wonach mathematische Analysen überkommenen taktischen Erwägungen den Rang abgelaufen hätten.<sup>44</sup> Spiele boten eine Gelegenheit, mit vermeintlicher Exaktheit Verläufe von Schlachten zu bestimmen und zu rationalisieren, die ein hohes Maß an Unberechenbarkeit aufwiesen. Das menschliche Agieren und Entscheiden in militärischen Situationen konnte so auf abstrakte Weise modelliert und mittels spielerischer Wiederholung überprüft werden.<sup>45</sup>

Insbesondere militärische Konfliktsimulationen (Cosims) waren Ausdruck der spezifischen Produktionsbedingungen sowie Deutungskonflikte des Kalten Krieges; sie unterlagen in jenen Jahren einer starken Kommerzialisierung. So stiegen die Verkaufszahlen für Brettspiel-Cosims von 62.000 im Jahr 1964 über 743.000 im Jahr 1975 auf einen Höchststand von knapp 2,2 Millionen im Jahr 1980 an. Entsprechend reüssierte der amerikanische Spiele-Verleger »Simulations Publications, Inc.« (SPI) mit seinen »board wargames«. Diese wurden etwa über die hauseigene Zeitschrift »Strategy & Tactics« vertrieben, in der jeder Ausgabe ein Brettspiel beilag – zur Hochphase produzierten mehr als 40 Mitarbeiter/innen pro Jahr über 40 Spiele für 37.000 Abonnent/innen.<sup>46</sup> Zugleich überschwemmte eine Fülle an Veröffentlichungen zu Konfliktsimulationen den Buchmarkt und trug ebenfalls dazu bei, in Spielformat gepacktes Wissen über militärische Waffen, Strategien und Eskalationspotentiale zu popularisieren.<sup>47</sup>

In den 1980er-Jahren brach der Brettspiele-Markt sukzessive ein, was sich mit der neuen Konkurrenz durch digitale Spiele erklärt, die einen einfacheren Zugang zu den oft komplexen Kriegssimulationen versprachen. Folglich gab etwa die Produktionsfirma Avalon Hill früh eine Reihe von Videospiele wie *B1 Nuclear Bomber* (1980) heraus, einen textbasierten Flugsimulator, in dem ein Nuklearangriff auf die Sowjetunion verübt werden musste. 1985 übertraf die Gesamtzahl der verkauften digitalen Simulationsspiele bereits diejenige der verkauften Brettspiel-Cosims, wobei auch die Absatzzahlen einzelner Titel nun deutlich höher liegen konnten – mitunter in einem sechsstelligen Bereich.<sup>48</sup> Nicht nur die Hersteller und die spielende Öffentlichkeit

44 Vgl. Sharon Ghamari-Tabrizi, *Simulating the Unthinkable: Gaming Future War in the 1950s and 60s*, in: *Social Studies of Science* 30 (2000), S. 163-223, hier v.a. S. 164. Ausführlich zur historischen Verbindung von Militär und Spiel Philipp von Hilgers, *Kriegsspiele. Eine Geschichte der Ausnahmezustände und Unberechenbarkeiten*, München 2008, und wegweisend Patrick Crogon, *Gameplay Mode. War, Simulation, and Technoculture*, Minneapolis 2011.

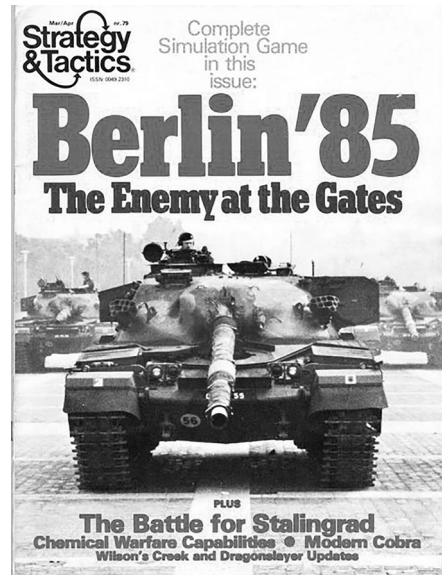
45 Vgl. Rolf F. Nohr, *Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel*, in: ders./Wiemer, *Strategie Spielen* (Anm. 38), S. 29-68.

46 Vgl. Sebastian Deterding, *Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming*, in: Nina B. Huntemann/Matthew Thomas Payne (Hg.), *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*, London 2010, S. 21-38, hier S. 29.

47 Vgl. etwa die Veröffentlichungen des britischen Militärhistorikers Donald Featherstone, darunter die vierbändige Reihe *War Games through the Ages*, London 1972–1976.

48 James F. Dunnigan, *Wargames Handbook. How to Play and Design Commercial and Professional Wargames*, San Jose 2000, S. 199.

Heft 79 (März 1980) der US-amerikanischen Kriegsspiele-Zeitschrift »Strategy & Tactics«, die seit 1967 erscheint



verschoben ihren Fokus, sondern auch das Militär. So beauftragte das für die Entwicklung der Gefechtsführung sowie die entsprechende Aus- und Weiterbildung der Offiziere verantwortliche »U.S. Army Training and Doctrine Command« Anfang der 1980er-Jahre Atari damit, eine für militärische Übungszwecke geeignete Variante seiner Arcade-Panzersimulation *Battlezone* (1980) zu entwickeln.<sup>49</sup>

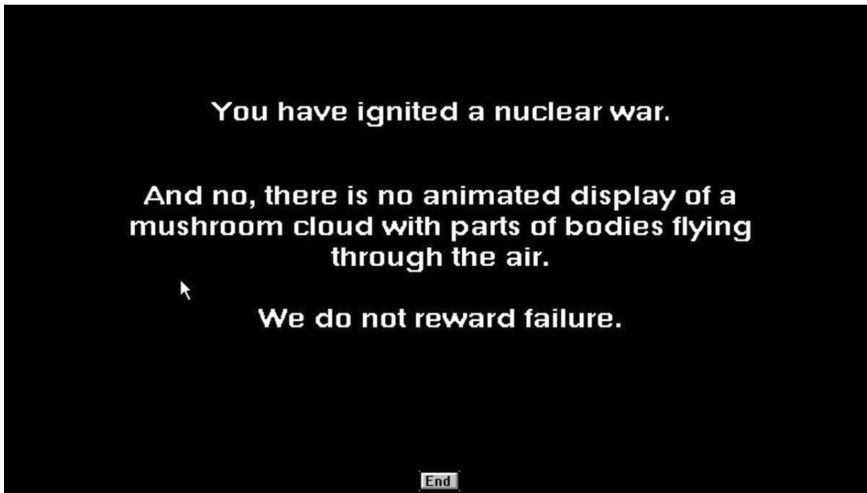
Wie bei Brettspiel-Cosims nahm auch eine große Zahl der frühen militärischen Videospiele den Kalten Krieg als thematischen Anker. Die Spannweite reichte von simplen taktischen Konfliktsimulationen wie *Computer Conflict* (1980) oder *Combat: Conflict Simulation* (1985) über Strategiespiele wie *NATO Commander* (1983) oder *Global Commander* (1987) bis hin zu aufwendigen U-Boot- und Flugsimulatoren wie der Roman-Adaption *The Hunt for Red October* (1987) oder *F-19 Stealth Fighter* (1988). Viele Spiele fokussierten die technisch-strategische Seite und blendeten moralisch-ethische, aber auch größere politische Fragen vollständig aus. So verkündete das Handbuch von *B1 Nuclear Bomber* mit Blick auf die im Spiel vorzunehmende Auswahl des Ziels für den Atomangriff gegen die Sowjetunion lapidar: »The primary target is chosen at random from the list of targets. All targets have a population of more than one million persons.«<sup>50</sup> Eine Besprechung des Spiels in der US-Zeitschrift »Computer Gaming World« kritisierte zwar neben technischen Aspekten die mangelnde Wirklichkeitsnähe – so sei es in der Realität sicher schwieriger, einen Atombomber auf Bodenhöhe über Russland zu fliegen –, hatte mit der Grundidee aber keine Probleme.

49 Vgl. Ed Halter, *From Sun Tzu to Xbox. War and Video Games*, New York 2006, S. 129-135.

50 <[http://applevalvult.com/software/b-1\\_nuclear\\_bomber/b-1\\_bomber.pdf](http://applevalvult.com/software/b-1_nuclear_bomber/b-1_bomber.pdf)>.

Das Spiel bereite viel Freude, insbesondere dem »war monger who has always wondered what it would be like to sit in the cockpit of a sophisticated flying machine and drop a nuclear load on the ›enemy«.<sup>51</sup>

Nicht nur militärische, auch politische Konfliktsimulationen gewannen in jenen Jahren an Popularität. Große öffentliche Aufmerksamkeit erlangte beispielsweise das Computerspiel *Balance of Power* (1985), eine detaillierte Simulation der globalen geopolitischen Konflikte. Als amerikanisches oder sowjetisches Staatsoberhaupt galt es durch außenpolitisches Handeln und die Beeinflussung anderer Staaten die eigene Position im globalen Kräfteverhältnis zu verbessern. Unter allen Umständen zu verhindern war eine militärische Eskalation des Konflikts mit der anderen Supermacht, da sie in einen Nuklearkrieg und eine Niederlage im Spiel mündete. Dem Entwickler Chris Crawford war es ausdrücklich auch darum gegangen, den Spieler/innen die strukturellen Prozesse der Geopolitik zu vermitteln.<sup>52</sup> David Aaron, der als US-Diplomat an den SALT-Verhandlungen beteiligt war und kurzzeitig im Nationalen Sicherheitsrat saß, zeigte sich begeistert und bescherte *Balance of Power* sogar eine mehrseitige Besprechung in der »New York Times«.<sup>53</sup>



Schlicht und drastisch: Endbildschirm des Computerspiels *Balance of Power* (USA 1985)

51 Chris Cummings, B-1 Nuclear Bomber: A Strategic Map, in: *Computer Gaming World* 1 (1981) H. 1, S. 18-19, hier S. 18.

52 Um zentrale Intentionen und Hintergründe zur Spielmechanik zu erläutern, verfasste Crawford neben dem etwa 100 Seiten starken Handbuch noch ein eigenes Buch: Chris Crawford, *Balance of Power. International Politics as the Ultimate Global Game*, Redmond 1986.

53 David Aaron, Playing with Apocalypse, in: *New York Times*, 29.12.1985, S. 22, S. 26, S. 33.

### 3. Spiele als Identifikationsangebote – zwischen Blockkonfrontation und Nationalkultur

*Cold War Games* transportierten Identifikationsangebote, die einerseits die Blockbildung unterstützen, andererseits die Ebene der Nationalkulturen berühren konnten, also die Stellung der jeweiligen Nation im Rahmen des eigenen Machtblocks aushandelten. Spiele sollten in manchen Fällen explizit zur system- oder nationalkonformen Erziehung gerade jugendlicher Spieler/innen beitragen, indem sie ihnen die Rahmenbedingungen eines gesellschaftlich akzeptierten Subjektes vor Augen führten.

Sie reproduzierten Bild- und Symbolwelten der jeweiligen Seite, wenn Spieler/innen etwa den Kreml und den Sowjetstern als Paare im *Merk-Fix* (1976) suchen mussten oder, wie im *Esso-* oder *Fiat-Memory* (1960er- bzw. 1980er-Jahre), westliche Konsumwaren. Auf diese Weise wurden bereits die Kleinsten an die Bild- und Symbolwelten herangeführt. Ähnlich funktionierten die zahlreichen Reise-, Straßen- bzw. Tourismusspiele, die auf beiden Seiten des »Eisernen Vorhangs« verlegt wurden. Sie eröffneten den Spielenden ihre Welt – und deren Grenzen. Denn systemübergreifende Spielbretter waren im »Ostblock« selten: 1950 publizierte ein DDR-Verlag zwar noch die *Europa-Rundreise*, die durch den ganzen Kontinent führte. Danach fokussierten alle weiteren Spiele aus der DDR, die größere Räume als die Region oder den eigenen Staat zur spielerischen Identifikation anboten,<sup>54</sup> Staaten des Warschauer Paktes, sei es *Eine Reise durchs Freundesland* (1954), *Mit der »Ukraina« durch die UdSSR* (1957) oder *Drushba-Reise* (1977), die Freundschaftsreise (Abb. auf S. 60). Als Beilage zu »FRÖSI« (»Fröhlich sein und singen«), der Kinderzeitschrift für Angehörige der Thälmann-Pioniere, dienten diese Spiele der Bildung und ideologisch-affirmativen Bindung an die Sowjetunion und den Warschauer Pakt. Mit dem Aufkommen der Reisebeschränkungen wurde in der DDR zuerst die Produktion an Reisespielen zurückgefahren und dann auf die erlaubten Länder im »Ostblock« kanalisiert.<sup>55</sup> Beim Spielen konnten – um es praxeologisch auszudrücken – die Blöcke immer wieder festgeschrieben werden.

Auf westlicher Seite wurde die Blockbildung ebenfalls im Spiel nachvollzogen und zementiert, indem etwa das Gros der digitalen Politiksimulationen in jenen Jahren nur das Spielen des eigenen Lagers ermöglichte, also lediglich diesen politischen und kulturellen Raum zur Identifikation anbot. Ein gutes Beispiel ist *Geopolitique 1990* (1983), ein Strategiespiel, das den Kalten Krieg auf diplomatischer, ökonomischer und militärischer Ebene simulierte und in dem es darum ging, andere Staaten durch Intervention

54 In der DDR erschienen etwa Spiele zum Thüringer Wald oder *Eine Reise durch Sachsen* (1958), aber auch *DDR-Reise* (1989) oder *Reiseland Deutsche Demokratische Republik* (1970). In Rumänien publizierte der beliebte Spieleverlag CentroCoop mit *Turism* (1984) ein touristisches Start-Ziel-Spiel. Die Identifikation galt damit der kleinräumigen Heimat, dem jeweiligen Nationalstaat, der nach dem Zweiten Weltkrieg oft genug territorial dezimiert oder verändert war, aber auch größeren Räumen.

55 Vgl. Rudolf Rühle, Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ/DDR nach dem Zweiten Weltkrieg, in: ders., *Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR. »Mit der Wende kam das Ende«*. Lexikon, Chemnitz 2014, S. 8-14, hier S. 12.



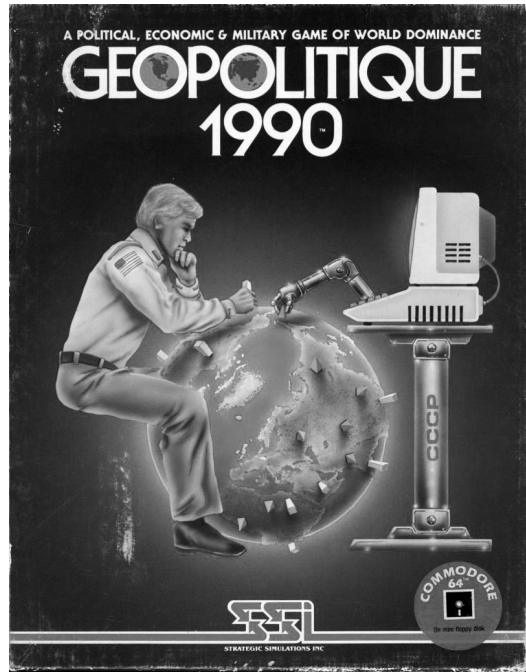


Die Sowjetunion erkunden: Spielbrett von *Drushba-Reise* (DDR 1977)

in Abhängigkeitsverhältnisse zu bringen. Bei diesem Spiel war es nicht möglich, eine der Großmächte zu wählen, sondern es galt, das Mächtegleichgewicht nachhaltig zugunsten der USA zu verschieben: *Geopolitique 1990* war somit in gewisser Weise ein spielerisches Nachahmen der Reagan-Doktrin.

Auch bei den Cosims enthielten westliche Spiele oft klar bejahende Perspektiven auf den eigenen Machtblock und sollten beispielsweise das SDI-Programm Ronald Reagans legitimieren. In Kriegssimulationen wie *WarGames* (1984), *Strategic Defense Initiative* oder *Missile Defense 3-D* (beide 1987) war es die Aufgabe, mit Hilfe verschiedener Waffenarten, darunter ABM-Systemen und Lasern, anfliegende Nuklearraketen rechtzeitig vor dem Einschlag zu zerstören. Jene Spiele, die von Regierungsseite sogar zu Werbezwecken genutzt wurden, machten die abstrakten, komplexen und futuristischen Technologien der umstrittenen, oft ironisch als Star-Wars-Programm bezeichneten SDI für die US-Öffentlichkeit plausibel, eben »nachspielbar«.<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Vgl. William M. Knoblauch, *Strategic Digital Defense: Video Games and Reagan's »Star Wars« Program, 1980–1987*, in: Kapell/Elliott, *Playing* (Anm. 12), S. 279-296.



Der US-amerikanische Mensch gegen die sowjetische Technik:  
Cover des Computerspiels *Geopolitique 1990* (USA 1983)

Folgerichtig trat der »Ostblock« in solchen Spielen meist als Aggressor in Erscheinung. Dies gilt etwa für *Communist Mutants from Space* (1982), einen *Space Invaders*-Klon, in dem es laut Handbuch einen Angriff von blutrünstigen kommunistischen Mutanten, »filled with irradiated vodka«, abzuwehren galt.<sup>57</sup> Der Verweis auf den Kalten Krieg lieferte dabei keinen Beitrag zur ohnehin nicht vorhandenen Rahmenhandlung des Spiels, sondern diente offenbar ausschließlich Werbezwecken. Viele Spiele gingen wie selbstverständlich von einem Erstschatz des Warschauer Paktes aus. Aufgabe in *Raid over Moscow* (1983) war es, einen nuklearen Angriff der Sowjetunion auf amerikanische Großstädte zu unterbinden. Es handelte sich um ein klassisches Kriegsspiel mit klarer Freund-Feind-Verteilung und einer Heroisierung der amerikanischen Soldaten. In der Werbeanzeige des britischen Videospiegelverlags U.S. Gold, der das in den USA entwickelte *Raid over Moscow* in Europa herausgab, hieß es etwa bezüglich der Hintergründe des sowjetischen Nuklearschlags wenig missverständlich: »With our own nuclear arsenal dismantled, in accordance with the Salt IV Arms Agreements, the Soviets believe their treachery will lead to total world domination.«

57 <[https://atariage.com/manual\\_thumbs.php?SoftwareID=940](https://atariage.com/manual_thumbs.php?SoftwareID=940)>.

Der Verweis auf die SALT-Abkommen lässt sich durchaus als Kritik an einer vermeintlich allzu zahmen Entspannungspolitik lesen. Nicht zufällig verschob sich der Fokus im Spiel rasch von einer bloßen Verteidigungsmission zu einem Angriffs-szenario: Es mussten sowjetische Abschussbasen und ein sich im Kreml befindender Atomreaktor ausgeschaltet werden. Für den Fall einer siegreichen Attacke auf das Moskauer Verteidigungszentrum verkündete das Handbuch: »If you are successful, you will set Soviet military strength back ten years!«<sup>58</sup>

Andererseits konnten Spiele auch als Ausdruck und Motor für nationale Identitäten im Kalten Krieg fungieren. Dies galt besonders im »Ostblock«, wo einige Brettspiele nationalkommunistische Spezifika betonten und so gleichermaßen der Abgrenzung nach innen wie außen dienten. 1980 erschien im Ceaușescu-Rumänien *Bunul Gospodar*, »Der gute (Haus-)Wirtschaftler«, ein *Monopoly*-Klon. Nahezu idealtypisch verdeutlicht *Bunul Gospodar* die Rolle des Spiels in der Erziehung zum sozialistischen Menschen: Es transportierte die Werte, die dem Kind auf dem Weg seiner Entwicklung zum vollwertigen Mitglied der Gesellschaft vermittelt werden sollten – die Liebe zum sozialistischen Vaterland sowie zur Arbeit, Bildung und Bescheidenheit.<sup>59</sup> Laut Spielanleitung war das Ziel, »bei dem Schüler einen wirtschaftlichen Geist zu entwickeln, um die Fertigkeit herauszubilden, ein vernünftiges, geordnetes und würdiges Leben zu führen, in welchem Arbeit sich auf harmonische Art und Weise mit der Leidenschaft für Sport, Literatur, Kunst ergänzt«. <sup>60</sup> *Bunul Gospodar* war somit ein Puzzleteil sozialistischer Subjektarbeit.

Im Gegensatz zur Originalversion von *Monopoly*, das Anfang des 20. Jahrhunderts ursprünglich als kapitalismuskritisches Spiel entstand, später aber zum kapitalistischen Spiel schlechthin umgedeutet wurde, in dem es um das Anhäufen von Immobilienvermögen ging,<sup>61</sup> war das Ziel des rumänischen Spiels, sich eine Eigentumswohnung kaufen zu können und diese mit Möbeln und Haushaltsgütern wie Staubsauger, Kühlschrank etc. auszustatten. Das Spiel drückte die Entwicklung zum Konsumsozialismus aus, der in einigen Ländern des »Ostblocks« in jenen Jahren mit der Absicht konzipiert wurde, den Sozialismus attraktiver für die Bevölkerung zu machen, die den Vergleich zum Westen suchte.<sup>62</sup> *Bunul Gospodar* enthielt zahlreiche Referenzen auf die sozialistische Lebenswelt, etwa Prämien für gute Arbeitsleistungen. Nicht zufällig wurde der Sozialismus sogar schon im Spielprinzip umgesetzt: Während

58 <<https://www.mocagh.org/miscgame/raidmoscow-manual.pdf>>.

59 Vgl. für die DDR Lemcke, Spiele (Anm. 20), S. 106-108.

60 <[http://www.boardgames-blog.ro/fisiere/Bunul\\_Gospodar-Regulament\\_joc.pdf](http://www.boardgames-blog.ro/fisiere/Bunul_Gospodar-Regulament_joc.pdf)> (eigene Übersetzung, M.R.).

61 Vgl. Andreas Tönnemann, *Monopoly. Das Spiel, die Stadt und das Glück*, Berlin 2011, sowie speziell zur Umkodierung des Spiels als »celebration of cutthroat capitalism« Tristan Donovan, *It's All a Game. The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*, New York 2017, S. 71-88.

62 Vgl. zum Konsumsozialismus Paul Betts, *The Politics of Plenty*, in: Stephen Anthony Smith (Hg.), *The Oxford Handbook of the History of Communism*, Oxford 2014, S. 424-438.

Spieler/innen sich im amerikanischen Original auf den Feldern für eine Handlung entscheiden konnten, gab es in der rumänischen Variante jeweils nur eine vorgeschriebene Aktion. Auffällig ist bei *Bunul Gospodar*, wie in der Anleitung der rumänische Weg betont wurde. Das Spiel sollte die Beteiligten zu dem nationalkommunistischen Weg erziehen, den Rumänien unter Gheorghe Gheorghiu-Dej und vor allem Nicolae Ceaușescu eingeschlagen hatte.<sup>63</sup> Die patriotische Rhetorik war im Spiel an einigen Stellen konkret umgesetzt. So erhielt der Bukarester Triumphbogen – der zu Ehren von Rumäniens Erfolgen im Ersten Weltkrieg errichtet worden war, die wiederum zur Gründung von »Großrumänien« geführt hatten – ein eigenes Feld, auf das man durch Ereigniskarten kommen konnte. *Bunul Gospodar* machte den Spielenden Identitätsangebote, bei denen das politische Bündnis des Warschauer Paktes außen vor blieb.

Die nationale Orientierung der Spiele zeigt sich vor allem auf der Ebene der Rezeption. In der Bundesrepublik Deutschland beispielsweise rief die eigene Vergangenheit, aber auch die besondere Gefährdung des Landes im »Zweiten Kalten Krieg« eine spezielle, sehr kritische Wahrnehmung von militärischen Cosims und deren kriegsverherrlichenden Intentionen hervor.<sup>64</sup> Tatsächlich visualisierten zahlreiche Spiele Europa oder sogar dezidiert Westdeutschland als Schauplatz eines Dritten Weltkrieges. Neben den bereits erwähnten Fällen *B1 Nuclear Bomber* und *NATO Commander* trifft dies auch auf zahlreiche andere digitale Spiele zu – wie *Germany 1985* (1983), *North Atlantic '86* (1983), *Reforger '88: NATO Defense of the Fulda Gap* (1984), *Baltic 1985: Corridor to Berlin* (1984), oder *Conflict: Europe* (1989). Auch zahlreiche Brettspiele konzentrierten sich räumlich auf Zentraleuropa, darunter *Fire Team* (1987) oder die Spiele der »Central Front Series« von SPI: *Hof Gap* (1980), *Fifth Corps: The Soviet Breakthrough at Fulda* (1980), *BAOR* (1981), *North German Plain* (1988) und *Donau Front* (1989). Für die westdeutsche Öffentlichkeit und Politik waren die »Grenzen des Spielbaren« oftmals dort erreicht, wo die Zerstörung des eigenen Landes imaginiert wurde. Während amerikanische Computerspiele-Magazine selten die gesellschaftspolitischen Hintergründe der Rahmenhandlung von militärischen Spielen thematisierten, waren diese in den westdeutschen Pendanten häufiger Gegenstand einer kritischen Reflexion.<sup>65</sup> In einer ansonsten sehr positiven Besprechung von *Computer War* (1983) bemängelte ein Rezensent die grundsätzliche Idee: »Immerhin handelt es sich

63 Vgl. Katherine Verdery, *National Ideology under Socialism. Identity and Cultural Politics in Ceaușescu's Romania*, Berkeley 1991.

64 Siehe noch einmal Wolf, *Konfliktsimulations- und Rollenspiele* (Anm. 3), S. 62-66.

65 Als ein Beispiel sei *Wasteland* (1988) genannt, ein »post-nuclear holocaust adventure« mit teils extremen Gewaltdarstellungen. Für die Testspieler der amerikanischen Zeitschrift »Computer Gaming World« war die Brutalität des Spiels gerechtfertigt (»seems to fit the model of a post-holocaust society gone rabid with barbarism«). Vgl. Sneak Preview: *Wasteland*, in: *Computer Gaming World* 45 (1988), S. 26. Dagegen kritisierten ihre westdeutschen Kollegen vehement, dass im Laufe des Spiels sogar mutierte Kinder erschossen werden müssten: Kinder erschießen inbegriffen, in: *Aktueller Software Markt* 3 (1988) H. 9, S. 79.

um ein Spiel mit dem Nuklearkrieg. Selbst wenn dieses Spielmodul in seiner Aufmachung besticht, halte ich es für gefährlich, weltpolitische Grenzbereiche kommerziell auszuschlachten.«<sup>66</sup>

Dieses Spannungsverhältnis zeigte sich besonders deutlich im Fall des SPI-Brettspiels *Fulda Gap*. Es war 1977 auf den (amerikanischen) Markt gekommen und blieb in Westdeutschland zunächst unbeachtet. Ähnlich wie in dem weniger bekannten, ebenfalls von SPI produzierten Spiel *Wurzburg* (1975) und dem späteren Ableger *Hof Gap* (1980) simulierte *Fulda Gap* einen Erstschatz der Roten Armee in einer osthessischen Talschneise, die in den NATO-Verteidigungsplänen als wahrscheinlichster Angriffspunkt eines sowjetischen Vormarsches erwartet wurde, zumal das Gebiet des Warschauer Paktes hier am weitesten in den Westen hineinragte.<sup>67</sup> Als SPI das Spiel 1982 bei der Nürnberger Spielzeugmesse offiziell in der Bundesrepublik einführen wollte, hagelte es Proteste. Die »Nürnberger Zeitung« kritisierte, das amerikanische Unternehmen mache mit »dem Grauen Geschäfte«. <sup>68</sup> Tatsächlich enthielt *Fulda Gap* eine detaillierte Landkarte Zentraldeutschlands und sparte nicht mit operativen Details sowie akkurat recherchierten militärischen Daten – knapp 400 Spielfiguren symbolisierten die Armeeverbände der NATO und des Warschauer Paktes, wobei auch taktische Nuklearwaffen zur Verfügung standen. Aufgrund seiner Komplexität und realistischen Darstellung eines möglichen militärischen Konflikts war das Spiel bei an der deutsch-deutschen Grenze stationierten amerikanischen GIs sehr beliebt, die es über ihre Kasernen direkt aus den USA beziehen konnten. Dies bemerkte der Journalist Paul Kohl 1983 während einer Rundreise durch die Region, als er Anwohner und Soldaten interviewte und ihre Spielgewohnheiten protokollierte.<sup>69</sup>

Für die westdeutsche Friedensbewegung rückte *Fulda Gap* aus einem ganz anderen Grund ins Zentrum des Interesses. Sie griff das Spiel auf, da es (unbeabsichtigt) deutlich die Zerstörungskraft eines kommenden Krieges zeigte und ganz nebenbei auch auf die »Militarisierung« der gesamten Region Osthessen verwies, die voll von Soldaten, militärischen Einrichtungen und konventionellen, chemischen wie atomaren Waffen war. Entsprechend avancierte etwa das Logo von *Fulda Gap* zu einem prägnanten Symbol, das in verschiedenen Publikationen der Friedensbewegung abgedruckt wurde: »Damit unterstützte das Spiel – von den SpielentwicklerInnen ungewollt – die westdeutsche Friedensbewegung bei der kulturellen Verankerung des Fulda Gaps als einem ›authentischen Ort der atomaren Bedrohung.«<sup>70</sup> Die Rezeption

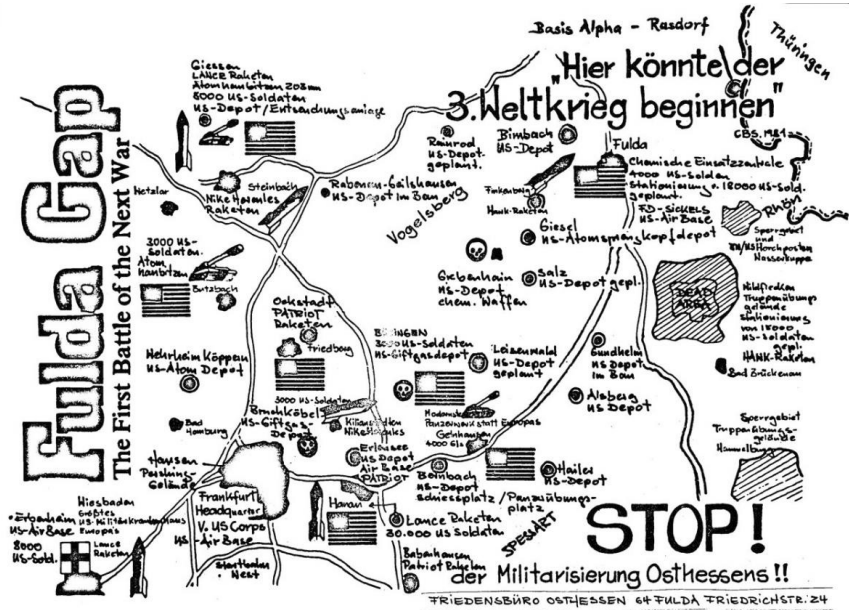
66 S.K., War Games. Der Kinohit als Spielprogramm, in: *Happy Computer 2* (1984) H. 2, S. 24-25, hier S. 25.

67 Zu den historischen Hintergründen und für eine militärgeschichtliche Einschätzung vgl. Dieter Krüger (Hg.), *Schlachtfeld Fulda Gap. Strategien und Operationspläne im Kalten Krieg*, Fulda 2015.

68 Herbert Schulze-Andrée, Ein makabres »Spiel« schockt nicht nur Hessens Bevölkerung: »Der nächste Weltkrieg wird im Fulda-Tal entschieden«, in: *Nürnberger Zeitung*, 9.3.1982, S. 3.

69 Paul Kohl, *Fulda Gap. Eine Reportage über die Militarisierung in Deutschland*, Göttingen 1984, v.a. S. 49-68, S. 88-96, für die Spielprotokolle S. 122-146.

70 Bastian Högg/Niklas Löffler, Fulda Gap – The First Battle of the Next War. Der atomare Vernichtungskrieg in den Händen der Friedensbewegung, in: *Zeitgeschichte-online*, Dezember 2017, URL: <<https://zeitgeschichte-online.de/thema/fulda-gap>>.



»Dead Area«: Plakat des Friedensbüros Osthessen mit dem Logo des Brettspiels *Fulda Gap* (USA 1977) (aus: Neue Hanauer Zeitung in Zusammenarbeit mit den Friedens-Initiativen Osthessen [Hg.], Warum ausgerechnet Hessen. Hanau – Gelnhausen – Fulda – Giessen. Neue US-Militär-Strategien am Beispiel Ost-Hessen, Hanau 1983, Backcover)

des amerikanischen Kriegsspiels *Fulda Gap* in Westdeutschland verband sich mit einer Kritik an den – im Spiel ja als Verteidiger der Bundesrepublik auftretenden – USA und deren vermeintlich geplanter indirekter Kriegführung in Europa zur Schonung des eigenen Landes.<sup>71</sup> Die Botschaft lautete, dass das, was man offiziell verteidige, in Wahrheit doch nur zerstört werde.<sup>72</sup> Die nationalspezifische Wahrnehmung von Spielen ermöglichte so einen kritischen Blick auf den eigenen Block im Kalten Krieg.

71 Vgl. Susanne Schregel, *Der Atomkrieg vor der Wohnungstür. Eine Politikgeschichte der neuen Friedensbewegung in der Bundesrepublik, 1970–1985*, Frankfurt a.M. 2011, darin speziell auch ein Kapitel zur medialen Repräsentation des »Fulda Gap«, S. 164–182.

72 Die Frage nach dem Ausmaß antiamerikanischer Tendenzen innerhalb der Friedensbewegung wird kontrovers beantwortet. Zumindest trug diese Bewegung in jenen Jahren dazu bei, dass die simple Binarität des Kalten Krieges sukzessive überwunden wurde; vgl. hierzu Jan Hansen/Christian Helm/Frank Reichherzer, *Transatlantic Flow and Complex Entanglements of Protest in the 1980s*. An Introduction, in: dies. (Hg.), *Making Sense of the Americas. How Protest Related to America in the 1980s*, Frankfurt a.M. 2015, S. 13–29, hier v.a. S. 23.



#### 4. Widerständige Spiele – Gesellschaftskritik im »Zweiten Kalten Krieg«

Das Spielen konnte in den 1980er-Jahren eine oppositionelle politische Praxis darstellen oder sogar einen offen subversiven Charakter erhalten. Im Westen entwickelten Aktivisten der Friedensbewegung eine Reihe von Brettspielen, die wie die eingangs erwähnten Beispiele in Selbst- oder Kleinstverlagen herausgegeben wurden. Aber auch kommerziell agierende Verlage veröffentlichten nun Brettspiele, in denen die bestehende Gesellschaftsordnung umgestürzt werden konnte. In *provopoli*, einem 1972 von Kreisen der Außerparlamentarischen Opposition auf den bundesdeutschen Markt gebrachten Spiel, konnte der gewaltsame Sturz des Systems ausprobiert werden. *Klassenkampf*, 1978 erstmals als *Class Struggle* in den USA erschienen und ab 1980 in der Bundesrepublik verlegt, bot die »Diktatur des Kapitals« oder die »klassenlose Solidargemeinschaft« als spielbare Alternativen an, wobei die sozialistische Seite klar bevorzugt wurde. Doch es war kein Zufall, dass der »real existierende Sozialismus« in der 31-seitigen Anleitung nicht vorkam. Denn die Grundbotschaft des Spiels, das in der Bundesrepublik unter anderem vom SPD-nahen »Vorwärts«-Laden vertrieben wurde, war es, die Überlegenheit des Marxismus aufzuzeigen – die der real existierende Sozialismus ad absurdum geführt hatte. Dass das Spiel in den USA vom renommierten und ganz sicher nicht revolutionär motivierten Kriegsspiel-Verlag Avalon Hill herausgegeben wurde, offenbart, wie Systemkritik kommerzialisiert worden war. Während vermeintlich oppositionelles Spielen westdeutsche Jugendschützer und Politiker teilweise so beunruhigte, dass sie Indizierungsverfahren anstrebten, war es in den USA längst zum gesellschaftlichen Mainstream geworden – das Spiel galt hier eben »nur« als ein Spiel.

Auch im Bereich der digitalen Spiele konnten Cosims mit klaren Anti-Kriegs-Botschaften reüssieren, die den politischen Doktrinen der Aufrüstung und atomaren Abschreckung entgegenliefen. Das bereits erwähnte *Computer War* basierte etwa auf dem Kinoerfolg »WarGames« (USA 1983, Regie: John Baldham) und teilte dessen kriegskritische Grundhaltung. Wie im Film war der vermeintliche, über großflächige digitale Weltkarten visualisierte sowjetische Atomangriff auch im Spiel »nur« auf eine Systemstörung des Computers des amerikanischen Verteidigungskommandos zurückzuführen. Zur Rettung der Welt mussten Spieler/innen den Code dieses Computers knacken, um einen automatischen nuklearen Gegenschlag zu verhindern. Der Startbildschirm zeigte als Warnhinweis ein markantes Zitat aus dem Film (»The only winning move is not play!«), das die Ungewinnbarkeit eines Nuklearkrieges verdeutlichte.<sup>73</sup>

Ein anderes Beispiel ist das rundenbasierte Strategiespiel *Theatre Europe* (1985), das die ersten 30 Tage eines Dritten Weltkrieges in Europa simulierte. Eine dem Handbuch beiliegende, auf den 6. Oktober 1985 datierte Ausgabe einer fiktiven Bonner Zeitung

73 Für eine kritische Einordnung des Zitats und der Grundbotschaft des Films vgl. Alexander Florin, *Computer im Kino. Die narrative Funktion von Computern in US-amerikanischen Filmen. Zwischen Objekt und Subjekt – doch nichts ohne den Menschen*, Norderstedt 2009, S. 106-108.



Keiner kann gewinnen: Still aus dem Film »WarGames« (USA 1983), in dem ein Teenager das Computersystem eines Spiele-Herstellers hacken möchte, dabei versehentlich in die Steuerung der US-Atomwaffen eindringt und einen simulierten sowjetischen Angriff auslöst

erläuterte die Hintergründe des bevorstehenden Krieges. Das Spiel selbst, in dem die Rolle der NATO oder des Warschauer Paktes gewählt werden konnte, verfügte über eine ausgefeilte Dramaturgie und genau recherchierte Zahlen bezüglich der in Europa stationierten Bodentruppen, Flugzeuge und Atomsprenghöpfe. Obschon *Theatre Europe* die Möglichkeit zum Einsatz von chemischen und atomaren Waffen bot, war es von einer kritischen Grundhaltung geprägt. So waren diese Waffen für die Entwickler des Spiels nicht nur aus praktischen Gründen problematisch, unterminierte die Gefahr eines nuklearen »ping-pong« doch potentiell die ausgefeilten strategischen Möglichkeiten.<sup>74</sup> Der Einsatz von Atomwaffen im Spiel wurde folglich bestraft, um den Gebrauch zu einer Ausnahme zu machen. Dahinter standen auch moralische Abwägungen: »The targeting of the computer[']s nuclear strikes in the game caused us some sleepless nights. As did the thought that somewhere someone is doing the same for real.«<sup>75</sup> Entsprechend wurden weitere Hürden aufgebaut: Die Spielenden mussten etwa vor dem Einsatz einer Atomrakete telefonisch den Abschuss-Code in Erfahrung bringen, eine nicht unerhebliche Einschränkung mit Blick auf das »Gameflow«. Kommerzielle Motive des Herstellers standen nicht dahinter, handelte es sich bei der Hotline doch um eine gebührenfreie 1-800-Rufnummer.<sup>76</sup> Die gesellschaftskritische Botschaft des Spiels verdeutlicht der letzte Absatz des Handbuchs, in dem die Macher erklärten,

74 <[http://www.c64sets.com/theatre\\_europe/Theatre%20Europe.pdf](http://www.c64sets.com/theatre_europe/Theatre%20Europe.pdf)>, hier S. 12.

75 Ebd., S. 13.

76 Vgl. William Knoblauch, *Game Over? A Cold War Kid Reflects on Apocalyptic Video Games*, in: Daniel Goldberg (Hg.), *The State of Play. Creators and Critics on Video Game Culture*, New York 2015, S. 183-210, hier S. 200.

dass hinter *Theatre Europe* eine spezifische Art der Friedensethik stehe und sie auf eine Form des »Gaming« als politische Praxis setzten: »We will leave you with one final problem: Identify the planet described below: Two thirds of the planet's population are starving to death. Some of the remaining third destroy foodstocks to maintain prices. The planet's population is also split in two armed camps, who between them have the nuclear equivalent of 3,5 TONS of TNT for EVERY man, woman and child on the planet.«<sup>77</sup>

Für die Diktaturen des »Ostblocks« stellt sich die Frage, ob Spielen eine oppositionelle Handlungsform werden konnte. Michael Geithner und Martin Thiele deuten private Spiele-Kopien von westlichen Brettspielen, die in der DDR angefertigt wurden, hauptsächlich als Aneignung westlicher (Populär-)Kultur. Selbst Spiele-Abwandlungen, die direkt auf politische Repressionen Bezug nahmen, sieht Thiele mehr als Lebensverarbeitung der Betroffenen denn als widerständiges Verhalten. Auch ein Beispiel wie das *Regional-Monopoly* von Hartmut Göpner (1970er-Jahre), das Ereigniskarten wie Folgende enthielt: »Dieser politische Witz bringt Ihnen ein Jahr Planerfüllung im Z3« – eine Anspielung auf das lokale Gefängnis, wo ein Bekannter Göpners wegen politischer Witze einsaß – interpretiert Thiele sehr zurückhaltend, da die Spiele-Entwickler sich nicht als oppositionell verstanden hätten.<sup>78</sup> Doch zeigten Spiele-Kopien auf der Mikroebene durchaus unangepasstes Verhalten. Darüber hinaus ist zu fragen, ob die Appropriation westlicher Populärkultur im Segment der Brett- und Computerspiele nicht aus Sicht des sozialistischen Staates etwas politisch Subversives darstellte – so wurden digitale Spiele aus dem Westen massenhaft in den sozialistischen Ländern kopiert und erlaubten Identifikationen mit westlichen Helden wie Indiana Jones oder Rambo.

Das einzig bekannte offen dissidentische Spiel in der DDR war das 1983/84 konzipierte *Bürokratopoly* von Martin Böttger. Die im Untergrund zirkulierenden, immer weiterentwickelten Kopien wurden handgefertigt, auf Tischtüchern oder Vorhängen – eine übliche Praxis auch hinsichtlich des Nachmachens von Westspielen.<sup>79</sup> Die Kritik am System war derart pointiert, dass *Bürokratopoly* sogar eine eigene Akte im Ministerium für Staatssicherheit erhielt, nahm es doch den Karrierismus der DDR-Elite aufs Korn.<sup>80</sup> Dieses Motiv griff auch das tschechoslowakische Spiel *Soudruhu, nezlob se* (*Genosse, ärgere Dich nicht*) auf, das der bekannte Sänger, Liedermacher und Komiker Ivan Mládek 1982 erfand und das nach einigen Jahren rein privaten Gebrauchs 1987 eine größere Verbreitung erreichte, als es von Bekannten Mládeks im Selbstverlag herausgegeben wurde.<sup>81</sup> Beide Spiele gehören zur dissidentischen Praxis des *Samizdat*.

77 Wie Anm. 74, S. 13.

78 Martin Thiele, *Wie politisch können Spiele sein?*, in: ders./Geithner, *Nachgemacht* (Anm. 21), S. 147-150, v. a. S. 150.

79 Vgl. Thiele-Schweiz, *Spiel, Staat und Subversion* (Anm. 41), S. 242-251.

80 Vgl. Christoph Hauptmann/Gabriele Victoria Schaffner, *Bürokratopoly* (1983/2014). Warum die Stasi ein Spiel verfolgte, in: *Zeitgeschichte-online*, Dezember 2017, URL: <<https://zeitgeschichte-online.de/thema/buerokratopoly>>.

81 Telefongespräch von Michal Korhel (dem wir für die Unterstützung herzlich danken) mit Kateřina Goroškov, PR-Beauftragte des Efko-Verlages, am 10.4.2018. Erst 1997 erhielt *Soudruhu, nezlob se* eine offizielle Edition. Zum Spiel, das dort allerdings irrtümlich auf die 1990er-Jahre datiert wird, vgl.

Zudem bilden sie auch die »ernste« Erfahrungsgeschichte der Diktatur ab, indem etwa in *Genosse, ärgere Dich nicht* die Praxis, unliebsame Dissidenten in geschlossenen psychiatrischen Anstalten wegzusperren, und die Todesgefahr bei der Flucht in den Westen angesprochen wurden – die im Übrigen Hauptziel und Siegbedingung des Spiels war.

Überliefert sind außerdem einige privat programmierte, systemkritische Computerspiele. In der Tschechoslowakei fertigten Hobby-Entwickler Spiele wie *P.E.R.E.S.T.R.O.I.K.A.* (1988), in dem der Protagonist eine Lenin-Statue einzureißen hatte und zur Teilnahme bei antisowjetischen Demonstrationen aufgefordert wurde. *17.11.1989* und *The Adventures of Indiana Jones in Wenceslas Square in Prague on January 16, 1989* (beide 1989) kritisierten jeweils die Polizeigewalt gegen Zivilisten.<sup>82</sup>

## 5. Die Angst vor spielerischer Entgrenzung – Spiele als Gefahr

Spiele waren Gegenstand politischer Projektionen, staatlicher Zugriffe und eigensinniger Aneignung. Aus Sicht der Staatsorgane bedeuteten sie immer wieder eine Gefahr. Im Osten wurde auf institutioneller Ebene die Entwicklung eigener innovativer Erwachsenenspiele systematisch ausgebremst, und private Macher oppositioneller Spiele wurden in der letzten Eskalationsstufe verfolgt. Zudem waren Westspiele oftmals verboten, darunter in einigen Ländern auch *Monopoly*. Neben der Originalversion von Parker gab es zahlreiche Adaptionen, etwa durch Unternehmerverbände auf nationaler bis lokaler Ebene. Aus den Luxuslagen der Parkstraße und der Schlossallee wurden Elektro-Ziegler und Schreibwaren-Müller. Ohne großen ideologischen Überbau wurde so im Familienkreis der Nachwuchs an die Privatwirtschaft herangeführt.

Zu dem kapitalistischen Spiel hatten die Staaten der gelenkten Planwirtschaft ein angespanntes Verhältnis. In der DDR wurden *Monopoly*-Exemplare an der Grenze konfisziert.<sup>83</sup> In Polen konnte das Spiel dagegen in Publikationen beschrieben werden. Der Spiele-Autor Lech Pijanowski widmete in einem 1969 erschienenen populärkulturellen Überblick zu historischen und zeitgenössischen Brettspielen *Monopoly* einige Seiten, ohne dass staatliche Zensur dies verhindert hätte.<sup>84</sup> Pijanowski verurteilte das Spiel, das zu Egoismus und Mitleidlosigkeit erziehe, zwar scharf, fördere es doch ein »Bündel an Charaktereigenschaften, das sich zu einem gelungenen Porträt eines Bankiers in der heldenhaften Epoche des Kapitalismus fügt, der völlig frei von Skrupeln ist«. Zugleich beschrieb er aber exakt das Spielprinzip – das insofern nicht

---

Marketa Spiritova, »Genosse ärgere dich nicht!« Brettspiele als Zugang zur populären Erinnerungskultur im östlichen Europa, in: Karl Braun/Claus-Marco Dieterich/Angela Treiber (Hg.), *Materialisierung von Kultur. Diskurse Dinge Praktiken*, Würzburg 2015, S. 551-560.

82 Vgl. Švelch, *Computer Game* (Anm. 35).

83 Vgl. Sebastian Wenzel, *Kampf ums Kapital*, in: Thiele/Geithner, *Nachgemacht* (Anm. 21), S. 37-40, hier S. 39, und Thiele-Schweiz, *Spiel, Staat und Subversion* (Anm. 41), S. 146.

84 Vgl. Pijanowski, *Podróże* (Anm. 41), Kapitel »Jak zostać milionerem«.

unbekannt war, als es in der Zwischenkriegszeit schon eine polnische Ausgabe gegeben hatte – und ermöglichte mit Hilfe eines Fotos von Spielbrett und Spielfiguren den privaten Nachbau.<sup>85</sup> In den 1980er-Jahren gab es dann eigene, polnische *Monopoly*-Versionen. 1983 kam mit *Eurobiznes* eine *Monopoly*-Abwandlung heraus, die anstelle einer Stadt den europäischen Wirtschaftsraum zur Grundlage nahm – interessanterweise den westeuropäischen.<sup>86</sup> Eine nationale Adaption namens *Fortuna* (1984) war im historischen Warschau angesiedelt und erhielt von der Zeitschrift »Świat Młodych« (»Welt der Jugend«) den Preis »Spiel des Jahres«.<sup>87</sup>

In dieser Phase gab es selbst in der UdSSR *Monopoly*. Dass Parker eine russischsprachige Version erstellt habe und sich eine sowjetische Handelsorganisation um eine Importgenehmigung bemühe, war 1988 mehreren westdeutschen Zeitungen eine Meldung wert.<sup>88</sup> Mit *NEP* kam 1989 ein *Monopoly*-Klon heraus. Das von der Spiele-Kooperative »Herbst« herausgegebene Spiel thematisierte die Neue Ökonomische Politik der 1920er-Jahre; ähnlich wie im polnischen Fall wurde also das Spielprinzip historisiert. Während der Perestrojka entstanden aber auch kapitalistische Lernspiele wie die Wirtschaftssimulation *Conversion* (1985), in der Fabriken, Fahrzeuge und Rohstoffe erworben sowie im In- und Ausland gehandelt werden konnten.<sup>89</sup> Obschon Stefan Wolle für die DDR konstatiert, dass ein offizielles, sozialistisches *Monopoly* undenkbar gewesen wäre,<sup>90</sup> zeigt sich, wie zum Ende der 1980er-Jahre in den meisten »Ostblock«-Staaten solche Gewissheiten erodierten. Die Marktwirtschaft war denkbar, umsetzbar und nun auch spielbar geworden.

Einschränkungen gab es aber nicht nur im Osten. Im Westen gingen die Behörden oft ebenfalls rigoros gegen Spiele vor. Paradoxerweise wurde in der Bundesrepublik ausgerechnet *Theatre Europe* bereits kurz nach Erscheinen Ende 1986 indiziert, dessen klare Antikriegs-Botschaft wegen des militaristischen Spielprinzips nicht sofort zu erkennen war. Verantwortlich für die Maßnahme – welche für das Spiel ein Werbeverbot nach sich zog sowie dessen Verkauf nur noch an Erwachsene gestattete – war die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), eine in der Form weltweit einzigartige Behörde. Die 1954 geschaffene, 2003 in Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien umbenannte BPjS prüfte Medien auf Antrag von Jugendämtern oder anderen staatlichen Instanzen – und wurde Anfang der 1980er-Jahre mit einer neuen Gattung, den digitalen Spielen, konfrontiert, die ihr Aufgabenspektrum stark

85 Vgl. ebd., S. 200-211, Zitat S. 211 (eigene Übersetzung, M.R.).

86 Vgl. die Spielanleitung unter <<http://pokazywarka.pl/zasady-gry-w-eurobusiness>>.

87 Vgl. <<http://www.nostalgia.pl/fortuna>>.

88 Vgl. Russen gehen bald über Los, in: *Frankfurter Rundschau*, 28.9.1988. Für weitere Belege siehe die Presseauschnittsammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg.

89 Auf einem russischsprachigen Portal wird entsprechend süffisant gefragt, ob die heutigen Oligarchen mit dem Spiel für ihren Erfolg geübt hätten. Vgl. <<http://propagandahistory.ru/105/Nastolnye-igry-epokhi-perestroyki>>.

90 Stefan Wolle, Bei Grand spielte Ässe, wenn de keene hast, hältste die Fresse, in: Thiele/Geithner, *Nachgemacht* (Anm. 21), S. 123-126, hier S. 125.

erweiterte.<sup>91</sup> In ihrer Entscheidung argumentierte die Behörde mit einem Mangel an »Problemlösungsalternativen«, infolge dessen die Spieler/innen einzig durch kriegsrische Handlungen reüssieren könnten. Sogar die intensive Beschäftigung mit den politischen und militärischen Hintergründen im Handbuch inklusive des Auflistens von Literaturtiteln in einer Bibliographie wurde den Entwicklern von *Theatre Europe* negativ ausgelegt: Besonders Jugendliche würden das Spiel infolgedessen als »realistisch« einschätzen und dadurch noch empfänglicher für seine angeblich kriegsverherrlichende Botschaft werden: »[W]enn in einem quasi ›realen‹ Spiel der Einsatz von Atomwaffen funktional ist, dann muß er auch im realen Leben diese Qualität besitzen.«<sup>92</sup>

Andere Spiele zum Kalten Krieg erregten ebenfalls das Interesse von Politik und Staatsorganen. Die BPjS indizierte etwa *provopoli* und *Raid over Moscow*, das wiederum in Finnland sogar zu einer parlamentarischen Anfrage des sozialistischen Abgeordneten Ensio Laine führte, der die Regierung zu Maßnahmen gegen den Import von antisowjetischen US-Kriegsspielen aufforderte. In die emotionale Debatte schaltete sich selbst der sowjetische Botschafter ein.<sup>93</sup> Ungewollt, aber durchaus den Grundsätzen medialer Aufmerksamkeitsökonomien entsprechend bekam das Spiel wegen der politischen Diskussionen eine enorme Publicity und konnte sich mehrere Monate lang an der Spitze der Verkaufstatistiken halten.<sup>94</sup>

## 6. Fazit

In Millionen Wohn- und Jugendzimmern, in Kasernen und Schulen wurde während des Kalten Krieges gespielt: Brett- und Computerspiele von kommerziellen oder staatlichen Verlagen, gekaufte, kopierte, abgewandelte oder selbst entworfene. Etliche Spiele – auch vermeintlich unpolitische – förderten die Affirmation des eigenen Systems durch die Verwendung von Symbolen oder das Nachspielen der eigenen Wirtschaftsordnung. Zugleich waren Spiele oftmals klar präfiguriert: So existierte die offene Identifikationsmöglichkeit mit der Gegenseite keinesfalls in allen Westspielen, im Osten war sie sowieso öfter ausgeschlossen. Der Wettkampf – inklusive dem Schreiben einer

91 Substanzuelle zeithistorische Forschungen zur Geschichte und Arbeit der BPjS liegen bislang nicht vor, wenngleich die Behörde in Studien zur medialen Zensur in Westdeutschland mitunter Erwähnung findet. Vgl. hierzu Jürgen Knip, »Keine Jugendfreigabe!« *Filmzensur in Westdeutschland 1949–1990*, Göttingen 2010, und Roland Seim/Josf Spiegel (Hg.), »Ab 18«. *Zensiert. Diskutiert. Unterschlagen*, 2 Bde., Münster 1998/99.

92 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Entscheidung Nr. 2675 (V) vom 26.9.1986, bekanntgemacht im *Bundesanzeiger* Nr. 181 vom 30.9.1986, Zitate S. 3 und S. 4.

93 Vgl. Tero Pasanen, Gaming the Taboo in the Finlandisation Era Finland: The Case of *Raid over Moscow*, in: Dawn Stobart/Monica Evans (Hg.), *Engaging with Videogames. Play, Theory and Practice*, Oxford 2014, S. 121-131.

94 Vgl. Petri Saarikoski, Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia, in: *Wider Screen* 1-2/1999, URL: <<http://www.widerscreen.fi/1999-1-2/tietokonepelit-osana-audiovisuaalisen-kulttuurin-moraalipaniikkia>>.



alternativen Geschichte – sollte hier nicht dem Individuum am Spielbrett oder Computerbildschirm überlassen werden. Andererseits gaben gerade Spiele im Westen, darunter auffallend viele Kriegsspiele, den Spielenden erstaunliche Freiheiten, bis hin zur Möglichkeit, den eigenen militärischen oder politischen Untergang zu simulieren. Es war diese Form der spielerischen Entgrenzung, die in der zeitgenössischen Wahrnehmung gerade dort, wo der Kalte Krieg heiß zu werden drohte, auf Kritik stieß.

Besonders während der 1970er- und 1980er-Jahre konnten in der Bundesrepublik oder auch in den osteuropäischen Staaten zum Beispiel militärische Simulationsspiele für den Massenmarkt angesichts der äußeren Umstände eben nicht nur als Spiele erscheinen. Westdeutsche Behörden sprachen Werbeverbote aus, während sich in den USA ein weitgehend entspanntes Verhältnis zwischen Politik, Markt und Spieler/innen entwickelte. Hier reüssierten viele Spiele, die bewusst den Reiz bedienten, das andere Lager vertreten zu können – etwa einmal zum Spaß mit der Roten Armee im Westen einzufallen. Zudem waren Spiele auch Konsumprodukte eines wachsenden Marktes, auf dem Verlage um Anteile rangen. Nicht zufällig fielen der Boom des Brettspiele-Marktes für Erwachsene und die Konjunktur der digitalen Spiele zeitlich mit dem »Zweiten Kalten Krieg« zusammen. So wurde der Kalte Krieg bereits zeitgenössisch zu einer »Marke« von großer ökonomischer Bedeutung.<sup>95</sup> Speziell Konfliktsimulationen trugen auf der einen Seite wesentlich zu einer Militarisierung der Alltagskultur bei. Sie verbreiteten auf eine oft unkritische, technische Art Wissen über militärische Sachverhalte, präsentierten diese populärkulturell und mediengerecht, ganz im Sinne eines »Militainment«. Dieses kann wiederum als Element eines »banalen Militarismus« verstanden werden, in dem »das Drama, die Bilder, die Waffen und die Abläufe des Krieges als Bestandteil der Alltagserfahrung kultureller Zeichen und visueller Strategien akzeptiert werden«.<sup>96</sup> Auf der anderen Seite boten jene Spiele aber auch eine Plattform für gesellschaftlichen Protest und Friedenshoffnungen, waren sie doch gut geeignet, um die Widersinnigkeiten und Gefahren einer Eskalation des Konflikts aufzuzeigen. So etablierte sich in den 1980er-Jahren ein Genre postapokalyptischer Videospiele, die mit dystopischen Darstellungen zeitgenössische Ängste vor einem »atomaren Holocaust« und einem »nuklearen Winter« aushandelten.<sup>97</sup> Es war hierbei das Kontrafaktische des Spiels, das als Moment der Sinnbildung diente.

Im »Ostblock« gab es kaum Simulationen und Kriegsspiele mit aktuellem politischem Bezug, denn die »Grenzen des Spielbaren« waren eng gezogen. Die deutlich geringere Zahl an Gesellschaftsspielen stellte eher die eigenen Verdienste in den Vordergrund, wenn etwa die Möglichkeiten des Konsumsozialismus spielerisch ausgelotet wurden. Erst in den 1980er-Jahren erweiterten sich diese Grenzen, als

95 Zum wirtschaftlichen Wert des Kalten Krieges für retrospektive Spiele vgl. Pfister, *Cold War Games*<sup>TM</sup> (Anm. 11).

96 Robin Andersen, »Militainment«: Der Irak-Krieg als »Reality«-Show und Unterhaltungs-Videospiel, in: Tanja Thomas/Fabian Virchow (Hg.), *Banal Militarism. Zur Veralltäglichen des Militärischen im Zivilen*, Bielefeld 2016, S. 225-248, hier S. 227.

97 Vgl. Spencer R. Weart, *The Rise of Nuclear Fear*, Cambridge 2012, darin speziell zum Wiederaufblühen der Angst in den frühen 1980er-Jahren S. 228-238.

marktwirtschaftliche Spiele nach dem *Monopoly*-Prinzip in verschiedenen Ländern auf den Markt kamen. Gleichzeitig blieben Spiele ein Gegenstand staatlicher Kontrolle. Offen systemkritische Spiele-Macher wurden verfolgt, oppositionelle Spiele nur von Hand zu Hand weitergereicht. Spiele zeigten die Erosion des Staatssozialismus und trugen zu dieser bei.

Somit sind Spiele und ihre Rezeption offenkundig eingebettet in die jeweiligen Nationalkulturen und abhängig von den zeithistorischen Kontexten. Als 1989 die britische Konfliktsimulation *Conflict: Europe* auf den westdeutschen Markt kam, in der eine typische Rahmengeschichte inszeniert wurde – ein Dritter Weltkrieg auf europäischem Boden –, sorgte dies für keinerlei Aufregung mehr. Das Computerspielmagazin »Aktueller Software Markt« bemerkte nüchtern, dass »der Grundgedanke, aus Europa einen (atomaren) Kriegsschauplatz zu machen, obsolet, veraltet« sei.<sup>98</sup> Die »Grenzen des Spielbaren« verschoben sich gleichermaßen räumlich wie temporal. Es war in diesem Sinne der Kalte Krieg mit seinen verschiedenen Phasen, der den Deutungsrahmen für eine eigene »Gaming Culture« schuf. Spiele ermöglichten es, die komplexe geopolitische Lage zu simulieren, und machten fiktive Szenarien gesellschaftlich »sagbar«. Im Unterschied zu anderen Massenmedien wie Literatur oder Film gab die Interaktivität der Spiele den Mediennutzer/innen mehr Handlungsautonomie – obschon einzelne Spiele inhaltlich oft eng mit filmischen oder literarischen Vorlagen oder Adaptionen verwoben waren. Brett- und Computerspiele avancierten so in den 1980er-Jahren zu einem integralen Bestandteil des blockübergreifenden wie innergesellschaftlichen Deutungskampfes im »Zweiten Kalten Krieg«, der als Folge dieser medialen Durchdringung im Westen wie im Osten alltäglich präsent war.

Für zusätzliches Bildmaterial und eine Gameographie der verwendeten Spiele siehe die Internet-Version unter <<https://zeithistorische-forschungen.de/1-2019/id=5679>>.

**Dr. Florian Greiner**

Universität Augsburg | Philologisch-Historische Fakultät

Lehrstuhl für Neuere und Neueste Geschichte

D-86135 Augsburg

E-Mail: [florian.greiner@philhist.uni-augsburg.de](mailto:florian.greiner@philhist.uni-augsburg.de)

**Jun.-Prof. Dr. Maren Röger**

Universität Augsburg | Philologisch-Historische Fakultät

D-86135 Augsburg

E-Mail: [maren.roeger@philhist.uni-augsburg.de](mailto:maren.roeger@philhist.uni-augsburg.de)

---

98 Manfred Kleimann, Was wäre wenn?, in: *Aktueller Software Markt* 4 (1989) H. 10, S. 88.