



Cold War Games

Der Kalte Krieg
in Computerspielen
(ca. 1980–1995)

böhlau

Clemens Reisner



TransKult: Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Band 3

Clemens Reisner

Cold War Games

Der Kalte Krieg in Computerspielen

(ca. 1980–1995)

BÖHLAU VERLAG WIEN KÖLN WEIMAR

Es handelt sich um eine Dissertation an der Philosophischen Fakultät der Universität Siegen.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind
im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

© 2020 by Böhlau Verlag GmbH & Cie, Lindenstraße 14, D-50674 Köln
Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich
geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen
bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Umschlagabbildung: Strategic Simulations Inc., Geopolitique 1990. A Political,
Economic & Military Game of World Dominance, o.O. [1984], Frontcover.
Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Ubisoft.

Umschlaggestaltung: Michael Haderer, Wien
Satz: Petra Schöppner, Siegen

Vandenhoeck & Ruprecht Verlage | www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com

ISBN 978-3-412-51906-3

Inhalt

Vorwort	9
1. Einleitung	13
2. Populäre Kultur und Kalter Krieg – Grundlagen einer Verflechtungsgeschichte	23
2.1. Die Konstruktion des Kalten Krieges in seiner Zeit	23
2.2. Statik und Dynamik des Kalten Krieges – Kultur als Vermittlerin	28
2.2.1. Populärkultur und Kalter Krieg	30
2.2.2. Popularisiertes Wissen, Interdiskurse	35
2.2.3. Diskurse, Medialität und Kalter Krieg in der Populärkultur	38
3. Der populärkulturelle Kalte Krieg in den achtziger Jahren	43
3.1. Rorschachtest Missile Command	43
3.2. Zweiter Kalter Krieg	45
3.2.1. Charakteristika einer Epoche	45
3.2.2. Angst und das Udenkbare	48
3.2.3. Denken in Szenarien	51
3.2.4. Populärkultur und Politik	53
3.3. Détente der achtziger Jahre	57
3.3.1. Übergänge in die Phase der Entspannung	57
3.3.2. ‚Gorbimania‘ und ‚worthy villains‘	60
3.3.3. Individualität und Freiheit	66
3.3.4. Populärkultur und ‚Soft Power‘ am Beispiel der Informationstechnologien	68
3.4. Revolutionen und Zusammenbruch	72
3.4.1. Ende des Kalten Krieges – Ende seiner Denkmuster?	72
3.4.2. Sinnggebung und der Verlust der Wahrscheinlichkeit	75
3.4.3. Populärkultur und postmodernes Geschichtsverständnis	78
3.5. Computerspiele und Kalter Krieg	81

4.	Computerspiele – Medium, Medienpraktiken, Simulation	83
4.1.	Eine kurze Geschichte der Computersimulation als Unterhaltungsmedium	83
4.2.	Video-, Bildschirm-, Telespiele	89
4.3.	Computerspiele ca. 1980–1994	93
4.3.1.	Boom und Rezession auf dem Videospielemarkt	93
4.3.2.	Medienpraktiken des Computerspiels	96
4.3.3.	Der Heimcomputer als Paradigma.	102
4.3.4.	Übergänge vom Computerspiel zum digitalen Spiel	106
4.4.	Die Computersimulation als Unterhaltungsmedium	108
5.	Ein Zugang zur Analyse von Computerspielen	113
5.1.	Quelle Computerspiel	113
5.2.	Bauen und Modellieren als Produktions- und Rezeptionspraktiken. . .	116
5.3.	Der Simulationsraum als Spielraum	119
5.4.	Die Analyse historischer Spielsituationen des Kalten Krieges – Vorgehen und Quellengrundlage	122
6.	Der Kalte Krieg als Spiel mit militärischem und geheimdienstlichem Spezialwissen	131
6.1.	Militärsimulation und Geheimdienstspiele	131
6.2.	Computerspiele als Einsatzort von Militärtechnologie	132
6.2.1.	F-19 Stealth Fighter – Die Steuerung der Spekulation	133
6.2.2.	Von SDI bis MiG – Modellierungen von Militärtechnologien des Kalten Krieges in Computerspielen	147
6.3.	Spionage – Computerspiele mit HUMINT und SIGINT	151
6.3.1.	Geheimdienstarbeit in der Epoche.	151
6.3.2.	The Fourth Protocol – Vereinigung von HUMINT und SIGINT	154
6.3.3.	Hacker II, The Cardinal of the Kremlin, The Third Courier – Geheimdienstarbeit und Kalter Krieg in Computerspielen. . .	168
6.4.	Spielbares Spezialwissen	176

Inhalt	7
7. Das Udenkbare Spielen	181
7.1. Der Kalte Krieg als Eintritt des Ernstfalls	181
7.2. Computerspiele als (Generalstabs-)Spiele mit Szenarien des Krieges	182
7.2.1. Kriegsspiele als epistemisches Element	182
7.2.2. Nukewar – Spiel mit dem Ernstfall	186
7.2.3. Von NATO Commander bis Conflict – Europe – „heißer“ Krieg der Supermächte in Computerspielen	199
7.3. Invasion im Alleingang und der soldatische Kalte Krieg	211
7.3.1. Invasion und Infiltration als populäre Motive	211
7.3.2. Raid over Moscow – Durchsetzung des Gleichgewichts	212
7.3.3. Rush'n attack – Soldatische Fantasien des Kalten Krieges in Computerspielen	225
7.4. Kontrollierte Eskalationen	230
8. Die Ordnung der Welt	233
8.1. Der Kalte Krieg als geopolitisches und wirtschaftliches Spiel	233
8.2. Computerspiele als geopolitische Spiele in globalem Maßstab	234
8.2.1. Geopolitik und die Durchsetzung des Globalen	234
8.2.2. Balance of Power – Wahrung des Gleichgewichts	235
8.2.3. Geopolitique 1990 und Shadow President – Der globale Kalte Krieg in Computerspielen	247
8.3. Computerspiele und das Management des Staates im Kalten Krieg	252
8.3.1. Die Perspektive der Staatsregierungen und Regierenden	252
8.3.2. Crisis in the Kremlin – Verwaltung des Untergangs	253
8.3.3. Von Hidden Agenda zu Aufschwung Ost – Staatsregierung unter den Bedingungen des Kalten Krieges in Computerspielen	267
8.4. Regierungsspiele	274
9. Spielarten der Erinnerung	277
9.1. Der Kalte Krieg als Spiel mit Geschichte	277
9.2. Vergangene heiße Kriege	278
9.2.1. Die Wiederaufführung der Geschichte des Kalten Krieges in Computerspielen	278
9.2.2. 19 Part One: Boot Camp – Bewältigung des Traumas	280
9.2.3. Die Geschichte des Kalten Krieges in Computerspielen	291

9.3. Szenarien der Geschichte	297
9.3.1. Computerspiele mit der Vergangenheit und der Zukunft des Kalten Krieges	297
9.3.2. Trinity – Manövrierung durch die Zeit	299
9.3.3. Wasteland und S.D.I. – Vom Einfrieren der historischen Zeit	310
9.4. Erinnerungen an das Ende	317
9.4.1. Nostalgie und Sinngebung in Computerspielen über das Ende des Kalten Krieges	317
9.4.2. KGB – Verständnis für das Ende.	318
9.4.3. The Big Red Adventure, Zhadnost und Soviet Strike – Computerspiele und das Ende des Kalten Krieges	326
9.5. Geschichte zwischen Spekulation und Erinnerung	332
10. Die Konstruktion des Kalten Krieges in Computerspielen – Von den Spielsituationen zum Kontext.	335

Anhang

Quellenverzeichnis.	355
Literaturverzeichnis	367
Abbildungsverzeichnis	391
Personenregister	397
Sachregister	399

Vorwort

Meine Kindheit verbrachte ich im Zeitalter des Zweiten Kalten Krieges und endenden Systemkonfliktes in einem kleinen österreichischen Dorf unweit der ungarischen Grenze und damit am Rand des Eisernen Vorhanges. Die meiste Zeit tat ich, was Kinder eben tun, und das hieß in bzw. ab den 1980er Jahren auch – und vor allem – digitale Spiele, in meinem Fall primär auf Konsolen, zu spielen. Als wir die Erde gegen außerirdische Invasoren verteidigten, Prinzessinnen befreiten und uns im Konsolenfußball gegenübertraten – oft genug während das reale runde Leder einsam und unbespielt in der prallen Sonne vergilbte – taten wir das, wie mir später durch die Lektüre von Claus Pias klar wurde, auf Geräten, deren technologische Grundlagen viel mit demselben Systemkonflikt zu tun hatten, der die Lebensrealität selbst von uns Menschen an der Peripherie prägte.

Die Verbindung der beiden Themen begann mich zu interessieren. Nach und nach entdeckte ich, dass der Kalte Krieg selbst Inhalt einiger digitaler Spiele gewesen war und noch immer ist. Ich musste an meine Kindheit denken, daran, dass es zahlreiche Kinder und Jugendliche gegeben haben musste, die damals auf ihren Bildschirmen hatten, was die geopolitische Situation, unser ganzes Leben mit prägte. Und nicht nur das, sie spielten auch damit. Was mochten digitale Spiele auf welche Art mit dem Kalten Krieg gemacht haben? Wie ließen sie genau damit spielen? Der Wunsch wuchs, das Phänomen näher zu untersuchen. Eine entsprechende Studie könnte, so meine Hoffnung, dem vermeintlich ausgetretenen Pfad des „Die Darstellung von ... in digitalen Spielen“ einige lohnende Perspektiven abgewinnen, und dies nicht zuletzt, da sich mit einigem zeitlichen Abstand und besonders mit Ende dieser Epoche die Möglichkeit bot, digitale Spiele zu historisieren, sie in einer (medien-)historisch spezifischen Phase als Teil eines vergangenen populärkulturellen Ensembles zu betrachten. Die Wirkungskraft dieses Wunsches erwies sich als stark genug, um eine thematische Kehrtwende von der Gewerkschaftspolitik, die noch Gegenstand meiner Magisterarbeit gewesen war, hin zu digitalen Spielen zu vollziehen.

Der Weg von der Idee zur fertigen Dissertation lässt sich, wenngleich in einem sehr allgemeinen Sinn, mit dem Aufbau von digitalen Spielen vergleichen. Sie bestehen wesentlich aus Knotenpunkte, an welchen von den Spielenden Entscheidungen verlangt werden. Am Ende eines Spiels entbirgt sich ein möglicher Lösungsweg als Resultat dieser Entscheidungen. Selten wird dieser Weg geradlinig gewesen sein. Zumeist steckt er voller Irrtümer, Herausforderungen, Auseinandersetzungen, kleiner und großer Triumphe. Dazu gehört auch, dass die Spielerinnen und Spieler ihren Weg so gut wie nie

allein gehen. Helfende Begleiterinnen und Begleiter sind selten weit, leisten entweder als ‚Sidekicks‘ Beistand oder geben als realweltliche Zuschauerinnen oder Zuschauer und Mitspielende Ratschläge, die nicht immer den Punkt treffen müssen, fast immer aber hilfreich sind. Dem beendeten Spiel sieht man diese verschlungenen Pfade und mehr noch die Hilfestellungen oft nicht an. Die Beteiligten wissen aber darum.

Auch in meinem Fall waren zahlreiche Menschen daran beteiligt, dass nunmehr, nach fast einer Dekade, aus den ersten vagen Ideen ein fertiges Buch wurde. Ihnen gilt mein allergrößter Dank.

Herr Prof. Dr. Ramón Reichert hat mit vielen wertvollen Anregungen und Engagement geholfen, das Projekt in seiner Anfangsphase an der Universität Wien auf den Weg zu bringen. Auch Herrn Prof. Dr. Ernst Strouhal möchte ich für die in der Frühphase so wichtige Unterstützung herzlich danken.

Eine sowohl für das Projekt als auch für mich persönlich äußerst glückliche Fügung führte mich nach der Anfangszeit in Wien an das Graduiertenkolleg „Locating Media“ der Universität Siegen. Dort fand ich ein Umfeld vor, das für mich anregend und in vielerlei, nicht nur fachlicher Hinsicht bis heute prägend ist: eine Atmosphäre der unbedingten Offenheit, des fröhlichen Experiments und der kollegialen Solidarität, ohne die ich meine Aufgabe mit ziemlicher Sicherheit nicht bewältigt hätte. Ich danke allen Kollegiatinnen und Kollegiaten, den Koordinatorinnen und Koordinatoren, Postdocs, Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern für die zahlreichen Anmerkungen und Vorschläge in den Kolloquien, die neuen Einsichten, die Bestärkung und ganz allgemein die wundervolle Zeit. Besonders hervorheben möchte ich Asher Boersma, Katharina Dihel, Matthias Meiler, Cornelius Schubert und meine Bürogenossin Judith Willkomm.

Ein ganz besonderer Dank gilt selbstverständlich meiner Betreuerin Frau Prof. Dr. Angela Schwarz. Als eine Pionierin der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Geschichte in digitalen Spielen war sie für mein Dissertationsvorhaben die optimale Koordinatorin und Begleiterin. Von Beginn an hat sie es mit viel Geduld und konstruktiven, teils herausfordernden, aber stets motivierenden Anmerkungen verstanden, das Projekt auf solide Grundlagen zu stellen, auf der Bahn zu halten und zu einem so schönen Abschluss zu führen, der die Auszeichnung mit dem Historikerpreis der Dirlmeier Stiftung im April 2020 mit einschließt. Prof. Schwarz stand immer für Fragen und Gespräche zur Verfügung und gab mir das Gefühl, ehrlich an der gemeinsamen Arbeit an dem Projekt interessiert zu sein. Ich danke ihr außerdem für die Aufnahme des Bandes in die von ihr herausgegebene Schriftenreihe *TransKult: Studien zur transnationalen Kulturgeschichte* sowie die sorgfältige redaktionelle Betreuung des Manuskripts bei der Drucklegung. Meinem Zweitbetreuer Herrn Prof. Dr. Jens Schröter, der immer ein offenes Ohr für meine Anliegen und Fragen hatte und stets um reibungslose Abläufe bemüht war, möchte ich ebenfalls meinen besonderen Dank aussprechen. Ihm

verdankt meine Arbeit wichtige Impulse aus dem Feld der medienwissenschaftlichen Forschung zu digitalen Spielen.

Den Kollegen und Kolleginnen am Lehrstuhl für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Daniela Mysliwietz-Fleiß, Heiner Stahl, Jan Pasternak und Tobias Scheidt gilt mein Dank für ihre Anregungen innerhalb und außerhalb der Kolloquien und ihre Hilfsbereitschaft in allen großen und kleinen Belangen. Insbesondere Jan Pasternak möchte ich für die geduldige und ausführliche Beantwortung all der an ihn gerichteten Fragen danken.

Peter Melichar danke ich für seine Literaturhinweise und Anmerkungen während der abschließenden Schreibphase. Yves Lamoureux und Tony Warriner haben mir bereitwillig Auskunft über ihre Tätigkeit als Spieleentwickler gegeben. Stefan Höltingen hat mich mit einer Bücherspende unterstützt. Das Computerspielmuseum in Berlin und das Centre for Computing History in Cambridge haben mir großzügigerweise den Zugang zu ihren Sammlungen ermöglicht. Danken möchte ich nicht zuletzt auch den unermüdlichen Uploadern von Archive.org, Kultboy.com und MobyGames.com (um nur einige zu nennen), den Archivarinnen und Archivaren der Computerspielgeschichte, deren Arbeit mir die meinige entscheidend erleichtert hat.

Außerdem sei all jenen ausdrücklich gedankt, die freundlicherweise den Abdruck von Bildern aus ihrem Besitz gestattet haben. Die Rechteinhaber wurden sorgfältig und aufwendig recherchiert, ihre Genehmigungen eingeholt. Nicht in allen Fällen ließ sich jedoch juristisch einwandfrei ermitteln, ob noch Rechte tangiert sind. Sollte ein solcher Fall dennoch bekannt werden, hoffe ich im Sinne der akademischen wie der breiteren öffentlichen Auseinandersetzung mit dem Thema auf das Einverständnis und die nachträgliche Einräumung der Abdruckgenehmigung ohne weitere Auflagen.

Meine Familie und meine Freunde haben mich, wie bei allen meinen Unternehmungen, auch diesmal bedingungslos mit motivierenden, bestärkenden, wenn nötig tröstenden Worten unterstützt, mir meine Zweifel genommen und mir stets das Gefühl gegeben, dass ich auf dem richtigen Weg bin. Eva Panner Frisch hat meinen Wechsel von Wien nach Siegen maßgeblich mit ermöglicht. Die ehemalige Wohngemeinschaft Sechshauser Straße hat mit ihren Besuchen mein von Zeit zu Zeit aufflackerndes Heimweh gelindert.

Schließlich gilt mein besonderer Dank Anita Winkler, Meisterin der Lösung von Problemen aller Art. Der Abschluss dieses Projektes ist auch das Resultat eines entbehrungsreichen, herausfordernden, aber immer erfüllenden gemeinsamen Weges. Die Sicht auf den nächsten Knotenpunkt ist nun frei.

Clemens Reisner
Wien, im August 2020

1. Einleitung

Im Jahr 1983 fand sich unter Hollywoods zahlreichen Produktionen mit *WarGames* ein Film, der ein Spiel in den Mittelpunkt seiner Handlung stellte. Darin wählt sich ein junger Hacker und Computerspieler irrtümlich in die kurz zuvor vollständig auf Computer umgestellte Kommandozentrale der Landesverteidigung der USA ein. Ohne zu wissen, dass er damit einen realen sowjetischen Angriff suggeriert, fordert er die künstliche Intelligenz, die das System steuert, zu einer ‚Partie‘ Thermonuclear War heraus. Die restliche Handlung des Films kreist um den Versuch, die Katastrophe eines Nuklearkrieges abzuwenden – was in letzter Minute auch gelingt. Am Ende hat die künstliche Intelligenz anhand des Spiels Tic Tac Toe den Unterschied zwischen Spiel und Ernst gelernt, die geopolitische Ordnung ist wieder hergestellt.

Trotz des glücklichen Ausgangs ließ der Film sein zeitgenössisches Publikum mit einem mulmigen Gefühl zurück. *WarGames* erschien nämlich im historischen Kontext einer seit den fünfziger Jahren nicht mehr so hochgradig konfrontativen weltpolitischen Situation. In diesem Kontext warf er einige unangenehme Fragen auf.

Was mochte der auch alltäglich beobachtbare Einsatz von Computern in immer mehr Lebensbereichen für die Landesverteidigung und das Gleichgewicht des Schreckens genau bedeuten? Welche Risiken brachten sie mit sich? Stellten die damals allmählich ins Bewusstsein dringenden sogenannten Hacker möglicherweise tatsächlich eine Gefahr für die geopolitische Ordnung dar? Was, wenn aus einem solchen Spiel tatsächlich einmal Ernst werden würde?¹

Im November desselben Jahres fand abseits einer breiteren Öffentlichkeit ein anderes Spiel statt, aus dem tatsächlich beinahe ernst geworden wäre. *Able Archer* lautete der Codename dieses geheimen militärischen Planspiels. Üblicherweise folgte der Ablauf solcher Bereitschaftsübungen der NATO einer erprobten Routine. Für die Sowjetunion waren diese Planspiele der Gegenseite in der Regel offene Geheimnisse, auf die mit entsprechenden symbolischen Maßnahmen reagiert wurde. Die Übungen glichen vielfach durchexerzierten Ritualen des Kalten Krieges. Im Jahr 1983 waren aber auf sowjetischer Seite Zweifel am reinen Planspielcharakter von *Able Archer* aufgekommen.

1 Vgl. hierzu Matthias Röhr: „Wargames“ – wie die westdeutschen Medien 1983 die Hacker entdeckten in: Matthias Röhr (Hrsg.): Stummkonzert. Kein Ton. Nirgends! Oder: Wenn 140 Zeichen nicht ausreichen... (um das zu sagen, was gesagt werden muss!), 16.08.2012, URL: <http://blog.stummkonzert.de/2012/08/wargames-wie-die-westdeutschen-medien-1983-die-hacker-entdeckten/> (Stand: 01.08.2020), sowie Stephanie Ricker Schulte: “The WarGames Scenario”: Regulating Teenagers and Teenaged Technology (1980–1984), in: *Television & New Media*, Bd. 9, Nr. 6, 2008, S. 487–513.

Die Atmosphäre zwischen den Supermächten war in der relativ kurzen Phase der frühen achtziger Jahre von erneuter Aufrüstung und Konfrontation geprägt. Gemäß der aufgeheizten Stimmung betrieb die Sowjetunion ein ausgedehntes Spionageprogramm mit dem Codenamen Operation RYAN, das nach Anzeichen für Angriffsvorbereitungen des Westens suchen sollte. Die Tatsache, dass die damit betrauten Offiziere oft genug obrigkeitshörig agierten und Informationen somit häufig nach dem Prinzip der selbsterfüllenden Prophezeiung auswerteten, heizte die sowjetische Paranoia an. Zusätzlich zu diesen, für ein Planspiel an sich bereits ungünstigen Voraussetzungen wurde eine Änderung des Ablaufes von *Able Archer* vorgenommen. Die Sowjetunion zeigte sich in der Folge alarmiert genug, um wiederum auf westlicher Seite Besorgnis auszulösen.² Es bleibt dabei ungeklärt, wie weit das Planspiel von der Sowjetunion tatsächlich als Bedrohung wahrgenommen wurde. Insbesondere ist unklar, ob sich hier nicht die Wahrnehmung der politischen Führung und der Militärs stark voneinander unterschied.³ Die Irritation, die *Able Archer* hervorrief, wird aber, etwa von der Historikerin Beth Fischer, als maßgeblicher Anstoß zur Umkehr in Ronald Reagans Politik, dem von ihr so bezeichneten Reagan Reversal, gesehen. Durch die Übung sei Reagan klar geworden, wie sehr das sowjetische Denken von der Furcht vor einem westlichen Angriff dominiert gewesen sei.⁴ Das Planspiel hatte damit plötzlich greifbare politische Folgen und sogar potenziell militärische Konsequenzen.

Beide Ereignisse, der Film und die Übung, sind Produkte des Kalten Krieges, genauer des Zweiten Kalten Krieges, der auf die Entspannungsphase der sogenannten *Détente* der siebziger Jahre folgte und seinen Höhepunkt im Krisenjahr 1983 erreichte.⁵ *WarGames* und *Able Archer* machen dabei in Bezug auf den Kalten Krieg zwei Zusammenhänge deutlich. So wird anhand dieser Beispiele klar, dass zwischen Spielen und der Logik des Kalten Krieges eine intime Verbindung besteht. Planspiele hatten als Strategie der militärischen Entscheidungsfindung Anteil daran, den Kalten Krieg zu entwerfen, zu verstehen und zu perpetuieren. Die destruktive Kraft der Atomwaffen schloss für die meiste Zeit des Ost-West-Konfliktes nach 1945 herkömmliche Kriegsführung zwischen den Supermächten als Option militärischen Handelns aus und zwang

2 Vgl. für eine detaillierte Darstellung der *Able Archer*-Übung Arnav Manchanda: When truth is stranger than fiction: the able archer incident, in: *Cold War History*, Bd. 9, Nr. 1, 2009, S. 111–133, hier S. 121–127.

3 Eine mögliche Erklärung, warum *Able Archer* nicht eskalierte, ist in der Unterbrechung des Kommunikationsflusses zwischen diesen beiden Ebenen zu sehen. Danach habe die entweder realistisch-pragmatisch oder inkompetent agierende Militärebene die verunsicherte politische Führung nicht vollständig informiert. Vgl. ebd., S. 126.

4 Vgl. ebd., S. 128; Beth Fischer: *The Reagan Reversal*, Columbia, MO 1997, S. 147f.

5 Ein weiteres Schlüsselereignis war der Abschuss der Passagiermaschine Korean Air 007 durch sowjetische Streitkräfte.

beide Seiten, sich der planenden Vorausschau zu bedienen und dadurch sicherzustellen, dass die Atomwaffenarsenale niemals mobilisiert würden. Das Spiel prägte als Methode der Vorausschau somit die für den Kalten Krieg und seine Militärstrategien konstitutive Logik der gegenseitigen Abschreckung. Die militärischen Planspiele lieferten in diesem Sinn weniger Anwendungs- als Präventionswissen.⁶ Dadurch, dass sich der Ernstfall des Atomkriegs in den konsequenzlosen Bereich des Spiels verschieben ließ, wurde er in der Realität handhabbar. Die Gefahr bestand allerdings jederzeit das Überschreiten der Grenze zwischen Spiel und Ernst in Form von Missverständnissen, technischem oder menschlichem Versagen und Fehlinterpretationen.⁷ *Able Archer* wurde deswegen zu einem heißen Moment des Kalten Krieges, weil Indizien vorlagen, dass die Sowjetunion die Übung nicht mehr als das wahrnahm, was sie tatsächlich war, nämlich ein (Plan-) Spiel. *WarGames* handelt genau von einem solchen Kategorienfehler in der Wahrnehmung und der daraus resultierenden Überschreitung der Grenze zwischen Spiel und Ernst. Der Film verweist zugleich darauf, dass der Kalte Krieg zu wesentlichen Teilen ein konstruiertes Phänomen war, eine Mischung aus ereignisgeschichtlichen Eckpunkten und Imaginationen, Ängsten und Prognosen. Das Beispiel *WarGames* demonstriert somit, dass die Populärkultur in Zeiten des Kalten Krieges eine zentrale Rolle bei der Verhandlung von Wissen spielte, das für das Verständnis des Konflikts zentral war. Eva Horn hat gezeigt, dass dieses Verhältnis zwischen Populärkultur und Spezialwissen nicht exklusiv für die Epoche des Kalten Krieges war, sondern in gewissem Sinne die gesamte Moderne auszeichnet.⁸ Während des Kalten Krieges lagen Ernst und Unterhaltung in Bezug auf Szenarien, Prognosen, Simulationen und die Realität aber so eng nebeneinander wie selten zuvor.⁹ Dies gilt umso mehr, als die Populärkultur und ihre Medien nach 1945 zunehmend gesellschaftlich und kulturell prägend geworden waren. Kaum ein anderes Unterhaltungsmedium, auch daran erinnert der Film *WarGames*, bringt diesen Zusammenhang von Spiel, Ernst, Populärkultur und Kaltem Krieg besser zum Ausdruck als das im Laufe der achtziger Jahre zum Massenmedium aufgestiegene Computerspiel.¹⁰

6 Zumindest auf den Atomkrieg zwischen den Supermächten beschränkt, lässt sich dies sagen.

7 Vgl. Rebecca Slayton: *Arguments that Count. Physics, Computing, and Missile Defense, 1949–2012*, Cambridge, MA 2013, S. 177–179.

8 Vgl. Eva Horn: *Der geheime Krieg. Verrat, Spionage und moderne Fiktion*, Frankfurt am Main 2007, S. 10f.

9 Vgl. David Eugster/Sibylle Marti: Einleitung. *Das Imaginäre des Kalten Krieges*, in: dies. (Hrsg.): *Das Imaginäre des Kalten Krieges. Beiträge zu einer Kulturgeschichte des Ost-West-Konfliktes in Europa*, Essen 2015, S. 3–19, hier S. 4f., 12.

10 Wie der in Frage stehende Gegenstand benannt werden soll, hängt von der Perspektive ab. Gängig sind die Bezeichnungen Videospiele, Computerspiele und digitale Spiele. Im vierten Kapitel wird näher erläutert, warum die Bezeichnung Computerspiele für diese Studie angemessen ist.

Computerspiele entstanden als kommerzielle Form während der letzten Phase des Kalten Krieges, die in etwa von 1979 bis 1991 angesetzt werden kann – eine Periode, die zugleich die Anfangszeit der privaten Nutzung von Computertechnologie markierte und nach 1945 für die Durchführung von Planspielen und Prognosen in Form von Computersimulationen zunehmend zur Schlüsseltechnologie aufgestiegen war. Sie partizipierten also genau an den Technologien und epistemischen Strategien, die auch die Lage des Kalten Krieges wesentlich mitbestimmten, und übersetzten diese in einen populärkulturellen Kontext. Ihre Funktionsweise situiert dieses Medium in der für den Kalten Krieg zentralen epistemischen Strategie des Spielens und der Simulation,¹¹ also in der Zone zwischen Konsequenzlosigkeit und Ernst. Sie sind somit prinzipiell in demselben Spektrum wie die eingangs genannten Beispiele angesiedelt, entwickelten aber medienspezifische Eigenheiten und Konventionen und dadurch eine spezifische Art des Umgangs mit der historischen Situation, in der sie sich befanden. Bereits auf dieser medientechnologischen Grundlage besteht also eine Verbindung zwischen Computerspielen und dem Kalten Krieg.

Computerspiele zählten überdies zu jenen Produkten der Populärkultur, die Wissen darüber, was der Kalte Krieg war bzw. wie er aufgefasst werden konnte, in die Öffentlichkeit brachten. Spiele, die den Systemkonflikt direkt adressierten, indem sie Akteure, Ereignisse oder Symbole behandelten, die mit dem Kalten Krieg verbunden waren, ihn repräsentierten und einer breiteren Öffentlichkeit erklärten, bildeten zwar eine Nische in der Gesamtheit der produzierten Titel, waren aber durchgängig präsent.¹² Computerspiele können in Bezug auf die populärkulturelle Konstruktion des Kalten Krieges somit als historische Quellen verstanden werden.

Ausgehend von diesen drei Eckpunkten, dem Kontext des Kalten Krieges, der medienspezifische Funktionsweise der Computerspiele und ihrer Teilhabe an der populärkulturellen Konstruktion des Kalten Krieges lassen sich weiterführende Fragen entwickeln. Wie machten Computerspiele den Kalten Krieg im Kontext der achtziger Jahre vorstellbar? Welchen Eindruck größerer Zusammenhänge des Kalten Krieges vermittelten sie? Auf welche spezifische Art und Weise machten sie es möglich, mit dem Kalten Krieg zu spielen und welches Wissen und welche Versionen des Kalten Krieges entstanden dabei? Wie konstruierten Computerspiele also den Kalten Krieg?

Der bereits erfolgten kritischen Auseinandersetzung mit den Inhalten von Computerspielen¹³ und hier insbesondere der Frage, wie diese Geschichtsbilder,¹⁴ darun-

11 Vgl. dazu z.B. Claus Pias: *Computer.Spiel.Welten*, 2. Aufl., Zürich 2010, S. 312.

12 Für einen Zeitraum von 1980 bis 2001 lassen sich etwa hundertfünfzig Titel finden, die diesem Kriterium entsprechen.

13 Vgl. exemplarisch Ian Bogost: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA 2007.

14 Vgl. exemplarisch Angela Schwarz: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu do-

ter auch jenes des Kalten Krieges,¹⁵ prägen, kann somit eine Perspektive hinzugefügt werden, die sich anhand des Kalten Krieges mit der Frage beschäftigt, wie diese Medien aktiv ihre jeweiligen historischen und gesellschaftlichen Kontexte mitgestalteten.¹⁶ Computerspiele über den Kalten Krieg können mit Rolf Nohr „als *Integrationsverfahren* begriffen werden, die an der ‚Übersetzung‘ abgeschlossener Wissensbestände in die allgemeinen subjektiven und gesellschaftlichen Funktionszusammenhänge mitarbeiten.“¹⁷ Es steht also insgesamt weniger die Frage im Vordergrund, wie Computerspiele Geschichte mitschrieben, sondern eher, wie sie in historischen Kontexten die kulturelle Verhandlung gesellschaftlicher Realität mitgestalteten, was natürlich die Geschichts- und Erinnerungskultur einschließen kann. Der Kalte Krieg bietet sich für eine Untersuchung dieser Frage nicht zuletzt deswegen an, weil er als eine abgeschlossene historische Epoche betrachtet werden kann, in der dieses Medium bereits existierte.¹⁸

Computerspiele, so die leitende Annahme, konnten grundsätzlich Wissen über den Kalten Krieg auf eine ihnen eigene Art in den populärkulturellen Bereich übersetzen, die anderen Produkten der Populärkultur nicht zur Verfügung stand. Diese Medienspezifik stand in enger Verbindung mit der Medialität der Computerspiele, die in doppelter Weise auf der Computersimulation beruht: Zum einen bildete sie eine funktionale

-
- minieren“? Geschichte in Computerspielen, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.): *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009, S. 313–340; dies.: *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 398–447.
- 15 Vgl. Steffen Bender: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*, Bielefeld 2012, S. 187–200; Marcus Schulzke: *Refighting the Cold War: Video Games and Speculative History*, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B.R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, New York, NY 2013, S. 261–277. Vgl. auch Angela Schwarz: *Per Mausclick in die Geschichte*, in: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.): *Inszeniert. Deutsche Geschichte im Spielfilm*, Bielefeld/Berlin 2016, S. 20–30, hier S. 25–27; Eugen Pfister: *Cold War Games™. Der Kalte-Krieg-Diskurs im digitalen Spiel*, in: Arbeitskreis Militärgeschichte e.V. (Hrsg.): *Portal Militärgeschichte*, 10.04.2017, URL: http://portal-militaergeschichte.de/pfister_coldwargames (Stand: 01.08.2020).
- 16 Vgl. Ramón Reichert: *Government-Games und Gouvernainment. Das Globalstrategiespiel Civilization von Sid Meier*, in: Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hrsg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, S. 189–213, hier S. 189; Graeme Kirkpatrick: *Computer Games and the Social Imaginary*, Cambridge 2013, S. 14–21.
- 17 Rolf F. Nohr: *Game Studies und Kritische Diskursanalyse*, in: Sachs-Hombach/Thon, *Game Studies*, S. 373–397, hier S. 384 [kursiv im Original], vgl. auch die Grafik ebd., S. 385.
- 18 Vgl. Stefan Höltgen: *Strange Games. Das Atomkrieg-Computerspiel der 1980er-Jahre*, in: Irina Gradinari/ders. (Hrsg.): *Heiße Drähte. Medien im Kalten Krieg*, Bochum/Freiburg 2014, S. 39–71, der diesbezüglich richtungweisend ist. Vgl. auch William M. Knoblauch: *Strategic Digital Defense: Video Games and Reagan's „Star Wars“ Program, 1980–1987*, in: Kapell/Elliott, *Playing with the Past*, S. 279–297.

Grundlage der Medialität der Computerspiele, zum anderen stellte sie aber vor allem ein Versprechen an deren Käufer- und Nutzerschaft dar. Computerspiele waren und sind letztlich vor allem populärkulturelle Produkte und somit Spiele im herkömmlichen Wortsinn, welche die Funktionsweise der Simulation mit Unterhaltungsaspekten und der Warenförmigkeit eines populärkulturellen Produktes des späten 20. Jahrhunderts verbanden. Aus dieser medialen Infrastruktur ergab sich eine spezifische Dynamik, die zwischen Spiel und Ernst pendelte.

Ein wesentliches Merkmal dieser Voraussetzungen bestand aus dem Fokus auf die durch und in Computerspielen ermöglichten und gesetzten Prozesse und Handlungen. Sie transportierten Wissen in einen operationalen Kontext, der sich, im Gegensatz zu anderen populärkulturellen Spielen, dadurch auszeichnete, dass mit einer Maschine interagiert werden konnte, die größere Datenmengen schneller verrechnete, als es beispielsweise die menschlichen Spielleiter von Brettspielen vermochten. Sie repräsentierten und argumentierten in der Form dynamischer Systeme. Der Schlüsselaspekt bestand darin, dass der relativ niederschwellige Zugang zur Manipulation eines, mitunter durchaus abstrakten Zusammenhanges, in Form eines auf der Grundlage von Computertechnologie berechneten und prozessierten Systems in Aussicht gestellt wurde. Dies hatte mehrere Konsequenzen für die Verhandlung des Kalten Krieges in Computerspielen.

Abstrakte Größen und Akteure wie Militärtechnologien, politische Denkfiguren oder militärische Szenarien konnten die Hauptrolle spielen. Darüber hinaus konnten narrative oder audiovisuelle und textuelle Muster aus anderen Medien in Computerspiele übersetzt und in Bewegung gesetzt werden. Das bedeutete, dass in ihnen zugleich Wissensbestände aus der Populärkultur, wie beispielsweise Narrative und Handlungsmuster aus dem zeitgenössischen Actionkino, unter den Voraussetzungen der Computersimulation verhandelt werden konnten. Der Nuklearkrieg, das allgegenwärtige Tabu des (Zweiten) Kalten Krieges, wurde in ihnen als führbarer Krieg vorstellbar. Sie erlaubten es, teils spekulative militärische Technologie zu verwenden, womit das Spezialwissen über ihre Funktionsweise in die Populärkultur eingemeindet wurde. Relativ abstrakte geopolitische und staatspolitische Konzepte ließen sich in ihnen in Bezug auf ihre Wirkungsweise in globalem Maßstab erproben. Die Vergangenheit konnte durch ihre Wiederaufführung bewältigt, die Zukunft dank der Ausführung von Prognosen gestaltet werden. Zahlreiche mit dem Kalten Krieg verbundene Aspekte unterschiedlichen Maßstabes wurden in Computerspielen so als Systeme operationalisierten Wissens in die Populärkultur transportiert. Der systemische Charakter der Darstellungsform versprach die Möglichkeit, durch eigene Handlungen, mitunter aus gottgleichen zentralen Übersichtspositionen, ein ganzes System zu manipulieren und zu beeinflussen. Für die Spielenden schien der Kalte Krieg somit handelnd begreifbar zu werden. In Bezug auf die Vermittlung des Wissens von und über den Kalten Krieg wurde er

potenziell zu einem Spiel im Sinne einer Versuchsanordnung. Impliziert war dadurch auch eine ideologisch neutrale, sachliche Position und Sicht.

Dieser Operationalisierung von Wissen des Kalten Krieges waren jedoch deutliche Grenzen gesetzt. Jede Simulation basiert grundsätzlich auf einer Komplexitätsreduktion, um zu einem handhabbaren Modell des jeweils zu simulierenden Gegenstandes zu gelangen. Dies gilt ebenso für Computerspiele und ihre Spielmodelle, die auf zahlreichen Vorannahmen beruhen. Im Fall von Computerspielen beruhte diese Komplexitätsreduktion nicht zuletzt wesentlich auf den Bedingungen des Spiels als Unterhaltung. Die Versionen des Kalten Krieges, die in ihnen entstanden, gingen somit auf Komplexitätsreduktionen zurück, die sich vor allem aus den Anforderungen an ein unterhaltendes Spiel ergaben und operierten unter anderen Voraussetzungen, als dies bei professionellen Computersimulationen der Fall ist. Dennoch führten die Spiele den Index der Simulation als seriöser epistemologischer Strategie und Theorie in Aktion mit sich und versprachen so ein besonderes Verhältnis zur Realität, das auf der Annahme der evidenzgebenden Kraft des Experiments fußte.¹⁹

In Bezug auf ihre Verarbeitung des Kalten Krieges zogen Computerspiele einen Großteil ihrer Attraktivität aus einer ähnlichen Funktionsweise, die das Wissen der Simulation zugänglich machen würde. Somit wurden in Computerspielen Aspekte und Themen des Kalten Krieges in einem populärkulturellen Kontext darstell- und bearbeitbar, die mit den Mitteln anderer populärkultureller Ausdrucksformen nicht greifbar waren. Zum einen konnte die Nähe zur Computersimulation genutzt werden, um primär spielerisch-unterhaltenden Spielmodellen Ernsthaftigkeit zu verleihen, zum anderen ermöglichte der Aspekt des Spiels überhöhende und zuspitzende Darstellungen, die sich ebenfalls aus ihrer spezifischen Medialität ergaben. Computerspiele schufen auf diese Weise charakteristische Positionen zwischen Spiel und Ernst in den Diskursen des Kalten Krieges. Sie etablierten Darstellungsmöglichkeiten des Ernstfalles, die von sich behaupten konnten, sich nicht notwendigerweise moralisch rechtfertigen zu müssen. Ihre Besonderheit lag demnach darin, dass sie den Kalten Krieg gleichzeitig aufgrund ihres Simulationscharakters aus beträchtlicher Nähe und aufgrund ihres Spielcharakters aus sicherer Distanz konstruieren konnten. Als Computersimulationen stellten sie den Blick in die grundsätzlichen Funktionsweisen des Kalten Krieges in Aussicht. Als Spiele boten sie gleichzeitig die Möglichkeit, ihn zu entschärfen. Selbstverständlich sind Computerspiele auch Produkte einer populärkulturellen Unterhaltungsindustrie und ihre Inhalte vor dem Hintergrund der damit verbundenen ökonomischen Strate-

19 Vgl. für diese Sichtweise Martin Warnke: *Simulation wilder Spekulationen. Oder: Wie einmal Paul Baran mit einem falschen Modell das Internet erfand*, in: *Archiv für Mediengeschichte*, Bd. 14, 2014: Modelle und Modellierung, S. 23–33, hier S. 31.

gien und Zwänge zu befragen. Das bedeutete aber nicht, dass sie automatisch unreflektiert und unkritisch gegenüber politisch-historischen Themen sein mussten. Gerade die achtziger Jahre waren für dieses Medium eine Zeit der Professionalisierung, des Experiments und der Vielfalt und vor allem der bewusst wahrgenommenen und propagierten Nähe zu ernsthaften Simulationen. Beide Aspekte, die Sachlichkeit des einen und die Konsequenzlosigkeit des anderen, ermöglichten in Bezug auf das Verständnis des Kalten Krieges eine diskursive Position der Machbarkeit, welche die Pattstellung des Systemkonfliktes durch Dynamisierung herausforderte, aber nicht durchbrach.

Als historische Quelle einer Kulturgeschichte des Kalten Krieges können Computerspiele an einem konkreten Beispiel den Vorgang der Popularisierung der Episteme der Simulation illustrieren.²⁰ Sie erzählen außerdem von den historischen Bedingungen der achtziger Jahre, unter denen dieser Prozess stattfand, und wie sich die Spielenden und Entwicklerinnen und Entwickler in ihrem Medium über die geopolitische Weltlage vergewisserten.

Um die Position der Computerspiele in der kulturellen Konstruktion des Kalten Krieges nachvollziehen zu können, wird vor allem auf die Spiele selbst zurückgegriffen. Sie dienen in allen verfügbaren Varianten als Ausgangsmaterialien der Analysen. In der beobachteten Entwicklungsphase des Mediums kommt dabei auch Verpackungen und Anleitungen ein hoher Stellenwert zu. In Bezug auf ihre diskursive Wirkung erweist sich die Berücksichtigung der Stimmen und Reaktionen der Entwicklerinnen und Entwickler ebenso wie der Spielerinnen und Spieler als schwierig. Stellvertretend für die Position der Spielenden bzw. die Rezeption wurde hierzu hauptsächlich auf Besprechungen in Fachmagazinen zurückgegriffen. Die Perspektive der Produzentinnen und Produzenten ließ sich vor allem über die Spiele selbst und besonders über die Handbücher oder andere spielbegleitende Materialien und vereinzelte Interviews zumindest teilweise nachvollziehen.

Die Analyse ist grundsätzlich geleitet von der Annahme, dass der Kalte Krieg keine überzeitlich gültige Bezeichnung ist, sondern in bestimmten historischen Kontexten jeweils konstruiert und mit Bedeutung versehen wurde. Er wird aus dieser Perspektive als ein kulturelles Phänomen vorstellbar, d.h. dass die Rolle der Kultur und insbesondere der Populärkultur im Prozess der kulturellen Konstruktion des Kalten Krieges hervorgehoben wird (Kapitel 2). Die Möglichkeit, ihn auch als ein wesentlich populärkulturell geprägtes Phänomen zu begreifen, bildet die Leitlinie für die Erarbeitung des relevanten Kontextes der achtziger und frühen neunziger Jahre (Kapitel 3). Die genauere Ermittlung der maßgeblichen Aspekte der Funktionsweise von Computerspielen führt die historische Kontextualisierung nochmals aus einer mediengeschichtlichen Perspektive fort. Die relativ kurze Entwicklungsgeschichte weist drei relevante Phasen der Stabilisierung

²⁰ Vgl. Pias, *Computer.Spiel.Welten*, S. 306–309.

auf: die Phase der Videospiele, der Computerspiele und der digitalen Spiele. Auf dieser Basis kann der Untersuchungszeitraum nochmals präziser auf die Phase der Computerspiele eingegrenzt und eine Zäsur um die Mitte der neunziger Jahre gesetzt werden (Kapitel 4). Aus einer eingehenden Betrachtung ihrer Funktionsweise ergibt sich ausgehend von den Wesensmerkmalen des Spiels und der Simulation eine Reihe von Analysekr Kriterien, zuerst Modell und Architektur, die das Medium als historische Quellen analysier- und interpretierbar machen (Kapitel 5). Unter den so erarbeiteten Voraussetzungen lässt sich der Bestand relevanter Spiele dann nochmals in mehrere Bereiche unterteilen. Die entsprechenden Verbindungen zu dem beobachteten Zeitraum können so unter Beachtung der Funktionsweise gezogen werden. Computerspiele, die den Kalten Krieg zwischen ca. 1980 und 1994 thematisierten, setzten unterschiedliche Schwerpunkte durch eine Kombination aus der Verbindung zu den Kontexten des Kalten Krieges in der Populärkultur und den jeweils unterschiedlichen Spielmodellen. Computerspiele behandelten den Kalten Krieg als Wissen über militärische Technologien und Praktiken der Geheimdienstarbeit (Kapitel 6), als das Udenkbare in Form von Kriegsszenarien in globalem und individuellem Maßstab (Kapitel 7), als Vorstellungen und Modelle geopolitischer und staatspolitischer Ordnung (Kapitel 8) und schließlich als Erinnerung an vergangene Konflikte und Episoden der Epoche, was die Ereignisse von 1989 bis 1991 einschloss, sowie als Spiel mit der Historizität des Kalten Krieges (Kapitel 9).

Aufbauend auf der medienarchäologisch geprägten Sicht auf das Verhältnis von Computerspielen und Kaltem Krieg, die herausstellen konnte, dass sie qua ihrer materiellen Voraussetzungen immer schon ernst waren, da sie mit militärischen Technologien spielen lassen,²¹ eröffnet der Blick auf Computerspiele über den Kalten Krieg während des Kalten Krieges damit auch die Möglichkeit, eine Geschichte derjenigen Spiele zu schreiben, die an sich selbst den Anspruch stellten, etwas politisch oder gesellschaftlich Relevantes zu sagen bzw. zu be- und verarbeiten haben.²² Als populärkulturelle Anwendung einer seiner Schlüsseltechnologien auf sich selbst illustrieren Computerspiele über den Kalten Krieg sein Ende als das Ende des Zeitalters der Ideologien im populärkulturellen Denken des Politischen.

21 Vgl. Pias, *Computer.Spiel.Welten*; Patrick Crogan: *Gameplay Mode. War, Simulation and Technoculture* (Electronic Mediations, Bd. 36), Minneapolis, MN 2011; Tim Lenoir: *All but War is Simulation: The Military-Entertainment Complex*, in: *Configurations*, Bd. 8, Nr. 3, 2000, S. 289–335; Stefan Höltgen: *Missbrauch von Heeresgut. Wie aus Ernst Spiel wurde*, in: *Retro. Computer. Spiele. Kultur*, Nr. 32, 2014, S. 11–14.

22 Vgl. Damien Djaouti/Julian Alvarez/Jean-Pierre Jessel/Oliver Rampoux: *Origins of Serious Games*, in: Minhua Ma/Andreas Oikonomou/Lakhmi C. Jain (Hrsg.): *Serious Games and Edutainment Applications*, London 2011, S. 25–43, Gundolf S. Freyermuth: *Games. Game Design. Game Studies*, Bielefeld 2015, S. 229–232; Bogost, *Persuasive Games*.

2. Populäre Kultur und Kalter Krieg – Grundlagen einer Verflechtungsgeschichte

Die Analyse von Computerspielen über den Kalten Krieg aus der Zeit selbst verlangt die Beachtung mehrerer erklärungsbedürftiger Kontexte. Einmal stellt sich die ganz grundsätzliche Frage nach der Definition der zugrundeliegenden Untersuchungsgegenstände. Computerspiele seien hierbei als ein populärkulturelles Phänomen verstanden, das mit Beginn der achtziger Jahre auf der Grundlage ihrer erstmals massenhaft erfolgten Produktion in einer breiteren Öffentlichkeit einen größeren Bekanntheitsgrad erlangte. Der Kalte Krieg wiederum bezeichnet im Allgemeinen wie in dieser Untersuchung die spezifische Qualität der Auseinandersetzung zwischen den USA und der Sowjetunion in der Periode nach dem Zweiten Weltkrieg bis 1991, in der die Eskalation dauerhaft auf Pause gestellt und auf eine charakteristische Weise eingefroren war.

Die relevanten Computerspiele weisen, zunächst auf der höchsten Abstraktionsebene, auf eine Verbindung zwischen Kaltem Krieg und Populärkultur hin. Die spezifische Epoche eignete sich offensichtlich dazu, in der Populärkultur zu erscheinen, und diese erzeugte Bilder, Narrationen, Wissen, insgesamt also verschiedene Versionen des Kalten Krieges; er trug damit selbst zu seiner Ausdeutung und Definition bei. Er ist für das vorliegende Thema also zugleich historischer Kontext und ein von der Populärkultur bearbeiteter Gegenstand. Beide gingen eine besondere Form der Verflechtung¹ ein, deren Elemente und Funktionsweise den theoretischen Rahmen für die Frage nach dem Kalten Krieg in Computerspielen liefern.

2.1. Die Konstruktion des Kalten Krieges in seiner Zeit

Der Befund, dass Geschichte ganz allgemein als Konstruktion begriffen werden kann, die sich selbst in einem spezifischen historischen und sozialen Kontext ereignet,² tritt in Bezug auf die als Kalter Krieg bezeichnete Epoche besonders deutlich hervor. Die Annahme eines Ost-West Konfliktes auf der Grundlage ideologischer Differenzen reicht in die Zeit vor dem Kalten Krieg zurück und wurde mit Blick auf die Oppo-

1 Vgl. Michael Werner/Bénédicte Zimmermann: Vergleich, Transfer, Verflechtung. Der Ansatz der *Histoire croisée* und die Herausforderung des Transnationalen, in: *Geschichte und Gesellschaft*, Jg. 28, H. 4, 2002, S. 607–636, hier S. 618–624 für die theoretischen Grundlagen.

2 Vgl. exemplarisch Hans-Jürgen Goertz: *Unsichere Geschichte*, Stuttgart 2001, S. 118.

sition zwischen dem russischen Zarenreich und den USA unter anderem von Alexis de Tocqueville bereits im 19. Jahrhundert formuliert.³ Begriffsgeschichtlich wird die Prägung des Terminus Kalter Krieg als Bezeichnung für den Ost-West-Konflikt in der Epoche von 1945 bis 1991 dem US-amerikanischen Journalisten Walter Lippmann zugeschrieben.⁴ Anders Stephanson hat gezeigt, dass die damit ausgedrückte Idee einer gewissermaßen eingefrorenen militärischen Konfrontation, wie das häufig der Fall ist, viel weiter in die Geschichte zurückreicht.⁵ Die Tatsache, dass es nach dem Zweiten Weltkrieg im US-amerikanischen Kontext zur Reaktivierung des Begriffes kam, zeigte eine Zuspitzung innerhalb der Kontinuität des Ost-West-Konfliktes. Die Historiographie des Kalten Krieges beschäftigte sich in unterscheidbaren Phasen mit der Frage, wie diese Intensivierung der Auseinandersetzung zwischen der Sowjetunion und den USA nach 1945 zu erklären sei.⁶ Der auch als traditionelle Sichtweise auf den Kalten Krieg bezeichnete Erklärungsansatz, der sich vermutlich unter dem Eindruck der Berlin-Blockade des Jahres 1948 und des Koreakrieges 1950–1953 herausbildete, stellte im Wesentlichen die These auf, dass der Expansionsdrang der Sowjetunion ihn ausgelöst habe. Diese Sichtweise war US-amerikanisch geprägt und trug anti-stalinistische Züge. Sie rückte im Laufe der fünfziger Jahre dabei von der Konzentration auf Stalin ab und wandte sich der Ideologie des Kommunismus als Erklärung für das als aggressiv eingeschätzte sowjetische Verhalten zu.⁷

Der Gedanke liegt nahe, dass diesem traditionellen Ansatz der US-amerikanischen Historiographie auf sowjetischer Seite die von Andrei Schdanow geprägte Zwei-Lager-Theorie entsprach, die ebenfalls von der Teilung der Welt in zwei unvereinbare Systeme und in diesem Fall von dem systeminhärenten Expansionsdrang der kapi-

3 Vgl. Bernd Stöver: *Der Kalte Krieg. Geschichte eines radikalen Zeitalters 1947–1991*, München 2011, S. 28.

4 Stöver führt an, dass das nicht korrekt und Herbert B. Swope als Urheber des Begriffes anzusehen sei. Vgl. ebd., S. 11. Des Öfteren wird er auch George Orwell zugeschrieben.

5 Vgl. Anders Stephanson: *Fourteen Notes on the very Concept of the Cold War*, in: *H-Diplo Essays*, New York, NY 2007, URL: <http://h-diplo.org/essays/PDF/stephanson-14notes.pdf> (Stand: 01.08.2020).

6 Die historische Literatur zum Kalten Krieg hat mittlerweile einen enormen Umfang erreicht. Die folgenden Ausführungen beschränken sich daher auf einen Überblick über die wichtigsten im historiographiegeschichtlichen Diskurs reflektierten Tendenzen. Sie orientieren sich dabei vor allem an: Stöver, *Der Kalte Krieg*, S. 16–18; Odd Arne Westad: *The Cold War and the International History of the Twentieth Century*, in: Melvyn P. Leffler/ders. (Hrsg.): *The Cambridge History of the Cold War. Volume 1: Origins*, Cambridge 2010, S. 3–8, sowie Michael Cox: *The 1980s Revisited or the Cold War as History – Again*, in: Olav Njølstad (Hrsg.): *The Last Decade of the Cold War. From Conflict Escalation to Conflict Transformation*, London 2004, S. 5–9.

7 Vgl. Westad, *The Cold War*, S. 3f.

talistischen Welt ausging.⁸ Um die sechziger Jahre wurde die Frage nach der Schuld an der Entstehung des Konflikts nach und nach anders akzentuiert und die Rolle der USA in diesem Prozess hervorgehoben, was als revisionistische Schule der Historiographie des Kalten Krieges bezeichnet wird. Angesichts von Stellvertreterkriegen wie dem US-amerikanischen Einsatz in Vietnam erfuhren diese antiimperialistisch orientierten Erklärungsmodelle kritischer westlicher Historikerinnen und Historiker breitere Akzeptanz.⁹

Beide Ansätze, die traditionalistische und die revisionistische Sichtweise, wurden ab den siebziger Jahren unter dem Eindruck der als *Détente* bezeichneten Entspannungsphase der Beziehung zwischen den Supermächten in der postrevisionistischen Schule vereinigt. Ihre Vertreterinnen und Vertreter versuchten die Entstehung des Konflikts mit Missverständnissen und dem Scheitern der Kommunikation zwischen den Supermächten zu erklären. Der Kalte Krieg wurde ab diesem Zeitpunkt in der Tradition des politischen Realismus vor allem als System gesehen, das sich – wie schon in vergangenen Konstellationen – in einer *Balance of Power* stabilisiere und dadurch in seinen Bewegungen vorhersehbar werden sollte.¹⁰ In den achtziger Jahren schien die Lage vor allem von der Gleichzeitigkeit diverser Erklärungsmodelle und Ansätze geprägt und glich einer „minor academic industry“.¹¹ Die disziplinäre Diversifizierung der Historiographie des Kalten Krieges, die nach dem Ende der Sowjetunion maßgeblich vom Zugang zu bis dato unzugänglichen Quellen profitiert hatte, eröffnete eine viel differenziertere und vor allem auch dezentralisiertere, d.h. nicht ausschließlich auf die beiden Supermächte fokussierte, Sicht.¹² Einerseits konnten globalgeschichtliche Ansätze zeigen, wie sehr die Peripherien von den heißen Kriegen sowohl in Mitleidenschaft gezogen wurden als auch selbst als relevante Akteure im Konflikt der Supermächte auftraten.¹³ Andererseits stellte sich heraus, wie wenig Gültigkeit das Konzept eines Kalten Krieges als Epochenprofil mitunter aus der Sicht dieser Peripherien hatte.¹⁴ Durch eine solche globalgeschichtliche Perspektive konnte das starre Modell als eine ideologische Auseinandersetzung zweier Supermächte aufgebrochen werden. Als jüngste Entwicklung lässt sich ganz im Sinne der Relativierung der Rolle der Supermächte in der His-

8 Vgl. Gordon S. Barrass: *The Great Cold War. A Journey through the Hall of Mirrors*. Stanford, CA 2009, S. 53f.

9 Westad, *The Cold War*, S. 4f.

10 Vgl. Stöver, *Der Kalte Krieg*, S. 17; Westad, *The Cold War*, S. 5.

11 Cox, *The 1980s Revisited*, S. 7.

12 Vgl. Westad, *The Cold War*, S. 6.

13 Vgl. ebd., S. 7f.; Greiner, *Kalter Krieg*, S. 4–6.

14 Vgl. Heonik Kwon: *The Other Cold War*, New York, NY/Chichester 2010, S. 1–9; Odd Arne Westad: *The Global Cold War*, Cambridge 2007, S. 1–7.