

Publikationsserver des Leibniz-Zentrums für  
Zeithistorische Forschung Potsdam e.V.

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für  
Zeithistorische  
Forschung Potsdam

Florian Greiner & Maren Röger

## „WE DO NOT REWARD FAILURE“

Brett- und Videospiele zum Kalten Krieg in Ost und West (1977–2017)

DOI: 10.14765/zzf.dok-2595

Florian Greiner und Maren Röger, „We do not reward failure“. Brett- und Videospiele zum Kalten Krieg in Ost und West (1977–2017), Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/we-do-not-reward-failure>

*Dieser Text ist Teil des Dossiers „Kampf der Systeme. Brett- und Computerspiele zum Kalten Krieg in West- und Osteuropa“, Hg. Maren Röger und Florian Greiner. Veröffentlicht auf Zeitgeschichte|online seit dem 20.12.2017. URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/kampf-der-systeme>*

zeitgeschichte | online

Copyright © 2023 Clio-online – Historisches Fachinformationssystem e.V. und Autor/in, alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist zum Download und zur Vervielfältigung für nicht-kommerzielle Zwecke freigegeben. Es darf jedoch nur erneut veröffentlicht werden, sofern die Einwilligung der o.g. Rechteinhaber vorliegt. Dies betrifft auch die Übersetzungsrechte. Bitte kontaktieren Sie: <redaktion@zeitgeschichtedigital.de>. Für die Neuveröffentlichung von Bild-, Ton- und Filmmaterial, das in den Beiträgen enthalten ist, sind die dort jeweils genannten Lizenzbedingungen bzw. Rechteinhaber zu beachten.

## **„We do not reward failure“**

Brett- und Videospiele zum Kalten Krieg in Ost und West (1977–2017)

Florian Greiner und Maren Röger, 20. Dezember 2017

Spiele – so stellte der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga bereits 1938 fest – sind Ausdruck der menschlichen Fähigkeit, die Wirklichkeit spielerisch nachzubilden und kritisch zu reflektieren. Sie sind somit integrale Bestandteile gesellschaftlicher Sinnsuche.[1] Es überrascht daher, dass die (akademische) Geschichtswissenschaft sich Jahrzehnte nach dem *Cultural Turn* Spielen als Quellengattung bisher kaum geöffnet hat. Während sich die historische Computerspieleforschung bislang vornehmlich auf technische Entwicklungen sowie auf Geschichtsbilder in Videospiele konzentriert hat,[2] jedoch zeithistorische Verortungen häufig ausbleiben, herrscht hinsichtlich Brettspielen eine noch deutlichere Forschungslücke.[3] Gegenüber dem Medium Spiel, dem angesichts hoher Verbreitungszahlen eine große gesellschaftliche, zumal zeithistorische Relevanz zufällt, scheinen ebensolche Vorbehalte seitens der akademischen Geschichtswissenschaft zu bestehen, wie sie jahrelang gegenüber Rundfunk- oder Filmquellen festzustellen waren.[4]

Wie Brett- und Computerspiele für eine geschichtswissenschaftliche Perspektive fruchtbar gemacht werden können, erkundeten wir im Sommersemester 2017 mit Augsburger Studierenden. Thematisch nahm das Projektseminar bewusst den Kalten Krieg und die Systemkonfrontation als Anker, da die Auseinandersetzung der Supermächte bis in die jüngste Gegenwart ein beliebtes Motiv in Spielen darstellt. Bereits zeitgenössisch hatte der Kalte Krieg auch den Bereich der Populärkultur durchdrungen, wie die neuere Forschung klar zeigt.[5] Im Seminar untersuchten wir Spiele aus dem Osten ebenso wie aus dem Westen, Brettspiele ebenso wie Computerspiele, zeitgenössische Spiele aus der Zeit der Blockkonfrontation ebenso wie nach dem politischen Wandel 1989/1991 publizierte, um ein möglichst breites Spektrum abzudecken.[6]

Denn der geschichtswissenschaftliche Quellenwert von Spielen ist ebenso different wie vielfältig. So können Spiele aus den 1970er- und 80er-Jahren als populärkulturelle Quellen für den gesellschaftlichen Umgang mit dem Kalten Krieg und für die Verarbeitung seiner

Widersprüchlichkeiten dienen. Dagegen sind die post-1989/1991-Spiele Bestandteil gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse der jüngsten Vergangenheit und tragen zur Ausformung einer bestimmten Erinnerungskultur an die Zeit der Systemkonfrontation bei. Mitunter sind die Spiele zu didaktischen Zwecken aufbereitet oder stellen geschichtspolitische Interventionen dar. Entsprechend facettenreich und beispielhaft sind die hier diskutierten Spiele und die einzelnen Beiträge werfen auch ganz unterschiedliche analytische Perspektiven auf das Thema „Kalte Krieg-Spiele“:

Erstens leuchten sie die wechselnden Grenzen zwischen systemkonformen und widerständigen Spielen aus, die mitunter sogar fließend sein konnten, wie Tobias Meßmer für das eigentlich kriegskritische, in der Rezeption jedoch als kriegsverherrlichend interpretierte Computerspiel *Theatre Europe* (1985) darlegt. Umgekehrt zeigen Bastian Högg und Niklas Löffler mit Blick auf das militaristische Kriegsspiel *Fulda Gap* (1977), wie dieses von der westdeutschen Friedensbewegung angeeignet und letztlich umgedeutet wurde. Spiele konnten dabei einerseits den Wettkampfcharakter des Kalten Krieges spiegeln und dessen binäre Codes sowie eine klare Freund vs. Feind-Dichotomie transportieren – wie als Extrembeispiel das Coverbild des Shoot 'em up-Spiels *Communist Mutants from Space* von 1982 verdeutlicht (Abb. 1), in dem es im Stile des bekannten Space Invaders einen Angriff von kommunistischen Außerirdischen abzuwehren galt. Der tagespolitische Bezug auf die Sowjetunion als dem personifizierten Bösen wurde hier nicht zuletzt durch die Verwendung von Hammer und Sichel hergestellt. Auch die von Vincent Hoyer untersuchte Politiksimulation *Geopolitique 1990* (1983) ist Ausdruck eines neuen, auf außenpolitische Stärke abzielenden US-Interventionismus in der Reagan-Ära. Andererseits boten Spiele aber auch eine Plattform zur Artikulation gesellschaftlichen Protests. Im „Ostblock“ entstanden zahlreiche dissidentische Brettspiele, die mitunter in den Fokus der Staatsorgane gerieten, wie etwa der von Christoph Hauptmann und Gabriele Victoria Schaffner vorgestellte Fall des ostdeutschen Spiels *Bürokratopoly* zeigt, das vor einigen Jahren vom DDR Museum – ergänzt um Lehrmaterialien für den Schulunterricht – neu herausgegeben wurde. Im digitalen Bereich entwickelten polnische Programmierer in der Wendezeit ein Computerspiel mit dem Titel *Solidarność* (1991), das die Geschichte der oppositionellen Gewerkschaftsbewegung, wie Alexej Amrain und Michael Kratz nachweisen, für ein westliches Publikum nachspielbar machte und diese so gleichermaßen historisierte wie heroisierte. Oppositionelles Spielen war aber kein Alleinstellungsmerkmal der sozialistischen Gesellschaften: So erlaubte es das diese

Einleitung illustrierende Brettspiel *Klassenkampf* (1980) der westdeutschen Öffentlichkeit, die „Diktatur des Kapitals“ zu stürzen und eine „klassenlose Solidargemeinschaft“ zu schaffen.



Abbildung 1: Die Freund-Feind-Dichotomie des Kalten Krieges im Videospiel: [Coverbild von Communist Mutants from Space](#) (1982) © Starpath.

Zweitens veranschaulichen die Beiträge zum einen die Bedeutung unterschiedlicher nationaler Spielkulturen. Während im Deutschland der 2010er Jahre die Erinnerung an den Kalten Krieg in Form des von Greta Schlenker und Viki Köszegi präsentierten, von einem professionellen Geschichtsspiel-Verlag produzierten Strategiespiels *Wir sind das Volk* (2014) wachgehalten werden konnte, waren die „Grenzen des Spielbaren“ für die deutsche Politik und Öffentlichkeit im „Mauer-Shooter“ *1378 km* (2010) erreicht. So weisen Alexander Jacobs und Philipp Jäger nach, dass das Spiel noch vor seinem Erscheinen eine Welle an Kritik auslöste, in der sich sowohl eine spezifisch deutsche Debatte über Gewalt im Computerspiel spiegelte als auch die erinnerungskulturelle Sensibilität der Berliner Republik. Paula Bunke und Eileen Pohl unterstreichen mittels des vom *Institut für Nationales Gedenken* in Warschau

herausgegebenen polnischen Brettspiels *Kolejka* [Warteschlange] (2011), das einen spezifischen, ironisierenden Blick auf die eigene Vergangenheit liefert, wie Spiele auch als geschichtspolitische Vehikel fungieren können.

Zugleich zeigen sich aber zum anderen mediale, mitunter transnationale Transfers. Spielmodelle wie *Monopoly* oder *Mensch ärgere Dich nicht* zirkulierten sogar blockübergreifend und waren vielfältig adaptierbar. So war, wie Tanja Schauer und Lisa Vidotto belegen, der *Monopoly*-Klon *Bunul Gospodar* [Der gute Wirtschaftler] (1980), in dem speziell SchülerInnen konsumsozialistische Praktiken vermittelt werden sollten, Ausdruck des rumänischen Nationalkommunismus. Und in dem unmittelbar nach der Wende entwickelten satirischen Brettspiel *Soudruhu, nezlob se!* [Genosse, Ärgere Dich Nicht!], einer tschechischen Variation des deutschen Brettspiel-Klassikers, dient der Argumentation von Charlotte Mellentin und Felix Spichal zufolge dem Humor der Vergangenheitsbewältigung.

In diesem Zusammenhang offenbaren die Beiträge drittens, wie reizvoll die Mischung aus Faktizität und Kontrafaktischem in Kalten Krieg-Spielen ist. Das von Felix Kandler und Marius Plach diskutierte *Crisis in the Cremlia* (1991/2017) simuliert etwa alternative Zukünfte und politische Handlungsoptionen der späten Sowjetunion, wobei in der Neuauflage des Spiels von 2017 zugleich der Traum eines großrussischen Imperiums zurückkehrte. Der Kalte Krieg fungiert hier oftmals als eine für die Spielproduzenten auch kommerziell wichtige narrative Abkürzung, verspricht er doch einerseits Authentizität und befriedigt die Bedürfnisse vieler Konsumenten nach historischer Wirklichkeit, ermöglicht zugleich andererseits ein Setting für kontrafaktische Gedankenspiele, das von vielen als anregend empfunden wird.[7] Denn es ist die Sehnsucht nach klar geordneten geopolitischen Verhältnissen wie in der Zeit des Kalten Krieges, die gerade Konflikt- und Politsimulationen so viel einfacher und zugänglicher werden lässt, wie Franziska Pohlmann und Franziska Schmidt für das populäre Brettspiel *Twilight Struggle* (2006) verdeutlichen. Geschichte wird hier zu einem „Steinbruch für Fakten und Ideen“, [8] dem Spielentwickler einzelne Elemente entnehmen und in eigene Narrationen einflechten können. Dies zeigen etwa Gary Huck und Jan Watzke für den tschechischen Ego-Shooter *Cold War* (2005), in dem unter anderem eine alternative Deutung der Hintergründe der Tschernobyl-Katastrophe präsentiert wird.

Insgesamt spiegeln die in diesem Themenschwerpunkt analysierten Spiele eindrucksvoll die Komplexität des Kalten Krieges und seines erinnerungskulturellen Fortwirkens wider. Dies gilt nicht nur bezüglich ihrer Spannweite, die von Gesellschaftsspielen, Politsimulationen,

Strategiespielen bis hin zu Kriegsspielen und Ego-Shootern reicht. Vielmehr zeichnen sich auch etliche der Spiele durch ihre enorme Detailgenauigkeit aus. Das von Maxim Braunbek und Thomas Stiele vorgestellte *Balance of Power* (1985) etwa bietet eine hochkomplexe Simulation der globalen Geopolitik, hinter der nicht zuletzt der Wunsch des Entwicklers Chris Crawford stand, den SpielerInnen die zentralen Konfliktstrukturen des Kalten Krieges zu vermitteln. Spielemacher mussten bei diesem heiklen Thema offenkundig häufig einen Spagat zwischen Unterhaltung und Didaktik unternehmen. Denn angesichts ihrer realen Bezugspunkte war der Ernst von Kalten Krieg-Spielen offenkundig: Dies galt gerade bezüglich der möglichen Vernichtung der Erde infolge der Zerstörungskraft der Atombombe, die nicht nur in dem von Falk Euler und Alexander Weidle analysierten Videospiel *War Games* (1984) prominent figuriert. Das Motiv des nuklearen „Holocaust“ erwies sich als derart prägend, dass es bis heute die Bildsprache vieler Spiele bestimmt – so etwa in dem diesen Themenschwerpunkt bebildern den Echtzeit-Strategiespiel *DefCon* (2006), das mit retrospektiver Gelassenheit eine auch grafisch eindrucksvolle Ästhetik des Weltuntergangs schafft. Die zeitgenössischen Spiele dienten hier dagegen der Aushandlung realer gesellschaftlicher Ängste, führte doch ein ausgelöster Atomkrieg oftmals zur Zerstörung der Erde und damit zu einem unfreiwilligen Spielende. Denn nicht nur für die Macher von *Balance of Power* stand fest: „We do not reward failure“.



Abbildung 2: Weltuntergang und Spielende: Schlussbildschirm von *Balance of Power* (1985).

---

## Literatur

[1] Johan Huizinga: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek 1972 [<sup>1</sup>1938].

[2] Vgl. in Auswahl: M.W. Kapell/A.B.R. Elliott: Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History. London/New York 2013; F. Kerschbaumer/T. Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2014; A. Schwarz: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010; Z. Whalen/L.N. Taylor (Hg.): Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games. Nashville 2008; M.J.P. Wolf (Hg.): Video Games around the World. 4 Bände. Cambridge 2015/16.

[3] So finden sich, was größere Darstellungen angeht, lediglich einige eher populärwissenschaftlich ansetzende Studien, vgl. etwa U. Schädler: Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Darmstadt 2007.

[4] Vgl. hinsichtlich der geschichtswissenschaftlichen Relevanz von Spielen und den sich damit verbindenden methodischen und epistemologischen Chancen und Herausforderungen das [Manifest des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft](#) und Digitale Spiele [Geprüft am 18.09.2017].

[5] Vgl. B. Stöver: Der Kalte Krieg. München <sup>3</sup>2008, v.a. S. 59-63; M. Grant/B. Ziemann (Hg.): Understanding the Imaginary War. Culture, Thought and Nuclear Conflict, 1945–90. Manchester 2016 sowie D. Caute: The Dancer Defects. The Struggle for Cultural Supremacy during the Cold War. Oxford 2003.

[6] Für zahlreiche Hinweise und kompetente Hilfe bei den Recherchen und der Beschaffung der Spiele und zusätzlicher Quellen bedanken wir uns bei Christin Lumme vom Deutschen Spielearchiv Nürnberg und Constanze Schwegler vom Deutsche SPIELEmuseum Chemnitz, Bastian Högg, Tobias Meßmer, Konstantin Rometsch, Paul Vickers sowie Alexander Weidle. Marketa Spiritova, Claus-Dieter Krohn und Emmanuel Debruyne haben uns freundlicherweise einzelne Spiele temporär überlassen, andere, ebenfalls seltene Spiele konnten wir Dank der finanziellen Förderung der Philologisch-Historischen Fakultät der Universität Augsburg und des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte antiquarisch erwerben. Bei der Übersetzung von Anleitungen und Spielkarten erhielten wir Unterstützung von Markéta Coufalová, Michal Korhel und Andrii Rymlianskyi.

[7] Vgl. E. Pfister: [Cold War Games™. Der Kalte-Krieg-Diskurs im digitalen Spiel. Schwerpunkt Krieg im Computerspiel](#), hg. v. M. Clauss/M. Munke/M. Pöhlmann, in: Portal Militärgeschichte, 10. April 2017 [Geprüft am 04.08.2017].

[8] Vgl. A. Schwarz: Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen, in: F. Kerschbaumer/T. Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2014, S. 27-52, hier S. 52.

---

**Zitation:** Florian Greiner und Maren Röger, „We do not reward failure“. Brett- und Videospiele zum Kalten Krieg in Ost und West (1977–2017), in: Zeitgeschichte-online, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/we-do-not-reward-failure>