

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

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für
Zeithistorische
Forschung Potsdam

Tanja Schauer & Lisa Vidotto

BUNUL GOSPODAR (1980)

Sozialistisches Monopoly

DOI: 10.14765/zzf.dok-2598

Falk Euler und Alexander Weidle, WarGames oder Give Peace a Chance?, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/wargames-oder-give-peace-chance>

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@zeitgeschichte-digital.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.

Bunul Gospodar (1980)

Sozialistisches Monopoly

Tanja Schauer und Lisa Vidotto, 20. Dezember 2017

Am 3. Juni 1980 führte ein Computerfehler im Luftkommando der Luftwaffe der USA (SAC) zum Start mehrerer hundert strategischer Kampfflugzeuge. Die Welt stand damit am Rande eines Atomkriegs – ohne dass dies politische oder militärische Ursachen gehabt hätte.[1] Dieses Ereignis nahm der amerikanische Filmregisseur John Badham zum Anlass für die Produktion des Spielfilms *WarGames*, der exakt drei Jahre nach dem Vorfall in die amerikanischen Kinos kam, mit vielen Preisen ausgezeichnet und für drei Oscars nominiert wurde.[2] Im Film löst ein Teenager – unbeabsichtigt – beinahe einen Atomkrieg aus. Knapp ein Jahr später veröffentlichte das Softwareunternehmen *Coleco* das Videospiel *WarGames*, das auf der Handlung des Spielfilms basiert. Zum ersten Mal wurde darin die durch Ronald Reagan initiierte *Strategic Defense Initiative (SDI)* als Spiel-Element realisiert.[3]

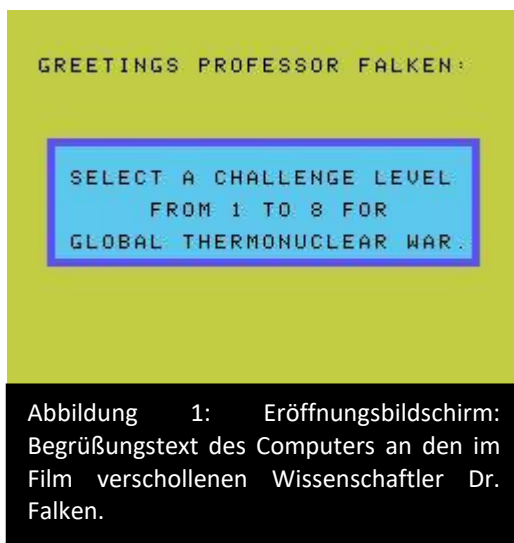
Protagonist des Films ist der Teenager David, der beim Versuch, den Computer eines Spielunternehmens zu hacken, unbeabsichtigt in die elektronische Steuerung des Nuklearwaffenarsenals der USA gerät. Im Glauben, ein neues Spiel zu testen, startet er das Programm *Global Thermonuclear War*. In der Folge geht der Computer des US-amerikanischen Verteidigungskommandos von einem nuklearen Angriff der Sowjetunion aus und leitet einen Gegenschlag ein. Nur mit der Hilfe des bekannten Spieleklassikers *Tic-Tac-Toe* gelingt es, das System von der Sinnlosigkeit eines Atomkriegs zu überzeugen und eine militärische Auseinandersetzung zwischen den verfeindeten Supermächten zu verhindern.

Die Spielvorlage geht hingegen von einem tatsächlichen sowjetischen Raketenangriff aus; die Aufgabe der SpielerInnen ist dementsprechend die Verteidigung der USA.

Das Land ist in sechs Sektoren aufgeteilt, von denen jeder Sektor einen *Defense readiness condition*-Status (kurz: *DEFCON*) erhält. Der Status beginnt im Spiel in allen Sektoren mit Stufe 5. Befindet sich der *DEFCON*-Status im Laufe des Spiels länger als eine Minute auf Stufe 1 (gleichbedeutend mit der maximalen Einsatzbereitschaft des Militärs und der Mobilisierung aller Truppen), so gilt das Spiel als verloren. In diesem Fall wird jener Teil des Bildschirms, der

während des Spiels die Karte der USA abbildet, von einer grau flimmernden Fläche abgelöst. Die musikalische Umrahmung des Szenarios durch hohe Töne und Alarmsignale verstärkt die Dramatik des Gebietsverlustes. Bedeutet dieser zwar zunächst „nur“ die vollständige Zerstörung der USA, steht er doch gleichzeitig für den Untergang der Welt: Der nukleare Gegenschlag durch die USA, den es im Spiel zu verhindern galt, konnte nicht abgewendet werden. Gelingt es dagegen, den *DEFCON*-Gesamtstatus entsprechend lange hoch zu halten, so gilt das Spiel als gewonnen.

In zeitgenössischen Spielmagazinen erhielt das Videospiel durchaus gute Kritiken.[4]



Während im Spiel die Sowjetunion eindeutig als Aggressor dargestellt wird, ist ein solches Freund-Feind-Schema in der Filmvorlage nicht zu erkennen. Im Unterschied zum Film befinden sich die SpielerInnen im Videospiel von Anfang an in einer konkreten Kriegssituation. Der Einsatz verschiedener Waffen ist dabei nötig, um das Spiel zu gewinnen und den Frieden wiederherzustellen. Offensichtlich ist dies der Spieldynamik geschuldet – durch die Kampfsequenzen werden Herausforderungen für die SpielerInnen geschaffen und somit der Unterhaltungswert des Spiels gesteigert. Dennoch kann *WarGames* nicht als klassisches Kriegsspiel gelten, da es ausschließlich die Verteidigung zum Ziel hat und keine Angriffsszenarien oder Vergeltungsschläge vorsieht.



Abbildung 2: Sechs Sektoren mit jeweiligem DEFCON-Status.

Im Film wird durch die Anwendung des Spiels *Tic-Tac-Toe* nicht nur eine mögliche militärische Eskalation verhindert, sondern dem elektronischen Steuerungssystem verdeutlicht, dass ein solcher Krieg per se nicht zu gewinnen wäre. Entsprechend stellt der Computer im Film am Ende konsterniert fest, dass eine nukleare Auseinandersetzung generell keine Sieger kenne: „The only winning move is not to play“.

Im Spiel dagegen bleibt die Erkenntnis der Sinnlosigkeit eines nuklearen Einsatzes gänzlich außen vor.

Die kriegskritische Botschaft des Films verdeutlicht vielleicht auch die Tatsache, dass zunächst John Lennon für die Rolle des verschollen geglaubten Wissenschaftlers Professor Falken vorgesehen war.[5] Bekanntermaßen war Lennon eine der zentralen Figuren der frühen amerikanischen Friedensbewegung und nicht nur mit *The Beatles*, sondern auch als Solokünstler mit Antikriegsliedern wie *Imagine* oder *Give Peace a Chance* sehr erfolgreich. Aber auch ohne das Mitwirken Lennons im Film wird die Verschränkung verschiedener Ebenen internationaler Populärkultur zur Wahrung des Friedens deutlich.

Woher stammte dieser Wunsch nach Sicherheit und Frieden? Einerseits durch die ständige Präsenz des Kalten Krieges, der nach einer Phase der Entspannung in den 1960er und 1970er Jahren zu einem „heißen“ Krieg zu eskalieren drohte. Andererseits erschien vielen ZeitgenossInnen der technisch immer komplexer werdenden Konflikt zunehmend unkontrollierbar, was Ereignisse wie den eingangs erwähnten Computerfehler im SAC 1980 oder auch ein Fehllarm in der Kommandozentrale der sowjetischen Satellitenüberwachung im September 1983 deutlich machten. Im sowjetischen Fall verhinderte lediglich die Geistesgegenwärtigkeit des diensthabenden Offiziers einen Dritten Weltkrieg.[6]

So herrschte nicht nur, aber vor allem in der Friedensbewegung große Sorge bezüglich der militärischen Technisierung angesichts der immer größer werdenden Atomwaffenarsenale und der gleichzeitigen Reduktion menschlicher Entscheidungsmöglichkeiten. Die Bedrohung, ausgelöst durch technisches Versagen oder durch unberechtigten menschlichen Zugriff, wurde auch in Deutschland in den 1980er Jahren intensiv diskutiert. Mehrere Beiträge im SPIEGEL des Jahres 1983 widmeten sich diesem Thema.[7] Die Angst vor einer nuklearen Katastrophe und die Versuche, diese medial zu verarbeiten, entstammen dabei nicht den 1980er Jahren, sondern waren älter: Bereits 20 Jahre vor *WarGames* veröffentlichte die BBC den Dokumentarfilm *The War Game*, der eine mögliche atomare Apokalypse in Südengland schilderte. Der Film avancierte laut SPIEGEL zum „Kultfilm der Friedensbewegung“.[8]

Literatur

[1] [„Zwanzig Minuten am Rand eines Atomkriegs“](#), in: *Der Spiegel* (26/1980) [Geprüft am 19.09.2017].

[2] M. Chilton: [WarGames, review: „tense“](#), in: *The Telegraph* (01.05.2015) [Geprüft am 20.09.2017].

[3] Veröffentlicht im Anschluss an den Beschluss der SDI, der Verteidigungsinitiative in Form eines Abwehrschirms gegen Interkontinentalraketen vom 23. März 1983, bedienen Film und Spiel einerseits die zeitgenössische Angst vor einem Atomangriff, andererseits die Begeisterung vor allem Jugendlicher für (computer-)technischen Fortschritt, das sogenannte Hacking; vgl. W. Knoblauch: Strategic Digital Defense: Video Games and Reagan's „Star Wars“ Programm. 1980-1987, in: M.W. Kapell/A. Elliot: *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York 2013, S. 284-285.

[4] Vgl. [„War Games: Stell dir vor, es wäre Krieg...“](#), in: *Telematch* (7/1984), S. 19 [Geprüft am 22.09.2017].

[5] M. Grasso: [Falkens` Maze: Game Theory, Computer Science, and the Cold War Inspirations for War Games](#), in: *We are the mutants* (15.12.2016) [20.09.2017]; S. Brown: [WarGames. A Look Back at the Film That Turned Geeks and Phreaks Into Stars](#), in: *Wired* (21.07.2008) [Geprüft am 20.09.2017].

[6] B. Bidder: [„Vergessener Held: Der Mann, der den dritten Weltkrieg verhinderte“](#), in: *Der Spiegel Online* (21.04.2010) [Geprüft am 18.09.2017].

[7] Vgl. [„Fliegender Korsar“](#), in: *Der Spiegel* (43/1983) [22.9.2017]; [„Zack, bin ich drin in dem System“](#), in: *Der Spiegel* (46/1983) [Geprüft am 22.07.2017].

[8] [„Kultfilm der Friedensbewegung“](#), in: *Der Spiegel* (40/1983) [Geprüft am 20.09.2017].

Zitation: Falk Euler und Alexander Weidle, *WarGames oder Give Peace a Chance?*, in: *Zeitgeschichte-online*, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/wargames-oder-give-peace-chance>