

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

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für  
Zeithistorische  
Forschung Potsdam

Alexej Amrain & Michael Kratz

## **SOLIDARNOŚĆ (1991)**

Ein Computerspiel als Denkmal

DOI: 10.14765/zzf.dok-2603

Alexej Amrain und Michael Kratz, Solidarność (1991). Ein Computerspiel als Denkmal, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/solidarnosc-1991>

*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.

## **Solidarność (1991)**

Ein Computerspiel als Denkmal

Alexej Amrain und Michael Kratz, 20. Dezember 2017

Mit *Solidarność* veröffentlichte das amerikanische Spieleunternehmen *California Dreams* 1991, unmittelbar nach der politischen Wende, im „Ostblock“ ein englischsprachiges Computerspiel aus dem Genre der Politsimulationen. Das polnische Tochterunternehmen *P.Z.Karen Co. Development Group* war für die Entwicklung dieses rundenbasierten Spiels zuständig. Mit dem Spiel sollte die polnische Gewerkschaftsbewegung *Solidarność* im Westen bekannt gemacht werden. Zeitgleich war ein Film über Lech Wałęsa, den Anführer der polnischen Gewerkschaftsbewegung, für ein amerikanisches Publikum in Planung, der allerdings nie fertiggestellt wurde.[1] Die Entwickler veröffentlichten das Spiel dennoch und machten damit die wirtschaftlichen und politischen Zusammenhänge der – von einer kurzen Zeit der Akzeptanz durch das kommunistische Regime zwischen 1980 und 1981 abgesehen – im Untergrund operierenden Gewerkschaftsbewegung für westliche SpielerInnen nachspiel- und somit erfahrbar.

Ziel des Spiels ist es, Unterstützung für die *Solidarność* in der polnischen Bevölkerung zu suchen, um auf diese Weise die kommunistischen Machthaber zu schwächen.

Die Handlung des Spiels beginnt mit einem realen Ereignis: der Ausrufung des Kriegsrechtes durch die polnischen Regierung am 13. Dezember 1981. In der Folge wurden führende Persönlichkeiten der *Solidarność* inhaftiert, darunter auch ihr Vorsitzender Lech Wałęsa, der bis zum 14. November 1982 nahe der sowjetischen Grenze im südöstlichen Polen in Haft war. Am 8. Oktober 1982 erfolgte schließlich ein Verbot der *Solidarność*. Aufgrund dieses Verbots waren Millionen polnischer BürgerInnen, die sich in der Gewerkschaftsbewegung engagierten, gezwungen, entweder im Untergrund zu agieren oder ins Exil zu gehen.[2]



Abbildung 1: Screenshot der Aktionsmöglichkeiten im Computerspiel Solidarność.

Den SpielerInnen von *Solidarność* stehen zahlreiche Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Es gilt, einen möglichst großen Einfluss in den Bezirken Polens zu gewinnen. Mit Hilfe von AktivistInnen können die SpielerInnen auf unterschiedliche Weise gegen die staatssozialistische politische Elite vorgehen. Sie können Broschüren verteilen, Plakate anbringen, ArbeiterInnen zum Streik oder zu anti-sowjetischen Demonstrationen aufrufen. Im weiteren Spielverlauf ist es auch möglich, illegale Radio- und TV-Stationen zu errichten oder Druckmaschinen zu erwerben, um bestimmte Forderungen, etwa die Freilassung von politischen Gefangenen, an die Regierung zu stellen. Um diesen Forderungen mehr Nachdruck zu verleihen, können die von den SpielerInnen gewählten AktivistInnen regimekritische Reden halten oder auch in einen Hungerstreik treten.

Die polnische Regierung reagiert im Spiel meist mit der Inhaftierung von AktivistInnen und entsprechender Gegenpropaganda durch die staatlichen Medien. Die Entwicklungen in Polen werden indes von den beiden Supermächten (UdSSR und USA) genau beobachtet. Sobald die Proteste in den verschiedenen Regionen des Landes größere Ausmaße annehmen, richten diese ihre Aufmerksamkeit darauf und beginnen ihren Einfluss geltend zu machen. Allerdings ist die Präsenz der Supermächte auf zwei Fahnen, die als Balken im Spiel dargestellt werden, beschränkt, die mit dem Spielverlauf lediglich ihre Größe ändern. Zu einem Einmarsch russischer oder amerikanischer Truppen in Polen kommt es nicht.

Obwohl die realexistierende *Solidarność* zunächst eine Gewerkschaft war, die aus der Protestbewegung Danziger WerftarbeiterInnen hervorging, entwickelte sie sich zu einer landesweiten oppositionellen Sammlungsbewegung, die die unterschiedlichsten Bevölkerungsgruppen erreichte. Auch die katholische Kirche spielte in diesem Prozess eine große Rolle, da sich einzelne Priester der Widerstandsbewegung anschlossen. Unterstützung bekamen VertreterInnen der katholischen Kirche nicht zuletzt auch vom damaligen polnischen Papst Johannes Paul II. Seine Reisen ins Land in den Jahren 1983 und 1987 waren jeweils Auftakt zu Friedensmärschen gegen das kommunistische Regime. Sogar Mitglieder der kommunistischen Partei in Polen (PVAP) – laut Schätzungen bis zu einer Million – traten in dieser Zeit der *Solidarność* bei.[3] Aus einer Streikbewegung, die ihren Anfang in der Lenin-Werft in Danzig nahm, entwickelte sich eine Volksbewegung, die in den 1980er Jahren 9,5 Millionen AnhängerInnen verzeichnete. Neben höheren Löhnen und besseren sozialen Bedingungen gehörte bald der Ruf nach mehr Freiheit und Demokratie im Land zu den Forderungen der Gewerkschaft.

Das Spiel fängt präzise die Situation im damaligen Polen ein, sieht man von kleineren Fehlern im historischen Ablauf ab, die offenbar der technischen bzw. erzählerischen Freiheit geschuldet sind. So ist es im Spiel etwa möglich, ein Fernsehstudio zu kaufen, obschon die *Solidarność* im Untergrund tätig war und erst nach einiger Zeit Zugang zu Radiosendern hatte (neben Zeitungen und Flugblättern). Ein Fernsehformat für die Gewerkschaft hatte es nie gegeben.

Die SpielerInnen müssen im Spielverlauf sparsam und effektiv mit ihren Ressourcen umgehen und wissen, in welcher Region sie welche Aktion ausführen, damit diese einen größtmöglichen Einfluss hat. Ansonsten ist es schwer der Regierung und insbesondere der *ZOMO*, einer paramilitärischen Gruppierung der Polizei Polens, zu entkommen. Das Spiel zeigt nicht zuletzt recht anschaulich, welchen Gefahren die damaligen AnhängerInnen der *Solidarność* ausgesetzt waren und setzt der Gewerkschaft so auch ein Denkmal.

---

## Literatur

[1] M. Bielez: [Komputerowy Wałęsa w grze sprzed prawie 20 lat](#), in: Wyborczagazeta.lublin, 31.8.2010 [Geprüft am 27.09.2017].

[2] Vgl. zur Geschichte der *Solidarność* T. Garton Ash: *The Polish Revolution: Solidarity*. New Haven<sup>3</sup>2002.

[3] W. Borodziej, Geschichte Polens im 20. Jahrhundert. München 2016, S. 364.

---

**Zitation:** Alexej Amrain und Michael Kratz, Solidarność (1991). Ein Computerspiel als Denkmal, in: Zeitgeschichte-online, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/solidarnosc-1991>