

## Aufsatz

Josef Köstlbauer

# Operationen an den Grenzen des Spiels

## Annäherungen an das Simulationsspiel

DOI: 10.15500/akm.06.02.2017

Krieg und Spiel stehen in einem besonderen Verhältnis zueinander, und das nicht erst, seitdem Computerspiele Nachbildungen fiktiver und realer Schlachten von der Antike bis in die Gegenwart in unsere Wohnzimmer holen. Heute stellt sich vielmehr die Frage, ob diese Kriegsspiele, insbesondere solche, die im engeren Sinne als Simulationsspiele zu verstehen sind, nicht bereits solch einen Grad an Realitätsnähe erreicht haben, dass sie der Realität vorgreifen, statt sie ab- und nachbildend zu begleiten?

Bereits Johan Huizinga widmete dem Krieg ein ganzes Kapitel seines *Homo ludens*.<sup>1</sup> Aber mit dem digitalen Medienwandel und den ihn charakterisierenden Phänomenen der Verflüssigung, Entgrenzung, Variabilität und Beschleunigung scheinen sich die Verhältnisse in dem engen Verhältnis von Spiel und Krieg zu verschieben.<sup>2</sup> Zum einen ist festzustellen, dass sich der Ort des Spiels in der Gesellschaft verändert: Das digitale Spiel ist ein Massenmedium geworden und mit ihm ist das Spiel aus den eingegrenzten Bereichen der Kindheit, des Müßiggangs und des Lasters, die ihm die bürgerliche Gesellschaft einst zugewiesen hatte, herausgetreten.<sup>3</sup> Gespielt wird heute überall, mithilfe einer Vielzahl von Geräten. Zugleich werden die Formen des digitalen Spiels täglich vielfältiger und unter dem Banner der Gamification wird selbst die Durchdringung der Arbeitswelt mit spielerischen Strukturen propagiert.<sup>4</sup>

---

1 Johan Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 2011, S. 101-117.

2 Die Metapher des Flüssigen wurde in den 1990er Jahren durch Manuel Castells und den Soziologen Zygmunt Bauman popularisiert: Manuel Castells, *The Rise of the Network Society: The Information Age*, Oxford 1996; Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, Cambridge 2000. Zu Eigenschaften/Problemstellungen digitaler Medien siehe etwa Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass. 2001; Mark Deuze, *Media Life*, Cambridge 2011; aus Perspektive der Digital Humanities siehe Wolfgang Schmale, *Digitale Vernunft*. In: *Historische Mitteilungen* 26/2014, S. 94-100.

3 Josef Köstlbauer, *Spiel und Geschichte im Zeichen der Digitalität*. In: Wolfgang Schmale (Hg.), *Digital Humanities. Praktiken der Digitalisierung, der Dissemination und der Selbstreflexivität*, Stuttgart 2015, S. 95-124, 99, 102; siehe auch Ernst Pfaller, *Immer fleißig spielen! Profaner Realismus und Heiliger Ernst zwischen Menschen und Maschinen*. In: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.), *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln 2007, S. 147-159, hier 155.

4 Köstlbauer, *Spiel und Geschichte*, S. 99-100.

Von Anfang an waren der Computer und in Folge auch das Computerspiel dabei militärisch gedacht. Das kennzeichnet die Geschichte der Videospiegelindustrie bis heute<sup>5</sup> und Friedrich Kittlers Bonmot vom „Missbrauch von Heeresgerät“ trifft auf das Computerspiel allemal zu.<sup>6</sup>

## **Prophetische Spiele? *Combat Mission Shock Force* und *Combat Mission Black Sea***

Das besondere Verhältnis zwischen Krieg und Spiel tritt immer dann zutage, wenn das Spiel in die Sphäre des Ernstfalls überzutreten scheint. Ein prägnantes Beispiel liefern zwei Produkte eines kleinen US-amerikanischen Entwicklerstudios mit dem sprechenden Namen Battlefront, dessen Taktiksimulationen<sup>7</sup> bereits zwei Mal reale Konflikte der letzten zehn Jahre vorwegzunehmen schienen.

Im November 2014 begann auf der Webseite des Entwicklerstudios Battlefront der Vorverkauf für das Spiel *Combat Mission: Black Sea*, das einen Krieg zwischen Nato und Russland in der Ukraine im Jahr 2017 darstellt. Angesichts der zeitgleich stattfindenden Ereignisse in der Ostukraine war die Fiktion allerdings nicht als solche erkennbar. Daher hatte das Studio schon vorab (März 2014) eine Stellungnahme veröffentlicht, in der die Umstände der Entstehung des neuen Spiels offengelegt wurden: Tatsächlich hatte Battlefront bereits 2009 angekündigt, dass das nächste Spiel einen Konflikt zwischen NATO und Russland in der Ukraine zum Gegenstand haben würde. Die Arbeit am Spiel begann 2012 und im Herbst 2013, noch vor Beginn der Euromaidan-Proteste in Kiev, lag laut Battlefront eine detailliert ausgearbeitete Rahmenhandlung vor.<sup>8</sup>

Um dieser öffentliche Erklärung mehr Gewicht zu geben, entschloss sich das Studio, die Rahmenhandlung vorab zu veröffentlichen. Alles wurde unternommen, um klarzustellen, dass man nicht vom Nachrichtenwert aktueller Krisen und Kriege zu profitieren suchte.<sup>9</sup> Dabei ist Battlefront ein kleines Entwicklerstudio, das für ein Nischensegment des Computerspielmarktes produziert und seine Spiele unabhängig von großen Produzenten oder Vertriebsplattformen verkauft.

---

<sup>5</sup> Einen Überblick gibt Ed Halter, *From Sun Tzu to Xbox. War and video games*, New York 2006. Weitaufer tiefergehend Claus Pias, *ComputerSpielWelten*, München 2002.

<sup>6</sup> „Unterhaltungsindustrie ist in jedem Wortsinn Missbrauch von Heeresgerät“, Friedrich A. Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986, S. 149.

<sup>7</sup> Die Simulation ist eine Abstraktion von Realität definiert, sie repräsentiert bestimmte Aspekte oder Ausschnitte der Realität. Simulationen beruhen also auf bestimmten Vorstellungen von Realität und beziehen sich auf sie. Damit sind sie gleichzeitig Medium bestimmter Realitätskonzepte. Weiter zu Definitionen von Simulation und Simulationsspielen sowie der Begriffsgeschichte siehe Köstlbauer, *Spiel und Geschichte*, S. 103-105.

<sup>8</sup> Battlefront.com, Status update on „Black Sea“, 6.4.2014, <http://community.battlefront.com/topic/112866-status-update-on-black-sea/> (10.5.2016).

<sup>9</sup> Ebd.

Dabei handelt es sich nicht um den ersten Fall der (scheinbaren) Vorwegnahme realer Konflikte in einem Spiel von Battlefront. Bereits 2007 hatte das Studio mit *Combat Mission: Shock Force* ein Spiel auf den Markt gebracht, das eine Nato-Invasion Syriens thematisiert – knapp vier Jahre vor Beginn des bis heute andauernden Bürgerkrieges. Als dieser ausbrach, dauerte es nicht lange bis Medienvertreter auf das – damals bereits nicht mehr ganz neue – Spiel aufmerksam wurden. In der Onlineausgabe von *Foreign Policy* erschien ein Artikel mit dem Titel „The Syrian Invasion“, der nicht von einem Journalisten- oder Agenturfoto, sondern von einem Screenshot aus *Combat Mission: Shock Force* begleitet wurde. Zu sehen waren darauf zwei deutsche Panzer im Gefecht.<sup>10</sup> Einen Moment der Irritation löst hier die auf den ersten Blick gegebene Plausibilität des Bildes aus, das sich erst bei genauerem Hinsehen als Screenshot aus einem – auch nach Maßgabe der Zeit – grafisch nicht besonders aufwendigem Spiel erweist. Die zweite Irritation bestand darin, dass damals (auch) über ein Eingreifen der NATO diskutiert wurde – in den Nachrichtenmedien allzumal. Ein Vordringen der Türkei, die über Leopard 2 Panzer aus deutscher Fertigung verfügt, auf syrisches Territorium zur Errichtung einer Sicherheitszone hätte möglicherweise zu einer dem Screenshot vergleichbaren Situationen geführt.

Interessanterweise enthielt das Handbuch zu *Combat Mission: Shock Force* unter dem Titel „A Developer’s Conundrum“ eine ausführliche Stellungnahme zur Genese der Hintergrundgeschichte der Spiels.<sup>11</sup> Nachdem Battlefront eine Reihe von auf dem Zweiten Weltkrieg basierenden Titeln produziert hatte, fiel im Jahr 2002 die Entscheidung, das nächste Spiel – für das eine neue Spiel Engine namens CMx2 entwickelt worden war – in der nahen Zukunft zu verorten. Die genauere thematische Festlegung erfolgte 2004, zu einem Zeitpunkt also, als der sogenannte arabische Frühling (Beginn Dezember 2011 in Tunesien) noch in ferner Zukunft lag und wenig Hoffnung auf baldige Ablöse der autoritären Regimes des Nahen Ostens bestanden hatte.

Die Wahl Syriens als Schauplatz des Spiels resultierte aus der Entscheidung, den Einsatz eines der damals (2002) neu gebildeten Stryker Brigade Combat Teams<sup>12</sup> in einem konventionellen Konflikt zu simulieren: „We felt it would be interesting to ‚see what it could do‘ in a conventional ground combat role in the near future.“ Bewusst ging es nicht darum, asymmetrischen Konflikte und Counterinsurgency-Operationen zu

---

<sup>10</sup> M. Peck, The Syrian Invasion. In: *Foreign Policy*, 10.1.2012, [http://www.foreignpolicy.com/articles/2012/01/10/the\\_syrian\\_invasion](http://www.foreignpolicy.com/articles/2012/01/10/the_syrian_invasion) (10.11.2014).

<sup>11</sup> *Combat Mission: Shock Force – Field Manual v1.20*, S. 10-12.

<sup>12</sup> Die Stryker Brigade Combat Teams waren wesentliches Element des Transformationsprogramms der U.S. Armee, das 1999 vorgestellt wurde. Siehe dazu United States General Accounting Office GAO, Report to Congressional Committees: Military Transformation. Army Actions Needed to Enhance Formation of Future Interim Brigade Combat Teams (May 2002); Army Headquarters Department (Hg.), FM 3-21-21 The Stryker Brigade Combat Team Infantry Battalion (Washington, D.C. 8 April 2003); Andrew Feickert, U.S. Army’s Modular Redesign: Issues for Congress. CRS Report for Congress (January 6, 2005).

simulieren, die damals im Irak und in Afghanistan stattfanden. Ein Konflikt zwischen fiktiven Nationen als Thema wurde verworfen, da sich dies schwer mit dem Realismusanspruch verbinden ließ, den sowohl die Entwickler als auch die Spieler an die *Combat Mission*-Reihe stellten. Sie suchten also ein Land, das als plausibler Gegner für eine Allianz westlicher Mächte funktionieren könnte und über ein breites Spektrum moderner Waffensysteme sowjetisch/russischer Provenienz verfügte. Eine Neuauflage des alten Narrativs vom „neuen Kalten Krieg“ zwischen Russland und NATO schien damals wohl wenig attraktiv. Zugleich waren die konventionellen militärischen Operationen im Irak nach 2003 abgeschlossen. Die Wahl fiel schließlich auf Syrien. Das Land hatte eine große, gut ausgerüstete Armee. Die eingefrorenen Konflikte mit Israel und der Türkei, die strategische Allianz mit dem Iran, die guten Beziehungen zu Nordkorea sowie Syriens Rolle als Sponsor der Hisbollah und als Besatzungsmacht im Libanon von 1976 bis 2006 verorteten Syrien eindeutig im Lager der internationalen bad boys. Die Ideologie der Baath-Partei, die diktatorische Herrschaft des Staatspräsidenten, das brutale Vorgehen in der Durchsetzung eigener Interessen im benachbarten Ausland genauso wie gegen die eigene Bevölkerung erinnern nicht von ungefähr an den Irak unter Saddam Hussein. In gewisser Weise wurde so ein besiegter Gegner gegen einen ausgetauscht, der ähnlich genug erschien, um von SpielerInnen keine große Anpassungsleistungen zu erfordern. Das trifft generell den Nahen Osten als Setting zu, der seit Jahrzehnten als mehr oder weniger heißer Kriegsschauplatz in Nachrichtenbildern, YouTube-Videos, Filmen und in digitalen Spielen präsent ist.

Gleichzeitig konnte damals keine Rede sein von einem bevorstehenden oder auch nur wahrscheinlichen Krieg zwischen Syrien und der NATO. Somit erschien das Setting vorerst weitgehend unverdächtig. Trotz der offensichtlichen Fiktionalität des Konflikts fühlte sich Battlefront aber bemüht darauf hinzuweisen, dass es weder Anlass noch Rechtfertigung für einen Krieg mit Syrien sah. Das hat sich heute radikal geändert. Es braucht nicht viel Fantasie, um sich Gründe für eine Intervention des Westens auszumalen (und natürlich ebenso gute Gründe dagegen). Die Realität ist dem Spiel näher gerückt, nicht umgekehrt.

Die Versicherungen der Entwickler in beiden Fällen sind durchaus glaubwürdig. Die Spiele der *Combat Mission*-Serie hatten alle Entwicklungslaufzeiten über mehrere Jahre und es ist nicht anzunehmen, dass selbst interessierte und gut informierte Entwickler, den blutigen Zerfall Syriens oder den Sturz der Regierung Janukowytsch schon Jahre zuvor hätten absehen können.

Mit dem Wechsel der thematischen Verortung seiner Spiele vom Zweiten Weltkrieg zu (teilweise) imaginierten Konflikten der nahen Zukunft im Nahen Osten oder gegen Russland in der Ukraine beschritt Battlefront einen Weg, den auch sehr viel größere Produzenten gingen. Beispielsweise waren die ersten drei Spiele der *Call of Duty*-Serie (2003, 2005, 2006 / Activision / PC, Xbox, PS u.a.) im Zweiten Weltkrieg angesiedelt, das im Herbst 2007 erscheinende vierte Spiel *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision / 2007 / PC, Xbox, PS u.a.) spielte in einem fiktiven arabischen Land. Die Inszenierung der Gefechte in diesem First Person Shooter griff eindeutig aus Nachrichten und Filmen

sattsam bekannte Bilder und deren Ästhetik auf. Ein konkretes reales Setting, wie Afghanistan oder der Irak wurde jedoch bewusst vermieden. In den folgenden Spielen der *Call of Duty: Modern Warfare*-Serie wurde dann die rahmende Geschichte eines Konflikts zwischen Russland und der USA immer wichtiger.<sup>13</sup> Darin ähnelt es wiederum der *Combat Mission*-Serie, die mit *Black Sea* ebenfalls zu einer Neuauflage des Kalten Kriegs zurückkehrte – auch wenn es eine wesentlich nüchterne Hintergrundstory aufweist, die nichts von der spektakelhaften Tom-Clancy-Realismusfiktion hat, der die *Call of Duty*-Reihe charakterisiert. Die ebenfalls sehr populären Spiele *Battlefield 2, 3* und *4* (2005, 2011, 2013/ Electronic Arts / PC, Xbox, PS u.a.) entwarfen Szenarien konventioneller Kriege zwischen den USA und China (BF 2 u. 4) bzw. den USA und Russland (BF 3).

Auch die Spiele der *Armed Assault*-Serie, taktische Gefechtssimulation aus First und Third Person Perspektive, die in mancher Hinsicht komplementär zu den Top Down Taktiksimulationen der *Combat Mission*-Serie funktionieren, weisen eine vergleichbare thematische Bewegung auf. *ArmA: Armed Assault* (2006 / Bohemia Interactive/ PC) war in dem fiktiven Inselstaat Sahrani angesiedelt. *ArmA II* (200) / Bohemia Interactive /PC) hingegen stellte einen Konflikt zwischen Russland und NATO in einem Schwarzmeerstaat dar. Dieser trägt zwar den Fantasienamen Charnarus, es ist insgesamt aber eine wenig verhüllte Anspielung auf den kurzen Georgienkrieg des Sommers 2008. Das Spiel erschien 2009, im selben Jahr also, in dem Battlefront das Setting für *Combat Mission: Black Sea* ankündigte. Daraus lässt sich schließen, dass realweltliche Ereignisse die Entwickler und Produzenten sehr wohl beeinflusst haben. Zwar geschieht dies wohl nicht in dem Sinne, dass ein aktueller Konflikt nachgespielt werden soll. Aber es ist doch so, dass sich die Imagination an den medialen Repräsentation von Konflikten entzündet und sie prägen die Vorstellungen, die SpielerInnen und EntwicklerInnen von der Realität des Krieges entwickeln. Damit ist der Rekurs auf diese den Spielenden geläufige Repräsentationen in der Gestaltung von Spielen notwendig: sie symbolisieren Realismus und Authentizität, erlauben intuitive Zu- und Einordnungen.

Betrachtet man die Hintergrundgeschichten genauer, dann relativiert sich deren „prophetische Gehalt“. Sie weisen wenige Übereinstimmungen zum tatsächlichen Lauf der Geschichte auf, vielmehr erinnern sie an Szenarien vorangegangener Konflikte. In *Combat Mission: Shock Force* infiltrieren Terroristen westliche Staaten und lassen schließlich auf ein Signal hin gleichzeitig in verschiedenen westlichen Großstädten sogenannte dirty bombs explodieren (konventionelle Sprengsätze, die radioaktives Material verteilen). Die Vorstellung eines solchen nuklearen Anschlags ist seit langem Teil spekulativer Szenarien und hat mittlerweile eine weit ins 20. Jahrhundert zurückreichende mediale Tradition. Man denke etwa an die Geschichten über

---

<sup>13</sup> Call of Duty: Modern Warfare 2 und 3 (2009, 2011 / Activision / PC, Xbox, PS u.a.).

verschwundene sowjetische Kofferbomben.<sup>14</sup> Ungenannt bleiben Wesen und Ziele der terroristischen Organisation, ein islamistischer Hintergrund wird mit keinem Wort erwähnt. Klar ist nur, dass die Organisation von Syrien aus operiert und in der einen oder anderen Weise vom syrischen Staat unterstützt wird („Syria. With its long history of state sponsored terrorism“).<sup>15</sup> Die Weigerung Syriens, in der Verfolgung der Verantwortlichen zu kooperieren, hat schließlich die Invasion durch ein westliches Bündnis zur Folge. Die Vorstellung von Terroristen, die mit Duldung der syrischen Regierung in der gesamten Welt Anschläge ausüben ist absurd. Syriens Politik gegenüber dem Westen war über Dekaden vom Bestreben nach Stabilität und Sicherung der eigenen Interessen geprägt, es beteiligte sich entsprechend an der Allianz gegen Saddam Hussein im Golfkrieg von 1990-1991. Tatsächlich von syrischen Diensten durchgeführte oder unterstützte Terrorakte, beispielsweise im Libanon während und nach der Besatzungszeit, aber auch in Europa, etwa gegen die deutsch-arabische Freundschaftsgesellschaft in Westberlin 1986, waren Instrument einer rücksichtslosen Interessenpolitik. Sie waren kein Krieg gegen den Westen wie ihn Al-Qaida oder der IS betreiben. Eher schon erinnert die Geschichte an die mutmaßlich von Libyen gesteuerten Anschläge auf die Diskothek „La Belle“ in Westberlin (1986) und den Pan-Am-Flug 103 (Lockerbie, 1988).

Kehren wir nun Syrien den Rücken und wenden uns dem virtuellen ukrainischen Kriegsschauplatz von *Combat Mission: Black Sea* zu. Wie Battlefront im Handbuch zum Spiel betonte, ist der im Spiel dargestellte Konflikt trotz der Ereignisse seit dem Frühjahr 2014 ein fiktiver Konflikt, der in einer „nahen Zukunft“, nämlich dem Jahr 2017 spielen sollte. Ungeachtet der Versicherung des Studios, die Rahmenhandlung bereits vor 2014 abgeschlossen zu haben, integriert die im Handbuch veröffentlichte Hintergrundgeschichte aber die realen Ereignisse des Jahres 2014, insbesondere die Kämpfe im Donbass und die Annexion der Krim im März. Das reale Geschehen wird damit kurzerhand zur Vorgeschichte der Geschehnisse des Spiels umgedeutet.<sup>16</sup>

Die relative Realitätsnähe der Hintergrundstory sorgt angesichts der andauernden Krise in der Ukraine weiterhin für verstörende Momente. Im April 2016 postete ein User auf dem Battlefront Forum, in gerade jenem (tatsächlich existierenden) Panzerverband der U.S. Army zu dienen, der in *Combat Mission: Black Sea* eine maßgebliche Rolle spielt (3-65 AR). Er bereitete sich eben auf eine Verlegung nach Polen vor, ein Situation, die direkt der Vorgeschichte des Spiels entnommen sein könnte.<sup>17</sup>

---

**14** Vgl. Suitcase Nukes: A Reassessment. Analyse des Center for Nonproliferation Studies am Monterey Institute of International Studies (23.9.2002) <http://www.nonproliferation.org/suitcase-nukes-a-reassessment/> (10.5.2016).

**15** *Combat Mission Shock Force – Field Manual v1.20*, 2009, S. 9.

**16** *Combat Mission Black Sea Manual*, 2014, S. 4.

**17** Nato-Simulation stellt Angriff durch Russland nach. In: The Huffington Post vom 31.1.2016, [http://www.huffingtonpost.de/2016/01/31/nato-buendnis-angriff-simulation-russland-putin\\_n\\_9123698.html](http://www.huffingtonpost.de/2016/01/31/nato-buendnis-angriff-simulation-russland-putin_n_9123698.html) (10.5.2016).

Was bleibt, sind zwei Spiele, deren Rahmenhandlungen sich in unterschiedlichem Maße als nahe an der Realität konstruiert erwiesen, beziehungsweise nach oder während ihrer Fertigstellung von der Geschichte eingeholt wurden. Zweifellos hat dies Auswirkung auf die Wahrnehmung solcher Spiele und das Interesse an ihnen. Anzeichen für eine besondere Hellsichtigkeit oder Prognosefähigkeit finden sich bei genauerer Betrachtung jedoch keine.

## Realismus vs. Realität

Das von Battlefront selbst formulierte Eingeständnis, dass ein generisches, komplett fiktives Setting nicht so fesselnd wäre wie eine Verortung in der realen Welt, zeigt deutlich genug, dass der reale Konflikt wesentlich ist für die Attraktivität eines derartigen „Kriegsspiels“ und damit auch für seinen Verkaufserfolg.<sup>18</sup>

Dahinter steht ein Realismusanspruch, der Simulationsspielen in besonderem Maße zu Eigen ist. Dies trifft gerade auf jene Spiele zu, die technische (vorrangig Fahrzeugsimulationen) oder militärische Simulationen sind. Artikuliert wird dieser Anspruch sowohl von Spielentwicklern als auch von Spielern.

Die Anbindung eines Spielsettings und einer Spielästhetik an die reale Welt beziehungsweise an die mediale Repräsentationen zeitgenössischer Konflikte, Waffentechnik, soldatischer Tugenden und der damit verbundenen Ästhetik ist eine naheliegende, fast möchte man sagen zwingende, Möglichkeit dieses Versprechen von Realismus einzulösen.

Was aber ist unter Realismus zu verstehen? Der Begriff ist nicht synonym mit Realität zu verstehen, genauso wenig wie realistisch real bedeutet – unbeschadet aller Unschärfen des alltäglichen Sprachgebrauchs. Realismus will Realitätsnähe, Realität und Repräsentation sollen einander möglichst ähnlich werden. Dabei geht es aber vorrangig um Vorstellungen von Realität, die vor allem Produkte eines massenmedialen Diskurses sind. Es ist bezeichnend, dass diese Denkkategorien zuverlässig nur bei Kriegsfilmen und –spielen angewandt werden, nicht aber bei Komödien oder Liebeserzählungen.

Die intendierten oder nicht intendierten Verknüpfungen zwischen Spiel und Realität können sich aber auch abseits von Kriegsspielen entfalten. So musste sich Microsoft nach dem 11. September 2001 mit der Vorstellung auseinandersetzen, dass möglicherweise der *Microsoft Flight Simulator* verwendet worden war, um den Anschlag auf das World Trade Center zu planen.<sup>19</sup> Microsoft reagierte damals rasch und entfernte

---

<sup>18</sup> Combat Mission Shock Force – Field Manual, S. 11.

<sup>19</sup> K. Amoakwa, The flight software that trains the terrorists. In: Mail Online vom 15.7.2005, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-357006/The-flight-software-trains-terrorists.html> (10.9.2015).

sowohl das World Trade Center als auch Schadensmodelle der Flugzeuge aus dem kurz zuvor veröffentlichten *Flight Simulator 2002*. Der Angriff auf die Twin Towers konnte nicht länger nachgespielt werden.

Tatsächlich gibt es keine Anhaltspunkte dafür, dass die Attentäter den *Flight Simulator* benutzt hätten.<sup>20</sup> Wesentlich ist nicht, ob solche Realitätsbezüge wahr sind oder nicht, es zählt allein, ob sie zu Beginn des 21. Jahrhunderts plausibel erschienen. Kraft des ihnen eigenen Vermögens, bestimmte, meist durchaus begrenzte Eigenschaften der Realität zu simulieren, können Simulationsspiele Konsequenzen entfalten, die die Grenzen des Spiels überschreiten und in die äußere Welt hinein wirken. Ein Spiel wird zur Waffe. Und in letzter Konsequenz lässt ich diese Waffe nicht entschärfen oder nur unter Aufgabe des Simulationscharakters, der aber *conditio sine qua non* eines solchen Spiels ist: Die simulierten Flugzeuge sind da und neben den Twin Towers gibt es hunderte oder tausende andere Ziele in virtuellen Stadtrepräsentationen.

## Realität spielen

Unbedingt intendiert ist die Annäherung an gewalttätige Realitäten in den Spielen von Kuma Reality Games. 2004 veröffentlichte dieses Studio *Kuma\War*, ein Third Person/First Person Shooter für den PC, der mit dem Schlagwort „Real War News. Real War Games“ für sich warb.<sup>21</sup> Das Geschäftsmodell von *Kuma\War* basiert auf einem Abonnementprinzip. Das Spiel ist kostenlos und wird durch In-Game-Werbung finanziert. SpielerInnen installieren das Grundspiel (Game Client) und können dann von der *Kuma\War*-Website einzelne Missionen herunterladen, die sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus spielbar sind. Auf der Website des Entwicklers standen schließlich über hundert Missionen als Download zur Verfügung. Die Idee war es, möglichst zeitnah aktuelle Kriegsereignisse in taktische Simulationen zu überführen und spielbar zu machen. Die erste Mission bildete das Gefecht nach, in dem Saddam Husseins Söhne Uday und Qusay getötet wurden. Sie wurde etwa ein halbes Jahr nach dem Geschehen veröffentlicht.<sup>22</sup> Die vorletzte Mission (Nr. 107) widmete sich dem Tod Osama bin Ladens, sie wurde innerhalb von vier Tagen nach dem Ereignis gebaut.<sup>23</sup> Die letzte Mission (Nr. 108) stellt den Tod Muammar Gaddafis und den Fall von Sirte vor.<sup>24</sup>

Auch Missionen mit historischer Thematik kamen hinzu. So wurde anlässlich der US-Präsidentenwahlen 2004 eine Mission veröffentlicht (Nr. 24, John Kerry's Silver Star), die

---

<sup>20</sup> The 9/11 Report: With reporting and analysis by the New York Times, New York 2004, S. 323-328.

<sup>21</sup> Kuma\War. Real War News. Real War Games, <http://www.kumawar.com/> (10.5.2016).

<sup>22</sup> Kuma\War, Uday's and Quasay's Last Stand, 28.2.2004, <http://www.kumawar.com/UdayQuasayLastStand1/overview.php> (10.5.2016).

<sup>23</sup> Kuma\War, The Death of Osama Bid[sic] Laden, o.A., <http://www.kumawar.com/osama2011/overview.php> (10.5.2016).

<sup>24</sup> Kuma\War, Fall of Sirte: Gaddafi's Last Stand, o.A., <http://www.kumawar.com/gaddafi2011/overview.php> (10.5.2016).



jenen Gefecht in Südvietnam spielbar machen sollte, für das spätere Senator und Präsidentschaftskandidat John Kerry mit dem Silver Star ausgezeichnet wurde (Kerry war während des Wahlkampfs massiv angegriffen und seine Auszeichnung in Frage gestellt worden). Kuma Reality Games behauptete vollmundig, den SpielerInnen alle notwendigen Informationen in die Hand zu geben, um selbst entscheiden zu können, was damals passierte – die Simulation als Fenster in die Vergangenheit. Veröffentlicht wurde die Mission am 21. Oktober. 2014, also kurz vor dem Wahltermin am 2. November.<sup>25</sup>

*Kuma\War* betrieb die Verbindung von „news“ und „real war“ völlig unreflektiert: Simuliert werden die Fernsehbilder. Das ist nichts Neues, insbesondere bei immersiven Spielen mit historischer Kriegsthematik stehen ganz unverkennbar die Bilderwelten Hollywoods Pate, und nicht Forschungsergebnisse der Geschichtswissenschaft.<sup>26</sup> Aber selten passiert die Gleichsetzung so offensichtlich. Das Downloadarchiv der Missionen für *Kuma\War* ist heute eine selektive Chronik der amerikanischen Kriege des 20. und 21. Jahrhunderts, präsentiert im Medium des Shooter-Spiels.

„Real War News“ kann sowohl Nachrichten aus wirklichen Kriegen wie echte Kriegsnachrichten bedeuten. Letzteres würde auf die mediale Gemachtheit der Wahrnehmung von Kriegen hinweisen. Und tatsächlich prägt die CNN-Ästhetik das Erscheinungsbild des Spiels. Im Bestreben die Nachrichtenbilder nachzubauen, spielbar zu machen, wird gerade das aber nicht reflektiert, vielmehr wird die Gleichsetzung der „News“ mit Realität zementiert. Die Ähnlichkeit zur Bilderwelt der Nachrichtensender wird zur Instanz, die für Realismus garantiert.

Die ostentative Verknüpfung von aktuellem Geschehen und Spiel und die Vorgabe, reales Geschehen erfahrbar zu machen, hat wenig überraschend bei JournalistInnen genauso wie in den Medienwissenschaften oder den Game Studies Aufmerksamkeit erregt.<sup>27</sup> Noch mehr traf dies bei dem Spiel *America's Army* (PC, Xbox, Mac) zu, bei dem die amerikanischen Streitkräfte als Produzent und somit als Garant realistischer Umsetzung auftraten. Dieser First Person Shooter erschien erstmals 2002, mittlerweile ist mit *America's Army: Proving Grounds* (Beta Version 2012, Vollversion 2015) die vierte Iteration des Titels verfügbar. Das Spiel ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit der U.S. Army und im Kontext intermedialer Kommunikationsstrategie zu sehen, die Fernsehwerbung genauso einschließt wie „product placement“ in Filmen oder Auftritte bei

---

<sup>25</sup> Kuma\War, John Kerry's Silver Star, <http://www.kumawar.com/Kerry/overview.php> (10.5.2016).

<sup>26</sup> Vgl. etwa Steffen Bender, Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen, Bielefeld 2012, 32-34.

<sup>27</sup> Vgl. etwa Brian Crecente, Kill Osama Bin Laden on Saturday, in: Kotaku, 5.6.2011, <http://kotaku.com/5799434/kill-osama-bin-laden-on-saturday> (10.5.2016); Ed Halter, From Sun Tzu to Xbox, 241-244; Rolf Nohr, Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Münster 2008, S. 67-68; kürzlich auch Stefan Günzel, Wargames – zur Dialektik von Kriegssimulation und Computerspiel, Vortrag bei der Tagung Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele, IFK Kunstuniversität Linz, Wien 10.-12.Juni 2015.

Sportveranstaltungen. Dies findet sich auch in einer medienübergreifenden Ästhetik Niederschlag. Ziel ist es die Präsenz der Streitkräfte in der medialen Welt von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu verstärken. Das Ziel steht in einem gewissen Widerspruch zu dem propagierten Realismusanspruch. Niederschwelligkeit, Anknüpfen an etablierte Spielkonzepte, ausgewogenes Gameplay, all das muss America's Army vermitteln, um eine breite Zielgruppe anzusprechen. Aus diesen Gründen ist America's Army ein konservativer First Person Shooter, in dem Gruppen von SpielerInnen in labyrinthischen Räumen gegeneinander antreten. Auch wenn Elemente des taktischen Spiels gefördert werden, bleibt es letztlich doch bei einer ständigen Wiederholung virtueller Shootouts begrenzter Personengruppen.

Die Auflösung der Grenzen zwischen Entwicklern und Konsumenten, die kennzeichnend ist für digitale Mediensysteme überhaupt und digitale Spiele im Besonderen, beschleunigt diese Entwicklungen.<sup>28</sup> Modding, also die Veränderung und Erweiterung von Spielen durch private Personen oder Gruppen, macht Spiele zu dynamischen Produkten. Im *X-Plane*-Flugsimulator (*X-Plane 10.45* / Feb. 2016 / PC) etwa stehen den Heimpiloten zahlreiche Flugzeugtypen zur Verfügung und aktive Modder-Communities haben darüber hinaus eine große Anzahl realer Flughäfen nachgebildet. Das Air Traffic Control-System wurde genauso nachgebildet wie das moderne Instrumentenlandesystem. Diverse Schnittstellen ermöglichen die Einspielung realer Flugverkehrsdaten ebenso wie Simulationen der aktuellen Wetterverhältnisse.

Das alles führt zu einem seltsamen Moment, denn ein Blick aus dem Fenster ihres Hauses genügt, um der PC-Pilotin die Richtigkeit der Wettersimulation für den einen Kilometer entfernten Sportflughafen zu bestätigen. Virtualität und Realität stehen unmittelbar nebeneinander.

In Kriegssimulationen tritt ein vergleichbarer Moment immer dann ein, wenn SoldatInnen spielen. Da das digitale Spiel ein Massenmedium ist, sind die Streitkräfte des Westens heute voller SpielerInnen. Auch ist das digitale Spielen kein Jugendphänomen mehr und SpielerInnen sind in zunehmendem Maße auch in höheren Altersgruppen und Dienstgraden anzutreffen. In Afghanistan und im Irak spielten Soldaten zur Entspannung Kriegsspiele, die vorgaben, abzubilden, was zum selben Zeitpunkt draußen, vor dem Stacheldraht realiter stattfand.<sup>29</sup> Ähnlich ist auch die Situation vormaliger KriegsteilnehmerInnen, die die Repräsentationen von Kriegen durchstreifen, an denen sie selbst teilgenommen haben, und Schlachtfelder besuchen, auf denen sie einst selber standen. Über die dabei entstehenden Eindrücke können Quellen wie die Diskussionen auf Foren zu einschlägigen Spielen Auskunft geben. Hier bietet sich reiches Material für künftige Untersuchungen.

---

<sup>28</sup> Siehe dazu Köstlbauer, *Spiel und Geschichte*, 95-124.

<sup>29</sup> Siehe etwa Kent Harris, *Confined to Afghan outpost by rocket attacks, unit finds ways to pass the time*. In: *Stars and Stripes* vom 4.6.2008, <http://www.stripes.com/news/confined-to-afghan-outpost-by-rocket-attacks-unit-finds-ways-to-pass-the-time-1.79630> (10.5.2016).

Diese Spiele wurden wohlgerne als Spiele gespielt, zur Entspannung oder als Zeitvertreib. Es ging nicht darum, eigene Fähigkeiten zu verbessern. Dabei wird dem Computerspiel sehr früh auch didaktisches Potential zugeschrieben. In diesem Zusammenhang wird gerne auf Ronald Reagan verwiesen, der in den am Computer spielenden Jugendlichen die Kampfpiloten der Zukunft erkennen wollte.<sup>30</sup>

## Entwicklungslinien

Tatsächlich tritt die militärische Simulation schon in der Frühen Neuzeit mit einem dezidiert didaktischen Impetus an. Das ist insofern nicht verwunderlich, als die didaktischen Qualitäten des Spiels bereits früh erkannt wurden und das Spiel daher auch unter utilitaristischen Gesichtspunkten gesehen wurde. In der Gelehrtenkultur der Frühen Neuzeit und mit der Professionalisierung und Verstaatlichung der Heere gewinnt das eine neue Bedeutung. Wilhelm Ludwig von Nassau (1560-1620) soll Formationen und Taktiken aus den Schriften antiker Militärschriftsteller mit Soldatenfiguren an einem großen Tisch studiert haben.<sup>31</sup> Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) spekulierte über ein „neü erfundenes Kriegsspiel“, das vor allem dazu dienen sollte, historische Schlachten im „Nachspielen“ zu analysieren.<sup>32</sup> Das 18. Jahrhundert brachte schließlich ganze Reihe von Kriegsspielen hervor, mit dem Anspruch, Verständnis und Kenntnis des zu Krieges vermitteln. Militärische Führungsausbildung bildete in vieler Hinsicht noch einen Teil höfisch-aristokratischer Bildung, entsprechend kamen diese Spiele nicht aus den militärischen Institutionen selbst sondern waren Produkte eines Gelehrten Diskurses, an dem Wissenschaftler und Beamte genauso wie Offiziere partizipierten.

Zu Anfang basierten diese Versuche, den Krieg im Spiel zu fassen, auf einem recht mechanischen Verständnis von Kriegführung, das den Formen frühneuzeitlicher Diagrammatik und Vorstellungen der Kriegskunst entsprach. Starken Einfluss übte das Schachspiel aus, das lange ein sozusagen übermächtiges Spielmedium für gelehrte und höfische Kreise darstellte. Der Mathematiker Johann Christian Ludwig Hellwig (1743-1831) veröffentlichte 1780 ein „auf das Schachspiel gebautes taktisches Spiel“.<sup>33</sup> Er wollte, wie er im Vorwort seines Spiels schrieb, „die Auftritte des Krieges sinnlich

---

**30** William M. Knoblauch, Strategic Digital Defense: Video Games and Reagan's 'Star Wars' Program, 1980-1987. In Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B.R. Elliott (Hrsg.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, 279-296.

**31** Siehe Hilgers, *Kriegsspiele*, S. 29, Anm. 68. Generell zu Diskussion und Aneignung antiker Schriften durch den Nassauer Kreis siehe die detaillierte Aufarbeitung von Therese Schwager, *Militärtheorie im Späthumanismus: Kulturtransfer strategischer und taktischer Theorien in den Niederlanden und Frankreich (1590-1660)*, Berlin/Boston 2002, 199-251.

**32** Gottfried Wilhelm Leibniz, *Gedanken zum Entwurf einer teutschen Kriegsverfassung*. In: Gottfried Wilhelm Leibniz: *Sämtliche Schriften und Briefe*, Bd. 2. Hg. v. Akademie der Wissenschaften der DDR, 4. Reihe, Bd. 3, Berlin 1986, S. 577-593.

**33** Johann Christoph Ludwig Hellwig, *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehrern Personen zu spielen*, Leipzig 1780. Siehe dazu auch Rolf Nohr, *Die Natürlichkeit des Spielens*, S. 238, Anm. 64.

machen.“<sup>34</sup> Intendiert war es als Instrument der Ausbildung der Pagen am Braunschweiger Hof (Hellwig war dort seit den 1770er Jahren als Pagenhofmeister tätig), es dürfte sich aber auch über diese Gruppe hinaus einer gewissen Beliebtheit erfreut haben. 1782 lieferte Hellwig einen „praktischen Teil“ nach, der als Ergänzung der Spielanleitung zu verstehen ist und als Indiz für den Erfolg des Spiels gewertet werden kann.<sup>35</sup> Im Jahr 1797 veröffentlichte Georg Venturini († 1802), ein braunschweigischer Offizier, seine *Beschreibung und Regeln eines neuen Krieges-Spiels*, die er direkt zum Gebrauch in Kadettenanstalten vorschlug.<sup>36</sup> Als Ingenieur legte Venturini großen Wert auf die Bedeutung des Terrains und er ersann ein diffiziles System, das es erlaubte, unterschiedliche topographische Beschaffenheit auf dem Spielfeld nachzubilden. Bei beiden Spielen waren Sieg oder Niederlage aber letztlich das Ergebnis von Kalkulation, es zählten die richtigen Züge und das Besetzen der richtigen Positionen und in diesem Sinne blieben sie dem Schachspiel verbunden.

1806 wurde posthum das Werk eines österreichischen Finanzbeamten, Johann Ferdinand Opiz (1741-1812), veröffentlicht, sein Sohn, der Grafiker Georg Emanuel Opiz, besorgte die Herausgabe. Opiz behauptete das Spiel bereits im Jahr 1760 erfunden zu haben, damit wäre es deutlich älter als die Kriegsspiele Hellwigs oder Venturinis.<sup>37</sup> Opiz führte etwas ein, das gemeinhin dem späteren Reisswitz'schen Kriegsspiel zugeschrieben wird, nämlich das Element des Zufalls. Er lässt die Spielenden würfeln, um Bewegung der Einheiten und Wirkung von Feuer zu bestimmen. So betreten Zufall und Unsicherheit das Spiel, die charakteristischen Imponderabilien des Krieges.<sup>38</sup>

Im Jahr 1812 stellte der preußische Kriegsrat Georg Leopold von Reisswitz (1760-1828) am preußischen Hof ein „Taktisches Kriegsspiel“ vor, das viele der Prinzipien umsetzte, die Clausewitz damals an der preußischen Kriegsschule vermittelte.<sup>39</sup> Das taktische Kriegsspiel bestand aus einem großen hölzernen Kasten mit einer rechteckigen Spielfläche, die in 15x18 Quadrate unterteilt war. Darauf konnten aus bemalten Plättchen vielgestaltige Gelände mit Flüssen, Wäldern und Hügeln gebildet werden, auf denen wiederum die durch verschiedene Spielmarken symbolisierten Truppen platziert

---

**34** Hellwig, Versuch, S. XI.

**35** Johann Christoph Ludwig Hellwig, Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels praktischer Teil, Leipzig 1782. 1803 erfolgte dann eine zweite Auflage mit umfangreichen Änderungen und Korrekturen. Generell zu Hellwig und seinem Kriegsspiel siehe Rolf Nohr/Stefan Böhme (Hg.), Die Auftritte des Krieges sinnlich machen. Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel, Braunschweig 2009.

**36** Venturini Georg, Beschreibung und Regeln eines neuen Krieges-Spiels. Zum Nutzen und Vergnügen, besonders aber zum Gebrauch in militair-Schulen, Schleswig 1797. Venturini veröffentlichte im Jahr 1800 ebenfalls eine erweiterte Fassung seines Spiels. Eine detailliertere Darstellung findet sich bei Anders Engberg-Pedersen, Empire of Chance. The Napoleonic Wars and the Disorder of Things, Cambridge, Mass. 2015.

**37** Johann Ferdinand Opiz, Das Opiz'sche Kriegsspiel, ein Beitrag zur Bildung künftiger und Unterhaltung selbst der erfahrensten Taktiker. Hg. v. G. E. Opiz, Halle 1806, S. 41.

**38** Ausführliche Auseinandersetzung mit Opiz in Engberg-Pedersen, Empire of Chance.

**39** Zu Clausewitz an der Kriegsschule siehe Peter Paret, Clausewitz and the State: The Man, His Theories, and His Times, Princeton 1987, S. 186-189.

wurden.<sup>40</sup> Es war eine analoge Visualisierungsmaschine für Schlachtfeldsimulationen, die eine große Varietät von Gefechtsbedingungen darstellen konnte.

Später entwickelte Reisswitz' Sohn Rudolf Johann (1794-1827), ein Leutnant in der preußischen Armee, das Spiel weiter und machte es zu einer ernstzunehmenden Simulation der Arbeit eines militärischen Stabes im Krieg.<sup>41</sup> Auf den gegnerischen Seiten standen nunmehr Stäbe von Offizieren, und der hölzerne Spieltisch mit seinem variablen Gelände-Set wurde zugunsten topographischer Karten aufgegeben, die in immer größerer Anzahl und Detailtreue zur Verfügung standen.<sup>42</sup> Mit der Übertragung der Landschaft aus der unübersichtlichen Dreidimensionalität in eine zweidimensionale kartographische Abstraktion wurde es also möglich virtuelle Operationen in zweidimensionalen Repräsentationen realer Landschaften auszutragen.

Es wurden nicht mehr Spielzüge über mehrere Felde gemacht, sondern Einheitensymbole wurden über maßstabgetreue verkleinerte Distanzen an spezifische Kartenpunkte verschoben. Es gab auch keine abwechselnd zu vollziehenden Spielzüge mehr, stattdessen wurde in Realzeit gespielt. Die Dauer von Bewegungen auf der Karte war bestimmt durch Distanz und angenommene Geschwindigkeit der repräsentierten Einheiten. Würfel modifizierten das Geschehen und erhöhten Friktion und Unwägbarkeit. Das Spiel war zu einer Simulation geworden, die es militärischen Spezialisten erlaubte, mögliche Konflikte zu studieren, die Qualität von Planungen zu prüfen und Alternativen „durchzuspielen“. Die Dispositionen der jeweils gegnerischen Seite blieben den Spielern verborgen und wurde erst nach und nach aufgedeckt wenn die Truppen in Kontakt kamen – das Prinzip des *fog of war*. Ein Schiedsrichter, in der Diktion von Reisswitz passenderweise als „Vertrauter“ bezeichnet, entschied über die Informationen, die den Beteiligten zur Verfügung standen und hatte volle Kontrolle über die Bedingungen, mit denen sich die Spieler konfrontiert sahen.

In einem weiteren Schritt der „Verwissenschaftlichung“ integrierte der jüngere Reißwitz die in systematischen Erprobungen der damals üblichen Waffen gewonnenen Daten in das Spiel, um so die Effekte des Feuers und ihre Variabilität genauer zu modellieren.<sup>43</sup>

Es ist wohl müßig, in einem Spiel einen entscheidenden Wendepunkt im Verständnis des Krieges zu suchen. Vielmehr manifestiert sich hier die im Laufe des 18. und frühen 19. Jahrhundert stattfindende epistemische Neufassung des Krieges. Zu untersuchen wäre

---

**40** Hilgers, Kriegsspiele, S. 5-60; Jon Peterson, *Playing at the world. A history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*, San Diego, Ca. 2012, S. 224-227.

**41** Georg Heinrich Rudolf von Reisswitz, *Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles*, Berlin 1824.

**42** Hilgers, *Kriegsspiele*, S. 67-69.

**43** Ebd., S. 67.

das Verhältnis zwischen den Gelehrten Diskursen, denen die Spiele entspringen, und spezifischen militärischen Formen des Wissens und seiner Tradierung.

Aber die Kriegsspiele sind nicht als Symptom anzutun: Wir sehen hier die Entwicklung einer Kulturtechnik der Simulation, die Kulturtechniken des Spiels aufgreift und sich schrittweise anverwandelt.<sup>44</sup>

## Verschränkungen von Spiel und Realität

In den zunehmend komplexen militärischen Simulationen, die seit der Einführung des Kriegsspiels in der preußischen Armee entwickelt wurden, konstituiert sich dabei ein dialogisches Verhältnis von Spiel und Realität. Ob Simulation oder Ernstfall - die Gestalt des Geschehens am Kartentisch unterscheidet sich nicht. Die Differenz zwischen Spiel und Nicht-Spiel, wie fundamental diese auch sein mag, manifestiert sich abseits des Stabsquartiers. Die digitale Militärsimulation beschleunigt und erweitert diese Effekte noch. Seit sich sowohl Militärs als auch SpielerInnen in digitalen Umwelten bewegen, ist die Differenz zwischen Spiel und Ernstfall noch geringer geworden. Zunehmend decken sich die Simulationen des Militärs und jene der Unterhaltungsspiele.<sup>45</sup>

Ein Beispiel ist die professionelle Gefechtssimulation *Virtual Battlespace* (VBS) von Bohemia Interactive Simulations.<sup>46</sup> Sie basiert auf derselben Virtual Reality Engine wie die Spiele der *Armed Assault*-Reihe und ging unmittelbar aus dieser hervor. VBS wurde für den Einsatz durch Militär und Sicherheitskräfte entwickelt, der erste Kunde war das amerikanische Marine Corps. Weitere Käufer waren das amerikanische und britische Heer. VBS 2 kam 2007 auf den Markt, VBS 3 ist seit Juli 2014 erhältlich.

Bereits seit einigen Jahren arbeiten Militär und Firmen daran, die ganze Welt zur Verfügung zu stellen. Bohemia Interactive Simulations hat nach dem Einstieg von Investoren die Firma TerraSim erworben, spezialisiert auf Terrainsimulationen. VBS 3 kann tausende Quadratkilometer existierenden Terrains detailgetreu darstellen. Derzeit ist laut Auskunft der Entwickler der Großteil der amerikanischen Ostküste erfasst.<sup>47</sup> Damit nähert sich diese Simulation einer Situation, die jener des preußischen

---

<sup>44</sup> Zu Kulturtechnik siehe Sybille Krämer/Horst Bredekamp, Kultur, Technik, Kulturtechnik. Wider die Diskursivierung der Kultur. In: Sybille Krämer/Horst Bredekamp (Hg.), Bild, Schrift, Zahl, München 2003, S. 11-22.

<sup>45</sup> Pias, ComputerSpielWelten, S. 171; Hilgers, Kriegsspiele, S. 80-82.

<sup>46</sup> Bohemia Interactive Simulations ist ein 2001 gegründetes australisches Tochterunternehmen von Bohemia interactive Studio. Ersteres ist für die Entwicklung von Simulationen für Militärkunden zuständig, Letzteres für die Entwicklung von Spielen für den zivilen Markt.

<sup>47</sup> Bohemia Interactive Simulations, VBS3 V3.6 Supports massive, paged terrains, (9.9.2014), <http://bisimulations.com/content/tue-09092014-1513/bohemia-interactive-simulations-unveils-major-terrain-upgrade-gametech> (14.2.2015).

Kriegsspiels von 1824 entspricht, als man begann, die Planspiele statt auf fiktiven Geländen auf den neuen Karten der preußischen Landesaufnahme zu spielen.<sup>48</sup>

Diese Projekte bleiben nicht auf virtuelle Repräsentationen von Umgebungen beschränkt. Die U.S. Army schloss im Jahr 2013 einen Fünfjahresvertrag mit Bohemia Interactive Studios über die Erstellung einer virtuellen Trainingsumgebung. Dafür wurde unter anderem eine Erweiterung entwickelt, die individuelle Avatare modelliert. SoldatInnen verfügen damit über virtuelle Repräsentanten, die sie über ihre Dienstzeit hinweg begleiten und ihre Erfahrungen, Kompetenzen und Fähigkeiten widerspiegeln.<sup>49</sup> Damit rückt die Umsetzung von Vorhaben näher, die schon 1997 formuliert worden waren: die Integration virtueller und realer Ausbildungsumgebungen.<sup>50</sup>

Wo verlaufen heute die Grenzen zwischen spielerischem Vergnügen und professioneller Simulation? In der Spieleindustrie wird ja mit dem Schlagwort „Realismus“ geworben. Als Produkte, die unter immer größerem finanziellem Einsatz für ein Massenpublikum entwickelt wurden und werden, stehen aber Aspekte der Spielbarkeit und Motivation der Spielenden im Vordergrund. Das ist nicht zuletzt eine Frage des Marktes und der Spielmechanik. Getreue Abbildungen der Gegebenheiten des Gefechts mit verbundenen Waffen sind komplexe Angelegenheiten und entsprechend steil kann die Lernkurve bei einem derartigen Spiel ausfallen. SpielerInnen müssen Zeit, Konzentration und hohe Frustrationstoleranzen aufbringen. Je akkurater also die Simulation, desto kleiner der Markt, den sie bedient.

Entsprechend sind für Spiele wie zum Beispiel die *Call of Duty*-Reihe grafische Umsetzung, Immersion oder narrativer Moment weitaus wichtiger als der Versuch, die Gegebenheiten von Infanteriegefechten im 21. Jahrhundert möglichst genau zu modellieren.<sup>51</sup> Genau hat allenfalls die Repräsentation eines etablierten visuellen Diskurses über den Krieg zu sein, der von der Bilderwelt, den Geschichten und den Audioinszenierungen des Films, Fernsehens und vorangegangener Computerspiele geprägt ist.

---

<sup>48</sup> Hilgers, Kriegsspiele, S. 67-69.

<sup>49</sup> Bohemia Interactive Simulations, US Army-GFT, <http://bisimulations.com/showcase/us-army-gft> (14.2.2015).

<sup>50</sup> Siehe National Research Council Committee on Modeling and Simulation, *Modeling and Simulation: Linking Entertainment and Defense*, Washington D.C. 1997; Eric Beidel, *Avatars Invade Military Training*, in: *National Defense Magazine*, Februar 2012, <http://www.nationaldefensemagazine.org/archive/2012/February/Pages/AvatarsInvadeMilitaryTrainingSystems.aspx> (5.11.2014).

<sup>51</sup> Zu Beispielen der Probleme mit Computerspielen siehe Philip A. G. Sabin, *Simulating War, Studying Conflict through Simulation Games*, London 2012, S. 22-27.

## Fragen nach der Bedeutung

Was bedeutet das? Steigt das Wissen über die militärisch-technisch-operativen Aspekte des Krieges in unseren Gesellschaften? Taktiksimulationen wie jene der *Combat Mission*-Serie vermitteln zweifellos einen nachhaltigen Eindruck von der Bedeutung des Terrains, der Letalität historischer und moderner Waffensysteme, oder der Auswirkung moderner Sensor- und Erfassungstechnik. Das zeigt sich auch daran, dass derartige Simulationsspiele ebenso wie eigens entworfene oder adaptierte von militärischen Institutionen in Ausbildung und Schulung eingesetzt werden.

Muss man sich umgekehrt fragen, ob Kriegsspiele zu Waffen werden? Unzweifelhaft sind sie heute bereits Instrumente der Propaganda: Das trifft auf *America's Army* genauso zu wie die von der libanesischen Hisbollah produzierten Spiele *Special Force* (2003 / PC) und *Special Force 2* (2007 / PC). Aber werden sie zum leicht verfügbaren, kostengünstigen Trainingstool, das jede Gruppe mit Zugang zu einer Steckdose für sich einsetzen kann? Müssen Regierungen die Produktion von Simulationsspielen und ihre SpielerInnen beobachten – oder tun sie dies schon?<sup>52</sup> Oder war all dies bereits zu vordigitalen Zeiten möglich, war militärisches Wissen nie so hermetisch, wie man vielleicht glauben möchte? Liegen die sensiblen Bereiche vielleicht andernorts, im medialen Umfeld der Spiele, wo sich spielende SoldatInnen und ZivilistInnen über Waffensysteme, Taktiken und ihre Modellierung unterhalten?

Vielleicht wird das Spiel heute noch – ironischerweise - durch die traditionelle Prämisse der Harmlosigkeit und Zeitverschwendung geschützt. Es bleibt abzuwarten, ob und wie lange dieser Zustand noch anhält und zu welchen Reaktionen das Verschwinden der Grenze zwischen Spiel und Realität führen wird.

Gleichzeitig ist offensichtlich, dass für viele, wenn nicht die große Mehrheit der Spielenden Momente des Erlebens, der Erfahrung von Immersion im Vordergrund stehen. Das Spiel soll „realistisch“ sein und Eindrücke der Authentizität evozieren. Um zu Hellwig zurückzukehren: Die Auftritte des Krieges sollen „sinnlich gemacht“ werden, dabei geht es aber nicht mehr um die Ausbildung künftiger Führer, sondern um mimetische Aneignung in einer massenmedial repräsentierten Welt.

## Zitierempfehlung

Josef Koestlbauer, Operationen an den Grenzen des Spiels: Annäherungen an das Simulationsspiel. In: Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel. Eine Einführung in den Themenschwerpunkt, hg. v. Martin Clauss, Martin Munke, Markus Pöhlmann, in: Portal Militärgeschichte, 06. Februar 2017, URL: <http://portal->

---

<sup>52</sup> Angeblich nutzten Terroristen das Nachrichtennetzwerk der Playstation 4. Siehe etwa Christoph Fröhlich, Wie Terroristen über die Playstation 4 kommunizieren. In: Stern vom 16. 11. 2015. <http://www.stern.de/digital/online/paris--warum-terroristen-anschlaege-mit-der-playstation-4-planen-6558062.html> (10.5.2016). Dank an Eugen Pfister für den Hinweis.



[militaergeschichte.de/koestlbauer\\_operationen](http://militaergeschichte.de/koestlbauer_operationen). (Bitte fügen Sie in Klammern das Datum des letzten Aufrufs dieser Seite hinzu.)