

# Aufschwung *Strike*

## Herrschaft und Regierung im digitalen postsozialistischen Spielraum

*Abstract: Aufschwung Strike. Hegemony and Government in the Post-Socialist Digital Play Space.* As video games have always been modelled on political and historical processes, it is of little surprise that their play spaces have started to incorporate the post-socialist space immediately after the collapse of the Soviet Union. In so doing, video games drew on certain conventions, structuring the post-socialist situation that was notoriously unclear in reality. Using two prime examples this article aims to show that in video games the post-socialist situation is seen through the lens of hegemony and government, which suggests that the post-socialist transformation is a Western project.

*Key Words:* post-socialist/post-Soviet space, 1990s, video games, “Soviet Strike”, “Aufschwung Ost”

## Einleitung

Nach dem Zusammenbruch des real existierenden Sozialismus in der Sowjetunion und deren europäischen Satellitenstaaten stellte sich die geopolitische Lage für die zeitgenössischen Beobachter\*innen, die zumeist von der Geschwindigkeit der Entwicklungen überrascht worden waren, als relativ unübersichtlich dar. Wie genau die Nachfolgestaaten der sowjetischen bzw. realsozialistischen Systeme sich in weiterer Folge entwickeln sollten, darüber herrschte teilweise weniger Klarheit, als dies für die politischen Entscheidungsträger\*innen wünschenswert gewesen wäre.<sup>1</sup> Als eine auf dem Feld politischer Prinzipien und Überzeugungen geführte Auseinan-

---

DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2022-33-2-3>



Accepted for publication after external peer review (double blind)

Clemens Reisner, Österreichisches Staatsarchiv, Archiv der Republik, Nottendorfergasse 2, 1030 Wien, Österreich; [clemens.reisner@gmail.com](mailto:clemens.reisner@gmail.com)

1 Vgl. Philipp Ther, Die neue Ordnung auf dem alten Kontinent. Eine Geschichte des neoliberalen Europa, Berlin 2016, 86–112.

dersetzung, die realpolitische und militärische Konfrontationen nach sich zog und zieht, hinterließ der Kalte Krieg folgerichtig die Frage nach Form und Legitimierung politischer Herrschaft. Der politische Umbruch nach 1989 brachte scheinbar den Sieg des Systems der westlichen, liberalen Demokratie und der Marktwirtschaft. Nur was bedeutete dies genau, wie sollte das politische System in die ehemals sozialistisch geprägte Sphäre getragen und dort verankert werden? Auf welche Weise sollte sich die neue Herrschaft legitimieren und in welche konkreten Regierungsformen sollte sie gegossen werden? Denn so idealtypisch das Herrschaftsparadigma der liberaldemokratischen Marktwirtschaft im Wettstreit der Systeme auch gedacht worden war, so unterschiedlich hatte es sich in den westlichen Gesellschaften entwickelt. Dass ehemals sozialistische Eliten ihre alten Privilegien in die neue Ordnung retten und sogar weiter ausbauen konnten und dass ökonomische Reformen nicht zum Wohlstand für alle, sondern zur Verarmung weiter Teile der Bevölkerung führten und so die soziale Ungleichheit verstärkten, schien schwer zu verstehen und nicht vereinbar mit der während des Systemkonfliktes idealisierten Form von Liberaldemokratie und Marktwirtschaft.<sup>2</sup> Diese besondere Situation nach dem Ende des real existierenden Sozialismus griffen auch einige wenige digitale Spiele auf, verarbeiteten und kommentierten sie. Die leitende Frage dieses Beitrags ist denn auch, wie aus der postsozialistischen Situation ein Spielraum entstand. Weitere sich daraus ergebende Fragen sind: Mit welchen Implikationen für die Definition und das Verständnis des postsozialistischen Raums sind diese Spiele verbunden, und welchen Blick werfen sie auf die Legitimation von Herrschaft? Wie haben sie den postsozialistischen Raum also spiel- und damit beherrschbar gemacht?

Im Folgenden werden zunächst einige theoretisch-methodische Charakteristika des postsozialistischen Raums und des Spielraums digitaler Spiele erarbeitet, die im Anschluss in einer formalen Analyse der beiden zentralen Beispiele *Soviet Strike* und *Aufschwung Ost* zur Anwendung gebracht werden.<sup>3</sup> Diese Spiele können als Quellen der zeitgenössischen populärkulturellen Verarbeitung der postsozialistischen Transformation verstanden werden. Im letzten Teil dieses Beitrags werden die untersuchten Merkmale des postsozialistischen Spielraums in digitalen Spielen resümiert. In der Analyse zeigt sich, dass die betreffenden, in den USA bzw. in Deutschland entwickelten Spiele an spielerische Konventionen anschlossen, die wiederum halfen,

---

2 Vgl. Boris Groys, *Das kommunistische Postskriptum*, Frankfurt am Main 2006; Valerie Bunce, *The Political Economy of Postsocialism*, in: *Slavic Review* 58/4 (1999): *Ten Years after 1989. What Have We Learned?*, 756–793.

3 Vgl. Petri Lankoski/Staffan Björk, *Formal Analysis of Gameplay*, in: dies. (Hg.), *Game Research Methods. An Overview*, Pittsburgh, PA 2015, 23–37. Der Autor nimmt im vorliegenden Fall die Position eines ‚idealen‘ Spielers ein. Abweichende Spielweisen oder Perspektiven zeitgenössischer Spieler\*innen können bestenfalls erahnt, aber nicht systematisch nachvollzogen werden bzw. stehen nicht im Fokus dieser Untersuchung.

das Ende sozialistischer bzw. sowjetischer Herrschaft und die darauffolgende Transformation zu verstehen und zu interpretieren. Diese Konventionen transportierten dabei einige Vorannahmen, die den postsozialistischen Spielraum ordneten, indem sie ihn spezifischen Herrschafts- und Regierungsvorstellungen unterwarfen – nämlich jenen von militärischer Stützung fragiler Herrschaft und einer funktionierenden Regierung als Zeichen von Stabilität. Diese Vorstellungen wiederum festigten eine Interpretation des postsozialistischen Raums als ein Projekt des Westens.

## Der postsozialistische Raum als Spielraum

Die Bezeichnung „postsozialistischer Raum“ trägt zumindest zwei Bedeutungsebenen in sich. Zum einen wird damit ein geografisches Territorium benannt, das üblicherweise diejenigen ost- und zentraleuropäischen Staaten umfasst, die mit den Ereignissen von 1989 respektive 1991 die sowjetischen bzw. sozialistischen Regime stürzen konnten. Zu bedenken ist, dass bei dieser eurozentrischen Sichtweise zentral- und ostasiatische Länder mit anderen Entwicklungswegen fehlen. Auch wenn man den geografischen Rahmen auf Zentral- bzw. Osteuropa und Russland beschränkt, werfen Unterschiede der politisch-ökonomischen Entwicklungspfade die Frage der Vergleichbarkeit auf.<sup>4</sup> Zum anderen kann Raum auch in diesem Fall nicht nur als ein rein territoriales Phänomen verstanden werden. Der postsozialistische Raum lässt sich, wie eingangs bereits angedeutet, ebenso als eine politische Sphäre, als ein Vorstellungsraum, interpretieren. Der so verstandene postsozialistische Raum definierte und definiert sich durch die Überwindung der Herrschaftsform des real existierenden Sozialismus und die gleichzeitige Präsenz des Sozialismus in den Diskursen der Neuordnung, sei es als Negativfolie oder als, mitunter nostalgisch verklärter, positiver Bezugspunkt und Sehnsuchtsort.

Dieser Raum definiert sich also durch eine spezifische Art der Kontinuität.<sup>5</sup> Wie in anderen Anwendungsbereichen verweist auch in diesem Fall das Präfix ‚post‘ auf die Verwobenheit der benannten Phänomene und nicht auf einen völligen Bruch zwischen dem Davor und dem Danach. Nach dem Zusammenbruch der sozialistischen bzw. sowjetischen Regime kam der Aspekt der Legitimierung zum Tragen – Legi-

---

4 Vgl. Ther, *Neue Ordnung*, 2016, 118–122.

5 Vgl. Petra Stykow, *Postsozialismus*, Version: 1.0, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, 22.4.2013, [http://docupedia.de/zg/stykov\\_postsozialismus\\_v1\\_de\\_2013](http://docupedia.de/zg/stykov_postsozialismus_v1_de_2013) (21.7.2022); Bunce, *Political Economy*, 1999, 758–760; Dieter Segert, *Postsozialismus-Spätsozialismus-Staatssozialismus: Grundlinien und Grundbegriffe einer politikwissenschaftlichen Postsozialismus-Forschung*, in: ders. (Hg.), *Postsozialismus. Hinterlassenschaften des Staatssozialismus und neue Kapitalismen in Europa*, Wien 2007, 1–25, 1–18; Evelyn Moser, *Postsowjetische Transformation in der Weltgesellschaft. Politische Dezentralisierung und wirtschaftliche Differenzierung im ländlichen Russland*, Bielefeld 2015, 1–24.

timierung von Herrschaft als Fähigkeit, verbindliche Regeln in modernen Staaten auf rationaler und legaler Grundlage durchzusetzen, und Legitimierung von Regierung als innerhalb und mit diesem Regelwerk agierender Führung.<sup>6</sup> Der Umbau ganzer Gesellschaftssysteme brachte verwaltungstechnische Herausforderungen mit sich, die wiederum einer rechtfertigenden Grundierung im Ideellen bedurften.<sup>7</sup> Dies war gerade auch deshalb nötig, weil sich bereits während des Systemkonfliktes in der realsozialistischen Herrschaftssphäre eine idealisierte Erwartungshaltung gegenüber dem westlichen demokratischen System aufgebaut hatte, welche der Realität nicht stand hielt. Die nach den Umbrüchen vielfach im Stil einer ‚Schocktherapie‘<sup>8</sup> angewandte Einführung neoliberaler Prinzipien sorgte dann für soziale Verwerfungen. Sie waren, bei aller Divergenz der bisherigen Lebensstandards, in diesem Ausmaß im ehemals sozialistischen Herrschaftsbereich kaum bekannt gewesen und stießen auf Widerstand. Die Übernahme westlicher Prinzipien erschien durchaus in einem kritischen Licht.<sup>9</sup> Schließlich gilt die Offenheit des postsozialistischen Raums auch in Bezug auf seine Zeitlichkeit. Das ‚Gespenst des Kommunismus‘ wird mitunter selbst in der Gegenwart noch beschworen, die politischen und gesellschaftlichen Nachwirkungen der realsozialistischen Systeme werden laufend debattiert.<sup>10</sup>

Als postsozialistischer Raum wird für vorliegende Untersuchung das (geografische) Gebiet und die politischen Systeme der Nachfolgestaaten der sozialistischen Regime in Zentral- und Osteuropa und in der Sowjetunion, vor allem in ihrem russischen Teil, während etwa des ersten Jahrzehnts nach 1989 verstanden. Die 1990er-Jahre lassen sich hier als eine Phase turbulenter gesellschaftlicher Transformationen interpretieren, deren Abschluss zwar nicht das Ende des Postsozialismus bedeutete, die sich aber dennoch von der nachfolgenden, vor allem ökonomisch etwas stabileren Phase abhebt.<sup>11</sup> Die zeitgenössischen Diskurse über die Eigenschaften des postsozialistischen Raums in diesem Jahrzehnt rankten sich insbesondere um die mög-

6 Vgl. André Kaiser, Herrschaft, in: Dieter Fuchs/Edeltraud Roller (Hg.), Lexikon Politik. Hundert Grundbegriffe, Stuttgart 2009, 109–111; Werner J. Patzelt, Regierung, in: ebd., 250–253; Moser, Postsozialistische Transformation, 2015, 11.

7 Vgl. Peter Imbusch, Macht und Herrschaft in der wissenschaftlichen Kontroverse, in: ders. (Hg.), Macht und Herrschaft. Sozialwissenschaftliche Theorien und Konzeptionen, 2. Aufl., Wiesbaden 2012, 9–37, 22–26; Bunce, Political Economy, 1999, 774–779.

8 Dies ist ein der zeitgenössischen Debatte entstammender Begriff, der einen Transformationsansatz umschreibt, welcher auf der Schnelligkeit und Heftigkeit ökonomischer und sozialer Reformen in den postsozialistischen Staaten beruhte. Vgl. Moser, Postsowjetische Transformation, 2015, 14.

9 Vgl. Ther, Neue Ordnung, 2016, 86, 118–120; Ivan Krastev/Stephen Holmes, The Light that Failed. A Reckoning, London u.a. 2020, 19–27.

10 Vgl. Stykow, Postsozialismus, 2013; Krastev/Holmes, Light, 2020.

11 Vgl. ebd., 80–89; Roy Medvedev sieht die Jahre von 1991 bis 1998 als eine eigene Phase, vgl. ders., Post-Soviet Russia. A Journey through the Yeltsin Era, New York 2000, 1–6; vgl. auch Mitchell A. Orenstein, What Happened in East European (Political) Economies? A Balance Sheet for Neoliberal Reform, in: East European Politics and Societies 23/4 (2009), 479–490, 484f.

lichen und erhofften, aber auch befürchteten Entwicklungen der betroffenen Transformationsstaaten.<sup>12</sup> Die Studie *Die Perestroika Generation* aus dem Jahr 1993 sieht eine enttäuschte und desillusionierte, aber auch offene und suchende Generation russischer junger Erwachsener, in der „dieselbe fundamentale Unbestimmtheit und Unwägbarkeit [...] wie für die gesellschaftliche Entwicklung insgesamt“ feststellbar sei.<sup>13</sup> Für die zentral- und osteuropäischen postsozialistischen Staaten bzw. Gesellschaften der 1990er-Jahre konstatierte Dieter Segert 2007 eine Tendenz zur „schnellen Verabschiedung von der sozialistischen Zeit“, wobei oftmals an vorsozialistische historische Erzählungen angeknüpft wurde.<sup>14</sup> Susanne Scholl notierte in ihrem als Russland-Korrespondentin des ORF geführten *Russischen Tagebuch* im Jahr 1992:

„In Bosnien-Herzegowina schießen sie sich tot und das Land kurz und klein. In der Tschechoslowakei reden sie von Trennung. Rußland baut eine Armee auf, Südossetien, von dem wir bis vor wenigen Jahren nicht einmal wußten, wo es liegt, droht Georgien mit Atomwaffen, die es gar nicht besitzt. Manchmal habe ich das Gefühl, daß wir rasant auf einen dritten Weltkrieg zugehen, daß wir uns vielleicht sogar schon mitten drin befinden. Und mit wem ich auch spreche, alle haben ähnliche Weltuntergangsgefühle.“<sup>15</sup>

Im Januar 1992 hieß es ähnlich im deutschen Nachrichtenmagazin *Der Spiegel*: „Die im osteuropäischen Raum zu erwartenden Verwerfungen [...] sind in ihrem Ausmaß und in ihrem Furor noch gar nicht abzuschätzen.“<sup>16</sup> James Baker, der damalige Außenminister der USA, wurde in einem Artikel in der Zeitschrift *The Economist* aus dem Jahr 1991 in ähnlichem Tonfall zitiert: „The remnants of Stalinism or the birth of nationalist extremism or even fascism [...] may stand ready to exploit the frustrations of a proud but exhausted people in their hour of despair.“<sup>17</sup> Ein den 1990er-Jahren gewidmetes Kapitel von Swetlana Alexijewitschs dokumentarischem Roman *Secondhand-Zeit* aus dem Jahr 2013, der auf einer Montage von Zeitzeug\*inneninterviews basiert, beginnt mit folgender Collage von Äußerungen, welche die Vielschichtigkeit und Unübersichtlichkeit der Jahre unmittelbar nach dem Umsturz treffend charakterisieren:

„Jelzins Neunziger... Wie wir daran zurückdenken? Das war eine glückliche Zeit... Ein verrücktes Jahrzehnt... schreckliche Jahre... eine Zeit schwärme-

12 Vgl. die Darstellung der Wirtschaftsreformdebatten innerhalb der DDR, in: Marcus Böick, *Die Treuhand. Idee – Praxis – Erfahrung 1990–1994*, Göttingen 2018, 130–148.

13 Nikolai Slepzow/Lidija Rewenko, *Die Perestroika-Generation. Jugendliche in Rußland*, München 1993, 154.

14 Segert, *Postsozialismus*, 2007, 9f.

15 Susanne Scholl, *Russisches Tagebuch. Vom Ende der Ära Gorbatschow bis zum Sturm auf das Weiße Haus*, Wien 1994, 80f.

16 Rußland ist wiedergeboren, in: *Der Spiegel*, 30.12.1991, 110.

17 Goodwill is not enough, in: *The Economist*, 21.12.1991, 101–104, 101.

rischer Demokratie... die verheerenden Neunziger... eine schlichtweg goldene Zeit... die Stunde großer Hoffnungen... schlimme und gemeine Zeiten... eine bunte Zeit... eine aggressive... stürmische... das war meine Zeit... das war nicht meine Zeit!<sup>18</sup>

An diesen Diskursen beteiligten sich die Produzent\*innen und Konsument\*innen digitaler Spiele. Die Entwicklungsgeschichte digitaler Spiele lässt sich in aller Kürze so zusammenfassen: Ab den späten 1970er-Jahren zu kommerzieller Reife gelangt, wurde ihr Aufstieg nach einem ersten Höhepunkt durch eine Überhitzung des Marktes zu Beginn der 1980er-Jahre kurz gedämpft. In den 1990er-Jahren entwickelte sich die Spieleindustrie mit der Einführung der Playstation im Konsolenbereich und der Verbreitung des Heimcomputers und des Internets ab Mitte des Jahrzehnts erneut zu einem Massenmarkt. Im ehemaligen ‚Ostblock‘ war bereits zu Zeiten des Systemkonfliktes ebenfalls gespielt worden. Neben einer privat organisierten Szene bemühte sich mitunter auch der Staat um die Förderung des digitalen Spielens.<sup>19</sup> In den 1990er-Jahren wurden international zum Thema Postsozialismus insgesamt aber nur wenige Spiele veröffentlicht. Es handelt sich also um ein Nischenthema, das sich aber bis in die Gegenwart zieht.<sup>20</sup>

Der Begriff des Raums ist nicht nur für das Verständnis der postsozialistischen Situation hilfreich, sondern er bietet weiters eine Möglichkeit, die Medialität digitaler Spiele zu umreißen und damit jene Art und Weise nachvollziehen zu können, wie sie reale Zusammenhänge re/präsentieren.<sup>21</sup> Digitale Spiele schaffen Spielräume, die sich aus einem Modell aus Regeln, Handlungsmöglichkeiten und Gewinnbedingungen sowie rahmenden (audiovisuellen, narrativen) Elementen zusammensetzen. Diese rahmenden Elemente können (etwa in Form von Verpackungen und Handbüchern) vom *offline*-Raum außerhalb des Spiels in den *online*-Raum des Spiels reichen.<sup>22</sup> In

---

18 Svetlana Alexijewitsch, *Secondhand-Zeit. Leben auf den Trümmern des Sozialismus*, München 2015, 331.

19 Vgl. Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, East Sussex 2010, 199–213. Zur Situation in der Tschechoslowakei vgl. Jaroslav Švelch, *Promises of the Periphery. Producing Games in the Communist and Transformation-Era Czechoslovakia*, in: Olli Sotamaa/Jan Švelch (Hg.), *Game Production Studies*, Amsterdam 2021, 237–257.

20 Vgl. *Alles auf's Spiel setzen?! Digitale Spiele und 30 Jahre Wiedervereinigung*, Vortrag von Nico Nolden, 29.9.2020, gehalten im Rahmen der Veranstaltungsreihe „Wieder vereint!? 30 Jahre Deutsche Einheit in Hamburg“, einer Kooperation der Landeszentrale für politische Bildung Hamburg und „anders & wissen“, <https://www.youtube.com/watch?v=KrFYjQRAAq8> (21.7.2022).

21 Bei den folgenden Ausführungen handelt es sich um einen knappen Versuch ein analyseleitendes theoretisches Verständnis für meine Untersuchung herauszuarbeiten. Vgl. Clemens Reisner, *Cold War Games. Der Kalte Krieg in Computerspielen (ca. 1980–1995)*, Köln 2020, 113–122. Vgl. auch Martin Roth, *Thought Provoking Play. Political Philosophies in Science Fictional Videogame Spaces from Japan*, Pittsburgh 2017, 35–69.

22 Vgl. Justyna Janik, *Negotiating Textures of Digital Play. Gameplay and the Production of Space*, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 20/4 (2020), <http://gamestudies.org/2004/articles/janik> (21.7.2022).

solchen Spielräumen werden die Spieler\*innen situiert. Was die Möglichkeit betrifft, in digitalen Spielen Wissen über reale Zusammenhänge zu vermitteln, hält Natascha Adamowsky fest: „Spielräumen ist grundsätzlich eine Erkenntnis stiftende Qualität eigen, und diese gründet in der Eigenschaft des Spiels, Abstraktes so zu organisieren, dass es für die menschliche Vorstellungskraft handhabbar wird.“<sup>23</sup> Wie bestimmte reale Zusammenhänge in digitalen Spielen handhabbar gemacht werden können, hängt dabei von medialen Voraussetzungen und Konventionen ab. Im Anschluss an das von Ian Bogost geprägte Konzept der *procedural rhetoric* lässt sich grundsätzlich davon ausgehen, dass digitale Spiele vor allem über Prozesse an der Schnittstelle von Rahmung und Modell ihre erkenntnisstiftende Qualität entfalten. Sie tun dies im Zusammenspiel von maschinenseitigem Prozessieren und menschlichem Spielhandeln. Beide Faktoren reagieren in einem Spieldurchgang wechselseitig – und oft auf unvorhergesehene Weise – aufeinander. Die auf ähnlichen Prinzipien der Erkenntnisgenerierung durch Modelle aufgebaute (Computer-)Simulation kann somit als eine entscheidende mediale Grundlage digitaler Spiele verstanden werden.<sup>24</sup> Ein wesentlicher Unterschied zwischen Computersimulation und -spiel besteht aber darin, dass digitale Spiele in ihrer Mehrzahl kommerzielle Produkte sind, die der Unterhaltung dienen sollen. Die unterschiedlichen Spielgenres bringen jeweils spezifische Beschränkungen und Konventionen mit sich.

Im Begriff der Interaktivität bündeln sich die medialen Versprechen und Voraussetzungen digitaler Spiele: Erkenntnisgewinn durch die Spielanordnung der Simulation und Unterhaltung durch die Freiheit des Spielens, die auch eine Freiheit der Interpretation der vermittelten Inhalte durch die Spieler\*innen bedingt. Abweichende Lesarten der Rezipient\*innen, für die es bei jeder durch ein Medium vermittelten Botschaft Potenzial gibt, scheinen dabei im Fall digitaler Spiele noch stärker in die Medialität eingelassen und sogar für sie konstitutiv zu sein,<sup>25</sup> mit dem entscheidenden Zusatz, dass sie einen spielerischen Umgang mit der Wissenstechnik der Computersimulation versprechen.

Nun ist es grundsätzlich schwierig, die Spielpraxis analytisch nachzuvollziehen. Dennoch lässt sich die spezifische Rahmung des jeweiligen Spiels betrachten und ein bestimmtes Modell festmachen. Schließlich können jene Prozesse, die an der Schnitt-

---

23 Natascha Adamowsky, Spielen, in: Daniel Martin Feige/Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.), Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik, Stuttgart 2018, 27–43, 38.

24 Vgl. Markus Rautzenberg, Spiel, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), Game Studies, Wiesbaden 2018, 267–281, 268.

25 Vgl. dazu Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. Aufl., Münster 2012, sowie das Editorial in diesem Band.

stelle aus Rahmung und Modell entstehen, in ihrem historischen Kontext untersucht werden.<sup>26</sup>

Es stellt sich somit die Frage, wie digitale Spiele die Lage in den Transformationsstaaten in Bezug auf Herrschaft und Regierung interpretierten, indem sie die Spieler\*innen am Schnittpunkt aus Rahmung und Modell situierten. Diese Frage leitet die Analysen der Spiele *Soviet Strike* und *Aufschwung Ost* in den folgenden beiden Abschnitten.

### *Strike Therapy* – die Stützung fragiler postsozialistischer Herrschaft

Das Spiel *Soviet Strike* wurde im Jahr 1996 von der Firma *Electronic Arts* veröffentlicht, die auch für die Entwicklung verantwortlich zeichnete. Es erschien in Europa, Nordamerika und Japan für die Plattformen Playstation, Saturn und PC. *Soviet Strike* ist der vierte Teil einer erfolgreichen Reihe, die stets nach einem ähnlichen Prinzip vorgeht. Die Spieler\*innen schlüpfen darin in die Rolle eines Helikopterpiloten bzw. sie werden im Spielraum durch den Helikopter selbst repräsentiert. Dieser interveniert weitgehend im Alleingang in verschiedenen Krisengebieten. Die handelnden Personen sind genauso wie die Territorien teilweise fiktiv. Der Spielraum enthält aber immer genügend Referenzen, um an reale Vorbilder oder Zusammenhänge zu erinnern und eine Anbindung an jeweils aktuelle oder vergangene Krisengebiete zu schaffen, in denen die USA geopolitisch involviert waren. In *Desert Strike: Return to the Gulf* (1992) ist dies die Wüste (Irak) in *Jungle Strike* (1993) der Dschungel (Lateinamerika, vermutlich mit Anklängen an Vietnam), in *Urban Strike* (1994) eine Stadt (New York) und in *Soviet Strike* eben das Territorium der ehemaligen Sowjetunion mit einem Schwerpunkt auf dem russischen Staatsgebiet. Diese Anbindung an reale Zusammenhänge brachte *Desert Strike* den Vorwurf der Verharmlosung des Zweiten Golfkrieges ein.<sup>27</sup>

Es kann also festgehalten werden, dass *Soviet Strike* den postsozialistischen Raum in eine Reihe mit anderen US-amerikanischen Interventionsgebieten stellt. Das Territorium der ehemaligen Sowjetunion wird zu einem weiteren Operationsgebiet für eine Spezialeinheit, die im Narrativ des Spiels und vor allem auch im Gesamtzusammenhang der Serie global agiert. Die narrative Rahmung wird in *Soviet Strike* neben ausführlichen Erläuterungstexten vor allem durch für damalige Verhältnisse aufwändige Videosequenzen geleistet. Den Spieler\*innen wird

26 Vgl. Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, 84. In meiner Untersuchung wird ein weiter gefasster historischer Kontext betrachtet. Die Ebene der Spieler\*innen bleibt, wie erwähnt, weitgehend ausgeklammert.

27 Vgl. *The Making of – The Strike Series*, in: *Retro Gamer* 45 (2007), 80–84, 81.

vor Spielbeginn und optional auch während jeder Mission eine Collage meist rasch geschnittener Sequenzen aus von Schauspieler\*innen dargestellten Szenen, realen Nachrichtenbildern, Computeranimationen und ähnlichem Bildmaterial präsentiert. Sie erläutern den zentralen Auftrag, der darin besteht, eine terroristische Vereinigung unter der Führung eines ehemaligen KGB-Agenten mit dem Kampfnamen *Shadowman* daran zu hindern, sich die Ressourcen der ehemaligen Sowjetunion für seine verbrecherischen Zwecke anzueignen. Letztlich soll die Wiedererrichtung der Sowjetunion vereitelt werden. Die Stimmungslage, die das Spiel mit diesem Narrativ erzeugen will, lässt sich durch zwei Zitate aus dem Vorspann umreißen. Einmal heißt es dort: „War, war is not what it used to be“ und dann „Stop these wars before they happen“. Damit ist die neue geopolitische Situation nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion benannt, in der aber noch weitgehend nach der Logik des Kalten Krieges agiert wird. Das Narrativ basiert zwar auf einem fiktiven Szenario, dennoch zeigt sich das Spiel, ganz in der Tradition der Serie stehend, um eine Authentifizierung der rahmenden Elemente bemüht.<sup>28</sup> Dazu setzt es auf die Remedialisierung von Nachrichtenmedien und die Verwendung teilweise echten Nachrichtenmaterials.<sup>29</sup> *Soviet Strike* stellt außerdem durch die visuelle Ausgestaltung der Missionen innerhalb des *online*-Spielraums, welche die Spieler\*innen vom Kaukasus über das Schwarze Meer und Transsilvanien nach Moskau führen, einen Anspruch auf Authentizität. Nach Auskunft der Entwickler\*innen basiert diese auf realem Kartenmaterial der Region.<sup>30</sup> In spielmechanischer Hinsicht folgt *Soviet Strike* weitgehend den Mustern von Actionspielen. In einem abgesteckten Spielfeld blicken die Spieler\*innen aus einer isometrischen Perspektive auf ihren Avatar, den Helikopter. Um in den jeweils nächsten Spielabschnitt zu gelangen, müssen sie eine Reihe von Aufgaben erfüllen. Zumeist handelt es sich dabei entweder um die Zerstörung eines vorgegebenen Ziels oder die Bergung von Personen oder Gegenständen. Die zur Erreichung der Spielziele vorgesehenen Handlungsmöglichkeiten können dem Genre entsprechend als überschaubar bezeichnet werden. Die Spieler\*innen haben die Optionen, den Helikopter zu navigieren, verschiedene Waffen abzufeuern und einen Seilzug auszufahren. Selbstverständlich stoßen sie auf Gegenwehr. Als Reak-

---

28 Dieser Begriff bezeichnet eine Strategie der Entwickler\*innen digitaler Spiele, mit der eine möglichst enge Anbindung an die (historische) Realität oder an bereits etablierte Darstellungskonventionen derselben signalisiert wird. Vgl. Eugen Pfister/Felix Zimmermann, Erinnerungskultur, in: Olaf Zimmermann/Felix Falk (Hg.), Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games, Berlin 2020, 110–116, 112f.; vgl. auch Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice, New York 2016, 59–90.

29 Das Handbuch der für die Plattform *Sega Saturn* produzierten Version des Spiels nennt den Fernsehsender CNN als einen der Rechteinhaber. Auf welches Ereignis sich das verwendete Material bezieht, konnte leider nicht festgestellt werden.

30 Vgl. *Soviet Strike*, in: *Edge* 36 (1996), 32f.

tion darauf kann entweder ein Ausweichmanöver oder eine Konfrontation erfolgen. Zudem haben die Spieler\*innen die Aufgabe, den Status ihres Helikopters im Auge zu behalten und diesen nötigenfalls durch das Aufsammeln von Munition, Treibstoff und Reparaturpaketen anzupassen. Sowohl der zu steuernde Helikopter als auch die Karte des jeweiligen Einsatzraums sind mit Informationen unterfüttert, die Aufschluss über die aktuell noch vorhandene Treibstoffmenge, den Grad der Beschädigung, den Stand der Munition sowie die Standorte von Gegner\*innen und wichtigen Gegenständen liefern. Letztlich ordnet die Spielmechanik den Spielraum militärischer oder zumindest konfrontativer Logik unter. Der *game loop* besteht grob gefasst daraus, Informationen abzurufen und auf dieser Basis eine Route bzw. Strategie zu erstellen, zu navigieren und schließlich zu zielen, zu feuern oder zu bergen. Das für die Entstehungszeit des Spiels recht offene Mission-Design ist eine Besonderheit der *Strike*-Serie.<sup>31</sup>

Spielmechanik und Rahmung von *Soviet Strike* folgen einem bereits in den 1980er-Jahren etablierten Muster.<sup>32</sup> Essenziell für Spiele dieses Typs ist die kausale Verschaltung zwischen einzelnen Spielhandlungen und geopolitisch relevanten Konsequenzen. Zentrale Idee war die Infiltrierung feindlichen Gebietes, der im Alleingang durchgeführte ‚chirurgische‘ Eingriff, gleichsam die spielgewordene Fantasie einer absolut präzisen militärischen Intervention.<sup>33</sup> Auf den postsozialistischen Raum bezogen, versprachen solche Spielprinzipien den Spieler\*innen die Möglichkeit, Ordnung zu schaffen und Herrschaft durch Gewalt auszuüben. *Franko: The Crazy Revenge*,<sup>34</sup> eine polnische Produktion und eines der wenigen weiteren Beispiele für ein Actionspiel im postsozialistischen Raum, nutzt hierfür etwa die Konventionen des sogenannten *brawler*-Genres. In *Franko* dient das postsozialistische polnische Stettin als Kulisse. Der Spielaufbau und das narrative Muster ähneln den zahlreichen (häufig japanischen) Referenzprodukten: Die Spieler\*innen müssen sich zur Bewältigung einer zentralen Aufgabe durch mehrere Spielabschnitte kämpfen.<sup>35</sup> In *Franko* ziehen die Spieler\*innen los, um ihren noch in der sozialistischen Zeit ermordeten Freund zu rächen. Die desolaten, von Betrunknen gesäumten

---

31 Die Spiele der *Strike*-Serie gelten deswegen teilweise als frühe *sandbox*-Spiele. Vgl. *The Making of – The Strike Series* (2007), 80.

32 *Raid over Moscow* ist eines der bekanntesten Beispiele für diesen Typ. Die spanische Produktion *Soviet* aus dem Jahr 1990 hatte dieses Spielprinzip bereits auf die Sowjetunion umgelegt.

33 Vgl. Reisner, *Cold War Games*, 2020, 211–230.

34 *Franko, The Crazy Revenge*, World Software, Amiga/DOS, 1994/1996.

35 In Spielen des *brawler* Genres wird den Spieler\*innen in der Regel die Aufgabe gestellt, sich mit Händen, Füßen und allen erdenklichen Waffen und waffentauglichen Gegenständen durch zumeist urbane, von Verbrecherbanden dominierte Gebiete zu kämpfen, um eine Geisel zu befreien. Das Genre lässt sich vermutlich als populärkulturelle Verarbeitung urbaner (Banden-)Kriminalität vor allem im New York der 1970er-Jahre interpretieren. Als bekannte Vertreter sind etwa *Double Dragon*, Taito, Arcade, 1987 oder *Final Fight*, Capcom, Arcade, 1989 zu nennen.

Straßen Stettins lassen den postsozialistischen Raum hier als Herrschaftsvakuum erscheinen, das die Möglichkeit bietet, (endlich) Selbstjustiz zu üben.

Auch *Soviet Strike* präsentiert den postsozialistischen Raum als eine Zone instabiler Herrschaft, was verbrecherische Kräfte für ihre Zwecke nutzen wollen. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels gab es mehrere realweltliche Bezüge für dieses Szenario. Insbesondere aus westlicher Perspektive stellte sich die Frage, wie gründlich sich Russland und die Nachfolgestaaten der Sowjetunion tatsächlich demokratisiert hatten und was im Fall eines Kollapses der neuen Ordnung zu tun sei. Das Beispiel Jugoslawiens hatte gezeigt, dass die Auflösung sozialistischer Staatenbünde äußerst gewaltvoll ablaufen konnte. Weiters galten und gelten einige Territorien Russlands als potenzielle Krisengebiete. In Tschetschenien eskalierte die Situation in den Jahren 1994 und 1999 zum offenen Krieg. Zudem war ein Wiedererstarken des Sozialismus ein prägendes Thema für den postsozialistischen Raum. Liviu Chelcea und Oana Druță erklären mit dem Begriff *zombie socialism* die Beschwörung einer derartigen Bedrohung.<sup>36</sup> Das Ende der Sowjetunion hatte im Jahr 1991 mit dem letztlich erfolglosen Putschversuch gegen Michail Gorbatschow das hierfür grundlegende Muster geliefert. Die Reformen Gorbatschows hatten für die Putschist\*innen zu stark am Fundament des Staates gerüttelt. Aus den Ereignissen ging Boris Jelzin, der spätere Präsident Russlands, gestärkt hervor. Der nach dem Ende der Sowjetunion eingeschlagene neoliberal geprägte Reformkurs Jelzins und seiner Mitstreiter kann als eine Variante der ‚Schocktherapie‘ gesehen werden, die zu schweren ökonomischen Erschütterungen geführt und Jelzin in immer stärkere innenpolitische Bedrängnis gebracht hat.<sup>37</sup> Die Spannungen gipfelten in der Verfassungskrise des Jahres 1993, während der der Präsident und der Kongress der Volksdeputierten einen Konflikt über den weiteren wirtschaftspolitischen Kurs austrugen, der sich zu einem offenen Bürgerkrieg auszuwachsen drohte. Im Jahr 1996, dem Jahr der Veröffentlichung von *Soviet Strike*, war Jelzin eben erst wieder in seinem Amt bestätigt worden. Jelzins Kontrahent\*innen bestanden neben der extremen Rechten auch aus Parteigänger\*innen der Kommunist\*innen – ein Umstand, der sich im Sinne des *zombie socialism* für seinen Wahlkampf instrumentalisieren ließ.<sup>38</sup> Trotz der Verwendung von teilweise fiktiven Bezeichnungen etablierte *Soviet Strike* mit seiner narrativen Rahmung – die drohende Wiedererrichtung der Sowjetunion – und seinen authentifizierenden Elementen somit einen klaren realweltlichen Bezug. Dass

---

36 Vgl. Liviu Chelcea/Oana Druță, *Zombie Socialism and the Rise of Neoliberalism in Post-socialist Central and Eastern Europe*, in: *Eurasian Geography and Economics* 57/4–5 (2016), 521–544, 523–529; Krastev/Holmes, *Light*, 2020, 92f.

37 Stephen Kotkin, *Armageddon Averted. The Soviet Collapse 1970–2000*, Oxford/New York 2008, 117–124; vgl. Bunce, *Political Economy*, 1999, 763–769.

38 *Rescuing Boris*, in: *TIME*, 15.7.1996, 28–37, 33.

die Entwickler\*innen von *Soviet Strike* die Absicht hatten, das Spiel an laufende Diskurse anzubinden, lässt sich ebenso an einer laut dem Spielemagazin *Edge* geplanten Posterkampagne in Moskau ablesen, die vorgesehen hätte, *Soviet Strike* mittels des zentralen Slogans „Stop the war before it begins“ zu bewerben.<sup>39</sup> In der geplanten Werbekampagne – wie auch auf der narrativen Ebene im Spiel selbst – rekurriert *Soviet Strike* einerseits auf die Figur des *zombie socialism*. Andererseits folgt das Spiel der Überhöhung einzelner Persönlichkeiten in der Bewertung sowjetischer bzw. russischer Politik durch den Westen.<sup>40</sup> Jelzins Regierungsstil und -system zeigten im Lauf der Zeit tatsächlich eine immer stärkere Konzentration auf seine Person bzw. sein Amt. Im Rahmen der Verfassungsreform ließ er die Stellung des Präsidenten stärken. Der Historiker Stephen Kotkin merkt hierzu an, dass Jelzins System zaristische Züge trüge, fügt jedoch einschränkend hinzu, dass es im Endeffekt vor allem angesichts zahlreicher lokaler Machthaber relativ zahnlos war.<sup>41</sup>

In *Soviet Strike* tritt dieser Aspekt der Konzentration auf die Person des Präsidenten am deutlichsten in der letzten Mission hervor, in welcher die Spieler\*innen die Aufgabe erhalten, Jelzin sicher aus Moskau zu eskortieren. In der Missionsbeschreibung heißt es diesbezüglich „If the russian president dies the world is on DEFCON 1“. Jelzin wird in der Mission auf eindeutig humoristische, satirische Weise präsentiert. Er besteht, obwohl angetrunken, darauf, den Fluchtwagen persönlich zu lenken. An einer Stelle, quasi mitten im Kugelhagel, stoppt Jelzin den Wagen an einem *Drive-in*, was die Spieler\*innen in zusätzliche Bedrängnis (und zweifellos auch zum Schmunzeln) bringen soll. Spätestens an diesem Punkt stellt sich die Frage, ob es sich hierbei um Satire handelt. Die *Strike*-Serie ist immerhin für ihre humoristischen Einlagen bekannt.<sup>42</sup> Auch wenn dies der Fall sein sollte, so steckt dahinter doch ein bestimmtes Verständnis von Realität. Generell ist es ein Wesenszug digitaler Spiele, dass sie das Reale zum Uneigentlichen oder zumindest zu etwas Unverbindlichem machen, dass also die Anbindung an reale Zusammenhänge betont, aber oft im selben Atemzug abgelehnt wird. Das Lustvolle am digitalen Spielen entsteht nicht zuletzt auch aus diesem Oszillieren zwischen als spielerisch und als ernsthaft markierten Inhalten.<sup>43</sup> Der alkoholisierte Präsident, der es nur durch die Unterstützung der Spielenden in ihrem Helikopter schafft, den Putschist\*innen zu entkommen, unterstreicht damit, dass *Soviet Strike* das Wohl des postsozialistischen demokratischen Projektes in Russland ganz an die Person Jelzins bindet und dass

---

39 Vgl. *Soviet Strike*, 1996, 33f.

40 Arnold L. Horelick, *The West's Response to Perestroika and Post-Soviet Russia*, Santa Monica 1995, 3.

41 Vgl. Kotkin, *Armageddon*, 2008, 148–153.

42 Vgl. Richard Stanton, *Desert Strike*, in: Tony Mott (Hg.), *1001 Video Games You Must Play Before You Die*, London 2011, 219.

43 Reisner, *Cold War Games*, 2020, 351.

dieser wiederum eine Intervention von außen benötigt, um gestützt zu werden. Die Erwähnung von *DEFCON 1*, der Stufe maximaler Alarmbereitschaft der US-Streitkräfte, schlägt dabei eine Brücke zu den Bedrohungsszenarien des Kalten Krieges und verstärkt diesen Eindruck noch. *Soviet Strike* dokumentiert folglich die zeitgenössische Furcht, die Demokratisierung Russlands wäre wenig nachhaltig.<sup>44</sup> Das Spiel scheint, in diesem Sinne nahelegen zu wollen, dass Jelzin vielleicht nicht beste Wahl für diese Aufgabe, aber der einzige Garant für stabile Herrschaftsverhältnisse inmitten einer instabilen, von Korruption und Kriminalität geprägten Umgebung sei, die in Form von Interventionen zu stützen sind. Man könnte also in Anlehnung an die ökonomische Strategie der *shock therapy* von einer *strike therapy* sprechen. *Soviet Strike* liegt mit diesem Grundgedanken nicht weit von der politischen Realität entfernt, wie etwa die US-amerikanischen Interventionen auf Seiten Jelzins im Wahlkampf des Jahres 1996 zeigten.<sup>45</sup> Der entscheidende Unterschied besteht darin, dass diese nicht militärischer Natur waren. Im Gegensatz dazu lädt die *procedural rhetoric* in *Soviet Strike* die Unterstützung der Transformation in Russland mit einem Action-Muster auf, das den Spieler\*innen die Möglichkeit gibt, in einer Verschaltung von großen Zusammenhängen und kleinen Handlungen aktiv Ordnung im postsozialistischen Raum zu schaffen. Dieses Spielmuster der militärischen Durchsetzung von Herrschaft geht freilich an der zentralen Problematik der Transformation des postsozialistischen Raums vorbei, wie die neue Ordnung konkret zu implementieren und zu stabilisieren sei. „War is not what it used to be“ heißt es im Intro des Spiels über die neue Unübersichtlichkeit nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion. Dieser Unübersichtlichkeit kann in einem postsozialistischen Spielraum, den *Soviet Strike* als (militärisch-kämpferischen) Operationsraum begreift, aktiv begegnet werden. Durch den Verweis auf den im Falle des Scheiterns drohenden Wiederausbruch des Kalten Krieges und die Konzentration auf die Person Boris Jelzins beschreibt *Soviet Strike* die Herrschaft im postsozialistischen Raum zwar als im Wesentlichen bereits transformiert, aber fragil. Tatsächlich aber konnte sich das Regime Jelzins, zumindest in seiner zweiten Phase, des Vorwurfes der Korruption nur schwer erwehren, und es zeigte autoritäre Tendenzen, die bereits die Präsidentschaft Wladimir Putins vorbereiteten.<sup>46</sup> Keine Rolle spielen in *Soviet Strike* im Übrigen die Subjekte der postsozialistischen Herrschaft, aber das wäre von einem Spiel

---

44 Direkter Weg ins Chaos, in: Der Spiegel, 29.3.1992, 162; vgl. auch David Lane, *The Capitalist Transformation of State Socialism. The Making and Breaking of State Socialist Society, and What Followed*, London/New York 2014, 190f.

45 Neben mehreren wirtschaftlichen Unterstützungsmaßnahmen waren für Jelzin auch amerikanische Berater\*innen während seiner Wahlkampagne tätig. Vgl. *Rescuing Boris*, in: TIME, 15.7.1996, 28–37; Krastev/Holmes, *Light*, 2020, 127; Lane, *Transformation*, 2014, 190.

46 Vgl. Kotkin, *Armageddon*, 2008, 194f.

dieses Genres auch zu viel verlangt. *Soviet Strike* ist schließlich sicherlich nicht angetreten, um eine differenzierte Analyse der Herrschaftsverhältnisse im postsowjetischen Raum zu liefern. Seine Bedeutung entfaltet das Spiel in der Kombination von geradliniger, simpler Spielmechanik mit komplexen (realen) Situationen und im Tätigkeitsempfinden der Spieler\*innen beim Bewahren der Ordnung im postsozialistischen Russland.<sup>47</sup>

## Ein Umbauspiel – Regierung im digitalen postsozialistischen Spielraum

Im von der deutschen Firma *Sunflowers* produzierten und im Jahr 1993 für die Plattformen MS-DOS und Amiga in Deutschland veröffentlichten Spiel *Aufschwung Ost* sollten die Spieler\*innen die Geschicke der nach dem Zusammenbruch der Deutschen Demokratischen Republik (DDR) entstandenen neuen deutschen Bundesländer in die Hand nehmen.<sup>48</sup> *Aufschwung Ost* ist ein Simulationspiel, welches das Vergnügen am Regieren zu seinem Spielprinzip erhebt, was nicht ohne Vorannahmen oder Schlussfolgerungen bleibt. Ramón Reichert fasst diese Konstellation unter dem Begriff des *gouverntainment* zusammen. Damit spricht er den Aspekt des spielerischen Einübens von Regierungstechniken und damit eine Internalisierung von Herrschaft an.<sup>49</sup> Das Versprechen, durch das Spiel etwas über die Realität, in diesem Fall die Lage in den ostdeutschen Bundesländern, zu lernen, tritt in *Aufschwung Ost* ganz offen zutage. Schon der Titel schließt an den Diskurs um die deutsche Wiedervereinigung an und benennt, ähnlich wie Helmut Kohls bekannte Äußerung zu den „blühenden Landschaften“, eine spezifische Erwartungshaltung gegenüber der wirtschaftlichen Entwicklung der Gebiete der ehemaligen DDR.<sup>50</sup> Auf der Verpackung der Deluxe-Edition des Spiels sind zudem Meinungen von Politiker\*innen zu diesem Spiel abgedruckt, eine davon angeblich

---

47 Vgl. Jochen Venus, Homecoming. Zur Simulation mentaler Karten in GTA San Andreas, in: Benjamin Beil u.a. (Hg.), *It's all in the game. Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung*, Navigationen 9/1 (2009), 13–25, 20f.

48 Für die vorliegende Analyse von *Aufschwung Ost* wurde auf eine Emulation der *Amiga*-Version zurückgegriffen. Das Handbuch und die Verpackung beziehen sich jedoch auf die Deluxe-Version des Spiels für DOS aus dem Jahr 1995.

49 Vgl. Ramón Reichert, Government-Games und Gouverntainment. Das Globalstrategiespiel *Civilization* von Sid Meier, in: Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.), *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, 189–213.

50 Vgl. Marcus Böick/Christoph Lorke, *Aufschwung, Abbau, Anpassung? Eine kleine Geschichte des „Aufbau Ost“*, 8.11.2019, <https://www.bpb.de/apuz/300059/eine-kleine-geschichte-des-aufbau-ost?p=all> (1.6.2022).

von Helmut Kohl selbst, dessen Kommentar zu *Aufschwung Ost* zudem im Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* erschien.<sup>51</sup>

Die rahmenden Elemente in *Aufschwung Ost* geben sich betont nüchtern. Als zentrales ikonografisches Motiv dient das Brandenburger Tor, das sowohl die Verpackung als auch den Introbildschirm dominiert. Auf der Verpackung sind im Hintergrund des zentral gesetzten Brandenburger Tors bereits die Wolkenkratzer in den in Aussicht gestellten blühenden Landschaften Ostdeutschlands zu sehen, im Vordergrund wird ein PC präsentiert, der offenbar das Arbeitsmittel darstellt, mit dem der *Aufschwung* erreicht werden soll. Dem Handbuch ist als rahmendes Element zu entnehmen, dass die Spieler\*innen die Rolle eines – männlichen – Politikers einnehmen,<sup>52</sup> der die Geschicke der neuen Bundesländer zu lenken und dabei auch auf seine Beliebtheitswerte zu achten hat. Im *online*-Spielraum verzichtet das Spiel auf weitere signifikante Rahmungen und platziert die Spieler\*innen nach einer kurzen animierten Einleitungssequenz direkt im Geschehen.

Nach der Auswahl des gewünschten Spielszenarios gelangen die Spieler\*innen auf den zentralen Spielbildschirm. Dieser ist unterteilt in zwei Bereiche: eine Navigationsansicht in der rechten und eine Aktionsansicht mit mehreren Schaltflächen in der linken Hälfte. Diese Schaltflächen führen zu Überblicksdarstellungen über den Zustand der Infrastruktur in einzelnen Städten wie auch im gesamten Gebiet Ostdeutschlands. Es gibt Aktionsmöglichkeiten, die sich hauptsächlich auf Bautätigkeit und Ressourcenverteilung beziehen, und ein Videotelefon, über das Statusmeldungen eingespielt werden. Auf einer interaktiven Landkarte der neuen Bundesländer sind als Navigationshilfe direkt ansteuerbare Städte zu- und wegschaltbar. Die Navigationsansicht kennt dabei zwei Skalierungsebenen: die Landkarte und die Stadtkarte. Auf die Ebene der Stadtkarte gelangen die Spieler\*innen durch die Auswahl einer bestimmten Stadt. Die Ansicht gleicht hier jener in *Sim City*, auf das ganz offensichtlich referenziert wird, und zeigt eine Miniaturdarstellung der jeweiligen Stadt als eine Ansammlung von unterschiedlichen Gebäuden.

Die Spielmechanik besteht im Wesentlichen aus der Zuteilung von Ressourcen und der Kontrolle der dadurch erzielten Effekte, was in einem *game loop* resultiert, der die Informationsbeschaffung, etwa über den Zustand der Verkehrsinfrastruktur, in den jeweiligen Überblicksbildschirmen und das Setzen einer entsprechenden

---

51 Seine Beamten hätten in *Aufschwung Ost* „gute bis sehr gute Ergebnisse“ erzielt, heißt es dort, vgl. Helmut Kohl, in: *Der Spiegel*, 8.5.1994, <https://www.spiegel.de/politik/helmut-kohl-a-113ac086-0002-0001-0000-000009281557> (1.6.2022).

52 Die an bestimmten Stellen im Spiel eingeblendete Spielfigur ist männlich.

Handlung auf dem Städte- bzw. Landschaftsbildschirm verbindet.<sup>53</sup> Auf Ebene der Städte sind Budgetzuteilungen an unterschiedliche Bereiche, wie etwa Wirtschaft und Kultur, und das Errichten von Gebäuden möglich, die zusammengenommen Auswirkungen auf das gesamte Gebiet Ostdeutschlands haben. Ziel des Spiels ist es, mit diesen Handlungsoptionen politisch-ökonomischen Schwierigkeiten zu begegnen und bestimmte Kenndaten zu optimieren. Als zentral definiert das Spiel – in alphabetischer Reihenfolge – unter anderem die Faktoren Arbeitsplätze, Bevölkerung, Bruttosozialprodukt, Geld, Infrastruktur, Sicherheit, Stromversorgung und Umwelt, über deren jeweiligen Status die Spieler\*innen einmal monatlich informiert werden. *Aufschwung Ost* hat kein definiertes Ende. Die Spieler\*innen haben aber die Möglichkeit, als Politiker zurückzutreten und dann eine Endabrechnung für ihre Tätigkeit zu erhalten – oder aber sie scheitern an ihrer Aufgabe. Im Handbuch betonen die Entwickler\*innen zugleich den Simulations- wie auch den Spielcharakter ihres Produktes:

„die Autoren haben sich die größte Mühe gegeben, die Ausgangssituationen und das Rechenmodell des Spiels den tatsächlichen Verhältnissen in der ehemaligen DDR anzupassen. Aber gerade, weil die Ergebnisse so verblüffend ‚realistisch‘ sind, sollte man nicht vergessen, daß auch *Aufschwung Ost* nur idealisierte Situationen zeigen kann [...]. Die Realität ist immer unübersichtlicher und verzwickter, viele Faktoren, die ein Computer nicht berechnen kann, haben eine große Wirkung. Das gilt bekanntlich besonders für psychologische Besonderheiten [...]. Auch die Gestaltung der Karte bezieht sich auf idealisierte und abstrahierte Verhältnisse – es geht ja nicht darum, alle Einzelheiten einer ökonomischen Karte abzubilden, sondern grundlegende Abhängigkeiten zu entdecken! Andererseits werden Sie sehen, wie realitätsgerecht zahlreiche Einzelheiten sind“.<sup>54</sup>

Mit dieser für das Genre als typisch zu bezeichnenden Rhetorik verdeutlichen die Entwickler\*innen, dass ihr Produkt ein diskursives Spannungsfeld zwischen spielerischen und ernsthaften Inhalten zu eröffnen vermag, das eine für die Spieler\*innen vergnügliche, aber vor allem auch lehrreiche Erfahrung verspricht. Die Frage, die sich angesichts des solcherart betonten realweltlichen Bezugsrahmens von *Aufschwung Ost* stellt, betrifft zunächst die Modellierung der Ausgangslage, also der historischen Situation Ostdeutschlands nach der ‚Wende‘. Der große Unterschied zu Referenzprodukten wie *Sim City* besteht darin, dass die Spieler\*innen hier eine gewachsene Struktur übernehmen und diese nicht erst selbst errichten. *Aufschwung Ost* ist somit

53 Vgl. zu dieser Mechanik Rolf F. Nohr, Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel, in: Nohr/Wiemer, Strategie Spielen, 2008, 29–69, 42–51, sowie Ted Friedman, Electric Dreams. Computers in American Culture, New York 2005, 130–135.

54 *Aufschwung Ost*. Deluxe-Version, Handbuch, 4.

kein Aufbau-, sondern ein Umbauspiel.<sup>55</sup> Tatsächlich enthält das Spiel, wie von den Entwickler\*innen eingeräumt wurde, aber einige Auslassungen. Die augenfälligste Verkürzung der Ausgangslage, in der sich die neuen Bundesländer in *Aufschwung Ost* befinden, besteht darin, dass die Treuhandanstalt nicht im Spiel enthalten ist.<sup>56</sup> Das Weglassen der Treuhand, die die Aufgabe hatte, die ‚Volkseigenen Betriebe‘ (VEB) zu privatisieren, ist vielleicht auch deswegen ein verständlicher Schritt, weil ihre Arbeit von Beginn an von Kontroversen begleitet war. Zudem war die Treuhand zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels noch tätig.<sup>57</sup> Schließlich wäre es möglich, dass der Beginn der Entwicklung des Spiels möglicherweise vor dem Beginn der Arbeit der Treuhand stand und sie später nicht mehr in das Spielsystem integriert werden konnte.<sup>58</sup> Dennoch ist der Vorgang der wirtschaftlichen Transformation der ehemaligen DDR ohne die Treuhandanstalt schwer vor- und darstellbar. Eine weitere, etwas abstraktere Einschränkung betrifft die Position des Politikers, in dessen Rolle die Spieler\*innen schlüpfen. Es scheint sich hier um eine stark idealisierte Position zu handeln, welche die lokale und regionale Ebene umgehen und im Grunde autokratisch regieren kann.<sup>59</sup> Wahlen im herkömmlichen Sinn existieren in *Aufschwung Ost* nicht. Als Gradmesser fungieren allein die allmonatliche Abrechnung und die darin zum Ausdruck gebrachte Zufriedenheit oder Unzufriedenheit der Bevölkerung. Diese Einschränkung räumen die Entwickler\*innen ebenfalls im Handbuch ein. Schließlich ergibt sich die Frage nach der durch das wirtschaftliche System der ehemaligen DDR geprägten wirtschaftlichen Ausgangslage der östlichen Bundesländer zum Zeitpunkt der Wiedervereinigung.<sup>60</sup> Wie bereits ausgeführt, stellt *Aufschwung Ost* durchaus den Anspruch, die ökonomischen Kennzahlen akkurat abzubilden, und lädt auch explizit dazu ein, in diesem Punkt als authentisch verstanden zu werden.<sup>61</sup> Anders als in der Realität gibt es in *Aufschwung Ost* aber keine systemischen Übersetzungsschwierigkeiten zwischen BRD und DDR. Im Spiel funktionieren die neuen Bundesländer

---

55 Bereits der erste Teil der *Sim City*-Reihe enthielt allerdings Szenarien, in denen die Spieler\*innen in unterschiedlichen Ausgangslagen bestimmte Aufgaben zu lösen hatten, was der Grundkonstellation in *Aufschwung Ost* ähnelt.

56 Vgl. Amiga Joker 1 (1994), 74.

57 Die Treuhandanstalt nahm ihre Arbeit erst im Jahr 1990 auf. Das Spiel beginnt bereits im Jahr 1989, vgl. Böick, Treuhand, 2018, 11–18.

58 Dagegen spricht allerdings, dass in der überarbeiteten Variante des Spiels, in der Deluxe-Edition, ebenfalls jede Spur der Treuhand fehlt.

59 Siehe zu diesem Aspekt die Ausführungen von Tobias Winnerling in diesem Band.

60 Vgl. Lothar Fritze, Die Gegenwart des Vergangenen. Über das Weiterleben der DDR nach ihrem Ende, Weimar/Köln/Wien 1997, 147–169 sowie Jörg Roesler, Jedes Mal existenzgefährdend? Zur Charakteristik der fünf Wirtschaftskrisen, in: Helga Schultz/Jürgen Wagener (Hg.), Die DDR im Rückblick: Politik, Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur, Berlin 2007, 155–176.

61 Unruhen in Rostock. Ein neues Computerspiel simuliert den „Aufschwung Ost“ – und den Streß von Politikern, in: Der Spiegel, 22.11.1993, <https://www.spiegel.de/politik/unruhen-in-rostock-a-71f761a-0002-0001-0000-000013692960> (1.6.2022); Werbeanzeige, in: Amiga Joker 1 (1994), 2–3.

nach der Wende bereits nach den gleichen Grundprinzipien wie die alten Bundesländer. Die wirtschaftlichen Kennzahlen mögen akkurat sein, die Umstände sind allerdings nur bedingt als authentisch zu bezeichnen. Damit soll nicht gesagt werden, dass die ehemalige DDR etwa nicht desolat genug repräsentiert werde, sondern eher, dass Systemdifferenzen nicht ausreichend berücksichtigt erscheinen. In *Aufschwung Ost* existieren etwa keine Kombinate, und die Unterschiede in der Bewertung der Produktivität von Unternehmen spielen keine Rolle. Man könnte noch stärker ins Detail gehen und beispielsweise die Modelle jener Gebäude betrachten, die neu gebaut werden können. Was an ‚alter‘ Struktur erhalten geblieben ist, sind allerdings die Standorte der Rohstoffabbaugebiete. Neue Gebiete zu erschließen, ist relativ zeitaufwändig und im Grunde nicht rentabel. Das Spiel scheint somit entweder erst nach Abschluss der Tätigkeiten der Treuhandanstalt einzusetzen, die allerdings zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung im Jahr 1993 und bis ins Jahr 1995 unter dieser Bezeichnung noch aktiv war, oder eine alternative Zeitlinie der Wende darzustellen, womit dieser eine kontroverse und ökonomisch wie politisch relevante Komponente genommen wird. Von den ‚Übergangswen‘ und sozialen Verwerfungen des Systemwechsels fehlt (bis auf die ‚nackten‘ Kenndaten) jede Spur. In der mittransportierten pauschalisierenden Vorannahme, dass ‚der Osten‘ nach der Wende lediglich ein ‚weniger entwickelter Westen‘ sei, steckt dabei ein ganzes Narrativ. Die ehemalige DDR als postsozialistischer Staat wird als zum westlichen Europa gehörig und durch das sozialistische Zwischenspiel nur vorübergehend von ihrer ‚eigentlichen Heimat‘ getrennt konzipiert.<sup>62</sup> Der Osten erscheint in *Aufschwung Ost* somit genauso wie der Westen offen für eine Form des Regierens, die ihre Basis in der ökonomischen Steuerung des Staates hat. Für *Aufschwung Ost* trifft zu, was auch in Bezug auf *Sim City* und andere Beispiele festgehalten wurde: dass Politik und Ökonomie so miteinander verknüpft werden, dass erstere von zweiterer abhängt bzw. sich darin ausdrückt.<sup>63</sup> Die entsprechenden spielerischen Konventionen folgen der Annahme, dass gesellschaftliche Entwicklung durch die Erhöhung und Senkung bestimmter, hauptsächlich ökonomischer Kennziffern steuerbar sei. Diese werden in Form von Balkendiagrammen und als Graphen repräsentiert. Ein Anstieg der dargestellten Zahlen wird mit einer positiven gesellschaftlichen Entwicklung gleichgesetzt. Das Spielsystem setzt dabei auf Investitionen durch Rücklagenbildung. Zunächst sollen finanzielle Mittel durch Einsparungen angehäuft werden, um sie danach wieder investieren zu können. Für die Spieler\*innen ist eine tatsächliche und eine optimale Ausgabenrechnung einsehbar, die es aneinan-

---

62 Vgl. Krastev/Holmes, Light, 2020, 11, 19–27; Ther, Neue Ordnung, 2016, 119f.; Lane, Transformation, 2014, 183.

63 Vgl. Reichert, Government-Games, 2008, 199–202; Nohr, Krieg auf dem Fußboden, 2008, 44; dazu grundsätzlich und v.a. bezogen auf *Sid Meyer's Civilization* vgl. Galloway, Gaming, 2006, 85–106 sowie McKenzie Wark, Gamer Theory, Cambridge, MA 2007, 68–71.

der anzugleichen gilt. Die Wirtschaftsleistung Ostdeutschlands setzt sich quasi aus der Summe der in seinen Städten getroffenen Entscheidungen zusammen. Möglichkeiten zu Transfers zwischen den Städten gibt es erst in der Deluxe-Edition des Spiels. Nach außen hin sind die neuen Bundesländer in *Aufschwung Ost* abgekapselt von den in der Realität ja durchaus nicht unbedeutenden globalen wirtschaftlichen Zusammenhängen und vor allem scheint auch eine ökonomische Verbindung zu Westdeutschland weitgehend zu fehlen. Ostdeutschland wird somit zu einer diskreten Einheit, mit der experimentiert werden kann. Für manches erscheint die Repräsentation der neuen Bundesländer in *Aufschwung Ost* dadurch vielleicht sogar offener als ihr reales westliches Gegenstück.<sup>64</sup> Mit der Möglichkeit, Wind- und Solarkraftwerke zu bauen, sind etwa Technologien im Spiel verfügbar, die zur Zeit seiner Veröffentlichung auch im Westen noch nicht marktreif waren.<sup>65</sup> Hier weisen also die neuen Bundesländer vielleicht in die Zukunft der alten Bundesländer und der postsozialistische Raum wird (auch) ein utopischer Raum.<sup>66</sup>

In *Aufschwung Ost* können die Spieler\*innen also die Position eines allmächtigen Regierenden einnehmen und so die Frage der Legitimation von postsozialistischer Herrschaft als eine scheinbar rein technische Frage ökonomischen Regierens lösen.<sup>67</sup> Als medienhistorisch relevante Fußnote lässt sich abschließend anmerken, dass dieses Spiel auf dem *Personal Computer*, spätestens ab den frühen 1980er-Jahren *das* Symbol ökonomischer Modernität, verortet ist.<sup>68</sup>

---

64 Vgl. Dieter Segert, *Der Osten als Kopie des Westens oder als europäischer Trendsetter?*, in: ders., *Postsozialismus*, 2007, 207–218, 215.

65 Eine vom Deutschen Institut für Wirtschaftsforschung und der Fraunhofer Gesellschaft durchgeführte Studie zur Wirtschaftlichkeit erneuerbarer Energiequellen, die auf Daten des Jahres 1987 beruht, beziffert den Anteil erneuerbarer Energie am Primärenergieverbrauch der BRD mit weniger als 3 Prozent und kommt zu dem Schluss, dass dieser ohne eine entsprechende Förderpolitik nicht gehoben werden kann. Vgl. George C. Goy u.a. *Kostenaspekte erneuerbarer Energiequellen*, München/Wien 1991, 374, 397.

66 Philipp Ther, *Das „neue Europa“ seit 1989. Überlegungen zu einer Geschichte der Transformationszeit*, in: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 6/1 (2009), 105–114, 112–114; zur Denkfigur des Ostens als Experimentierfeld vgl. Böick, *Treuhand*, 2018, 72–78; Segert, *Osten*, 215–216; Ulrich Petschow/Jürgen Meyerhoff/Claus Thomasberger, *Umweltreport DDR. Bilanz der Zerstörung. Kosten der Sanierung. Strategien für den ökologischen Umbau*, Frankfurt am Main 1990, 23–38.

67 Hier ergeben sich Parallelen zur Transitologie, einem Strang der Transformationsforschung, der davon ausgeht, die gesellschaftlichen Veränderungen in den postsozialistischen Staaten anhand von Kenndaten und Indizes von einem Anfangs- zu einem Endpunkt führen zu können. Vgl. Moser, *Postsowjetische Transformation*, 2015, 13.

68 Vgl. die häufig gerade in Bezug auf die Analyse von Strategie- bzw. Aufbauspielen vorgebrachte These, man bediene in digitalen Spielen vor allem den Algorithmus und erlerne so die Prinzipien der Informationsgesellschaften; dazu exemplarisch Nohr, *Krieg auf dem Fußboden*, 2008, 42–48; Galloway, *Gaming*, 2006, 90–91; Wark, *Gamer Theory*, 2007, 65–74; Friedman, *Electric Dreams*, 2005, 121–157; vgl. weiters Graeme Kirkpatrick, *Computer Games and the Social Imaginary*, Cambridge 2013, 1–61.

## Conclusio

Die basale Leistung, die digitale Spiele als Unterhaltungsmedien im Kontext der Systemtransformation erbrachten, war Begreifbarkeit zu schaffen. Sie definierten, was der postsozialistische Raum sein könne, indem sie Vergleichbarkeit über Genrekonventionen bzw. daran angebundene Bedeutungshorizonte schufen. Den Spieler\*innen wurde somit die Option geboten, die in den 1990er-Jahren mit großer Unsicherheit verbundene Frage der Transformation und Legitimierung von Herrschaft aktiv zu bearbeiten.<sup>69</sup> Die Genrekonventionen digitaler Spiele ermöglichten diese Frage mit Schwerpunkt auf je einen Aspekt zu thematisieren: Im Actionspiel ist das die Durchsetzung schwach legitimierter Herrschaft mit militärischen Mitteln und im Aufbausimulationsspiel die Demonstration einer funktionierenden Regierung als ökonomischer Steuerung. Die Spiele lieferten so Deutungsangebote der zeitgenössischen politischen Lage in den postsozialistischen Staaten. Der postsowjetische Raum wurde in *Soviet Strike* in Kontinuität mit dem sowjetischen Raum bzw. in Beziehung zu anderen Krisengebieten gebracht. Auf diese Art erhielt er den Charakter eines Bereiches instabiler Herrschaft, die eine Intervention rechtfertigte. Über die Anbindung an Konventionen des Aufbau-Genres setzte *Aufschwung Ost* die neuen Bundesländer in Beziehung zu ihrem westlichen Gegenüber bzw. wies sogar über deren Entwicklung hinaus. Alle genannten Spiele ließen sich, mit Ausnahme des kurz erwähnten *Franko*, aus westlicher Perspektive spielen und markierten den postsozialistischen Raum als zum Westen gehörend, machten ihn zu einem Projekt des Westens und legten entsprechende Entwicklungslinien fest.<sup>70</sup>

An dieser Stelle muss die Repräsentativität aufgegriffen werden. Das hier vorgestellte Phänomen des postsozialistischen Raums in digitalen Spielen erschöpft sich, wie ausgeführt, in einer Handvoll Beispielen. Zudem muss die Tatsache, dass im Rahmen vorliegender Studie keine signifikanten weiteren osteuropäischen bzw. russischen Produktionen mit dieser Thematik gefunden werden konnten, nicht bedeuten, dass gar keine Spiele existieren, die die These vom postsozialistischen digitalen Spielraum als westlichem Projekt vielleicht herausfordern würden.<sup>71</sup> Jedenfalls scheint signifikant, dass digitale Spiele kurz nach der Epochenwende um 1989

---

69 Vgl. Galloway, *Gaming*, 2006, 2.

70 Vgl. Moser, *Postsowjetische Transformation*, 2015, 13–18.

71 Das Wirtschaftssimulationsspiel *Moscow 1993*, eine polnische Produktion, die das Spielgeschehen im postsozialistischen Russland ansiedelt, ist hier möglicherweise ein Beispiel, *Moscow 1993*, Sikor Soft, Atari 8-bit, 1994. Ob der polnische Blick einem anderen Muster folgt, wäre eine interessante Frage, die aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse des Autors leider nicht verfolgt werden konnte. Es ist aber davon auszugehen, dass sich auch Amateurproduktionen der Thematik gewidmet haben könnten; vgl. Švelch, *Promises of the Periphery*, 2021, 243–246.

bereits als Kommentatoren des oft unübersichtlichen Geschehens auftraten und für die Zeitgenoss\*innen in Bezug auf die Herrschafts- und Regierungsfrage im post-sozialistischen Raum als sinngebende Medien fungieren wollten.