

Subversion hinter dem Schutzschild des Fortschritts. Spielen und Schreiben von Computerspielen in den Computerclubs der kommunistischen Tschechoslowakei

Liest man einige Thesen der einflussreichen Spieltheoretiker des 20. Jahrhunderts, könnte man annehmen, das Spiel soll weder Teil des normalen Lebens sein noch politischen Interessen dienen. Johan Huizinga, von dem die Idee des »Zauberkreises« stammt, bezeichnet Spielen als »eine freie Handlung (...), die als ›nicht so gemeint‹ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann«. Seiner Ansicht nach vollzieht sie »sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums (...), [und verläuft] nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß«.¹ Sein Anhänger Roger Caillois schrieb ganz ähnlich, dass das Spiel sorgfältig vom Alltagsleben abgetrennt, innerhalb bestimmter örtlicher und zeitlicher Grenzen stattfindet.² Diese beiden viel zitierten Autoren verteidigten die Reinheit des Spiels und betrachteten die Verwendung von Spielelementen zu politischen Zwecken als gefährliche Verfremdung. Ihr immenser Einfluss könnte helfen zu verstehen, warum der subversive und politische Einsatz von Spiel und Spielen immer noch als neuartig gilt. Nichtsdestotrotz ist die gegenwärtige Spielforschung, die einen großen Teil der humanistischen, sozialwissenschaftlichen und designorientierten Forschung über Spiele und das Spielen selbst umfasst, dazu übergegangen, der Argumentation von Brian Sutton-Smith zu folgen, dass Spiele »liminal« und vieldeutig sind und nicht eindeutig vom Nicht-Spiel abgegrenzt werden können.³ Das Konzept des »Zauberkreises« erfuhr mittlerweile auch eingehende Kritik, indem mehrere Autorinnen und Autoren die Existenz eines solchen »Zauberkreises« gänzlich infrage stellen.⁴ Forschungsarbeiten zu Com-

* Dieser Artikel enthält Teile meiner Monografie »Gaming the Iron Curtain«, Cambridge, Ma/London, 2018, sowie Teile des von mir verfassten Kapitels im »Oxford Handbook of Communist Visual Cultures«, New York 2019, mit dem Titel »Red Stars, Biorhythms, and Circuit Boards: Do-It-Yourself Aesthetics of Computing and Computer Games in Late Socialist Czechoslovakia«. Ich möchte MIT Press und Oxford University Press für die Erlaubnis zur Wiederverwendung dieses Materials danken.

1 Johan Huizinga: Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 23. Aufl. Reinbek b. Hamburg 2013, S. 22.

2 Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch, Stuttgart 1960.

3 Brian Sutton-Smith: The ambiguity of play, Cambridge, MA 1997.

4 Mia Consalvo: There is no magic circle, in: Games and Culture 4 (2009), H. 4, S. 408–417; Michael Liebe: There is no magic circle: on the difference between computer games and traditional games, in: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): Conference proceedings of the philosophy of computer games 2008, Potsdam 2008, S. 324–341, in: <https://publishup.uni-potsdam.de/frontdoor/index/index/docId/2558> (ges. am 12. November 2020).

puter- und Videospielen haben gezeigt, dass Spiele reale Werte und Ideologien genauso wie reale Ungleichheiten und Machtungleichgewichte widerspiegeln. Auf dieselbe Weise können Spiele dazu genutzt werden, bestimmte Aussagen und Ideen zu verbreiten. Mary Flanagan konnte zeigen, wie Spiele bereits seit dem 19. Jahrhundert für Aktivismus und Kritik eingesetzt werden. So leitet sich »Monopoly« zum Beispiel von »The Landlord's Game« ab, dessen Regeln vor den Gefahren des Landmonopols warnen sollten.⁵ Der Spielewissenschaftler und -designer Ian Bogost entwickelte das Konzept der »prozeduralen Rhetorik«, das Prozesse (einschließlich Spielregeln) für Kritik und Überzeugungsarbeit einsetzt.⁶ Flanagan und Bogost verweisen bei der Beschreibung der Geschichte der aktivistischen Computerspiele auf westliche Beispiele, insbesondere auf das Anti-Kriegsspiel »September 12th« aus dem Jahr 2003. Wie in diesem Artikel dargelegt werden wird, stammen einige der frühesten Beispiele für aktivistische Computerspiele aus der Tschechoslowakei der 1980er-Jahre, als die politisch subversive Nutzung von Spielen florierte.

In diesem Artikel soll auf ein scheinbares Paradoxon der tschechoslowakischen Hobby-Computer- und Spiel-Bewegung der 1980er-Jahre eingegangen werden: die Tatsache, dass ihre Aktivitäten vom Staat unterstützt wurden, die von ihnen entwickelten Spiele jedoch die Staatsideologie ausblendeten oder sogar untergruben. Wie die Spieltheoretiker des 20. Jahrhunderts neigten die tschechoslowakischen Staatsbehörden dazu, das Spielen sowie Spiele an sich (außer Glücksspiel und Wetten) als politisch neutral zu betrachten. Sie befürworteten das Spielen am Computer als eine harmlose Möglichkeit, Kindern das Programmieren beizubringen und sie an ihr zukünftiges Leben als nützliche Mitglieder der Gesellschaft, in Wirtschaft oder Bereichen des Militärs heranzuführen. Doch die Computerclubs, die der Disziplinierung und Bildung dienen sollten, entwickelten sich zu Orten des unbeaufsichtigten Tüftelns und Experimentierens; aktuelle und ehemalige Mitglieder entwickelten Spiele, die sich über die Parteiideologie lustig machten und die Spieler zu regierungsfeindlichen Demonstrationen einluden.

Der Artikel verfolgt hauptsächlich zwei Ziele. Erstens soll beschrieben werden, wie Computerspielkultur im Staatssozialismus bestehen und sich dank der taktischen Umnutzung existierender staatlicher Infrastrukturen durch die privaten Nutzer sogar weiterentwickeln konnte. Des Weiteren sollen die unterhaltsamen und subversiven Produkte dieser Spielkultur analysiert werden, wobei der Fokus auf dem Spiel »Šatochin« liegt, einer Parodie auf sowjetische Kriegsheldenepen. Dabei greife ich auf Archivrecherchen, Zeitzeugeninterviews und Textanalysen erhaltener Computerspiele zurück, die ursprünglich für meine Monografie *Gaming the Iron Curtain* und ein Kapitel im *Oxford Handbook of Communist Visual Cultures* durchgeführt wurden.⁷

5 Mary Flanagan: *Critical play: radical game design*, Cambridge, Mass. London 2009.

6 Ian Bogost: *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Cambridge, MA 2007.

7 Jaroslav Švelch: *Gaming the iron curtain: How teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games (= Game histories)*, Cambridge, MA 2018; ders.: *Red stars, biorhythms, and circuit boards: Do-it-yourself aesthetics of computing and computer games in late socialist Czechoslovakia*, in: Aga Skrodzka/Xiaoning Lu/Kasia Marciniak (Hg.): *The Oxford handbook of communist visual cultures* 2019, S. 136–156, in: <http://oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780190885533.001.0001/oxfordhb-9780190885533-e-6> (ges. am 9. Juli 2019).

Svazarm und die tschechoslowakische DIY-Bewegung

Während der 1970er- und 1980er-Jahre galt die tschechoslowakische Regierung als eine der wirtschaftlich und kulturell konservativsten in der gesamten Region. Für gewöhnlich werden diese beiden Jahrzehnte als die Periode der »Normalisierung« bezeichnet, da sie nach den Reformbemühungen von 1968 eine Rückkehr zu einer dogmatischen kommunistischen Herrschaft vermittelten. Reformen und ihre Sympathisanten wurden in einer Reihe von umfangreichen Säuberungen aus der Partei und aus Führungspositionen entfernt. Zensur und geheimpolizeiliche Überwachung machten ein öffentliches Leben quasi unmöglich, und der berufliche Aufstieg hing vom Wohlwollen der Parteifunktionäre ab.⁸ Um sozialen Unruhen vorzubeugen, bemühte sich die Regierung, einen gewissen Lebensstandard für ihre Bürgerinnen und Bürger aufrechtzuerhalten – immer wieder auftretende Engpässe bei Konsumgütern und Elektronikartikeln konnte sie jedoch nicht gänzlich vermeiden. Der daraus resultierende Lebensstil wurde als »Konsumsozialismus« bezeichnet; um die in diesem Beitrag beschriebenen Praktiken verstehen zu können, ist es unerlässlich, seine Besonderheiten zu kennen. Angesichts begrenzter beruflicher Möglichkeiten zogen sich viele Tschechoslowaken in die Welt der Hobbys und DIY-Aktivitäten zurück, wie z. B. den Bau von Wochenendhäuschen oder elektronischer Geräte.⁹ Freizeitaktivitäten förderte der Staat mithilfe verschiedener »sozialistischer Organisationen«, die wichtigste davon war Svazarm (*Svaz pro spolupráci s armádou*, Verband für die Zusammenarbeit mit der Armee).

Svazarm war die größte paramilitärische Organisation des Landes. Ursprünglich bestand ihr Ziel darin, Zivilisten, insbesondere junge Menschen, auf mögliche Aufgaben beim Militär vorzubereiten, tatsächlich war Svazarm jedoch zu einer Dachorganisation für ein breites Spektrum von Freizeitaktivitäten geworden, darunter Motorsport, Hundetraining, Schießsport, Amateurfunk, Modellflug, Sportfliegerei, Hi-Fi und Elektronik – oft ohne direkten militärischen Nutzen.¹⁰ Im Jahr 1982 zählte die Gesellschaft 978 326 Mitglieder (90 Prozent davon Männer), womit etwa jeder 15. tschechoslowakische Bürger der Organisation angehörte.¹¹ Gefangen in einem »permanenten Widerspruch«, musste die Organisation unterschiedliche Interessen ausgleichen – zwischen der Armee einerseits, die auf eine Ausbildung von Rekruten und den Schutz des Hinterlandes zielte, und den Mitgliedern andererseits, die nach den passenden Rahmenbedingungen für ihre

8 Kevin McDermott: *Communist Czechoslovakia, 1945–89: a political and social history* (= *European history in perspective*), New York, NY 2015.

9 Paulina Bren: *Weekend getaways: The chata, the tramp, and the politics of private life in post-1968 Czechoslovakia*, in: David Crowley/Susan E. Reid (Hg.): *Socialist spaces: Sites of everyday life in the Eastern bloc*, Oxford 2002, S. 123–140.

10 Petr Roubal: Svazarm, in: Jiří Knapík/Martin Franc (Hg.): *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967* [Leitfaden für Kultur und Lebensstile in den böhmischen Ländern 1948–1967], Praha 2011, S. 903–904.

11 ÚV Svazarmu: Svazarm od 6. do 7. celostátního sjezdu: fakta o činnosti od r. 1978 do r. 1983 [Svazarm zwischen dem 6. und 7. Nationalkongress: Informationen über Aktivitäten von 1978 bis 1983], Praha 1983.

Hobbys verlangten.¹² Während ihr militärischer Nutzen fragwürdig war, liefen die Fäden für einen Großteil der Freizeitaktivitäten im Land bei ihr zusammen. Somit bot sich zugleich die Möglichkeit, die Bürgerinnen und Bürger auch während dieser Zeit zu überwachen und zu kontrollieren.

Die Einstellung der Staats- und Parteiführung zur Computerisierung und Datenverarbeitung war in den 1970er- und 1980er-Jahren eher pragmatisch als visionär. Das Regime stützte sich auf eine zentralisierte Regierungsführung und wurde von einem umfangreichen bürokratischen und technokratischen Apparat unterstützt.¹³ Computer, sowohl im Inland hergestellte als auch importierte, wurden seit den 1950er-Jahren eingesetzt und galten in erster Linie als Instrumente zur Optimierung und Effizienzsteigerung von industriellen und administrativen Prozessen.¹⁴ Obwohl nach außen die wichtige Rolle von Computern für die Zukunft des Landes betont wurde, kamen gewöhnliche Bürgerinnen und Bürger nur selten in den Genuss der Computernutzung. Computer waren nicht für den allgemeinen Gebrauch bestimmt. Daran änderte sich auch nichts, als die Bürgerinnen und Bürger der Tschechoslowakei eigene 8-Bit-Heimcomputer einforderten, wie sie in westlichen Haushalten bereits Einzug gehalten hatten. Digitale Technologien für den privaten Gebrauch waren rar, aber die Regierung versuchte, das Problem herunterzuspielen. Noch 1988 bemerkte Ivan Malec, Berater des Ministers für elektrotechnische Industrie und De-facto-Sprecher des Ministeriums, in einem Interview, dass »wir als Gesellschaft nicht reif genug für den allgemeinen Einsatz von Mikrocomputern sind«.¹⁵

Gleichzeitig wurden Hobbys aus den Bereichen Elektronik und Computer von Svazarm und einigen anderen Organisationen wie dem Sozialistischen Jugendverband (*Socialistický svaz mládeže*, SSM) oder der Tschechoslowakischen Wissenschaftlich-Technologischen Gesellschaft (*Československá vědeckotechnická společnost*, ČSVTS) unterstützt. 1982 erklärte Svazarm offiziell, den Umgang mit Computern – einschließlich Computerspielen – fördern zu wollen, und führte dafür sowohl wirtschaftliche als auch militärische Gründe an: »Svazarm möchte einen Überblick über Freizeitaktivitäten auf dem Gebiet der Informatik gewinnen, darunter die Konstruktion von Anlagen und Geräten unter Verwendung digitaler integrierter Schaltkreise sowie die Erstellung verschiedener Programme für Berechnungen und Spiele auf programmierbaren Rechnern und Mikrocomputern, deren Zahl sowohl am Arbeitsplatz als auch im privaten Bereich merklich steigt. Ziel ist es, diese Aktivität zu bündeln, um insbesondere unter Jugend-

12 Roubal: Svazarm (Anm. 10). Die Übersetzung von fremdsprachigen Zitaten erfolgte hier und im Weiteren, sofern nicht anders notiert, durch das beauftragte Übersetzungsbüro.

13 Vítězslav Sommer (Hg.): Řídit socialismus jako firmu: technokratické vládnutí v Československu 1956–1989 [Den Sozialismus wie ein Unternehmen organisieren: technokratische Regierungsführung in der Tschechoslowakei 1956–1989], Praha 2019.

14 Siehe Petri Paju/Helena Durnová: Computing close to the iron curtain: Inter/national computing practices in Czechoslovakia and Finland, 1945–1970, in: *Comparative Technology Transfer and Society* 7 (2009), H. 3, S. 303–322.

15 Fr. Penczek: Jsem skeptikem [Ich bin ein Skeptiker], in: *Amatérské radio*, řada A 37 (1988), H. 5, S. 183.

lichen die Zahl technisch versierter Personen zu erhöhen, die Computer gut beherrschen und sie zum Nutzen unserer Volkswirtschaft und zur Verteidigung unseres Vaterlandes einsetzen können.«¹⁶

Zumindest Teile der Obrigkeit billigten in den 1970er- und 1980er-Jahren entsprechende Tüfteleien von Amateuren. Diese erfuhren auch Unterstützung durch die von Svazarm herausgegebene Zeitschrift *Amatérské radio* (Amateurfunk) sowie Club-Newsletter und populärwissenschaftliche Zeitschriften, die das Konzept befürworteten, den Mangel an Geräten in der Tschechoslowakei durch Kreativität und Einfallsreichtum zu überwinden.

Svazarm wurde in Tausende lokale Basisorganisationen (*základní organizace*) unterteilt,¹⁷ denen bei ihrer Gründung jeweils eine Nummer zugewiesen wurde. Diese gingen oftmals in den Namen der jeweiligen Basisorganisation über, sodass Formulierungen wie »der 602er« in den Sprachgebrauch der Tüftler einfließen. Welch hohe Bedeutung der Nachwuchsförderung beigemessen wurde, lässt sich an der Forderung ablesen, dass mindestens 90 Prozent aller Basisorganisationen im Elektronik-Bereich eine Gruppe für Kinder und Jugendliche unter 15 Jahren anbieten mussten.¹⁸ Ähnlich wie im Westen waren die meisten Mitglieder männlich. Im Jahr 1987 meldete einer der größten Clubs nur 37 weibliche Mitglieder von insgesamt 1458.¹⁹ Dies hatte vor allem zwei Gründe: 1. Die herrschende, auch in weiten Teilen der westlichen Welt verbreitete Meinung darüber, welche Talente, Dispositionen und Interessen für Jungen und Mädchen typisch waren. 2. Das strukturelle Problem, dass Frauen meistens einer Arbeit nachgingen, während sie sich gleichzeitig auch um den Haushalt kümmerten. So blieb ihnen nur sehr wenig Zeit für Freizeitaktivitäten. Infolgedessen gab es in der Tschechoslowakei nur sehr wenige Frauen in der Hobby-Computerbewegung. Wurde ein neuer Club innerhalb einer Svazarm-Organisation gegründet, teilte ihm die Gemeinde oder die Stadtverwaltung Räumlichkeiten zu. Svazarm übernahm in der Regel die Miete und einige zusätzliche Ausgaben, deren Umfang allem Anschein nach aber variierte. Die Zahl der Clubs stieg im Laufe der 1980er-Jahre stetig an. Aus Verzeichnissen, die in den Clubnachrichten veröffentlicht wurden, geht hervor, dass es in den späten 1980er-Jahren mindestens hundert Computerclubs im Land gab – mindestens einen in jeder größeren Stadt und mehrere in großen städtischen Zentren wie Prag oder Brno.²⁰ Diese Clubs waren nicht nur ein Ort der Begegnung mit Gleichgesinnten, sondern boten auch Zugang zu Hardware, Software und Informationen. Jedes Mitglied musste einen monatlichen Bei-

16 Amatérské radio: Svazarm a výpočetní technika [Svazarm und die Computertechnologie], in: Amatérské radio, řada A 31 (1982), H. 4, S. 140.

17 ÚV Svazarmu: Svazarm od 6. do 7. celostátního sjezdu (Anm. 11).

18 Amatérské radio: Svazarm v roce 1983 [Svazarm im Jahr 1983], in: Amatérské radio, konstrukční příloha 31 (1982) Supplement, S. 1 f.

19 Výbor: Základní údaje o naší ZO po jednom roce činnosti [Grundlegende Informationen zu unserer Basisorganisation nach einem Jahr ihrer Tätigkeit], in: Zpravodaj Atari klubu (487. ZO Svazarmu) 1 (1987), H. 6, S. 3–7; Sylva Prokšová: Persönliches Interview, Prag, 16. Oktober 2015.

20 Mikro-A: Adresář [Verzeichnis], in: Mikro-A 1 (1988), H. 3/4, S. 10.

trag entrichten, in der Regel weniger als hundert tschechoslowakische Kronen.²¹ Obwohl die Clubs offiziell einen Bildungsauftrag hatten, verbrachten ihre Mitglieder einen Großteil der Zeit mit dem Kopieren und Spielen ausländischer Spiele, deren Raubkopien in einem ausgefeilten informellen Netzwerk, das sich rund um die Clubs entwickelt hatte, zirkulierten.

Auch wenn die Clubs in der Regel einige Computer zur Verfügung stellen konnten, hatten sie doch stets mehr Mitglieder als Geräte. Daher brachten viele ihre eigenen Computer zu den Treffen mit.²² Die gängigsten Mittel, um Computer-Hardware für den privaten Gebrauch zu erhalten, waren individuelle Importe (schwierig wegen der Reisebeschränkungen), Fachgeschäfte mit importierten Waren (wobei Computer rar waren) oder gute Verbindungen zum Schwarzmarkt. Der britische Mikrocomputer Sinclair ZX Spectrum entwickelte sich dank seines niedrigen Preises, seiner Vielseitigkeit und der großen Menge an verfügbarer Software und Spielen zur führenden Plattform bei den Tüftlern des Landes.²³ Einigen Zeitzeugenberichten zufolge könnte auch seine geringe Größe eine Rolle gespielt haben, denn sie erleichterte den Schmuggel des Geräts, um exorbitante Zollgebühren zu vermeiden.²⁴ Im Jahr 1989 waren schätzungsweise mehr als 100 000 Spectrum-Geräte in der Tschechoslowakei im Einsatz.²⁵

Das Verhältnis der Computertüftler zur offiziellen Politik und Ideologie war sehr pragmatisch und die tägliche Arbeit in den Clubs weitgehend unpolitisch. In Anlehnung an Aleksej Jurčák können wir diese Clubs daher als *Vnye*-Räume betrachten, in denen aufgeschlossenes und freies Denken hinter der nach außen propagierten Unterstützung der kommunistischen Ideologie und des Beitrags zur Verteidigung des Vaterlandes möglich war.²⁶ Die Clubs waren zwar einerseits Teil des staatlichen sozialistischen Systems, blieben jedoch andererseits unabhängig von vielen seiner Normen und Regeln und boten somit ihren Mitgliedern relative Freiheit. Viele der Leiter dieser Clubs stammten aus den Reihen der Tüftler. Sie hatten den Wert des praktischen Experimentierens und des ergebnisoffenen Spiels gegenüber auswendig gelernten Inhalten und einem utilitaristischen Ansatz im Umgang mit der Technologie längst erkannt. In einem Interview aus dem Jahr

21 Výbor: Základní údaje o naší ZO po jednom roce činnosti (Anm. 19); Sylva Prokšová: Persönliches Interview, Prag, 16. Oktober 2015.

22 Jan Lonský: Persönliches Interview, Tlučná, 17. Januar 2016; František Fuka: Persönliches Interview, Prag, 28. August 2008 und 7. Februar 2017.

23 Jaroslav Švelch: Keeping the spectrum alive: Platform fandom in a time of transition, in: Melanie Swalwell/Helen Stuckey/Angela Ndalianis (Hg.): Fans and videogames: histories, fandom, archives (= Routledge advances in game studies, Bd. 9), New York 2017, S. 57–74.

24 David Hertl: První z prvních [Der Erste unter den Ersten], in: ZX Magazin 4 (1991), H. 4, S. 19–26.

25 Luboš Kalousek: Náš interview se zástupci 666. ZO Svazarmu [Unser Interview mit Vertretern der 666. Basisorganisation von Svazarm], in: Amatérské radio, řada A 37 (1988), H. 6, S. 201 f.; Zav: Celní úleva a počítače [Zollerleichterungen und Computer], in: Haló sobota 68 (1988), H. 11, S. 4.

26 Oft aus dem Russischen mit »außerhalb« übersetzt, kann »vnye« laut Jurčák auch »a condition of being simultaneously inside and outside of some context – such as, being within a context while remaining oblivious of it, imagining yourself elsewhere, or being inside your own mind« beschreiben. Alexei Yurchak: Everything was forever, until it was no more: the last Soviet generation, Princeton, NJ 2006, S. 141.

1982 betonten zwei prominente Organisatoren von Computerclubs für Jugendliche wiederholt die Notwendigkeit, den »technologischen Konservatismus« zu überwinden und sich als Vorreiter einer neuen, progressiven Welle von Pädagoginnen und Pädagogen zu verstehen.²⁷

Die alltäglichen Aktivitäten von Svazarm waren frei von ideologischen Inhalten, und die tschechoslowakischen Behörden schienen sich weder darum zu kümmern noch zu wissen, was genau in den Clubs vor sich ging. Schließlich gab es damals auch nur sehr wenige Partei- oder Militärfunktionäre, die sich mit Computern auskannten. Umgekehrt interessierten sich die Clubmitglieder nicht für die Ziele von Svazarm, und ihr Engagement für die Organisation war rein pragmatisch. Viele der jüngeren Zeitzeuginnen und Zeitzeugen wissen nicht einmal mehr, in welcher sozialistischen Organisation sie Mitglied waren, während es für die älteren üblich war, ihrem Hobby in mehreren Organisationen gleichzeitig nachzugehen, wie Tomáš Smutný, ehemaliges Clubmitglied und erfahrener Ausbilder von Jugendgruppen, erzählt: »Es machte uns nichts aus, zu Svazarm zu gehören, und es war uns egal, ob wir damit etwas zur Armee und der Verteidigung des Vaterlandes beitrugen. Wir haben das Regime einfach bedenkenlos ausgenutzt, um Zugang zu den Dingen zu erhalten, die uns interessierten, und die uns anderweitig verwehrt wurden.«²⁸ Mit anderen Worten, sie nutzten die zur Disziplinierung der Mitglieder geschaffene Infrastruktur, um privat ihrer EDV- und Computerspiele-Lust zu frönen.

Sybilasofts spielerische Subversionen

Computerclubs, die Svazarm und dem Sozialistischen Jugendverband angeschlossen waren, wurden zu Dreh- und Angelpunkten der Heimcomputer-Community und der Computerspielgemeinschaften des Landes. Fast alle bekannten einheimischen Spieleprogrammierer waren aktuelle oder ehemalige Mitglieder eines Svazarm-Clubs. Aufgrund des nicht existierenden Software-Marktes waren ihre Spiele ausnahmslos Homebrew-Spiele, entwickelt zumeist von Schülern und Studenten. Trotz fehlender finanzieller Anreize war die tschechoslowakische Szene sehr produktiv: Über dreihundert Spiele sind aus den 1980er-Jahren erhalten geblieben. Da das Spielen englischsprachiger Spiele aufgrund fehlender Fremdsprachenkenntnisse Schwierigkeiten bereitete, waren tschechischsprachige Textadventures besonders beliebt. In Textadventures, die nach dem amerikanischen Spiel »Adventure« von 1976 benannt sind, präsentiert das Programm Beschreibungen von Schauplätzen und Ereignissen in Textform und der Spieler gibt zur Steuerung der Hauptfigur Anweisungen über die Tastatur ein.²⁹ Zu den wegweisenden Spielen der

27 Luboš Kalousek: *Náš interview – s Miroslavem Hášou a Štefanem Kratochvílem* [Unser Interview mit Miroslav Háša and Štefan Kratochvíl], in: *Amatérské radio*, řada A 32 (1983), H. 7, S. 241 f.

28 Tomáš Smutný: Persönliches Interview, Trhový Štěpánov, 23. Januar 2013.

29 Nick Montfort: *Adventure*, in: Raiford Guins/Henry Lowood (Hg.): *Debugging game history: a critical lexicon* (= *Game histories*), Cambridge, MA 2016, S. 13–19.

tschechoslowakischen Szene gehört zweifellos »Indiana Jones a Chrám zkázy« (Indiana Jones und der Tempel des Todes) des in Prag lebenden damaligen Teenagers und Hobby-Autors František Fuka aus dem Jahr 1985.³⁰ Das Spiel war verständlicherweise nicht lizenziert. Fuka hatte den Film vor dem Spiel noch nicht einmal gesehen und musste daher eine ganz eigene Geschichte erfinden. Dank seiner Indiana-Jones-Textadventures sowie anderer Action- und Rätselspiele wurde Fuka zur wohl einflussreichsten Persönlichkeit der tschechoslowakischen Spiele-Community. In seiner 1988 erschienenen Veröffentlichung *Počítačové hry: Historie a současnost* (Computerspiele: Vergangenheit und Gegenwart) versäumt er es jedoch nicht, auf das Werk des Kollektivs *Sybilasoft* hinzuweisen, und erklärt: »Ihre Spiele sind weder besonders komplex noch raffiniert, aber sie machen einen großen Spaß.«³¹

Sybilasoft war eine Gruppe von fünf Gymnasiasten aus der slowakischen Hauptstadt Bratislava, die einander zu Hause besuchten oder sich in der Schule trafen; von Zeit zu Zeit verbrachten sie gemeinsam einige Tage in einem Wochenendhaus, das den Eltern eines ihrer Mitglieder gehörte. Obwohl sie sich in der Regel gegenseitig bei der Entwicklung ihrer Spiele unterstützten, wurde das Herzstück jedes Spiels zumeist nur von einem oder zwei Autoren geschrieben.

Stanislav Hrda war Mitglied eines lokalen Computerclubs, der höchstwahrscheinlich mit Svazarm verbunden gewesen sein dürfte. Zu den von ihm entwickelten Spielen gehörten »Fuksoft«, mit einem teilweise autobiografischen Hintergrund, sowie »Šatochin«, eine Parodie auf die *Rambo*-Filme jener Zeit, auf die später noch einmal eingegangen wird.³² Die Hlaváč-Brüder, Michal und Juraj, gehörten keinem Club an. Allerdings waren sie mit ihrem Vater häufig bei einem Svazarm nahestehenden Modellflieger-Club anzutreffen, dessen Mitglieder meist auch Computerfans waren. Die Brüder entwickelten Spiele auf der Grundlage literarischer Quellen, adaptierten eine Kurzgeschichte von Sherlock Holmes für ein Textadventure und entwickelten ein Spiel namens »Holzwurm Tollpatsch« mit einem beliebten menschenähnlichen Insekt aus dem tschechoslowakischen Kinderbuch *Ferda Mravenec* (Der Ameisen-Ferdl).³³ Vervollständigt wurde das Quintett durch Martin Sústrik, den talentiertesten Programmierer der Gruppe, und Pavol Čejka, der keinen Computer besaß, aber Ideen und Texte zu den Spielen der anderen Mitglieder beisteuerte.

Nachdem sie sich lange genug mit Computern und Computerspielen beschäftigt hatten, begannen sie schon bald damit, ihre eigenen Spiele zu entwickeln. Allein 1987 veröffentlichten sie sechs Textadventures. Zunächst verschenkten sie die Spiele kostenlos

30 František Fuka: *Indiana Jones a Chrám zkázy* [Indiana Jones und der Tempel des Todes], Praha 1985.

31 František Fuka: *Počítačové hry: Historie a současnost* [Computerspiele: Vergangenheit und Gegenwart], 2. Bd., Beroun 1988, S. 12.

32 Stanislav Hrda/Michal Hlaváč/Martin Sústrik: *Fuksoft*, Bratislava 1987; Stanislav Hrda/Michal Hlaváč/Sybilasoft: *Šatochin*, Bratislava 1988.

33 Juraj Hlaváč/Michal Hlaváč: *Sherlock Holmes*, Bratislava 1987; Michal Hlaváč: *Chrobák Truhlík* [Holzwurm Tollpatsch], Bratislava 1990; Ondřej Sekora: *Ferda Mravenec*, Prag 1941 (dt. Fassung: *Der Ameisen-Ferdl*, Prag 1957).

an ihre Freunde, aber die Titel zirkulierten schnell in der ganzen Tschechoslowakei. Die von *Sybilasoft* produzierten Inhalte waren bunt, vielgestaltig und fest in der tschechoslowakischen Teenager-Kulturlandschaft der 1980er-Jahre verwurzelt. Michal Hlaváč erinnerte sich: »Wir haben Dinge geschrieben, die für uns und unser Publikum – unsere Freunde – Sinn ergaben.«³⁴ Sie schöpften aus ihrem eigenen kulturellen Erbe und kombinierten Neuheiten aus dem Westen mit Bekanntem und Vertrautem. Viele tschechoslowakische Spiele bedienten sich nicht nur bei diesen gemeinsamen kulturellen Erfahrungen, sondern bezogen sich auch auf Alltagserlebnisse. Hrda's Spiel »Fuksoft« aus dem Jahr 1987 war wahrscheinlich der erste tschechoslowakische Homebrew-Titel, der autobiografische Elemente in die Spielerzählung integrierte. Bereits der Titel ist ein Wortspiel und verweist auf Fuxoft, die Software-»Firma« von František Fuka, die großen Einfluss auf *Sybilasoft* hatte. Doch dabei beließ er es nicht. Ziel des Spiels war die Rettung eines fiktionalisierten František Fuka – eine Hommage an den »Altmeister«. Im Gegensatz zu Fuka selbst, der seine Spiele originalgetreu an exotischen und fremden Schauplätzen spielen ließ, entschied sich Hrda für einen profaneren Schauplatz – ein Mehrfamilienhaus im tschechoslowakischen Stil, das er nicht nur mit Fuka, sondern auch mit seinen Freunden und Bekannten bevölkerte. Dazu gehörten seine Schulkameraden, ein älteres Mädchen namens Lenka, die er und seine Freunde heimlich anhimmelten, eine seiner Gymnasiallehrerinnen, sowie sein *Sybilasoft*-Partner Pavol Čejka und andere ZX-Spectrum-Freunde.

Bereits in »Fuksoft« findet man Beispiele für spielerische Subversion. Während das Spiel im Spectrum geladen wird, spielt es eine Melodie aus einem Lied, das selbst eine komplizierte Geschichte hat: *Když mě brali za vojáka* (Als sie mich zur Fahne zogen) des tschechischen Volksängers Jaromír Nohavica. Die ersten Zeilen lauten:

Als sie mich zur Fahne zogen
Schoren sie mir auch den Kopf
Und wie alle, die sie holten
Stand ich da wie'n dummer Tropf³⁵

Ein weiterer Verweis auf Nohavica findet sich später im Spiel, wenn die Hauptfigur eine Videokassette mit Nohavicas Auftritt zu einem von Hrda's Schulkameraden bringen muss, einem Metalhead, der »neben Heavy Metal auch gerne Künstler wie J. Nohavica oder V. Vysockij hört«.³⁶ Die von Nohavica geschriebenen Stücke wurden stark von den russischen Volksängern Vladimir Vysockij und Bulat Okudžava beeinflusst. Nohavica schrieb poetische, oft sarkastische und selbstironische Texte, die ebenfalls die »entfremdenden und entmenslichenden Aspekte« der spätsozialistischen Realität offenlegen.³⁷

34 Michal Hlaváč: Persönliches Interview, Cambridge, MA, 20. November 2012.

35 Deutscher Text: Frank Viehweg, siehe unter http://www.nohavica.cz/_de/tvorba/texty_de/texty_index_de.htm (ges. am 12. November 2020).

36 Hrda/Hlaváč/Sústrik: *Fuksoft* (Anm. 32).

37 Yurchak: *Everything was forever, until it was no more* (Anm. 26), S. 104.

Obwohl er kein Dissident war, wurden seine Anspielungen von der Staatsführung missbilligt. Wie Vysockij hatte er Schwierigkeiten, Auftrittsorte zu finden und Platten herauszubringen, gelangte aber durch privat gehandelte Raubkopie-Kassetten zu großer Popularität.

Da Homebrew-Spiele unbehelligt von staatlichen Regularien oder Kontrollen entstanden, konnten sie Inhalte adaptieren, wie z. B. zeitweise verbotene Bücher oder Musik verbotener Bands, die nicht über die offiziellen staatlichen Medien oder legalen Distributionswege verfügbar waren. Das Hören von Nohavica stand, ähnlich wie das Hören von Heavy Metal, für die Ablehnung einer vom Regime unterstützten Mainstream-Kultur, insbesondere für das Engagement in einer inoffiziellen und »coolen« Szene – was sowohl ein Zeichen von kulturellem Kapital als auch ein subtiles Auflehnen gegen die staatlichen Autoritäten darstellte. Das Lied »Als sie mich zur Fahne zogen« – 1982 uraufgeführt, aber erst nach der Samtenen Revolution veröffentlicht – fand vor allem bei jungen Männern Anklang, die nach dem Abschluss der weiterführenden Schule oder Universität ein oder zwei Jahre Militärdienst vor sich hatten. Neue Bedeutung bekommt diese Episode, wenn wir uns das Foto von Hrda aus der Zeit ansehen, in der er das Spiel entwickelte. Sein Kopf war wie im Lied sauber geschoren – ein Ergebnis des Verbots über das Tragen von langen Haaren in Schulen, was nicht ungewöhnlich war, aber von der Jugend in der Tschechoslowakei der 1980er-Jahre weitgehend verachtet wurde.³⁸ So wie sein langhaariger Metalhead-Freund gezwungen wurde, sich die Haare zu schneiden, so tat es – aus Solidarität – auch Hrda. Das Lied in das Computerspiel aufzunehmen, kann daher als ein kleiner, aber bewusster Akt der Subversion gedeutet werden, der seinen Ursprung in der persönlichen Erfahrung des Autors hat.

Stanislav Hrda um 1987 bei
einem Ausflug eines Modell-
flugzeug-Clubs mit den
Hlaváč-Brüdern von Sybilasoft

Stanislav Hrda

38 Miroslav Vaněk/Pavel Mücke: *Velvet revolutions: an oral history of Czech society* (= Oxford oral history series), New York, NY 2016.

Die zahlreichen Tode des Major Šatochin

Hrda Textadventure »Šatochin« von 1988 (mit Grafiken von Michal Hlaváč) untergrub in ähnlicher Weise die sowjetische Kultur und Ikonografie.³⁹ Zur damaligen Zeit war die Verbreitung der sowjetischen Kultur Teil der tschechoslowakischen Kulturpolitik. In den 1980er-Jahren machten beispielsweise sowjetische Filme 20 Prozent der Kinostarts aus, nur übertroffen von tschechoslowakischen Eigenproduktionen. Darüber hinaus mussten die Kinos sicherstellen, dass mindestens zwölf Prozent der Gesamtbesucherzahl auf sowjetische Filme entfielen, was mithilfe von Sondervorführungen für Schulen oder Fabrikkollektive erreicht wurde.⁴⁰ Weil der Konsum der sowjetischen Kultur häufig obligatorisch war, wurde sie oft zur Zielscheibe von Hohn und Spott, zumal die sowjetische Ikonografie untrennbar mit der kommunistischen Ideologie verbunden war, die viele junge Menschen als nicht überzeugend und überholt empfanden.

»Šatochins« Titelfigur Major Šatochin trat erstmals 1985 in dem sowjetischen Film *Odinochnoje plavanie* (Im Alleingang) in Erscheinung.⁴¹ Der Film ist ein Beispiel für die sowjetische Militärpropaganda zu Zeiten des Kalten Krieges und zeigt, wie der heldenhafte Major eine US-Militärbasis infiltriert und eine von der CIA inszenierte Provokation stört, die die bevorstehenden Abrüstungsgespräche zwischen den beiden Ländern zum Scheitern bringen soll. Wegen der Verwendung stilistischer und thematischer Elemente amerikanischer Actionfilme der damaligen Zeit und der Besetzung mit mehreren amerikanischen Schauspielern wurde er als sowjetischer Versuch beschrieben, die Reihe der *Rambo*-Filme nachzuahmen.⁴² Die Mitglieder von *Sybilasoft* waren sowohl mit *Im Alleingang* als auch mit *Rambo* vertraut, wobei Letzterer nur als Raubkopie erhältlich war. In seinem Spiel lässt Hrda Šatochin während des Vietnamkrieges in einer Reihe dramatischer Duelle gegen Rambo antreten. Die Erzählung ist gespickt mit viel Selbstironie und parodistischen Elementen. Wie Hrda rückblickend erklärt, gab sich das Spiel »als beispielhaft regimekonformes Spiel aus, dessen Linientreue allerdings durch Ironie und Witze untergraben wurde«.⁴³

Das Spiel beginnt mit zwei Bildern. Das erste zeigt das Porträt der Hauptfigur und dessen Nachnamen in kyrillischer Schrift. Das zweite Bild ist eine bildschirmfüllende Abbildung des Hammer-und-Sichel-Symbols, eines Grundpfeilers der sowjetischen Ikonografie, ohne jeglichen Bezugspunkt. Hrda hatte früher schon einen Hammer und eine Sichel als Ablenkungsmanöver in »Fuksoft« eingeschmuggelt: als Gegenstände, die man aufheben konnte, die aber sonst keine Funktion erfüllten. So waren sie – in seinen Worten – »nur ein nutzloses Stück Schrott«, was ihren Status als inhaltsleere Bedeutungs-

39 Hrda/Hlaváč/Sybilasoft: Šatochin (Anm. 32).

40 Luděk Havel: Hollywood a normalizace: Distribuce amerických filmů v Československu 1970–1989 [Hollywood und die »Normalisierung«: Der Vertrieb amerikanischer Filme in der Tschechoslowakei 1970–1989 (Magisterarbeit)], Brno 2008.

41 Michail Tumanischwili: *Odinochnoje plavanie* (dt. Titel: Im Alleingang), Sowjetunion 1985.

42 The New York Times vom 24. Juli 1986, in: <https://www.nytimes.com/1986/07/24/world/russians-strike-back-with-a-rambo-of-their-own.html> (ges. am 24. Februar 2020).

43 Stanislav Hrda: Interview des Autors, Bratislava, 4. Oktober 2016.

träger unterstrich. In »Šatochin« kam *Sybilasoft* »auf die Idee, einen möglichst großen Hammer und eine riesige Sichel zu zeigen«.⁴⁴ Die Einbeziehung des Symbols kann als ein Beispiel für Exkorporation interpretiert werden, die symbolische Externalisierung, die von dem Soziologen John Fiske populär gemacht wurde. Er definiert sie als Gegenentwurf zur Inkorporation als einen Prozess, bei dem »sich der Unterlegene (...) den Diskurs des Überlegenen aneignet und seine Signifikanten für sein eigenes Vergnügen, seine eigene Identität benutzt«.⁴⁵ Wer exkorporiert, muss die vorherrschende Ideologie nicht explizit verurteilen, aber er verwandelt ihre Elemente in Bausteine für seine eigenen, unabhängigen Projekte. Wie Jurčák gezeigt hat, nahm die Jugend der spätsozialistischen Ära die kommunistische Ikonografie nicht ernst, aber sie blieb ein wichtiger Bestandteil ihrer Bildsprache, wenngleich ironisch eingesetzt.⁴⁶ Ein weiteres Beispiel für eine solche Exkorporation findet sich im Spiel »Space Saving Mission« (vertrieben unter dem Dateinamen SSM), dessen Titel auf den Namen des Sozialistischen Jugendverbandes (abgekürzt ebenfalls SSM) anspielte.⁴⁷ Obwohl die Geschichte des Spiels in keinerlei Bezug zum Jugendverband steht, ist das Logo der ihm untergeordneten Pionierbewegung riesengroß auf dem Titelschirm wiedergegeben, was nach Ansicht des Autors des Spiels als ein Versuch der Provokation betrachtet werden kann.⁴⁸

Die beiden Start-Bildschirme von »Šatochin«. Während das Programm und die Geschichte des Spiels das Werk von Stanislav Hrda waren, wurden die Grafiken von Michal Hlaváč gezeichnet

Im Rahmen der Handlung von »Šatochin« kann der Spieler den Major zu einem heroischen Sieg über Rambo führen. Hierbei nutzte Hrda geschickt einen der einzigartigen Vorzüge des Mediums Computerspiel – das Potenzial zu scheitern.⁴⁹ Das Spiel bestraft den Spieler für falsche Züge und hält für Šatochin eine Vielzahl demütigender und

44 Ebd.

45 John Fiske: *Television culture*, London 2007, S. 252.

46 Yurchak: *Everything was forever, until it was no more* (Anm. 26).

47 Ultravideo Software: *Space Saving Mission*, Praha 1985.

48 Tomáš Rylek: Persönliches Interview, Prag, 15. Januar 2015.

49 Jesper Juul: *Die Kunst des Scheiterns: Warum wir Videospiele lieben, obwohl wir immer verlieren*, Wiesbaden 2014.

spektakulärer Todesarten bereit, zum Beispiel den Absturz in ein Korallenriff beim Fallschirmsprung oder den Tod durch Erschießen mit einem Maschinengewehr aus einem Hubschrauber heraus (durch Rambo). Er wird mit Rohöl vergiftet und von Haien gefressen, ertrinkt im Schlamm, stürzt mit einem Hubschrauber in ein Reisfeld oder kracht gegen eine Palme. Außerdem wird er von örtlichen Aufständischen erschossen, von einer Panzerfaust getroffen und in ein Feuerwerk verwandelt, erschlagen (indem er von einer Bierflasche getroffen wird), von Napalm verbrannt, und verkohlt zu guter Letzt in einem brennenden Hubschrauber.

Das Thema der Demütigung wird in einem anderen, versteckten Teil des Spiels, einem Easter Egg, noch weiter ausgeführt. Geht der Spieler in das Steuerungsmenü und belegt die Tasten mit »K«, »G« und »B« neu, gelangt er in ein Minispiel namens »Mini Šatochin«. Dessen Geschichte spielt 24 Jahre nach den Ereignissen des eigentlichen Spiels; Major Šatochin befindet sich in einem Sanatorium für Kriegsversehrte, und Rambo kommt, um sich zu rächen. Der Kampf zwischen den beiden alten Ex-Helden hat zwei mögliche Ausgänge – Rambo tötet Šatochin mit einer Gabel, oder Šatochin erstickt Rambo mit seinen übelriechenden Socken. Ähnlich wie Hammer und Sichel wird der in sich gekehrte, ernste und heroische Šatochin zur Projektionsfläche für die spielerische Subversion des Autors: Die Ästhetik und die Handlungselemente der Propaganda des Kalten Krieges wurden in eine unterhaltsame, grenzüberschreitende, gewalttätige Komödie exkorporiert.

»Šatochin« war vielleicht das beliebteste subversive tschechoslowakische Computerspiel der späten 1980er-Jahre, aber es war bei Weitem nicht das einzige. Zwischen 1988 und 1989 schrieben einige Hobby-Programmierer mehrere aktivistische Textadventures, in denen sie das repressive Regime noch viel deutlicher kritisierten und dagegen protestierten. Eines von ihnen hieß »P.R.E.S.T.A.V.B.A.« (Rekonstruktion) und verlangte vom Spieler, die Symbole der kommunistischen Ideologie zu verunstalten – zum Beispiel, indem er eine Ausgabe von Marx' *Das Kapital* in Brand setzte oder eine Statue von Lenin zerstörte. Nach erfolgreichem Abschluss aller Aufgaben lud das Spiel den Spieler zu einer Anti-Regime-Demonstration ein. In einem anderen Spiel, »Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989« (Die Abenteuer von Indiana Jones auf dem Wenzelsplatz in Prag am 16. Januar 1989), musste der kultige Held aus dem Westen die Bereitschaftspolizei während der Demonstrationen in der Palach-Woche,⁵⁰ die von der Polizei brutal niedergeschlagen wurden, überlisten und besiegen. Das Spiel ermöglicht es den Spielern, das traumatische Ereignis aus der Sicht eines Actionhelden nachzuerleben, der – anders als gewöhnliche Demonstranten – Polizeigewalt vergelten kann. Beide Spiele wurden anonym veröffentlicht, aber heute ist bekannt, dass »P.R.E.S.T.A.V.B.A.« von Miroslav Fidler geschrieben wurde, einem prominenten

50 Die Woche vom 15. bis 21. Januar 1989 ging als Palach-Woche in die Geschichte ein. Aus dem Gedenken an den Tod von Jan Palach 20 Jahre zuvor entwickelten sich Massendemonstrationen gegen das kommunistische Regime. Der damals 20-jährige Student Jan Palach hatte sich aus Protest gegen die Gleichgültigkeit und Lethargie in der Bevölkerung nach der Niederschlagung des Prager Frühlings am 16. Januar 1969 auf dem Wenzelsplatz selbst angezündet und starb am 19. Januar 1969 an den Folgen.

Hobby-Programmierer und ehemaligen Mitglied eines Computerclubs, zudem Freund und Mitarbeiter von František Fuka. Diese Titel – die ich an anderer Stelle eingehend analysiert habe – gehören zu den frühesten dokumentierten aktivistischen Computerspielen weltweit.⁵¹ Sie wurden wahrscheinlich von früheren Titeln wie »Indiana Jones und der Tempel des Todes«, »Fuksoft« oder »Šatochin« inspiriert. Anstatt noch genauer der Frage nachzugehen, wann Homebrew-Spiele anfangen politisch zu werden, lohnt es sich vielmehr, die Spiele unter dem Aspekt der partizipativen Aktionen zu betrachten. »Indiana Jones und der Tempel des Todes« lässt sich durch die Wahl eines amerikanischen (»imperialistischen«) Protagonisten als Verhalten politisch beschreiben. »Fuksoft« war insofern politisch, als es dazu verwendet wurde, eine persönliche Geschichte zu erzählen. »Šatochin« war politisch, indem es den vorherrschenden Diskurs verspottete, und die Protestspiele brachten schließlich offen ihre Feindseligkeit gegenüber den Ideologien und Machtstrukturen der spätsowjetischen Tschechoslowakei zum Ausdruck.

All diese Spiele waren zwar schöpferisch kreativ und einfallsreich, aber ihre Wirkung dürfte aufgrund der geringen Verbreitung von Heimcomputern im Land wesentlich geringer gewesen sein als die anderer inoffizieller Medien. Die beliebtesten dieser Spiele, wie z. B. »Šatochin«, wurden vielleicht von mehreren Tausend gespielt, die eher obskuren, wie »Die Abenteuer von Indiana Jones auf dem Wenzelsplatz in Prag am 16. Januar 1989«, wohl nur von einigen Hundert. Doch das ändert nichts an der Tatsache, dass es sich dabei um historisch einzigartige Artefakte handelt, die rückblickend als ihrer Zeit weit voraus gelten können.

Fazit

Es ist schwierig zu sagen, ob subversive Homebrew-Computerspiele ein rein tschechoslowakisches Phänomen waren, vor allem, weil es nur sehr wenige Untersuchungen gibt, die einen Vergleich erlauben würden. Aktivistische Spiele aus anderen osteuropäischen Ländern sind bisher in der Fachliteratur nicht dokumentiert, doch könnte dies insgesamt auf die fehlende Forschung zu diesem Thema zurückzuführen sein. Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass selbst in der Tschechoslowakei subversive und aktivistische Spiele nur einen kleinen Teil der gesamten Amateurproduktion ausmachten. Dasselbe könnte auch in anderen Ländern der Fall gewesen sein, sodass solche Titel leicht übersehen werden können.⁵² Forschungen in Großbritannien haben gezeigt, dass einige britische Spiele,

51 Jaroslav Švelch: Indiana Jones fights the communist police: local appropriation of the text adventure genre in the 1980s Czechoslovakia, in: Nina B. Huntemann/Ben Aslinger (Hg.): Gaming globally (= Critical Media Studies) 2013, S.163–181, in: http://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137006332_12 (ges. am 20. Juni 2017).

52 Ein weiteres frühes Beispiel für ein politisches Computerspiel ist das israelische Action-Spiel »Intifada« von 1989, das zur Unterstützung der israelischen Interessen während des palästinensischen Aufstandes entwickelt wurde. Dieses unverhohlenen antipalästinensische Spiel wurde kritisiert, weil es den Tod von Arabern verharmloste und Juden dazu ermutigte, Araber anzugreifen. Trotz seiner zutiefst problematischen politischen Ausrichtung weist es einige Gemeinsamkeiten mit tschecho-

besonders aus der ersten Hälfte der 1980er-Jahre, auch auf aktuelle gesellschaftliche Themen wie Klassenunterschiede oder Bergarbeiterstreiks Bezug nahmen; diese wurden zwar von kleinen unabhängigen Teams produziert, es waren jedoch keine aktivistischen Spiele, sondern kommerzielle Veröffentlichungen, deren Aktualität genutzt wurde, um das Interesse des Publikums zu wecken.⁵³

An anderer Stelle in diesem Band zeigen Nikita Lomakin, Martin Thiele-Schweiz und Maren Röger das expressive und subversive Potenzial selbst gemachter Brettspiele in der Sowjetunion, in der DDR und in anderen Ländern auf. Trotz der Ähnlichkeiten zwischen solchen Spielen und den in diesem Artikel diskutierten Computerspielen hatten Letztere ein anderes Publikum. Zwar hatten nur Nutzer von Heimcomputern (und deren Freunde und Bekannte) Zugang zu diesen Spielen, doch waren sie viel einfacher zu kopieren als Brettspiele und konnten sich leichter und schneller verbreiten. Sie profitierten dabei auch von den Computerclubs, in denen die Autoren dazu ermutigt wurden, Programmierkenntnisse zu erwerben und Software auszutauschen.

Durch die Unterstützung der Computer-Ausbildung und mithilfe der Computerclubs schuf Svazarm Räume, in denen junge Menschen spezielle Computerkenntnisse und -fertigkeiten erwerben konnten. Hinter dem Schutzschild der »Verteidigung unseres Vaterlandes« und der »Verbesserungen der nationalen Wirtschaft« konnte in den Clubs in Ruhe gearbeitet werden. Von direkter Kontrolle blieben sie verschont. Bisher gibt es auch keine Hinweise darauf, dass die Clubs systematisch von der Geheimpolizei überwacht wurden.

Zu vergleichbaren Ergebnissen ist Zbigniew Stachniak für die Sowjetunion gekommen, und auch in Polen und Ungarn scheint die Situation sehr ähnlich gewesen zu sein.⁵⁴ Gleichzeitig hat Archivmaterial aus der DDR gezeigt, dass die Staatssicherheit dort mindestens einen der prominenten Computerclubs überwacht hat.⁵⁵ Der »Schutzschild« war daher nicht in allen Ländern des Ostblocks vorhanden.

slowakischen Beispielen auf: Es wurde von einem einzelnen Autor als politische Erklärung verfasst und stellt Ereignisse aus dem realen Leben nach. The Washington Post vom 7. Juli 1989, in: https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1989/07/07/intifada-video-game-violence/c293f097-f37b-470f-b87b-6de4bd175bbc/?utm_term=.860ac5cf4882 (ges. am 10. April 2017).

53 Beispiele dafür sind »Hampstead«, ein Textadventure aus dem Jahr 1984, in dem »Menschen, für die das Leben in der angesagten Vorstadt im Norden Londons als ultimatives Zeichen für sozialen Erfolg gilt«, persifliert wurden, oder »Monty on the run«, ein beliebtes Jump-’n’-Run-Actionspiel, in dem der berühmte menschenähnliche Maulwurf Monty nach seiner Mitwirkung am Bergarbeiterstreik 1984–1985 vor den Behörden flieht. Alex Wade: *Playback: a genealogy of 1980s British video-games*, New York 2016, S. 148.

54 Zbigniew Stachniak: *Red clones: The Soviet computer hobby movements of the 1980s*, in: *IEEE Annals of the History of Computing* 37 (2015), H. 1, S. 12–23; Patryk Wasiak: *Playing and copying: social practices of home computer users in Poland during the 1980s*, in: Gerd Alberts/Ruth Oldenziel (Hg.): *Hacking Europe: from computer cultures to demoscenes*, London 2014, S. 129–150; Tamás Beregi: *Hungary*, in: Mark J. P. Wolf (Hg.): *Video games around the world*, Cambridge, MA 2015, S. 219–234.

55 Denis Gießler: *Videospiele in der DDR: Die Stasi spielte mit*, in: *Die Zeit online* vom 21. November 2018, <https://www.zeit.de/digital/games/2018-11/videospiele-ddr-stasi-ueberwachung-gamer-szene-computer> (ges. am 12. November 2020).

In der Tschechoslowakei besetzten Computerspiele eine unregulierte Nische in der Medien- und Unterhaltungslandschaft. Sie wurden von den Behörden nie ernst genug genommen, um zensiert zu werden, die Kommunistische Partei benutzte sie nicht als Propagandamittel und es gab keinen Marktdruck, der ihre Schöpfer dazu drängte, ausgefeilte Unterhaltungsprodukte herzustellen. Diese Kombination ermöglichte es *Sybilasoft* und anderen, Spiele zu entwickeln, die persönlich und grenzüberschreitend waren. Infolgedessen waren tschechoslowakische Hobby-Programmierer und Teenager der politischen Führung voraus, als sie erkannten, dass Computer mächtige Instrumente zur Schaffung und Verbreitung von Kultur sind.