

Inhalt

Vorwort	9
1. Einleitung	13
2. Populäre Kultur und Kalter Krieg – Grundlagen einer Verflechtungsgeschichte	23
2.1. Die Konstruktion des Kalten Krieges in seiner Zeit	23
2.2. Statik und Dynamik des Kalten Krieges – Kultur als Vermittlerin	28
2.2.1. Populärkultur und Kalter Krieg	30
2.2.2. Popularisiertes Wissen, Interdiskurse	35
2.2.3. Diskurse, Medialität und Kalter Krieg in der Populärkultur	38
3. Der populärkulturelle Kalte Krieg in den achtziger Jahren	43
3.1. Rorschachtest Missile Command	43
3.2. Zweiter Kalter Krieg	45
3.2.1. Charakteristika einer Epoche	45
3.2.2. Angst und das Undenkbare	48
3.2.3. Denken in Szenarien	51
3.2.4. Populärkultur und Politik	53
3.3. Détente der achtziger Jahre	57
3.3.1. Übergänge in die Phase der Entspannung	57
3.3.2. ‚Gorbimania‘ und ‚worthy villains‘	60
3.3.3. Individualität und Freiheit	66
3.3.4. Populärkultur und ‚Soft Power‘ am Beispiel der Informationstechnologien	68
3.4. Revolutionen und Zusammenbruch	72
3.4.1. Ende des Kalten Krieges – Ende seiner Denkmuster?	72
3.4.2. Sinngebung und der Verlust der Wahrscheinlichkeit	75
3.4.3. Populärkultur und postmodernes Geschichtsverständnis	78
3.5. Computerspiele und Kalter Krieg	81

4.	Computerspiele – Medium, Medienpraktiken, Simulation	83
4.1.	Eine kurze Geschichte der Computersimulation als Unterhaltungsmedium	83
4.2.	Video-, Bildschirm-, Telespiele	89
4.3.	Computerspiele ca. 1980–1994	93
4.3.1.	Boom und Rezession auf dem Videospielemarkt	93
4.3.2.	Medienpraktiken des Computerspiels	96
4.3.3.	Der Heimcomputer als Paradigma	102
4.3.4.	Übergänge vom Computerspiel zum digitalen Spiel	106
4.4.	Die Computersimulation als Unterhaltungsmedium	108
5.	Ein Zugang zur Analyse von Computerspielen	113
5.1.	Quelle Computerspiel	113
5.2.	Bauen und Modellieren als Produktions- und Rezeptionspraktiken	116
5.3.	Der Simulationsraum als Spielraum	119
5.4.	Die Analyse historischer Spielsituationen des Kalten Krieges – Vorgehen und Quellengrundlage	122
6.	Der Kalte Krieg als Spiel mit militärischem und geheimdienstlichem Spezialwissen	131
6.1.	Militärsimulation und Geheimdienstspiele	131
6.2.	Computerspiele als Einsatzort von Militärtechnologie	132
6.2.1.	F-19 Stealth Fighter – Die Steuerung der Spekulation	133
6.2.2.	Von SDI bis MiG – Modellierungen von Militärtechnologien des Kalten Krieges in Computerspielen	147
6.3.	Spionage – Computerspiele mit HUMINT und SIGINT	151
6.3.1.	Geheimdienstarbeit in der Epoche	151
6.3.2.	The Fourth Protocol – Vereinigung von HUMINT und SIGINT	154
6.3.3.	Hacker II, The Cardinal of the Kremlin, The Third Courier – Geheimdienstarbeit und Kalter Krieg in Computerspielen	168
6.4.	Spielbares Spezialwissen	176

7.	Das Undenkbare Spielen	181
7.1.	Der Kalte Krieg als Eintritt des Ernstfalls	181
7.2.	Computerspiele als (Generalstabs-)Spiele mit Szenarien des Krieges	182
7.2.1.	Kriegsspiele als epistemisches Element	182
7.2.2.	Nukewar – Spiel mit dem Ernstfall	186
7.2.3.	Von NATO Commander bis Conflict – Europe – „heißer“ Krieg der Supermächte in Computerspielen	199
7.3.	Invasion im Alleingang und der soldatische Kalte Krieg	211
7.3.1.	Invasion und Infiltration als populäre Motive	211
7.3.2.	Raid over Moscow – Durchsetzung des Gleichgewichts	212
7.3.3.	Rush'n attack – Soldatische Fantasien des Kalten Krieges in Computerspielen	225
7.4.	Kontrollierte Eskalationen	230
8.	Die Ordnung der Welt	233
8.1.	Der Kalte Krieg als geopolitisches und wirtschaftliches Spiel	233
8.2.	Computerspiele als geopolitische Spiele in globalem Maßstab	234
8.2.1.	Geopolitik und die Durchsetzung des Globalen	234
8.2.2.	Balance of Power – Wahrung des Gleichgewichts	235
8.2.3.	Geopolitique 1990 und Shadow President – Der globale Kalte Krieg in Computerspielen	247
8.3.	Computerspiele und das Management des Staates im Kalten Krieg	252
8.3.1.	Die Perspektive der Staatsregierungen und Regierenden	252
8.3.2.	Crisis in the Kremlin – Verwaltung des Untergangs	253
8.3.3.	Von Hidden Agenda zu Aufschwung Ost – Staatsregierung unter den Bedingungen des Kalten Krieges in Computerspielen	267
8.4.	Regierungsspiele	274
9.	Spielarten der Erinnerung	277
9.1.	Der Kalte Krieg als Spiel mit Geschichte	277
9.2.	Vergangene heiße Kriege	278
9.2.1.	Die Wiederaufführung der Geschichte des Kalten Krieges in Computerspielen	278
9.2.2.	19 Part One: Boot Camp – Bewältigung des Traumas	280
9.2.3.	Die Geschichte des Kalten Krieges in Computerspielen	291

9.3. Szenarien der Geschichte	297
9.3.1. Computerspiele mit der Vergangenheit und der Zukunft des Kalten Krieges	297
9.3.2. Trinity – Manövrierung durch die Zeit	299
9.3.3. Wasteland und S.D.I. – Vom Einfrieren der historischen Zeit .	310
9.4. Erinnerungen an das Ende	317
9.4.1. Nostalgie und Sinngebung in Computerspielen über das Ende des Kalten Krieges	317
9.4.2. KGB – Verständnis für das Ende.	318
9.4.3. The Big Red Adventure, Zhadnost und Soviet Strike – Computerspiele und das Ende des Kalten Krieges	326
9.5. Geschichte zwischen Spekulation und Erinnerung	332
10. Die Konstruktion des Kalten Krieges in Computerspielen – Von den Spielsituationen zum Kontext.	335

Anhang

Quellenverzeichnis.	355
Literaturverzeichnis	367
Abbildungsverzeichnis	391
Personenregister	397
Sachregister	399