



www.classwargames.net

KLASSENKAMPFSPIELE

Herausgegeben und übersetzt
von Stefan Lutschinger

mit Texten von

Richard Barbrook, Mark Copplestone,
Fabian Tompsett und Alex Veness

und einem Film von Ilze Black



“Guy Debord wird als Chefstrategie der Situationistischen Internationale gefeiert und als Autor einer beißenden Kritik unserer mediengesättigten kapitalistischen Konsumgesellschaft: *Die Gesellschaft des Spektakels*. Weniger bekannt ist, dass Debord nach der Revolution im Mai ‘68 mit seiner Partnerin Alice Becker-Ho Paris verließ und in ein entlegenes französisches Dorf zog. Die nächsten beiden Jahrzehnte widmete Debord den größten Teil seines restlichen Lebens jenem Projekt, das er als sein Wichtigstes ansah: der Entwicklung, Produktion und dem Vertrieb seines *Kriegspiels*. Für Debord war das *Kriegspiel* nicht bloß ein Spiel – es war eine Anleitung, wie Menschen ihr Leben in der fordistischen Gesellschaft leben sollen. Durch das Spielen dieses Clausewitz-Simulators würden revolutionäre Aktivisten lernen, wie sie den Kampf gegen die Unterdrücker innerhalb der spektakulären Gesellschaftsordnung führen und gewinnen können.”

Class Wargames, *Kommuniqué 1.*

„Die feindliche Arsenale repräsentieren den politischen und ideologischen Überbau der kapitalistischen Ausbeutung: die zentralisierten Hierarchien des Staates und der Medien. Ihre eigenen Arsenale sind Arbeiterräte: Symbole unserer Klasse als der lenkenden Kraft der Hi-Tech-Moderne. Ihre Kommunikationseinheiten sind Delegierte auf Abruf, deren Autorität sich aus den partizipatorischen Institutionen des *kybernetischen Kommunismus* herleitet.“

Richard Barbrook und Fabian Tompsett, *Class Wargames Spielt Guy Debords Kriegspiel (das erweiterte Drehbuch)*.

Published by: Unpopular Books, Poplar

All enquiries should be addressed c/o:

Salamander Press
Island House
Roserton Street
London E14 3JD, UK

These texts are placed in the public domain in a gesture prefiguring the abolition of
copyright.

Edited and translated by: Stefan Lutschinger

Copyleft: Class Wargames 2009
www.classwargames.net

All proceeds from the sale of this book will go towards the overthrow (sublation) of a
capitalism.

ISBN 978-1-871593-92-1

Cover Xenographs by Alex Veness

Front: Dorothy and Michael Hintze Sculpture Galleries, Victoria and Albert Museum
Back: Overlooking the Thames

KLASSENKAMPFSPIELE

Texte von Richard Barbrook, Mark Copplestone,
Fabian Tompsett und Alex Veness

Film von Ilze Black

Herausgegeben, übersetzt und eingeleitet von
Stefan Lutschinger

2014
Unpopular Books
Poplar

Dank gilt:

Adriana Smentek, Aiko Kazuko Kurosaki, Alexander Nikolić, Alexandra Poblinkowa, Amelie Deuflhard, Andreas “Muk” Haider, Angelina Davydova, Angelique Spanoudis, Anita Kaya, Anna Teuwen, Arts Council England, BOEM, Brigitte Wilfing, Bundeskanzleramt Kunstsektion, Cava Olive Delicatessen, L‘viv Center for Urban History of East Central Europe, Christine Gölz, Cyland Multimedia Lab, Deutsch-Russischer Austausch St. Petersburg, Dimitrios Nikolakopoulos, Djana Covic, Emanuel Andel, Eva Pascoe, Eveline Fritsch, Fahim Amir, Filip Janczak, Furtherfield, Gesellschaft für Phänomenologie und Kritische Anthropologie, Hans Bernhard, Harald Jokesch, Im_Flieger, Institute of Contemporary Arts (ICA) London, International Slavery Museum Liverpool, Jaehyun Lee, Jan Lauth, Klaudia Kuśmierz, Krōōt Juurak, Kulturabteilung der Stadt Wien, Leipzig Centre for the History and Culture of East Central Europe (GWZO), Lilia Voronkova, Lisa Pusswald, lizvlx, London Hackspace, Marc Garrett, Melissa Logan, Michael Kalivoda, Kampnagel Hamburg, Malcolm McLaren, Marina Koldobskaya, N. N. Casali, Nadine Jessen, National Center for Contemporary Arts (NCCA) Russia, Oleg Pachenkov, Österreichisches Kulturforum Moskau, Paolo Gerbaudo, Philipp Munz, Ruth Catlow, Sophia Drakopoulou, Steven Kovats, Tanzquartier Wien, tagr.tv, theoryand-practice.ru, Thomas Jelinek, Tine Scharffenberg, UBERMORGEN.COM, Uta Lambertz, Valie Göschl, Wiener Sezession, Wolfgang Müller-Funk sowie meinen Studentinnen und Studenten an der Middlesex University London und der Kunsthochschule Kassel.

Für Elena

Die Class Wargames Spieler:

Richard Barbrook
Ilze Black
Mark Copplestone
Rod Dickinson
Lucy Blake
Stefan Lutschinger
Fabian Tompsett
Alex Veness
Elena Vorontsova †

Inhalt

Stefan Lutschinger	
<i>Vorwort</i>	9
Fabian Tompsett	
<i>Einleitung zur englischen Ausgabe des erweiterten Drehbuchs</i>	11
Richard Barbrook und Fabian Tompsett	
<i>Class Wargames spielt Guy Debords Kriegspiel (das erweiterte Drehbuch)</i>	17
Mark Copplestone	
<i>Mehr als bloß ein Krieg der Spielzeugsoldaten</i>	69
Alex Veness	
<i>Das Xenon-Auge</i>	73
Richard Barbrook, Stefan Lutschinger, Fabian Tompsett	
<i>Schutzbund 1934 – Spiel die Revolution!</i>	77



Stefan Lutschinger

Vorwort

Der vorliegende Band präsentiert die erste Auswahl von Texten von Class Wargames Spielern in deutscher Sprache. Er erscheint zeitgleich mit der deutschen Fassung von Ilze Blacks Film *Class Wargames Spielt Guy Debords Kriegspiel*, der auf einer stark gekürzten Fassung des Drehbuchs von Richard Barbrook und Fabian Tompsett basiert. Die Originalfassung des Drehbuchs ist 2012 bei Unpopular Books unter dem Titel *Class Wargames Plays Guy Debord's The Game Of War (the extended script)* erschienen. Der ca. 30-minütige Film erklärt Debords Spiel über fünf Grundkonzepte: Terrain, Arsenale, Gefecht, Kavallerie und Verbindungslien. Die vorliegende deutsche Übersetzung der ungekürzten Originalfassung des Drehbuchs verdankt sich ebenso wie die deutsche Fassung unseres Films vor allem der Initiative von Elena Vorontsova. Ohne ihre steten Ermutigungen, neben der englischen, russischen, polnischen und lettischen auch eine deutsche Fassung zu produzieren, wäre diese wohl nie zustande gekommen.

Die vorliegende deutsche Übersetzung des Drehbuchs und Fabians Einleitung zur

englischen Ausgabe werden durch drei kurze Texte ergänzt. Mark Copplestones *Nicht bloß ein Krieg der Spielzeugsoldaten* wurde von uns im November 2008 als Flugblatt beim historischen Re-enactment der Oktoberrevolution *Rote gegen Rote* im Staatlichen Eremitage Museum St. Petersburg verteilt. *Rote gegen Rote* nahm sich die situationistische Ausstellung *Die Zerstörung von RSG-6* in Odense 1963 zum Vorbild, in der Michèle Bernstein das subversive Potential von Spielzeugsoldaten in ihren drei Arbeiten *Der Sieg der Pariser Kommune*, *Der Sieg der spanischen Republikaner* und *Der Sieg der Arbeiterräte von Budapest* untersucht hat, was im zweiten Kapitel von Richards neuem Buchs *Class Wargames. Ludic Subversion Against Spectacular Capitalism* (2014) ausführlich diskutiert wird. Das Brettspiel *Schutzbund 1934* zapft dieses Potential auf ähnliche Weise an, wie der Text von Richard, Fabian und mir erläutert. *Das Xenon-Auge* von Alex Veness ist eine digital nachgerüstete, antike Viktorianische Kamera, deren Glitch-Ästhetik die Menschen nicht so zeigt „wie sie sind“, sondern „wie sie existieren“ - als entfremdete Kreaturen in einer verzerrten Realität. Es dokumentiert die Veranstaltungen von Class Wargames seit 2007.

Venceremos!



Fabian Tompsett

*Einleitung zur englischen Ausgabe des
erweiterten Drehbuchs*

„Ich bin kein Philosoph, ich bin Strateg.“
Guy Debord

Wir präsentieren das Drehbuch von *Class Wargames* Spielt Guy Debords Kriegspiel, das die Grundlage für Ilze Blacks gleichnamigen Film darstellt. Ihre Adaption enthält starke Kürzungen des Drehbuchs, das wir hier in der ungekürzten Originalfassung publizieren.

Als ich 2007 das erste Mal von Richard Barbrook darauf angesprochen wurde, ob ich daran interessiert wäre, jenes Spiel zu rekonstruieren, das Guy Debord in seinem Buch *Le Jeu de Guerre* beschrieben hat, war er überrascht zu hören, dass ich das Spiel bereits gespielt hatte. Ich hatte damals in den 80er Jahren eine Kopie davon gekauft. Wie dem auch sei, als Debord 1991 alle verbleibenden Exemplare seiner Bücher einstampfen ließ, wurde *Le Jeu de Guerre* zu einer Art Rarität, da es sich schon vorher nicht gut verkauft hatte. Darüber hinaus hatte ich – damals in den 80er Jahren – eine Anzahl von Spielbrettern hergestellt. Nachdem ich einen

Riesenhaufen Krimskram in meiner Wohnung lange genug durchgestöbert hatte, fand ich passende Materialien für mein Vorhaben und war in der Lage, 50 Spielbretter aus Vinyl nach Debords Plänen zu produzieren. Ja, ich hatte es gespielt und in der Tat, ich war versucht gewesen, es in einer kleinen Auflage zu produzieren. Doch wichtigere Dinge verlangten nach meiner Aufmerksamkeit und das Spiel geriet in Vergessenheit.

Heute, mehr als zwanzig Jahre nach seiner Erstveröffentlichung, bin ich Teil eines Kollektivs, das das *Kriegspiel* in öffentlichen Aufführungen spielt; an Orten, die von der Salute Wargaming Convention (organisiert von den South London Warlords) bis zum früheren Hauptquartier der zaristischen Armee in St. Petersburg, das heute Teil des Staatlichen Hermitage Museums ist, reichen. Dieser letztere Auftritt wurde von Stefan Lutschinger organisiert, der im Jahr 2008 das Cyberfest, Russlands erstes Festival für kybernetische Kunst, co-kuratierte. Er schloss sich schnell unserer Gruppe an, die aus den Künstlern Rod Dickinson und Alex Veness, dem Figurendesigner Mark Copplestone, der Webdesignerin Lucy Blake, sowie Richard, Ilze und mir bestand. Im Nu waren wir Teil eines Revivals des Spiels, das von verschiedenen Gruppen auf der ganzen Welt wiederentdeckt und



gespielt wurde. Nicht nur hatten die Éditions Gallimard die französische Version 2006 wieder veröffentlicht, sondern auch Alex Galloway von der Radical Software Group in New York produzierte eine Onlineversion, das *Kriegspiel*. 2007 hatte Altas Press Don Nicholson-Smiths englische Übersetzung herausgegeben und 2009 setzte Ilze Black unser Drehbuch um.

Unser Kollektiv gab sich den Namen Class Wargames – der eine Referenz an das politische Schwergewicht Class War enthält, das ich damals in den 80ern mit half zu produzieren. Elena Vorontsova, die als letzte zu uns stieß, kümmerte sich um die Übersetzung unseres Films in die russische Sprache. Somit waren wir in der Lage, unsere öffentlichen Demonstrationen des Spiels durch eine Filmvorführung zu ergänzen. Dies ermöglichte uns zu zeigen, warum Debord fürchtete, dass das *Kriegspiel* sein einziges Werk bleiben sollte, „dem die Menschen irgendeinen Wert zumessen werden.“

Im Verlauf dieses Revivals erkannten wir, dass ein auf den ersten Blick geringfügig erscheinender Fehler in der englischen Übersetzung das Spiel unspielbar machte. Wir stießen auch auf akademische Versuche, das Spiel zu diskutieren, ohne es jemals selbst gespielt zu haben. Wir erkannten, dass der springende Punkt un-

seres Ansatzes war, dass wir, während wir das Drehbuch schrieben, das Spiel immer wieder spielten. Es war die Erfahrung des immer wieder Wiederholens, die uns über das Recycling eines Stücks Nostalgie für das 20. Jahrhundert (oder so-gar über eine Nostalgie für die Stunden des Kriegsspielens als Pubertierende) hin-astrug. Während wir vom Spiel lernten, begannen wir es als Trainingsgerät zu verstehen. Es war weit davon entfernt, bloß der Ausfluss einer alkoholdurchtränkten Laune eines Mannes zu sein, dessen Karriere ihren Zenit bereits überschritten hatte (wie einige boshafte Kritiker bemerkten), und wir lernten es zu schätzen.

Gerade als wir begannen, uns an die Arbeit machten, erklärte Christine Albanel – die im Anschluss eine Vizepräsidentin des französischen Telekommunikationsanbieters Orange wurde – in ihrer Funktion als Kulturministerin Debords Archiv zum Nationalheiligtum. Doch auch wenn gewisse Granden der Gegenwart mittlerweile nicht mehr umhin können, Debords intellektueller Schärfe ihren Respekt zu zollen, zweifeln immer mehr einfache Leute daran, dass es für die gegenwärtige Misere des Kapitalismus ein Heilmittel gibt und erkennen, dass die Notwendigkeit, den Kapitalismus endgültig zu überwinden, zunehmend an Bedeutung gewinnt. Wie unser Drehbuch – und Ilze Blacks großartiger Film – zeigen, ist es der



Konsumgesellschaft nicht gelungen, die Klassengegensätze aufzulösen. In der Tat, wir haben die politischen und ökonomischen Spannungen unserer Zeit vorhergesehen, die den Klassenkampf wieder auf die Agenda bringen. In diesem Kontext stellt die Publikation des Dreh-

buhs einen kleinen Beitrag zur Entwicklung jenes strategischen und taktischen Denkens dar, das erforderlich sein wird, um sich erfolgreich den Konflikten der Zukunft zu stellen.



Richard Barbrook, Fabian Tompsett

*Class Wargames Spielt Guy Debords
Kriegspiel (das erweiterte Drehbuch)*

1.0: TERRAIN

Zusammenfassung der Regeln

Das Schlachtfeld wird durch einen abstrakten Raster repräsentiert, der aus 20 x 25 identischen Quadraten gebildet wird. Die beiden Armeen bestehen aus Kampfeinheiten und Kommunikationseinheiten, welche jeweils ein Feld einnehmen. Manche Felder des Terrains sind als Berge gekennzeichnet, die keine Spielfigur betreten kann. Die Berge blockieren die Verbindungslien und behindern eine Kampfeinheit bei der Unterstützung einer anderen Figur im Angriff wie in der Verteidigung. Diese beiden Bergketten sind durch ein einzelnes Feld durchbrochen, das einen Pass darstellt. Diese natürlichen Eigenschaften werden durch Festungen und Arsenale ergänzt. Den Arsenalen entspringen die Verbindungslien: ein Netzwerk aus strahlenförmigen Geraden aktiviert die Spielfiguren. Die Arsenale und Pässe bieten den Besatzern einen numerischen Vorteil in ihrer Verteidigung. Kavallerie ist nicht in der Lage, Attacken gegen

Kampfeinheiten auf diesen Feldern zu reiten.

Das Spiel als Militärtheorie

Wirf einen Blick auf die Anordnung des Spielbretts. Das Terrain unterscheidet sich auf beiden Seiten geringfügig. Im Norden stehen die beiden Arsenale – hier und hier – näher beisammen, abgeschieden hinter einer überwiegend vertikal ausgerichteten Bergkette. Diese beiden Forts bilden einen starken Verteidigung für die linke Flanke, während das andere – hier herüber – das Arsenal an der exponierten rechten Flanke schützt. Im Unterschied dazu, betrachte wie die Arsenale des Südens an den Enden des Spielbretts liegen; eine horizontale Bergkette dominiert das Zentrum dieses Territoriums und dies hier sind seine drei Forts, die das Grenzland befestigen.

Bevor der Kampf beginnt, müssen die beiden gegnerischen Spieler über ihre Eröffnungsstrategien entscheiden. Wird der Norden – wie in dieser Konfiguration – die schwache rechte Flanke aufgeben, um seine Kampftruppen nahe seiner Forts auf der linken Seite zu konzentrieren? Oder wird er – wie in dieser alternativen Aufstellung – eine kleine Truppe abstellen, um seine starke Position auf der Linken zu halten, während sei-



ne Kavallerie ein Umgehungsmanöver auf dem offenen Terrain an der Rechten macht?

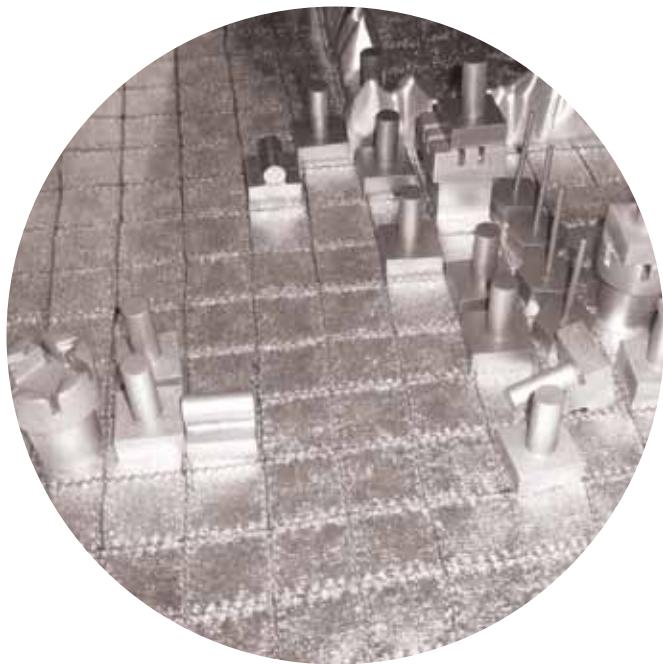
Im Süden dagegen ist der Spieler mit dem Dilemma einer langen Frontlinie konfrontiert. Falls der Großteil der Armee auf einer Flanke, entweder auf der Rechten wie hier – oder auf der Linken wie hier, eingesetzt wird, kann das Arsenal der anderen Flanke leicht erobert werden. Aber ohne ein Massieren der Kräfte auf der einen oder anderen Seite wird es dem Süden an Feuerkraft mangeln, um den Gegner im Kampf zu schlagen. Sieh nun wie der Süden in dieser zerstreuten Aufstellung mit nahezu sicherer Gewissheit eine Niederlage erleiden wird, sobald der Norden seine Kräfte auf dieser Seite des Spielbretts konzentriert und dann einen Angriff auf die südliche Flanke startet – oder dasselbe auf der anderen Seite des Spielbretts vollzieht und ein Umgehungsmanöver auf der rechten Seite in Angriff nimmt. Optimale Aufmarschpläne existieren weder im Spiel noch im Krieg – und doch sind manche besser als andere.

So lasset den Kampf beginnen! Zug um Zug müssen die Spieler versuchen, ihre strategische Vision in taktische Überlegenheit zu verwandeln. Beide Seiten manövrierten ihre Streitkräfte am Spielbrett auf der Suche nach der besten Position für den offenen Kampf,

um Festungen zu belagern und um Flankenangriffe durchzuführen. Sie sind gefangen in einem Kampf auf Leben und Tod, um die Verbindungslien des Gegners zu unterbrechen und die eigenen zu schützen. Das Verständnis der Stärken und Schwächen des Terrains beider Seiten des Spielbretts ist der Schlüssel zum Sieg. Werde Friedrich der Große im Siebenjährigen Krieg: ein paar wenige, gut positionierte Kampfeinheiten in stark befestigten Forts – wie hier im Norden – können den Feind lange genug ablenken, um zahlenmäßig überlegene Kräfte für einen K.O.-Schlag zu massieren. Übersetze die Alpen wie Bonaparte in Jahr 1796, um die österreichische Armee in Italien zu überrumpeln. Ein erfolgreicher Angriff gegen einen – wie hier von Süden – schlecht verteidigten Pass kann die überdehnten Verbindungslien des Opponenten zum Zerreißen bringen. Militärische Führungskraft ist eine Befähigung, die durch die Praxis perfektioniert wird. Spiele Guy Debords *Kriegspiel* – und du wirst lernen, auf dem politischen und kulturellen Terrain des Klassenkampfs zu kämpfen und zu siegen.

Militärtheorie Zitat

“Was man eigentlich den Coup d’œil eines Generals nennt, besteht in



zweierlei: Das erste ist das Talent, sogleich beurtheilen zu können, wie viele Truppen ein Terrain fassen kann. Dies lernt man nur durch Praxis, und wenn man selbst einige Lager abgesteckt hat. Das zweite, weit vorzüglichere Talent besteht darin, dass man gleich im ersten Augenblick alle Vortheile berechnet, die sich aus einem Terrain ziehen lassen. Dies Talent kann man sich erwerben und vervollkommen, sofern man mit glücklichen militärischen Anlagen geboren ist.”

Friedrich der Große, *Des Königs von Preußen Unterricht in der Kriegeskunst für seine Generale.*

Das Spiel als situationistische Politik

Auf den ersten Blick erscheint das Terrain als simpler Raster aus quadratischen Feldern, durchbrochen von den Bergketten. Wie dem auch sei: sobald der Spieler darüber beginnt nachzudenken, wie sich die Einheiten im Kampf verhalten wird eine komplexe topologische Transformation sichtbar. Da sich die Fähigkeit zur gegenseitigen Unterstützung der Figuren in geraden Linien ausbreitet, bleiben manche Felder ohne Unterstützung. Diese Eigenschaft erscheint vom Gesichtspunkt der Artillerie aus sogar

noch dramatischer und erreicht ihren Höhepunkt, wenn zunehmend komplexe Nachschubnetzwerke aus einem Labyrinth von Kraftlinien entstehen, die aus den Arsenalen und Kommunikationseinheiten entspringen.

Zu Beginn wird jedem Spieler seine Hälfte des Spielbretts zugeteilt, auf dem er im Geheimen seine Figuren in Stellung bringt. Sobald beide Seiten ihre Aufstellung genommen und enthüllt haben, wird das Terrain augenblicklich in eine einzige Antizipation von Bedrohungen verwandelt und auf dem Schlachtfeld eröffnen sich Gelegenheiten. Der Sieger ist jener Spieler, der die raumzeitliche Situation dadurch meistert, indem er am wichtigsten strategischen Punkt einen taktischen Vorteil wahrnimmt.

Die Lage der Arsenale verlangt nach einem Positionskampf während der Eröffnungs- züge des Spiels. Der geübte Spieler lernt, diese defensive Strategie beizubehalten, während er gleichzeitig in einen Manöverkrieg übergeht. Nur eine erfolgreiche Offensivstrategie eröffnet die notwendige Bewegungsfreiheit für deine Armee, während sie gleichzeitig die Optionen deines Gegners einschränkt. Doch Vorsicht! Für jene, die ihre Gelegenheiten verpassen oder ihre eigenen Schwächen übersehen, wird sich das Blatt schnell wenden.



Die Berge geben dem *Kriegspiel* seine eigentümliche Psychogeographie, die die Gegner auf gewisse Schauplätze zwingt. Der Defensiv-Vorteil der Kampfeinheiten in Forts und auf Pässen kann den nötigen taktischen Vorteil bringen und dabei helfen, einen feindlichen Vorstoß zurückzuwerfen, während Verstärkung geholt wird. Der Spieler, dem es an einem profunden Wissen über Psychogeographie mangelt, wird sich schnell in Verlegenheit gebracht finden, während sein Gegner durch ein geübtes Kommando das Hindernis der Berge und die Bollwerke der Forts in das große Ganze seiner Gesamtstrategie integriert.

Die beiden Gegner können als wetteifernnde Interpretationen der Topologie des physischen Raums unter dem spektakulären Kapitalismus verstanden werden, die ihren Zusammenhalt in Echtzeit unter Beweis stellen. Solange sie in der Lage bleiben, ihre Truppen zu versorgen, erhalten sie die Schlagkraft ihrer Armee aufrecht. Doch sobald die Kohärenz ihres Kommunikationsnetzes und ihres Nachschubs zusammenbricht, erleben sie eine Art Schwindel, da die Stabilität ihrer psychogeographischen Wahrnehmung unterbrochen wird: Nach dieser erfolgreichen Verhinderung ihrer Angriffspläne müssen sie ihre Kräfte neu formieren, um sich aus einer aussichtslosen Situation zu retten.

Ein Terrain ist mehr als ein Territorium. Hier werden die sozialen Beziehungen von Kampf, Bewegung und Kommunikation ausgespielt. Guy Debords *Kriegspiel* ist die ludische Manifestation des Klassenkampfs. Das Terrain konstituiert nicht bloß Raum allein, durch eine formlose Masse aus spärlich verteilten Feldern. Es wird von den opponierenden Armeen, die die Konfrontation am Spielbrett suchen in Psychogeographie transformiert. Ihr Wettstreit bestimmt den strategischen Scheidepunkt (pinch point), an dem eine erfolgreiche Spielerin ihre taktische Überlegenheit nützt, um sich des Sieges zu verschwören. Auf diese Weise spiegelt Debords Spiel die situationistische Kritik der kapitalistischen Landnahme. Als die Spione für den Frieden 1963 erfolgreich ein Notquartier der Regierung besetzten – von der britischen Herrscherklasse errichtete Bunker, von denen aus sie im Falle eines thermonuklearen Krieges über die verbliebene radioaktive Asche gebieten konnte – wurde dieser revolutionäre Akt als Enthüllung des Grades der Macht des Staates über das Terrain und seine hochentwickelte Etablierung eines totalitären Funktionierens von Autorität gefeiert. Spiele Guy Debords *Kriegspiel* – und du wirst lernen, die eingehexten Gründe des spektakulären Kapitalismus in die partizipatorischen Spielwiesen des kybernetischen Kommunismus zu verwandeln.



Debord Zitat

“Die proletarische Revolution ist diese Kritik der menschlichen Geographie, durch die die Individuen und die Gemeinschaften die Landschaften und die Ereignisse konstruieren müssen, die der Aneignung nicht mehr nur ihrer Arbeit, sondern ihrer gesamten Geschichte entsprechen. In diesem bewegten Raum des Spiels und der freigewählten Variationen der Spielregeln kann die Autonomie des Ortes wiedergefunden werden, ohne eine neue ausschließende Bindung an den Boden einzuführen, und dadurch die Wirklichkeit der Reise und des als Reise verstandenen Lebens zurückbringen, einer Reise, die in sich selbst all ihren Sinn hat.”

Guy Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*.

2.0: ARSENALE

Zusammenfassung der Regeln

Jede Seite verfügt über zwei Arsenale, die als Knotenpunkte eines Netzwerks von Verbindungslienien dienen. Dies sind die geraden Linien, die horizontal, vertikal und diagonal von den Arsenalen strahlenförmig wegführen. Ist eine Seite am Zug, darf der aktive Spieler bis

zu fünf Spielfiguren bewegen, die in Verbindung mit mindestens einem seiner Arsenale stehen. Der Spieler kann dann einen einfachen Angriff erklären, indem er all jene Figuren mobilisiert, die auf diese Weise miteinander in Verbindung stehen und deren Kampfwert auf ein beliebiges Feld angewendet werden kann. Desgleichen, wenn der Kampfwert des Verteidigers berechnet wird, müssen alle Figuren im Moment des Konflikts in Kommunikation mit dem Arsenal stehen. Ein Spieler kann ein gegnerisches Arsenal zerstören, indem er mit einer seiner Kampfeinheiten dessen Feld einnimmt. Jede gegnerische Figur muss zuerst geschlagen werden. Ein Arsenal ist zerstört, sobald der Besitzer erneut zum Zug kommt. Der Spieler, der als erstes beide Arsenale des Gegners eliminiert hat, hat das Spiel gewonnen.

Das Spiel als Militärtheorie

Die Arsenale liegen auf oder nahe an der hintersten Feldreihe und sind für beide Spieler sichtbar. Hier sind jene des Nordens, gruppiert um die vertikale Achse der Bergkette. Jene hier sind die Arsenale des Südens, weitab an den Flanken des Territoriums gelegen. Bonaparte scherzte einmal, dass eine Armee mit ihrem Magen marschiere. Er vergaß zu erwähnen, dass Soldaten weitaus mehr benötigen.



Die Arsenale versorgen die gegnerischen Armeen nicht nur mit Verpflegung, sondern auch mit Entlohnung, Rekruten, Waffen, Munition, Uniformen, Transportmitteln und medizinischer Versorgung. Die Front muss zu jedem Zeitpunkt mit den Arsenalen im Hinterland verbunden sein. Die Kunst des Krieges erfordert die Unterstützung einer Kriegswirtschaft.

Es ist wichtig, sich zu vergegenwärtigen, dass die Arsenale symbolische Repräsentationen bedeutender Städte des Nordens und des Südens darstellen. Von den Palästen, Parlamenten und Ministerien dieser urbanen Zentren aus schicken die herrschende Eliten beider Seiten Befehle an ihre Armeen im Feld. Staatsgewalt ist das treibende Moment militärischer Macht. Krieg ist die Fortsetzung von Politik mit anderen Mitteln. Der Weg zum Sieg besteht darin, die gegnerische Armee vom Nachschub abzuschneiden. Die Truppen können sich ohne wirtschaftliche Unterstützung und politische Weisung aus diesen urbanen Kraftzentren weder bewegen noch kämpfen. Während die Unterbrechung der Verbindungslien die Kampftruppen des Opponenten temporär außer Gefecht setzt, bewirkt die Zerstörung der Arsenale einen irreparablen Schaden für den Gegner. Erlerne die Teile-und-herrsche-Strategie von Bonaparte, der zuerst seine Kräfte konzentrierte, um die österrei-

chische Armee bei der Verteidigung Wiens im Jahre 1805 zu besiegen und danach die preußischen Truppen zu überwältigen, die Berlin im Jahre 1806 beschützten. Die Eroberung der beiden Hauptstädte beendete – jedenfalls für den Moment – den organisierten Widerstand gegen die französische Herrschaft über Europa. Der Norden folgt diesem ausgezeichneten Beispiel, indem er zuerst dieses Arsenal hier attackiert – und dann seine Kräfte herumreißt, um dieses Arsenal hier einzunehmen.

Doch was immer auch geschehen mag, wiederhole nicht Bonapartes fatalen Fehler aus dem Jahr 1812, Moskau zu besetzen und die Verbindungslien nicht vor einem Gegenangriff der russischen Streitkräfte zu schützen, die in Sankt Petersburg stationiert waren. Am Ende dieses Feldzugs war es die französische Armee, die von ihren Arsenalen abgeschnitten und ausgelöscht wurde. Beachte, wie der Süden in diesem Spiel diese wichtigen Lehren der Militärgeschichte missachtet hat. Ein gegnerisches Arsenal hier einzunehmen bedeutet, dass seine Armee – wie jene Bonapartes in Russland – nicht mehr im Stande ist, seine Verbindungslien zu schützen. Feldherrnkunst erfordert eine intelligente Kombination aus Mut und Vorsicht. Spiele Guy Debords *Kriegspiel* – und du wirst lernen, auf den Schlachtfeldern der Moderne die Bastionen der politischen



und wirtschaftlichen Macht zu dominieren.

Militärtheorie Zitat

“Wenn ein Heer von den Punkten seiner Entstehung zu einer Unternehmung vorschreitet, sei es der Angriff des Feindes und seines Kriegstheaters oder die Aufstellung an den Grenzen des eigenen, so bleibt es von jenen Quellen in einer notwendigen Abhängigkeit und muss die Verbindung mit ihnen unterhalten, denn sie sind die Bedingungen seines Daseins und Bestehens. Dieses Stück des Landes ist also die Grundlage des Heeres und aller seiner Unternehmungen, es muss mit demselben als ein Ganzes betrachtet werden.”

Carl von Clausewitz, *Vom Kriege*.

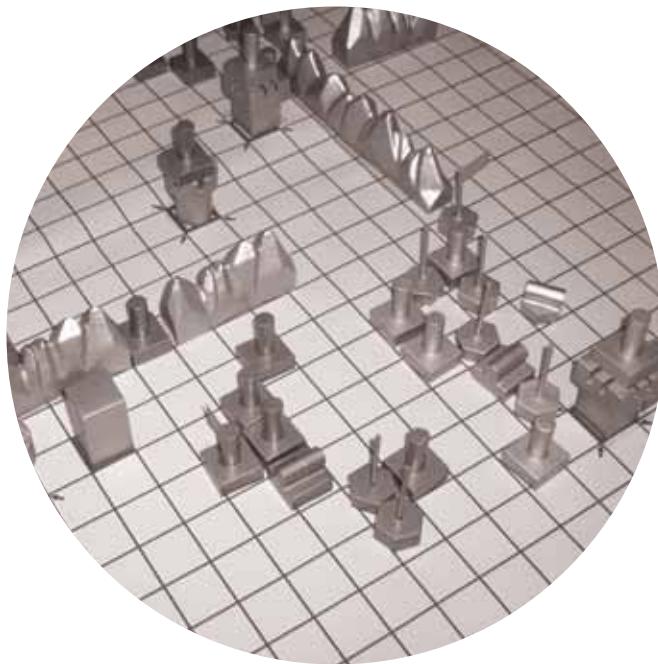
Das Spiel als situationistische Politik

Im *Kriegspiel* verfügen beide Spieler über zwei Arsenale. Der Sieg wird errungen, sobald eine Seite das Spielbrett dominiert, indem sie das Kommunikationsnetzwerk des Opponenten zerstört, das durch dessen Arsenal erzeugt und aufrechterhalten wird. Beide Spieler stellen das Spiegelbild des jeweils Anderen dar. Beide sind die Guten, Meister der

proletarischen Selbstermächtigung, die sich anschicken, die Bastionen der bürgerlichen Hegemonie zu stürzen. Die feindliche Arsenale repräsentieren den politischen und ideologischen Überbau der kapitalistischen Ausbeutung: die zentralisierten Hierarchien des Staates und der Medien. In diesem situationistischen Spiel antizipiert das Zertrümmern dieser Bollwerke der spektakulären Unterdrückung den Triumph des libertären Kommunismus.

Die eigenen Arsenale stellen für die Spieler die Verkörperungen der Arbeitermacht dar. Die Situationisten feierten den Entschluss unserer Klasse, der Isolation und Entfremdung in der industriellen Zivilisation zu entkommen. Allein, repräsentative Demokratie allein reicht dazu nicht aus. Gewerkschaften und sozialistische Parteien können unsere Lebensbedingungen nur innerhalb des existierenden kapitalistischen Systems verbessern. Partizipatorische Demokratie ist das Leitmotiv der nächsten Stufe der menschlichen Zivilisation. Massentreffen und Community-Medien sind die ersten Vorausahnungen unserer Emanzipation von der Herrschaft des Kapitals: sie repräsentieren das zeitgenössische Äquivalent zu den bewährten Institutionen der Arbeiterräte.

Die beiden Spieler üben ihre situationistischen Erkenntnisvermögen aus, indem



sie die Rolle der Diktatur des Proletariats einnehmen. Ihre eigenen Arsenale sind die Arbeiterräte: Symbole unserer Klasse als der lenkenden Kraft der Hi-Tech-Moderne. Das *Kriegspiel* antizipiert den Fall der Berliner Mauer 1989, indem es das falsche Utopia des Leninismus in seinen verschiedenen Erscheinungsformen zurückweist. „Alle Macht den Arbeiterräten“ mag die Parole der russischen Revolution gewesen sein. Aber nachdem die Bolschewiken im Oktober die Staatsmacht an sich gerissen hatten, wurde diese Sehnsucht nach Demokratie auf eine leere Phrase reduziert. Im Namen der Arbeiterräte restaurierte Lenins Partei den Despotismus der absoluten Zarenmonarchie in einer tödlicheren Form. Die Arsenale des Bolschewismus sind jene des bürgerlichen Feindes – und seine Kommunikationseinheiten sind Generäle, die Archetypen spezialisierter Macht. Im Gegensatz dazu verstehen die situationistischen Spieler ihre Arsenale als Arbeiterräte: das Proletariat bestimmt sein Schicksal in Generalversammlungen. Ihre Kommunikationseinheiten sind keine Generäle sondern abwählbare Delegierte, deren Autorität sich aus den partizipatorischen Institutionen des *kybernetischen Kommunismus* herleitet. Sobald sie das Netzwerk der Kraftlinien verlassen, das den Arbeiterräten entspringt, schwindet ihre Macht sofort. Beide Seiten sind vor die gleiche Aufgabe ge-

stellt: den Aufstieg der Interaktivität in den Institutionen des täglichen Lebens zu befördern.

All jene, die Guy Debords *Kriegspiel* spielen, sind Situationisten. Durch die leibhaftige Praxis von Angriff auf und Verteidigung dieser Arsenale können sie revolutionäre Theoretiker der proletarischen Selbstbefreiung werden. Die Besten unter ihnen werden diese durch das Manövriren von Figuren über das Spielbrett erworbenen Fähigkeiten einsetzen, um Siege in den Kämpfen des Alltagslebens zu erringen. Doch wisst dies – Class Wargames sorgt sich nicht um jene, die zu Meisterspielern des *Kriegspiels* aufsteigen wollen. Wir verachten Opportunisten, die sich durch derart erbärmliche Voreingenommenheiten versuchen lassen. Jene, die die Agonie der Niederlage durch die Zerstörung ihrer Arsenale durch den Gegner erfahren, lernen mehr über sich selbst – und die Welt in der sie leben – als diejenigen, die den Sieg einstecken; vor allem wenn sich dieser Sieg mehr dem Glück als dem Verstand verdankt.

Wir wissen, dass das *Kriegspiel* eine Zone proletarischer Entwicklung darstellt. Dieser Mikrokosmos des Klassenkampfs ist eine dialektische Aktivität, die nicht allein die Spieler involviert, sondern das gesamte soziale Ambiente in dem gespielt wird. Das



Spiel ist ein Instrument der Geselligkeit, eine raumzeitliche Situation auf der Tischplatte. Seine Spieler können im Spiel ihre eigenen Vorstellungen realisieren, indem sie entweder gerissene Pläne für die Eroberung der gegnerischen Arsenale zur Anwendung bringen oder mit einer Oberflächlichkeit reagieren, die proportional zu ihrem Alkohol- und Marijuanakonsum steht. Andere mögen nicht als Spieler partizipieren wollen, sondern es bevorzugen zu flirten, zu plaudern oder zu kiebitzen. Class Wargames widmet sich der Schaffung von Momenten in Raum und Zeit, in denen das Schicksal eines Arsenals auf einem intensiven emotionalen, kreativen und intellektuellen Niveau erlebt wird. Die Eroberung proletarischer Macht erfordert ein umfangreiches militärisches Wissen. Spiele das *Kriegspiel* – und du wirst lernen, wie du Alles für den Kampf um die kollektive Befreiung geben kannst.

Debord Zitat

“Nicht nur erschließt das *Détournement* neue Aspekte des Talents, sondern indem es sich mit allen gesellschaftlichen und rechtlichen Konventionen konfrontiert, kann es auch nicht verfehlten, als ein machtvolles kulturelles Instrument im Dienste eines wohlverstandenen Klassenkampfes in Erscheinung

zu treten. Der wohlfeile Charakter seiner Produkte ist die schwere Artillerie, mit der sich alle chinesischen Mauern der Intelligenz in den Grund schießen lassen. Hier haben wir ein reelles Mittel proletarischen Kunstunterrichts, den ersten Entwurf eines *Medienkommunismus*.“

Guy Debord and Gil Wolman, *Gebrauchsanweisung des Détournements*.

3.0: GEFECHT

Zusammenfassung der Regeln

In Guy Debords *Kriegspiel* werden Gefechte zwischen den beiden Armeen arithmetisch ausgetragen. Die Kampfeinheiten setzen sich aus Infanterie-, Kavallerie- und Artilleriefiguren zusammen. Die Kommunikationseinheiten besitzen keinen Kampfwert für die Offensive, können aber einen Beitrag zur Verteidigung leisten. Der Spieler, der am Zug ist, nominiert ein vom Gegner besetztes Feld für eine Attacke. Danach werden die Einheiten abgestellt, die an dem Angriff teilnehmen. Der Verteidiger zeigt an, welche seiner umgebenden Kampfeinheiten seine bedrohte Figur unterstützt.

Jede Spielfigur hat einen numerischen Kampfwert für Angriff und Verteidigung. Der Ver-



teidiger kann von einem Geländevorteil seines Terrains und der Position seiner Arsenale und Forts profitieren. Die kombinierten Kampfwerte beider Seiten werden in dieser Auseinandersetzung zusammengezählt und verglichen. Die Offensive des Spielers, der am Zug ist, hat keinen Effekt solange nicht die Summe des Kampfwerts der angreifenden Figuren größer ist als die der verteidigenden Figuren. Wenn die Punktzahl des Aggressors die des Verteidigers um nur einen einzigen Punkt übersteigt, muss der Verteidiger mit seiner Figur auf ein angrenzendes Feld ausweichen, wobei dieser Zug als einer seiner fünf erlaubten Züge in der nächsten Runde gilt. Falls ein Ausweichen unmöglich ist, wird die Spielfigur vom Brett genommen. Die Figur ist geschlagen, wenn die Punktüberlegenheit größer als eins ist.

Das Spiel als Militärtheorie

Die beiden Spieler – Norden und Süden – haben ihre Figuren in ihrer Eröffnungsposition in Aufstellung gebracht. Debords Spiel beginnt mit einem Manövrieren beider Seiten, um die jeweils eigene taktische Überlegenheit an wichtigen strategischen Punkten auf dem Spielbrett zu erreichen. Beide Seiten wissen, dass der Punktewert einer Kampfeinheit in der Verteidigung stärker ist als im An-

griff. Die erste Priorität ist daher sicherzustellen, dass ihre Truppen in der Lage sind, sich gegenseitig Unterstützung bei einer feindlichen Offensive zu bieten. Folge dem Beispiel Wellingtons bei Waterloo 1815, der eine ineinander verzahnte defensive Linie baute, die jedem Versuch der Franzosen, sie zu brechen, widerstanden hat. Beachte, wie die Infanterie- und Artilleriefiguren des Nordens hier ihre Position beziehen und sich durch ihre kombinierten Kampfwerte gegenseitig decken.

Doch – im Spiel wie im Krieg – kann diese vorsichtige Strategie zwar dabei helfen, eine drohende Niederlage abzuwenden, wird aber für sich genommen dennoch nicht zum Sieg führen. Die Zerschlagung des feindlichen Kommunikationsnetzes kann nur durch ein Übergehen in die Offensive erreicht werden. Hier hat die Armee des Nordens gerade einen Flankenangriff des Südens zurückgeworfen. Nun ist es an der Zeit, die Initiative am Schlachtfeld zu ergreifen. Der Norden mag weniger Truppen am Spielbrett haben als sein Opponent, aber er versteht es, die Kampfwerke dieser Infanterie-, Kavallerie- und Artillerieeinheiten zu einer erfolgreichen Attacke gegen diese Figur des Südens auf diesem Feld hier zu kombinieren. Die Punktzahl beider Seiten werden hochgerechnet und der Norden liegt mit zwei Punkten in Vorsprung. Der



Süden verliert seine Kavallerieeinheit. Aber noch mehr, die Verbindungsleitung des Südens ist nun gefährlich exponiert: der Norden weiß, was als nächstes getan werden muss. Ein Schlag hier – und das Spiel ist vorbei.

Ahme Bonapartes Strategie in der Schlacht von Austerlitz 1805 nach. Die französische Armee schlug die zahlenmäßig viel stärkeren vereinten Kräfte der österreichischen und russischen Imperien erst durch Umgehungsmanöver in die Flucht, indem sie jene Truppen zerstreute, die ihre Verbindungslinien schützten – um dann ihren eigenen Angriff auf die schwächste Stelle in der feindlichen Verteidigung zu konzentrieren. Die Überlegenheit in einem entscheidenden Kampf um ein strategisch wichtiges Feld auf dem Spielbrett bringt einen eleganten Sieg. Doch manchmal ist das Endresultat nicht so eindeutig. In dieser Position wird der Norden diese mächtige Figurengruppe zerstören müssen, bevor er dem Süden die Niederlage bescheren wird. Folge dem Beispiel Grants im letzten Jahr des Amerikanischen Bürgerkriegs. Seine Unionstruppen rieben Lees Nord-Virginia-Armee in einer Reihe von verlustreichen Schlachten auf, bis das Heer der Konföderation nicht mehr genug Soldaten hatte, um Richmond zu halten – das einzige verbliebene Arsenal der rebellierenden Sklavenhalter. Der Opfergang von Spielfigu-

ren ist taktisch brillant, solange die Verluste des Feindes höher sind. Militärische Logik ist grausam und erbarmungslos: einzelne Soldaten fallen oder werden brutal verstümmelt, damit die Armee als Ganzes die Früchte des Sieges ernten kann. Spiele Guy Debords *Kriegspiel* – und lerne, wie die Kämpfer der Revolution – durch ihre Vereinigung in einer unaufhaltsamen Offensive – den Wächtern der Reaktion ihren Willen aufzwingen können.

Militärtheorie Zitat

“**B**ei einer unterlegenen Armee besteht die Kriegskunst darin, immer mehr Kräfte als ihr Feind an dem Punkt zu haben, wo man angreift oder angegriffen wird. Im Krieg besteht das Genie darin, durch die Tat zu denken.”

Napoléon Bonaparte, *Maximen und Gedanken: Die Kriegskunst*.

Das Spiel als situationistische Politik

Das *Kriegspiel* täuscht Interesse an der bürgerlichen Kriegsführung vor, um das Spiel der proletarischen Liebe zu entdecken. Norden und Süden treten sich am Terrain des Spielbretts gegenüber – und finden sich



in die Zeit der Geburtswehen der Moderne zurückkatapultiert. Infanterie, Kavallerie und Artillerie stehen ihnen zu Befehl. Triumph und Verlust, das Schlagen und Geschlagen werden dieser Figuren im Kampf ist die Maßeinheit für ihr Ringen um die Vorherrschaft am Schlachtfeld. Debord wählte die historische Metapher seines Spiels mit Bedacht. Am Scheitelpunkt der Moderne, im Zeitabschnitt zwischen der Englischen Revolution und dem Amerikanischen Bürgerkrieg, waren beide Geschlechter ähnlich hohen Risiken eines frühzeitigen Todes ausgesetzt. In dieser Epoche bevor Antibiotika und Maschinengewehre die Spiele von Liebe und Gewalt bis zur Unkenntlichkeit entstellt haben, hatten Frauen die gleichen – oder sogar bessere – Chancen während der Geburt zu sterben wie ein Mann auf dem Schlachtfeld. Mann oder Frau, in diesen Tagen musste man alles aufbieten um den nächsten Morgen zu überleben.

Kriegsspiele sind eine Aktionsform, die geeignet ist, solch intensive, flüchtige Momente im großen Narrativ der Menschheitsgeschichte nachzustellen und mitzuhelfen, unser Verständnis der Gegenwart zu vertiefen. In der Gründungslegende des Hosenbandordens, dem bedeutendsten Militärorden im England des Mittelalters, spielt Edward der Dritte gegen die Countess von Salisbury Schach. Könige

ginnen, Läufer, Türme, Springer und Bauern würden den Ausgang dieses Kampfs der Geschlechter entscheiden. Edward Plantagenet verlor zum Vorteil der Countess den Wetteinsatz auf den Kopf seines Königs in der Form eines Rubins. Schachmatt – die Herrschaft eines Geschlechts über das andere. Wie sehr sich doch Debords Spiel von seinem illustren Vorgänger unterscheidet! Dieses Mal sind die Spieler liebende Genossen, nicht rivalisierende Aristokraten. In ihrem Buch zum Spiel nehmen Guy Debord und Alice Becker-Ho die Rollen von Süd und Nord ein. Dieser anschauliche Wettstreit ist eine Beziehungsgeschichte: Die Tischplatte wird zur erogenen Zone, an der der Erfinder und seine Frau sich zum libidinösen Kampf gegenüberstehen. Die Partie beginnt mit einem kühnen Vorspiel des Nordens mit dem westlichen Arsenal des Südens, das schon bald von dessen Avancen eingenommen wird. Als Reaktion auf diesen Vorstoß galoppiert der Süden mit seiner Kavallerie bis zur linken Flanke des Nordens, der mit einer einladenden Geste die Balance nach Osten verschiebt. Die Initiative ergreifend, liebkoste der Süden den Gipfel der Bergkette des Nordens bevor er sich dem Akt der Penetration hingibt, der gefährlich knapp an das zentrale Fort des Nordens gelangt. Doch plötzlich, mit einem machtvollen Stoß geht der Norden zum Gegenangriff über, seine Kräfte umfassen den



Süden, der sich – mit entblößter Flanke – in einem Fort verschanzt, um einen geordneten Rückzug in ein eigenes Territorium anzutreten. Endlich am Höhepunkt angelangt, nach der Erfahrung des “Kleinen Todes” des Rückzugs, erschlaffen die Kräfte des Südens und ziehen sich – völlig erschöpft – vom Kampf zurück.

Der König und der Situationist hatten bei-
de eine Sache gemein: sie wurden bei-
de von einer Frau im Kriegsspiel geschlagen.
Dennoch, der Countess von Salisbury brachte
ihr Sieg das gleiche Verderben wie eine Nie-
derlage: der Rubin in ihrem Besitz symboli-
siert die Flexibilität ihrer Tugend. Edwards
Schachspiel war das der aristokratischen Do-
minanz und führte zur Geste des Anlegens des
Strumpfbands der Countess: das patriarchale
Symbol des inneren Zirkels der englischen Eli-
te bis zum heutigen Tag. Im Gegensatz dazu
stellt der Sieg von Alice über ihren Ehemann
einen Grund zum ausgiebigen Feiern dar.

In ihrem situationistischen *Kriegspiel* sti-
muliert das kompetitive Spiel psychologi-
sche Intimität zwischen den Geschlechtern.
Gewinnen oder Verlieren waren gleicherma-
ßen lustvolle Erfahrungen. Unter Genossen
kann es keine Herren und Knechte geben.
In beiden Erzählungen besiegt eine Frau den
Mann bei einer militärischen Simulation.

Aber nur im *Kriegspiel* erbietet der Besieg-
te der Siegerin freudig seinen Respekt. Als
Guy und Alice ihre Figuren über das Spiel-
brett bewegten, war Krieg die Fortsetzung
der körperlichen Liebe mit anderen Mitteln.

Der illustrativer erotischer Wettstreit demons-
trierte, wie Solidarität als eines der Leitprinzi-
pien im *Kriegspiel* eingebettet ist. Eine isolierte
Einheit ist verletzlich, im Kampf einfach zu
besiegen und immer in Gefahr, umgangen und
überlistet zu werden. Aber eine Gruppe von
Figuren, die den Schulterschluss probt und die
Reihen schließt, wird in Waffenbrüder und –
schwestern transformiert, die gemeinsam ihre
Kampfkraft erhöhen und deren Nachschubli-
nien sich gegenseitig unterstützen. Diese Rot-
ten bleiben gegenüber einem Frontalangriff
unempfindlich und werden nur angreifbar,
wenn – und nur wenn – ihre Verbindungsli-
nen zu ihren Arsenalen unterbrochen werden.
Durch die Belohnung von Solidarität im Spiel
wirkt Guy Debords *Kriegspiel* als Instrument
der Anti-Militarisierung in unseren revoluti-
onären Kämpfen. Hier geht es nicht darum,
die Frage der Arbeitermilitanz abzutun, die
so oft das Schicksal unserer Klasse in den ver-
gangenen zweihundert Jahren bestimmt hat.

Im Gegenteil. Debord hilft uns, die politi-
sche Rolle der Gewalt zu erkunden, ohne



durch Gefühle von Angst und Ekel dominiert zu werden. Das Spielen von Guy Debords *Kriegspiel* zeigt, dass der Einsatz von körperlicher Gewalt nur im Rahmen eines Kommunikationsnetzwerks zum Sieg führt. Der Sturz des Feindes unter Einsatz eines Minimums an Gewalt ist eine spezielle militärische Fähigkeit, die jeder Situationist perfektionieren muss. Der Fortschritt der proletarischen Revolution kann nicht in Hektolitern vergossenen Blutes gemessen werden – es sind in der Tat die Kräfte der Konterrevolution, die mit ihrem Enthusiasmus für Tod und Zerstörung ihr eigenes Schicksal besiegen. Die Zertrümmerung des Spektakels und die Ablösung der Vollstrecker des entfremdeten Alltags erfordern fortgeschrittenere Formen des politischen Kampfes, die über den Kampf auf den Barrikaden oder in die Straße hinausgehen. Es ist die Bourgeoisie, die den romantischen General – Cromwell, Washington und Bonaparte – als Retter der Nation proklamiert. Es ist die Bürokratie, die den Mann in Uniform verehrt – Trotzki, Mao und Che – als den Held der Massen. Das Proletariat wird nicht den gleichen Fehler machen. Unsere Revolution wird nicht militarisiert – sie wird erotisiert werden!

Debord Zitat

“Ich habe also die Logik des Krieges studiert. Vor nun schon längerer Zeit ist es mir übrigens gelungen, seine wesentlichen Spielzüge auf einem recht einfachen Schachbrett zu veranschaulichen [...]. Ich habe dieses Spiel gespielt und einige seiner Lehren auf die Führung meines oft schwierigen Lebens angewandt – für dieses Leben gab ich mir auch selbst eine Spielregel vor, und ich habe mich an sie gehalten. Die Überraschungen, die dieses *Kriegspiel* birgt, sind schier unerschöpflich, und es ist, befürchte ich, vielleicht mein einziges Werk, dem man wagen wird, einen Wert zuzugestehen.”

Guy Debord, *Panegyrikus*.

4.0: KAVALLERIE

Zusammenfassung der Regeln

In Guy Debords *Kriegspiel* können sich Infanterieeinheiten ein Feld und bereitete Einheiten zwei Felder pro Runde bewegen. Dieser Zug kann aus einer beliebigen Sequenz aus vertikalen, horizontalen oder diagonalen Feldern bestehen. Bergketten blockieren jede Art von Bewegung.



Die Kavallerie-Spielfiguren sind ferner mit der Fähigkeit zur berittenen Attacke ausgestattet. Diese Einrichtung gibt ihnen einen numerischen Vorteil im Angriff, doch dieser zusätzliche Bonus kommt nur unter bestimmten Umständen zu tragen. Kavallerieeinheiten, die eine kombinierte berittene Attacke reiten, müssen sich entweder im an das angegriffene angrenzende Feld befinden oder in einer geraden Linie von bis zu vier Einheiten angreifen: darin besteht der Schockeffekt von Pferden und Männern, die geraus aus ins Zentrum der feindlichen Position vorstoßen. Diese Form des Angriffs ist nicht verfügbar, wenn sich die verteidigende Figur auf einem Pass oder in einem Fort verschanzt. Kavallerieeinheiten können in einer kombinierten Attacke teilnehmen, wenn sie aus dem Pass ausfallen, aber nicht aus einem Fort.

Das Spiel als Militärtheorie

Hier hat der Süden das Spiel begonnen, indem der Großteil seiner Armee in der Mitte des Spielbretts Position bezogen hat. Achte darauf, wie seine vier Kavallerieeinheiten – verstärkt durch eine berittene Artillerieeinheit – umsichtig an der linken Flanke Aufstellung nehmen. Zum Glück für den Süden hat der Norden dessen Eröffnungsstrategie kopiert –

und mehr noch. Schau, wie nahezu alle Figuren auf der östlichen Seite des Spielbretts im Stich gelassen wurden. Dieses westliche Arsenal hier liegt völlig ungeschützt da und sogar das zentrale Arsenal wirkt verwundbar. Ein Angriff des Südens durch die Mitte hindurch würde die vitale Verbindungsleitung des Arsenals, die diese Einheiten hier versorgt, da abschneiden. Es wird noch einige Züge mehr benötigen, bevor diese vier Kavallerieeinheiten sich von der Ostflanke lösen und den Schauplatz der Auseinandersetzung im Zentrum erreichen können. Der erste Zug wurde verpatzt – und der Norden ist bereits dabei, das Spiel zu verlieren.

Jetzt muss sich der Süden entscheiden, wie er einen Vorteil aus seiner überlegenen Position ziehen will. Sein kluger Einsatz dieser vier Kavallerieeinheiten wird das Spiel entscheiden. In einer Epoche des Krieges mit Pferden und Musketen stellte die Kavallerie die Elite-truppe einer Armee dar. Sie dient als hochmobile Vorhut, die die Abwehr der Opposition weit zu umgehen und tief in feindliches Gebiet einzudringen vermag. Die Kavallerie war der Stoßtrupp einer Armee – eine unaufhaltsame Macht, die alles weglegte, was sich ihr entgegenstellte. Dennoch, diese berittenen Soldaten waren teuer in der Rekrutierung, Ausbildung, im Training und im Erhalt. Ein guter Feldherr musste den genauen Zeitpunkt kennen, um



diese wertvollen Einheiten ins Gefecht zu schicken und damit den bestmöglichen Ausgang der Schlacht zu sichern. Zu früh, und gegen das falsche Ziel eingesetzt – wie die französische Kavallerie bei Waterloo im Jahr 1815 – und die Armee verliert ihre mobile Reserve. Zu lang auf den richtigen Moment warten – wie die Österreicher bei Arcola im Jahr 1796 – und die Armee wird bereits geschlagen sein, bevor der Kampf begonnen hat. Die Erfolge der Kavallerie machen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage auf dem Schlachtfeld aus.

Der Süden hat zwei Möglichkeiten: ein Angriff auf der Linken oder eine Reihe weiter durch die Mitte. Die erste Option würde bedeuten, diese Kavalleriefigur auf ein Kommandounternehmen mit dem Ziel der Zerstörung des westlichen Arsenals des Nordens zu schicken, während diese anderen drei den Aufmarsch von Infanterie und Artillerie im Zentrum verstärken. Hierbei handelt es sich um die Strategie, die Sherman beim berühmtem Marsch zum Meer von 1864 zur Anwendung brachte, als die Kavallerie der Unionstruppen die konföderierten Verteidigungsanlagen umging, um Charleston zu erobern – die Bastion der Ökonomie der Sklaverei. Im Würgegriff gefangen, sah sich Richmond – die Hauptstadt der Sezessionisten – nun mit den Angreifern im Rücken durch Grants vorrückende Armee

bedroht, während die Verteidiger in den Anlagen alle Hände voll zu tun hatten, um die Angreifer abzuwehren. Lerne, wie die Gegenseite – mit ihrem eroberten westlichen Arsenal – nun auch das verbleibende Arsenal im Zentrum bedroht: mit einem Umgehungsmanöver um die vertikale Bergkette und einem direkten Angriff mit den gesammelten Streitkräften um dieses Fort herum. Früher oder später wird der Norden seine Niederlage eingestehen müssen.

Die zweite Option des Südens ist, alle vier Kavallerieeinheiten inklusive berittener Artillerie im Zentrum des Bretts aufzubringen. Während die um das Fort gruppierten Infanterieeinheiten seine rechte Flanke decken, kann diese mobile Kommandoeinheit durch die Mitte auf das schwach verteidigte Arsenal vorstoßen. Mit Unterstützung der berittenen Artillerie kann eine kombinierte berittene Attacke die Einheiten des Nordens überrumpeln, die diesen Weg hier blockieren. Kopiere Oliver Cromwells Taktik bei Naseby 1645, als der Schockeffekt seiner Roundhead-Kürassiere die Truppen von Charles Stuart in die Flucht schlug – und die Parlamentsarmee in York, dem Arsenal der Royalisten, einmarschiert ist.

Wenn der Süden dieses zentrale Arsenal einnehmen kann, wird der Norden das Spiel verlieren. Eine neuralgische Verbin-



dungslinie zwischen dem westlichen Arsenal hier und der Armee dort drüben offen zu halten ist nahezu unmöglich. Der Süden könnte all seine berittenen Einheiten bei einem Angriff verlieren – und das Spiel immer noch gewinnen. Im Jahr 1854 vernichtete die Attacke der Leichten Brigade die Leichte Brigade, aber die französischen und britischen Armeen besiegten letztendlich die Russen – demoralisiert durch diese Demonstration von rücksichtslosem Mut – in der Schlacht von Balaklava. Die Kavallerie ist dazu da, geschliffen und verheizt zu werden. Manchmal müssen Elitetruppen geopfert werden, damit die Armee als Ganzes über den Feind triumphieren kann.

Spiele Guy Debords *Kriegspiel* – und Slerne, welche Vorbereitungen die künstlerische und intellektuelle Avantgarde treffen muss, um im siegreichen proletarischen Aufstand gegen die Gesellschaft des Spektakels zu kämpfen und zu sterben.

Militärtheorie Zitat

“Ein massierter Kavallerieangriff erzeugt einen ungeheuren Schockeffekt, dem sich nur ausgesprochen tapfere Truppen, gleichermaßen mutig und gut geführt, von Angesicht zu Angesicht zu stellen vermögen.

In 49 von 50 Situationen wird ein Truppen- teil zögern, in Unordnung geraten, vor der Courage des Anderen. Ein entschlossener Angreifer darf nicht auf dem faulen Pelz liegen. Er mag vielleicht, inmitten dieses Tumultes, am Ende nicht triumphiert haben, ohne selbst in Unordnung zu geraten zu sein, aber seine Unordnung wird eine siegreiche gewesen sein, und eine gute Kavallerieeinheit sammelt sich im Angriff, während den Besiegten die Angst im Nacken sitzt.”

Charles Ardant du Picq, *Études sur le combat*.

Das Spiel als situationistische Politik

Proletarier, ziehen wir die Lehren aus unserer Geschichte! Es sind die Missgeschicke, die zur Meisterschaft in der Kriegskunst führen. Am Beginn des ersten Jahrtausends waren die römischen Legionen – eine professionelle und disziplinierte Infanterie – die Herren der europäischen Schlachtfelder. Die herrschende Elite dieser Sklavenhalterzivilisation – die Equites – mag ihre Selbstbezeichnung vom Landadel hergeleitet haben, der sich den Unterhalt eines Pferdes für den Militärdienst leisten konnte, aber im Grunde handelte es sich bereits um eine zivile Kleptokratie, die aus Geschäftsleuten und Beamten bestand. Die



Söldnerarmee des Kaisers hatte sie mit einem Vetorecht gegen radikalen sozialen Wandel ausgestattet, ohne sich selbst an den Kampfhandlungen beteiligen zu müssen. Unter diesen Umständen konnte der Sprung auf eine nächste, höhere Zivilisationsstufe nur von außen kommen, von den verachteten Barbaren, den nomadischen Stammesgesellschaften der zentralasiatischen Steppe. Bis zum dritten Jahrhundert war ihre schwere Kavallerie im Besitz der Fertigkeiten und Ausrüstung, um eine professionelle Infanterie im offenen Kampf zu besiegen. Die Krieger auf Pferderücken führten den Übergang von der Sklaverei in die Leibeigenschaft auf der eurasischen Landmasse an.

Lauschen wir dem Ende der Geschichte in Muhammad Ibn Chalduns Erzählung "Die Muqaddimah". Nach und nach würde eine tapfere Horde von Nomaden durch die Städte ziehen und die korrupten und grausamen Herrscher dieser Welt zur Rechenschaft ziehen. In einem nicht enden wollenden Zyklus würde diese neue Kriegerkaste am Ende selbst den Versuchungen des Fleisches erliegen – und ihrerseits von einer neuen Aristokratie von stählernen Männern auf Pferderücken hinweggefegt werden. Kein Wunder, dass Ibn Chaldun so dachte. Er war ein Waisenkind des untergegangenen arabischen Kalifats. Seine Urgroßeltern waren 1258 im Erwachsenenalter, als die

mongolischen Horden unter Hülegü Bagdad – den Schmelziegel mittelalterlicher Gelehrsamkeit und Handwerkskunst – plünderten. Dennoch, sogar ein so aufmerksamer Gelehrter wie Ibn Chaldun erkannte nicht, dass – innerhalb dieser unveränderlichen Dialektik zwischen Steppe und Stadt – bereits die Voraussetzungen für die nächste Stufe der sozialen Evolution vorhanden waren. Die Kriegeraristokratie verachtete den Handel und die Manufaktur als unmännliche Lebensgrundlage des Stadtbewohners. Als Meistern des weiten Landes entglitt den berittenen Nomaden die Kontrolle über die Straßen der Städte zugunsten des aufstrebenden Bürgertums – einer Klasse von Städtern, deren Scharfsinn sie an Stelle der Kriegeraristokratie setzte. In der neuen Aufteilung von Wettbewerbsstreben und Lohnarbeit standen berittene Elitesoldaten für jedermann mit ausreichenden Kapitalressourcen bereit.

Im *Kriegspiel* konstituieren die Kavallerieeinheiten eine politisch-militärische Elite, die kostbarste Ware auf dem sozialen Schlachtfeld der Moderne. Es liegt allein an der Geschwindigkeit der Kavallerie und dem ungeheuren Schockeffekt der zusätzlichen Bonuspunkte einer kombinierten berittenen Attacke, der das Spiel von einem Positionskampf in eine Manöverschlacht transformiert, in der ein beherzter Angriff zur besten Verteidigung wird. Für



Debord war das *Kriegspiel* seine Muqaddimah – eine Meditation über die welterschütternde geopolitische Umwälzung, welche die Zeiten, in die er geboren wurde, geprägt hatte. Ebenso wie Ibn Chaldun war Debord ein Waisenkind der Geschichte, aber in seinem Fall war es die russische Revolution von 1917, die in seinem Kopf herumspukte. Radikale Intellektuelle aus Debords Generation mussten sich die entscheidende Frage stellen: besitzen sie ausreichend moralische Integrität, um den Versuchungen des Bolschewismus zu widerstehen? Die Arbeiterbewegung wird gestählt, wenn sie ihr Lernen in den Dienst der Revolution stellt. Doch die russische Tragödie war eine furchtbare Warnung. Die Bolschewiki – die Führer der Unterdrückten – wurden nur allzu leicht zur einer neuen Klasse von Unterdrückern. Wie können sich radikale Intellektuelle davor schützen, sich selbst in einen kleinen Lenin, Trotzki oder Stalin zu verwandeln? Das *Kriegspiel* ist Debords Antwort auf das politische Enigma des Bolschewismus. Die vier Kavallerie-Einheiten symbolisieren Lenins so genannte Avantgardepartei – eine neue Klasse aus intellektuellen Kriegern, die sich der Führung der verarmten Massen in die Hi-Tech-Zukunft verschrieben haben. Doch die Aufgabe von Nord und Süd in diesem Spiel besteht darin, die bestmögliche Verwendung dieser Elitetruppen auf dem sozialen Schlachtfeld zu erlernen,

ohne dabei selbst zu Bolschewiki zu werden.

Während des russischen Bürgerkriegs, ganz so wie es sich für ein mechanisches Zeitalter ziemte, wurde Trotzkis Panzerzug zur ikonischen Waffe bei der politischen und militärischen Anwendung der Schocktaktik: ‘soft power’ von Druckerpresse, Radiostation und Theaterensemble kombiniert mit ‘hard power’ von schwerer Artillerie, Elitekavallerie und motorisierter Infanterie. Karl Marx hat uns vor diesem Kasernensozialismus gewarnt. Der Panzerzug war das bolschewistische Modell einer militarisierten Form des Sozialismus. Es geschah durch die Organisation innerhalb der Streitkräfte – und schließlich durch die Organisation der Roten Armee selbst –, dass Lenins Partei in der Lage war, ihren wichtigsten Feind zu besiegen: andere Sozialisten. Durch die Säuberungen ihrer ehemaligen Kameraden am linken Flügel erlangten die Bolschewiki den exklusiven Besitz der Revolution, was in unmittelbarer Folge zur militärischen Vernichtung der Konterrevolution führte. Die Rote Armee war der lebende Beweis für die industrielle Moderne, eine komplexe Hierarchie von organisatorischen, kulturellen, politischen und technischen Kompetenzen. Die allgemeine Wehrpflicht wurde zur zentralen Institution im Prozess der Proletarisierung der russischen Bauernschaft.



Erzwungene Industrialisierung favorisierte die Rüstungsindustrie, die den Kriegern der Steppe erneut die waffentechnische Überlegenheit sicherte. Ein 13-jähriger Debord jubelte mit, als die Rote Armee über Nazideutschland siegte und die rote Fahne über Berlin gehisst wurde. Aber es war Stalin, der zum orientalischen Despoten dieser militarisierten Degeneration des Sozialismus in das konzentrierte Spektakel wurde. Der Sieg der Revolution war zu einem schrecklichen Preis erkauft worden: Dem Preis der Niederlage der Revolution.

Im *Kriegspiel* lernen die Spieler, wie sie vermeiden können, den gleichen Fehler zu machen. Wie so viele andere, damals wie heute, fiel es Debord äußerst schwer, einem Flirt mit dem Bolschewismus zu widerstehen. Seine politische Erziehung bestand aus den Debatten über das Verhängnis der russischen Revolution. Im ersten Jahrzehnt ihres Bestehens hatte die Situationistische Internationale die Avantgarde-Partei in ihrer ideologischen Intensität mit heftigen Debatten über die richtige politische und kulturelle Strategie nachgeahmt, die durch bittere Abspaltungen und Ausschlüsse entschieden wurde. Ebenso wie Lenin war Debord ein Meister der theoretischen Reinheit als Lackmustest für revolutionäre Tugend. Dann, im Mai 1968, fand tatsächlich eine Revolution in Frankreich statt. Zu verschiedenen Zeitpunk-

ten im Laufe dieses ereignisreichen Monats schätzte Debord, dass der Sturz des französischen Staates “nur eine Stunden entfernt ist”.

Die Bastille des spektakulären Kapitalismus stand unmittelbar davor, in die Hände des aufständischen Proletariats zu fallen. Wieder einmal war Paris der Schauplatz der revolutionären Transformation der Welt. Doch als eifriger Schüler der Geschichte wusste Debord, dass die französischen Arbeiterräte mit einer augenblicklichen Invasion der beiden Vollstrecker der globalen Ordnung rechnen mussten. Die Internationale durfte nicht wie die Bolschewiki handeln. Der Sieg konnte auf dem neuen spektakulären Schlachtfeld nicht mehr mit militärischen Mitteln gewonnen werden. Höre auf Debords weise Worte: “Die Situationisten werden die Revolution nicht führen, sondern detonieren.” So wie die berittenen Einheiten sich in Guy Debords *Kriegspiel* opfern, so muss sich auch die intellektuelle Avantgarde opfern, um den Weg für den ultimativen Angriff der proletarischen Armee zu öffnen. Die Arbeiterräte – die Vorahnung des *kybernetischen Kommunismus* in der Gegenwart – sind die Stoßtrupps unserer Revolution. Der Mai ’68 hat Debord vom Bolschewismus geheilt. Befreit von ihrer intellektuellen Hybris, löste er die Situationistische Internationale im unmittelbaren Anschluss an die Revolution auf.



Diese Lehren des Mai '68 wurden statt dessen im *Kriegspiel* niedergelegt. Jeder Proletarier darf Interesse an Lenin, Trotzki und Stalin auf seinem Spielbrett vorspielen, damit niemand in Versuchung kommt, selbst ein kleiner Lenin, Trotzki oder Stalin zu werden. Opfere die Nomadenkrieger der Avantgardepartei. Elitetruppen sind entbehrlieche Elemente im Kampf um den Aufbau einer wahrhaft menschlichen Zivilisation!

Debord Zitat

“Es ist ein schöner Anblick, wenn ein Sturm gegen die Ordnung der Welt losbricht. Man weiß bei seinem kaum merklichen Beginn schon, dass sehr bald und was immer geschehen mag, nichts mehr dem gleichen wird, was einmal war. Ein Sturmangriff, der langsam beginnt, beschleunigt seinen Lauf, überschreitet die Linie, hinter der es keine Umkehr mehr gibt, und wird sich unwiderruflich an dem brechen, was unangreifbar schien; was so solide und beschirmt war und doch auch dazu bestimmt, erschüttert und in Unordnung gebracht zu werden. Das genau haben wir getan, als wir, aus dem Dunkel hervorbrechend, das Banner der “guten alten Sache” ein weiteres Mal entfaltet haben und vorgerückt sind unter dem Kanonendonner

der Zeit. Auf diesem Weg sind immer wieder viele gefallen oder als Gefangene in den Händen des Feindes geblieben, und viele andere sind außer Gefecht gesetzt und verwundet worden, so dass sie niemals wieder bei einem solchen Treffen erscheinen werden; es ist sogar vorgekommen, dass gewissen Leuten der Mut abhanden kam und sie sich absetzten; niemals aber, das wage ich zu sagen, ist unsere Formation von ihrer Linie abgewichen, bis sie direkt ins Herz der Destruktion vorgedrungen war.”

Guy Debord, *In Girum Imus Nocte et Consumimur Igni*.

5.0: VERBINDUNGSLINIEN

Zusammenfassung der Regeln

In Guy Debords *Kriegspiel* erwecken die Verbindungslien die Figuren der beiden Spieler zum Leben. Sie formen ein Netzwerk aus geraden Linien, die horizontal, vertikal und diagonal den Arsenalen entströmen. Jede Einheit auf einem Feld, das von diesen Linien gekreuzt wird, steht in Kommunikation mit dem Arsenal, erhält Nachschub und kann seinen Beitrag zum Spiel leisten. Eine Spielfigur bleibt mit einem Arsenal verbunden, solange es selbst oder eine benachbarte



Figur oder Figurengruppe auf einer Verbindungsleitung liegt. Dieses Netzwerk kann durch Infanterie- oder berittene Kommunikationseinheiten verstärkt werden, die selbst auf einer geraden Linie – der strahlenförmigen Verlängerung eines Arsenals – liegen. Diese Generäle lassen weitere Verbindungsleitungen entstehen; ganz so, als wären sie selbst ein Arsenal.

Jedoch wird die Versorgung sofort unterbrochen, sobald eine gegnerische Einheit eines der Felder besetzt, das auf der Verbindungsleitung zum Arsenal liegt. Jede Kampfeinheit ohne eine direkte oder indirekte offene Verbindungsleitung ist bewegungsunfähig und wehrlos. Jede Einheit kann prinzipiell die Verbindungsleitung verlassen mit der Konsequenz, vom Nachschub abgeschnitten zu sein. Eine berittene Einheit, die ihre Verbindungsleitung verlässt, muss am ersten Feld, das nicht auf einer Verbindungsleitung liegt, Halt machen. Die Kommunikationseinheiten von Infanterie und Kavallerie sind die einzigen Figuren, die eine Verbindungsleitung verlassen und sich außerhalb des Kommunikationsnetzwerks verteidigen können.

Das Spiel als Militärtheorie

Dies ist die Position beider Armeen in der Mitte des Spielverlaufs. Der Süden hat

sein östliches Arsenal verloren und der Norden sein westliches. Die Verluste sind hoch, aber noch ist kein Spieler bereit, die Niederlage einzugehen. Die beiden Spieler sehen sich dem gleichen Problem gegenübergestellt: mit nur einem Arsenal in die Offensive zu gehen. Die Kommunikationseinheiten sind jetzt – mehr denn je – die unersetzlichen Knotenpunkte des Nachschubnetzwerks ihrer Armee. Beachte, wie die Figuren des Südens mit dem westlichen Arsenal über zwei Generäle auf diesem und jenem Feld verbunden sind. Eifere den Meistern der Kriegskunst nach, die die Schlachtfelder des Pferde- und Musketenkrieges dominierten: Cromwell, Friedrich, Washington, Bonaparte und Grant. Aber hüte dich vor Fehlern, die selbst dem besten General passieren können. Erinnere dich, dass Bonaparte sowohl in Leipzig als auch in Waterloo verloren hat! Beachte, wie es den Figuren des Nordens in diesem Spiel zunehmend schwerfällt zu vollenden, was zu Beginn nach einem cleveren Umgehungsmanöver um diese horizontale Bergkette herum ausgesehen hatte. Mit einem Mal sind beide seiner Generäle – Kommunikationsknoten einer fragilen Verbindungsleitung zum verbleibenden Arsenal, die für den Süden eine Bedrohung darstellt – hier im Zentrum bewegungsunfähig gemacht worden. Der Norden ist in eine brenzlige Situation geraten. Was würde passieren, wenn



der andere Spieler die Feldzüge Friedrichs des Großen studiert hätte? Während des Siebenjährigen Krieges machte sich dieser brillante Befehlshaber die Vorteile einer Massierung seiner Kräfte nahe dem Zentrum ihres Kommunikationsnetzwerks zu Nutze. Von Front zu Front springend, besiegte die preußische Armee einen Feind nach dem anderen, während deren Versuche, ihre Angriffe zu koordinieren, fehlschlugen. Die Erniedrigung der Habsburgermonarchie in der Schlacht von Leuthen im Jahr 1757 sollte eine Warnung für jeden angehenden General darstellen.

In dieser Partie hat die Offensive des Nordens seine Position im Zentrum geschwächt. Der Süden ist nun bereit zum Gegenschlag. Während diese Einheiten der letzten Reihe – zumindest für ein paar Runden – in der Lage sind, dem Umgehungsangriff des Gegners standzuhalten, konzentriert der Süden diese Kräfte hier an diesem strategischen Punkt in der Mitte des Spielbretts. Ahme George Washington nach, der die Verschwendung von Lord Cornwallis erkannte, als dieser mit zu vielen Briten eine Offensive in den Carolinas startete. Er packte die Gelegenheit beim Schopf und sicherte sich einen entscheidenden Sieg bei Yorktown 1781 – und die Amerikaner hatten ihre Unabhängigkeit gewonnen. Lass dich durch dieses militärische Draufgän-

gertum inspirieren. Mit seinen Kommunikationseinheiten hier und hier platziert, ist das Gros (gros d'armée) des Südens in der Lage, die Verteidigungslinie des Nordens aufzurollen – was dieser Kavallerieeinheit erlauben würde, die Verbindungslien des Gegners zum zentralen Arsenal zu kappen und seinen Großverband um die Bergkette herumzuführen.

Die Eroberung einer schmalen Front ist ein Zeichen von Stärke, keine Schwäche. Bonaparte manövrierte seine Kräfte immer derart, um sie für den entscheidenden Schlag zu konzentrieren, der die feindlichen Verbindungslien zerstören würde. Seine beeindruckenden Siege bei Marengo, Austerlitz, Jena und Wagram sind Zeugnis für die vernichtende Macht dieser Offensivstrategie. Das militärische Genie ist in der Lage, der feindlichen Überlegenheit an Zahlen und Waffen zu spotten. Spiele Guy Debords *Kriegspiel* – und du wirst lernen, wie jeder Proletarier seinen Intellekt und seine Kreativität im Kampf um die Befreiung der Menschheit einbringen kann.

Militärtheorie Zitat

“Die große Kunst, seiner Verbindungslien eine gute Richtung zu geben, besteht daher, wie man eben gesehen hat, darin,



ihre Beziehungen mit den Basen und mit den Märschen des Feindes gehörig in Betracht zu ziehen, so dass man sich der Verbindungen des Feindes bemächtigen kann, ohne seine eigene zu verlieren; – die strategische Aufgabe, welche die wichtigste und die schwierigste ist.”

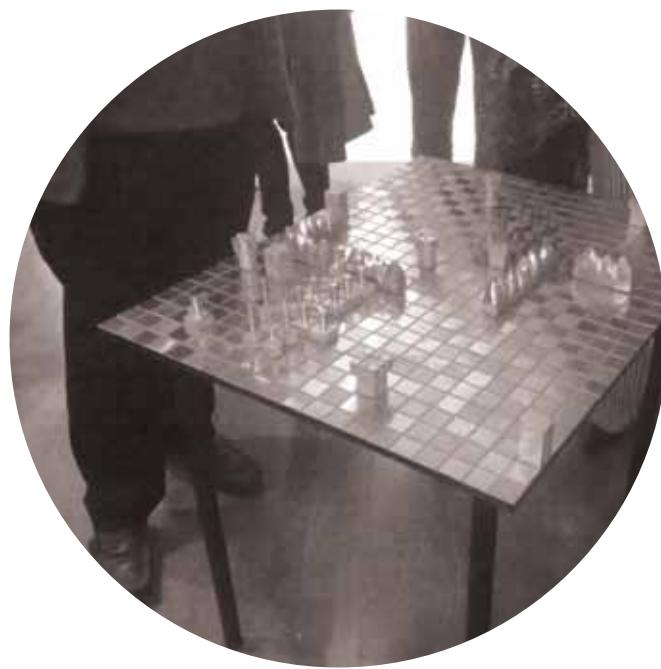
Antoine-Henri de Jomini, *Abriss der Kriegskunst*.

Das Spiel als situationistische Politik

Die Transformation des Kapitalismus im kybernetischen Zeitalter rechtfertigt die Prophezeiungen der Situationisten. Am Höhepunkt der Macht des Spektakels sahen sie voraus, dass die Monopolisierung der Kulturproduktion durch eine kleine Elite im Begriff stand, hinweggefegt zu werden. Die Massen verlangten danach, ihre eigenen Medien zu produzieren – und es gab nichts, was sie aufhalten konnte. Lasst uns frohlocken! Die situationistische Zukunft ist eingetreten: das Schlagwort des Internet lautet Do-It-Yourself. Dabei soll es sich nicht um ein Zertrümmern des Spektakels handeln, so wie es die Situationisten verstanden hatten? Die Ausbreitung von Netzwerken, die überkommene autoritäre Organisationsmodelle ablösen, hat nicht zum Zusammenbruch des Kapitalismus geführt.

Diese Netzwerke bildeten vielmehr die einzige Überlebenschance für den Kapitalismus im 21. Jahrhundert. Lasst uns die Lehren des Situationismus tiefer ergründen. Es ist unbedingt erforderlich, dass wir die kritische Auseinandersetzung mit dem Netz weiterführen – und erforschen, wie derartige Systeme der Ausbeutung unter diesen Voraussetzungen umgestaltet werden können – wenn unsere Klasse verhindern soll, dass eine Mutation des Dotcom-Kapitalismus den Weg zur Befreiung der Menschheit versperrt. Guy Debords *Kriegspiel* stellt einen geselligen Beitrag zu diesem Ringen im proletarischen Wissen dar. Lasst uns seine Lektionen eingehend studieren.

Jeder Spieler muss ein flexibles Netzwerk aus festen Basen – den Arsenalen – und mobilen Kommunikationseinheiten – den Generälen – in Stand halten und warten, das die verschiedenen Kampfeinheiten aktiviert, die nur gekoppelt an dieses kybernetische System kämpfen und sich bewegen können. Die Regeln von Guy Debords *Kriegspiel* sind eine Lektion im Klassenkampf. Während des Spielverlaufs muss das Netzwerk eines Spielers auf einem asymmetrischen Gelände aufgebaut werden, um das Netzwerk des Rivalen im Kampf zu stellen. Während dir die mobilen Kommunikationseinheiten die Möglichkeit bieten, dein eigenes kybernetisches System



aufzubauen, können deine Kampfeinheiten die Kommunikationseinheiten der anderen Spieler blockieren. Ebenso ist dein eigenes Netzwerk durch Störungen und Unterbrechungen verwundbar. Jeder Spieler ist das revolutionäre Proletariat, das lernt, die partizipatorische Infrastruktur des kybernetischen Kommunismus zu errichten. Ihr Gegner repräsentiert deren bösen Zwilling, den Dotcom-Kapitalismus, der mit unserer Klasse um das Recht wetteifert, die nächste Stufe der Moderne zu gestalten. Lerne von Debord. Das *Kriegspiel* lehrt uns, auf den Schlachtfeldern der Informati onsgesellschaft zu kämpfen und zu siegen.

Netzwerke wurzeln in ihren spezifischen Topologien und werden in jenem Teilgebiet der Mathematik behandelt, das die Wechselbeziehung von Orten analysiert. Vormals als In-situ-Analyse bekannt, darf sie als Substrat oder Muttergestein des Situationismus betrachtet werden. In Kombination mit Alkohol und Haschisch inspirierten diese rationalen Gleichungen die Vision einer in einen proletarischen Spielplatz transformierten Stadt. Es waren Asger Jorn und Jacqueline de Jong, und nicht Guy Debord, die das Konzept der Psychogeographie als erste erkundet haben; einer Phrase, die sich als so mächtig erwiesen hat, dass sie in die Alltagssprache Eingang gefunden hat. Zu einem bestimmten Zeitpunkt, nach einem

anfänglichen enthusiastischen Ausbruch, handelte Debord wie ein kleiner Lenin und verbot die Erörterung solcher Fragen in seiner eng abgesteckten Definition des Situationismus. Es bedurfte der Revolution vom Mai '68 um ihn von diesen bolschewistischen Verblendungen zu heilen. Im *Kriegspiel* zollte Debord jenen Anerkennung, die er zuvor aus der Situationistischen Internationale ausgeschlossen hatte.

Das Spielbrett ist ein psychogeographischer Raum. Es ist die Topologie, die über das Wohl und Wehe der Verbindungslien bestimmt – und damit, wer gewinnen oder verlieren wird. Jorn und Jong wurden im Kanon der Situationisten rehabilitiert.

Es kann nicht überraschen, dass die Lehren von Guy Debords *Kriegspiel* bereits vom Klassenfeind übernommen wurden – ob in den Sitzungssälen der großen Unternehmen oder in den Operationszentralen der einen oder anderen militärischen Organisation. Die US-Regierung hat unter Beweis gestellt, wie das diffuse Spektakel des Fordismus und das konzentrierte Spektakel des Stalinismus zu einem einzigen Mediensystem kombiniert werden können, das sich Querulanten mit sensationslüsternden Phantasien des Kriegs gegen den Terror erbötzig macht. Die Israeli Defence Force hat gezeigt, wie Psychogeogra-



Кожаная куртка комиссара. 1918 г.

Кожанка после революции 1917 г. стала символом революционных преобразований и атрибутом правящей элиты.

Leather jacket of a commissar. 1918.

After the October Revolution leather coats and jackets became symbols of revolutionary changes and were attributes of the ruling elite.

phie im Straßenkampf gegen die Palästinenser als tödliche Technik verwendet werden kann.

Aber wir wissen, dass es in der Natur des Kapitalismus liegt, unsere größten Errungenschaften im Fortschritt der Menschheit als Waffen gegen uns selbst zu richten: dies ist der Kern der gesellschaftlichen Entfremdung. In dem wir das *Kriegspiel* spielen, teilen wir nicht den Größenwahn von Bonaparte und kehren nicht, wie Percy Shelley es ausdrückte, als sich der korsische General selbst zum Kaiser krönte, wie ein Hund zu seinem eigenen Erbrochenen zurück. Unser Ziel ist es, uns das Wissen selbst beizubringen, das den Sieg des kybernetischen Kommunismus sichern wird. Spiele Guy Debords *Kriegspiel* – und lerne partizipatorische Netzwerke aufzubauen. Die Zukunft der Menschheit könnte davon abhängen.

teressen des ganzen Proletariats getrennten Interessen, und nie ist die S.I. etwas gewesen, das der Schonung bedarf, umso weniger in der gegenwärtigen Epoche. Die Situationisten haben sich in einem sehr rauen Jahrhundert aus freien Stücken sehr harte Spielregeln gegeben; und sie haben sich ihnen gerne gefügt.”

Guy Debord und Gianfranco Sanguinetti, *Die wirkliche Spaltung in der Internationalen*.

Debord Zitat

“**D**ie neue Epoche ist zutiefst revolutionär, und sie weiß, dass sie das ist. Auf allen Ebenen der Gesellschaft der ganzen Welt kann und will man nicht mehr so weitermachen wie bisher. Wir waren da, um das Spektakel zu bekämpfen, nicht um es zu regieren. Die Situationisten sind keine besondere Partei. Sie haben keine von den In-



Mark Copplestone

*Mehr als bloß ein Krieg der
Spielzeugsoldaten*

Dies ist kein Streben nach Realismus. Hier wird nicht der Versuch unternommen, das Auge zu täuschen, wie beim Modelleisenbahnbau oder einem Museumsdiorama. Diese Gestaltung ist absichtsvoll, verkörpert durch Symbole (welche in diesem Fall paradoxerweise nahezu realistische Modelle sind), Elemente der historischen Realität, Wahrnehmungen von Russland und, während das Spiel fortschreitet, durch den Zeitverlauf.

Wie verwandelt man einen simplen grünen Bogen Papier in etwas, das (zumindest dem englischen Verstand) "Russland" suggeriert? Eine einzelne Birke mag ausreichend. Mehrere Birken sind besser. Dann, ein gerader Weg, unbefestigt, Weite suggerierend – ein archetypischer englischer Weg würde sich entlang altertümlicher Grundstücksgrenzen winden. Dann ein paar Holzhäuser. Irgendwie wirken diese hier nicht wie die Blockhütten des amerikanischen alten Westens. Aber warum besitzt dies eine Haus

hier blaue Fensterläden? Sie reichen aus, um seinen Besitzer als Kulaken auszuweisen.

Nun komm näher, um die kleinen und obskureren Symbole zu entziffern. Nichts ist dem Zufall überlassen.

Alle Soldaten in diesem Spiel haben ihre Uniformen aus denselben zaristischen Beständen bezogen: darum sehen sie auch alle gleich aus. In Wirklichkeit verhielt es sich in jenen Tagen tatsächlich so, doch in diesem Spiel verfügen die Figuren über ausgetüftelte Unterscheidungsmerkmale. Diese Merkmale informieren den aufmerksamen Betrachter.

Die Rote Armee wird durch Spielzeugsoldaten in zahlreichen Uniformvariationen und in vielen verschiedenen Posen dargestellt. 1918 verlangte das Modediktat der Revolution eine informelle Geringschätzung von Uniformität und eine Distanzierung von den alten Bekleidungsvorschriften der zaristischen Armee. Allem voran, keine Schulterstücke (Epauletten). Ihre Offiziere sehen klug aus und heben sich von den Männern ab. Sie müssen "Militärspezialisten" sein, ehemalige zaristische Offiziere, von Trotzki rekrutiert, und überwacht durch ein paraleles System von politischen Kommissaren.



Die Volksarmee von Komuch wird durch viele kleine Widersprüche dargestellt, einem Mikrokosmos der politischen Entität selbst. Die Spielzeugsoldaten, die die Volksarmee repräsentieren, sind hübscher und posieren weniger: sie sind Ausdruck des Wunsches der Politiker von Komuch, eine egalitäre demokratische Armee aufzubauen. Sie tragen keine Schulterstücke, und ihre Kappen zierte ein Band in Orange und Schwarz. Es sind die Farben der St.-Georgs-Tapferkeitsmedaille. Diese unbequeme Kombination ist möglicherweise ein Zeichen von Komuchs Bereitschaft, sich mit den Symbolen und Realitäten des traditionellen Russlands zu arrangieren. Die weißen Armschleifen der Offiziere und Spezialeinheiten erzählen eine andere Geschichte. Auf der einen Seite dienen sie im Feld als einfache Erkennungszeichen, auf der anderen Seite repräsentieren sie die Unterwanderung der Volksarmee durch professionelle Offiziere mit durchwegs rechtsgerichteten "weißen" Ansichten: kurzum, Sympathien für ihre politischen Herren. Die Volksarmee kannte kein Äquivalent zur Funktion des politischen Kommissars der Roten Armee. Die Regimentsflagge spricht ebenfalls Bände in diesem symbolischen Konflikt: die Farben der Revolution und die der Tradition nebeneinander gestellt. Die Spielzeugsoldaten der Tschechoslowakischen Legion gleichen einander sogar noch mehr. Hier han-

delt es sich um eine traditionelle Armee ohne eine richtungsweisende politische Ideologie – demokratisch (und daher ohne Schulterstücke) mit Sympathien für den Sozialismus, aber im Kern nationalistisch. Auf ihren Kappen tragen sie die Nationalfarben Rot und Weiß.

In der Zeit des Russischen Bürgerkriegs übte die Popularisierung von militärischer Kartographie und die Entstehung einer neuen Kunst (oder Wissenschaft), der Luftfotografie, einen großen Einfluss auf progressive Künstler aus, allen voran auf Kazimir Malevich. Am Tisch aufgebaut, betrachten wir das Spiel aus der Vogelperspektive, und dies wird uns zum nächsten Abstraktionslevel führen, auf dem Militäreinheiten durch geometrische Formen repräsentiert werden.

Ceci n'est pas un jeu de guerre!

Alle Spielzeugsoldaten, Bäume und Gebäude entworfen, modelliert und bemalt von Mark Copplestone



Alex Veness

Das Xenon-Auge

Das *Xenon-Auge* ist eine hybride Kamera, konstruiert vom Class Wargames Mitbegründer Alex Veness. Sie kombiniert einen gehackten Scanner (der als fotografische Platte dient) und eine viktorianische Kamera.

Xenon ist ein Gas, das in der Natur selten vorkommt, aber einfach zu synthetisieren ist. Der Name leitet sich aus dem Altgriechischen her und bedeutet "seltsam" oder "eigentümlich". Xenon erzeugt das strahlend weiße Licht in digitalen Scannerlampen. Im alltäglichen Gebrauch beleuchten diese Lampen Dokumente, die auf einem nichtbeleuchteten Glasbett platziert werden.

Veness' Hack bestand darin, das Dokumentenlesegerät in eine fotografische Platte umzufunktionieren, wobei er die Lampe entfernte und den Scanner in Xenon-Eye umbenannte. Auf die Rückseite einer viktorianischen Kamera montiert, kann das Xenon-Eye optische Bilder nur sehen, weil seine helle Scannerlampe entfernt wurde. Ansonsten würde sich der Scannerkopf selbst blenden anstatt die Bilder aufzuzeichnen, die durch

die antike Linse der Kamera geworfen werden. Dennoch, die entfernte Xenonlampe lebt im neuen Namen der Kamerakonstruktion weiter.

Unter dem Einsatz spezieller Software, die dazu dient, den Servicealarm zu deaktivieren und den Scanner zu stabilisieren, hat Veness das *Xenon-Auge* dazu verwendet, um Class Wargames' öffentliche Demonstration von Guy Debords Kriegsspiel in Kunst- und Kulturinstitutionen im In- und Ausland zu dokumentieren.

Die mangelnde Empathie, die das *Xenon-Auge* auszeichnet, seine Vorliebe für eine groteske und unnatürliche Wiedergabe von Menschen, kann als parodistische visuelle Ästhetik für den Neoliberalismus verstanden werden. Mit einem wachsenden Bewusstsein für die Gleichgültigkeit unbeaufsichtigter Märkte gegenüber dem Gemeinwohl definieren diese Bilder die wahre Identität des Individuums innerhalb der vorherrschenden Systemlogik: verzerrt, gestreckt und in unerträgliche Formen gepresst. Das *Xenon-Auge* zeigt die Menschen nicht "so wie sie sind" sondern "so wie sie existieren": als unfreiwillige Akteure innerhalb der gegenwärtigen sozioökonomischen Logik.

Erst wenn die desillusionierte Mehrheit endlich die Fesseln des Neoliberalismus



abschüttelt, wird es für das *Xenon-Auge* keine Verwendung mehr geben und es wird eine rituelle Vernichtung erfahren. Bis dahin wird es die farblosen, schmerzvollen Verfremdungen, erlitten von Staatsbürger-Spielern, aufzeichnen, die gegen ihren Willen der unerträglichen Unbestimmtheit des freien Marktes

und der schockierenden Brutalität des ökonomischen Liberalismus ausgesetzt sind, zum Wohl eines winzigen, superreichen Netzwerks: der zunehmend verachteten Bankokratie.

¡Hasta la victoria siempre!



Richard Barbrook, Stefan Lutschinger,
Fabian Tompsett

Schutzbund 1934. Eine politische Simulation der Februarkämpfe von Class Wargames

Überblick

Class Wargames präsentiert *Schutzbund 1934* als klassisches Brettspiel, das SpielerInnen erlaubt, die historische Konfrontation zwischen Sozialdemokraten und Austrofaschisten während der Februarkämpfe 1934 nachzuspielen. Unser Ziel ist, ein spannendes Spiel zu entwickeln, das Menschen erlaubt, ernste politische Ereignisse in entspannter und unterhaltsamer Atmosphäre zu diskutieren. Wir haben die Februarkämpfe von 1934 als Thema unserer Simulation gewählt, weil dieser Schlüsselmoment im Kampf gegen den Faschismus im frühen 20. Jahrhundert außerhalb Österreichs nahezu unbekannt ist. Wie die internationale Medienberichterstattung anlässlich des 70. Jahrestags des 'Anschlusses' gezeigt hat, wird Wien im kollektiven europäischen Gedächtnis eher mit pro-nationalsozialistischen Horden und Hitleristen identifiziert als mit Schutzbundkämpfern, die 1934 die Demokratie verteidigt haben. Class

Wargames ist überzeugt, dass *Schutzbund 1934* einen Beitrag leisten wird, um dieser faulen historischen Orthodoxie auf nicht-didaktische Weise zu begegnen. Durch das Einnehmen der Rollen von Führern der Sozialdemokratie und des Austrofaschismus können die SpielerInnen das explosive Potenzial dieser politischen Konfrontation am eigenen Leib nachvollziehen. Das Brett, die Chips und Karten vermitteln den Akteuren die Nuancen des Konflikts auf subtile Weise. Darüber hinaus wird unser Spiel den TeilnehmerInnen ein neues psychogeographisches Verständnis von Wien und seiner Architektur vermitteln, wie es in keinem Reiseführer zu finden ist.

Beschreibung

Class Wargames überträgt die Erfahrung, welche wir während der vergangenen drei Jahre beim Spielen von Guy Debords *The Game of War* und zahlreichen anderen politischen Simulationen gesammelt haben, auf die Entwicklung des *Schutzbund 1934* Spiels. Durch Debords situationistisches Experiment inspiriert, kombinieren wir Einfachheit – *usability* – im Erlernen der Spielregeln mit der Komplexität einer anspruchsvollen *game engine*.

Schutzbund 1934 wird auf einer stilisierten Punkt-zu-Punkt Karte vom Wien



des Jahres 1934 gespielt, welche die Hauptverkehrsstraßen, Brücken und wichtige Gebäude zeigt, wie z.B. das Arsenal oder den Karl-Marx-Hof. Das Brett enthält darüber hinaus Tabellen mit den Spielzielen, Teilzielen und andere wichtige Informationen.

Die Chips sind zweifarbig: rot für die Sozialdemokraten und schwarz für die Austrofaschisten. Diese Chips sind semikonisch: eine gerundete Oberseite mit dem politischen Symbol der kämpfenden Fraktion und einer flachen Unterseite, welche die Geschwindigkeit und Kampfstärke der Chips enthält.

Die Karten existieren in zwei Varianten: *action cards* nehmen Einfluss auf den Spielverlauf und *event cards* liefern historische Hintergrundinformationen. Jede *action card* wird mit einem bestimmten politischen Führer oder einer historischen Szene identifiziert. Ferner bestimmten 8 *initiative cards* die Abfolge der Züge der Führerchips.

Mechanik

Schutzbund 1934 ist ein Spiel für zwei bis acht SpielerInnen in zwei Teams von Sozialdemokraten und Austrofaschisten. Die SpielerInnen jeder Seite gruppieren ihre Chips um berühmte historische Figuren wie Otto Bauer

oder Engelbert Dollfuss. Der Spielverlauf entwickelt sich Runde um Runde entlang von Bewegungen und/oder Aktionen der beiden Fraktionen unter dem Kommando ihrer Führer.

Am Beginn einer Runde wird eine *event card* gezogen, deren Anweisung direkt ausgeführt wird. Jede Spieler beginnt seine Runde mit einer Reihe von *action cards*, die Führer und Gebäude unter deren Kontrolle identifizieren. Diese *action cards* gewähren den SpielerInnen verschiedene zusätzliche Optionen und kontrollieren Truppennachschub, Kommandoreichweite oder Kampfkraft.

Ist eine Spielerin am Zug, nützt sie diese *action cards*, um neue Chips aufs Spielbrett zu bringen, eigene Chips am Brett zu bewegen, feindliche Chips anzugreifen oder Gebäude zu erobern. Die Chips sind - wie oben beschrieben - doppelseitig und werden durch das Umdrehen "aktiviert".

Die Spielstärke einer Fraktion wird durch die Anzahl der *action cards* bewertet, die diese nach einer Runde in ihren Besitz zu bringen vermag. Das Spiel dauert solange, bis entweder Sozialdemokraten oder Austrofaschisten die richtige Art und Anzahl an *action cards* besitzen, die den *victory conditions* entspricht.

Ein untrainierter Militanter würde bloß eine Schande für die Avantgarde darstellen.

