

Ein ernst zu nehmendes Hobby

Über Geschichte, Geschichtswissenschaft und Konfliktsimulationen

Von Benjamin Richter

Vor einigen Jahren, als ich gerade ins Wargaming eingestiegen war, habe ich ein Zitat über Kosims aufgeschnappt – leider weiß ich nicht mehr, von wem. Es lautete sinngemäß: „Wer so etwas als Simulation ernst nimmt, dem ist nicht mehr zu helfen.“

Der Spruch hat mich damals getroffen und ich musste seither immer wieder über ihn nachdenken. Denn ja, ich hatte mein neu entdecktes Hobby durchaus ernst genommen und wollte mir nicht einreden lassen, dass ich mir nicht mehr davon versprechen dürfe als den – wenn auch sehr großen – Spaß an der Freude, dass es im Grunde egal sei, ob ich „World in Flames“ oder „Mensch ärgere dich nicht“ spielte. War meine spontane Empörung nun berechtigt oder habe ich mir etwas vorgemacht?

Grundsätzliche Kritik an Konfliktsimulationen fängt im Bereich des Metaphysischen an. Die Vorstellung, dass die Geschichte auch anders hätte verlaufen können, ist eine Illusion, behaupten Deterministen. In seiner extremsten Ausprägung besagt dieses Argument, dass nicht nur die Handlungsfreiheit der Menschen stark eingeschränkt, sondern auch ihr Wille dem Kausalitätsprinzip unterworfen sei. Sofern die Umstände es zulassen, tun wir, was wir wollen. Was wir aber wollen, können wir uns nicht aussuchen, es ist uns vorgegeben. Und wenn jedes Individuum determiniert ist, gilt das auch für die Geschichte insgesamt.

Meines Erachtens ist das deterministische Argument jedoch fürs Wargaming unbedenklich. Denn es ist entweder richtig oder falsch. Wenn es falsch ist, braucht es uns nicht weiter zu kümmern. Und wenn es richtig ist – auch nicht! Denn im letzteren Fall verlieren die Begriffe „sinnvoll“ und „sinnlos“ jegliche Bedeutung. Alles, was passiert, musste passieren, und nichts anderes konnte geschehen. Das Schicksal hat uns dazu verdammt, Kosims zu spielen, und diese unsere Tätigkeit hat dieselbe moralische Bedeutung wie die Eröffnung eines Waisenhauses in Burkina Faso. Wer wollte behaupten, dass unser Hobby nicht ernst

zu nehmen sei, wo es doch genauso notwendig stattfindet wie die echten Kriege, die immer wieder ausbrechen?

Verlassen wir also die Höhen der Metaphysik und diskutieren ein praktisches Argument gegen das Wargaming. Vielleicht hätte die Geschichte auch anders verlaufen können, aber warum sollten wir uns darüber den Kopf zerbrechen? Die Aufgabe der Geschichtswissenschaft besteht – in den berühmten Worten Leopold von Ranke – schließlich darin, darzustellen, „wie es eigentlich gewesen“.

Nun, die Geschichtswissenschaft hat über die Beschreibung hinaus stets auch Erklärungen und Bewertungen umfasst. Die Forderung eines bekannten Journalisten nach „Fakten! Fakten! Fakten!“ ist schön und gut, aber welche Fakten werden ausgewählt, nach welchen Kriterien und wie werden sie gewichtet und interpretiert? Bei genauerer Betrachtung zeigt sich, dass jeder „rein deskriptiven“ Geschichtsschreibung Annahmen über ungeschehene Geschichte zugrunde liegen. Dies möchte ich anhand eines Beispiels erläutern.

Es ist eine Tatsache, dass der österreichische Thronfolger Franz Ferdinand am 28. Juni 1914 in Sarajewo von einem serbischen Nationalisten erschossen wurde. Ebenso ist eine Tatsache, dass wenige Wochen später der Erste Weltkrieg ausbrach. Doch der Zusammenhang zwischen diesen beiden Ereignissen ist höchst umstritten. In meinem – geopolitisch inspirierten – Buch über den Ersten Weltkrieg schrieb ich 2008: „Jetzt hatte die Donaumonarchie einen guten Vorwand, Serbien anzugreifen. Die Bedeutung des Attentats sollte also nicht überschätzt werden: Hätte es nicht stattgefunden, wäre früher oder später ein anderes Ereignis zum Anlass genommen worden.“

Ganz anders John Keegan, in dessen Buch über den Ersten Weltkrieg Sarajewo und die darauffolgende Julikrise eine zentrale Rolle spielen. Woher kommt diese unterschiedliche Gewichtung? Sie rührt von unterschiedlichen Annahmen über ungeschehene Geschichte her! Ich schrieb: „Immer wieder wird gefragt, warum der Erste Weltkrieg ausbrach. Die Frage müsste eher lauten, warum er nicht hätte ausbrechen sollen beziehungsweise warum er nicht schon früher ausgebrochen ist. Krisen gab es genug, und die Hemmschwelle, zu den Waffen zu greifen, lag vor den Weltkriegen viel niedriger als danach. Krieg galt noch als ein legitimes – wenn auch letztes – Mittel der Politik. Viele erwarteten einen kurzen, glorreichen Feldzug. Daher ist es eher erstaunlich, dass alle genannten Krisen mit Kompromissen oder dem Rückzieher einer Seite endeten.“

Ich ging also davon aus, dass der Krieg auch ohne das Attentat ausgebrochen wäre. Mithin erschien es mir als vernachlässigbare Größe. Keegan hingegen konstatiert in der Vorkriegszeit eine „europäische Harmonie“. Um den Kriegsausbruch erklären zu können, musste er Sarajewos Bedeutung logischerweise unterstreichen. Beide haben wir die Vorgeschichte des Krieges beschrieben, und beide Beschreibungen beruhen auf kontrafaktischen Überlegungen: Was wäre passiert, wenn Franz Ferdinand überlebt hätte? Nur dass unsere Antworten unterschiedlich ausfallen.

Schließen wir mit einem dritten Einwand gegen das Wargaming: Kontrafaktische Geschichtsschreibung möge ja ihre Berechtigung haben, aber sind aufgemotzte Gesellschaftsspiele mit bunten Plättchen und Würfeln der Sache angemessen? Gegenfrage: Wenn es legitim ist, ein paar Tonscherben in ein Computerprogramm einzuspeisen, um eine antike Vase zu rekonstruieren, warum sollte es dann illegitim sein, aus Informationen über eine militärische Ausgangslage nach klar definierten Regeln verschiedene Feldzugsverläufe abzuleiten?

Damit ist freilich nicht gesagt, dass jedes Kosim seinem Anspruch gerecht würde. Es gibt gute und schlechte – so wie es gute und schlechte Geschichtsbücher gibt. Wargaming ist mehr als nur spielen. Als Hobby etabliert, ist es durchaus ernst zu nehmen und hätte es verdient, als geschichtswissenschaftliches Hilfsmittel anerkannt zu werden.

Aus: „Die Manöverkritik. Erstellt durch die Gesellschaft für historische Simulationen (GHS) e.V.“, Nr. 63 (3/2014), S. 14