

## Auf Puppe

Ein Brettspiel made in USA simuliert die Eroberung West-Berlins durch Truppen des Warschauer Paktes. Spiel-Zeit: August 1985.

Ob schon sein ganzes dienstliches Leben auf diesen Fall ausgerichtet war, kann es George Marsh, Hauptmann bei der West-Berliner US-Truppe, zunächst gar nicht glauben: „Wir befinden uns im Kriege . . . Die Russen haben vor einer halben Stunde damit begonnen, die Mauer wegzusprenge . . . und ein paar Minuten später die Grenze zur Bundesrepublik Deutschland nahe Helmstedt überschritten . . . Verdammst!“

Die folgenden Tage geben noch viel Gelegenheit zum Fluchen. Erst werden die Franzosen aufgerufen, bald darauf die Briten. Die Hiwis von der West-Berliner Polizei sind mal so, mal so: Manche „geben einfach auf, als sie herausfinden, daß sie anderen Deutschen und nicht den Russen gegenüberstehen“; andere „sitzen einfach cool da und schlachten die (russischen) Paras ab, während die noch in der Luft hängen.“

Eine Evakuierung vom amerikanischen Militärflugplatz Tempelhof mißlingt. Sowjetische Artillerie zerfetzt die erste Boeing 737 knapp überm Boden. Marsh findet es beruhigend, „daß Julia und Raymie schon in Pennsylvania sind und weit weg von alledem hier“. Am Kreuzberg schwer verwundet, stirbt Marsh nach drei Tagen aufopfernder Berlin-Verteidigung als russischer Gefangener.

Das fiktive Tagebuch des fiktiven Helden dient Amerikanern mit und ohne Uniform zur emotionalen Einstimmung auf eine Schlacht am Würfeltisch, die „Berlin '85“ heißt (Untertitel: „Der Feind vor den Toren“) und in diese Sommerferien fällt: Angriffe am kommenden Sonntag, morgens um zehn nach drei, Kapitulation knapp drei Tage später.

Gespielt wird auf einer bunten, 56 mal 81 Zentimeter großen Landkarte von Berlin und angrenzendem DDR-Gebiet. Die ist mit einem Gitter aus 1560 Sechsecken überdruckt und enthält alle für den Hobby-Strategen notwendigen Angaben: Wasser-, Gas- und Elektrizitätswerke ebenso wie U-Bahnlinien, Fernseh-türme, Autobahnen, Polizei- und Militärkasernen, das Schöneberger Rathaus ebenso wie den Reichstag.

Dazu verfügt jeder Spieler, wahlweise Oberbefehlshaber der Warschauer-Pakt-Truppen oder US-Stadtkommandant, über jede Menge bedruckter Pappmarken, die zum Teil seine Einheiten darstellen, zum anderen aber den militärischen Erfolg ausdrücken: zerstörte Stadtviertel, Brandherde oder gesprengte Brücken.

Zwei Würfel fürs Kriegsglück sind obligatorisch. Den Einsatz von Giftgas dagegen stellt die zwölfseitige Spielanleitung frei, aber lediglich dem Osten: Nur „der Warschauer-Pakt-Spieler kann einfach erklären“, daß seine Artillerie „jetzt Giftgas abfeuert“. Außerdem darf zwischen drei Szenarien gewählt werden:

- ▷ „Operation Einheit“: Warschauer-Pakt-Truppen überrennen Westdeutschland, „die Nato-Enklave Berlin“ wird zeitgleich von 60 000 Mann unter Führung der 20. Sowjetischen Gardearmee angegriffen.
- ▷ „Operation Werwolf“: Die Sowjets unterstützen einen Opec-Boycott gegen Westeuropa und die USA, überall werden „fieberhaft“ militärische Vorbereitungen getroffen; ins Berliner US-Hauptquartier gelangen seit Wochen Waffenlieferungen mit der Tarn-Aufschrift „Weltweite Vergütungen, Einzelteile“; auf dem Flughafen Tempelhof landen Hunderte von kräftigen, braungebrannten Tou-



Kriegsspiel-Erfinder Dunnigan\* „Operation Werwolf“

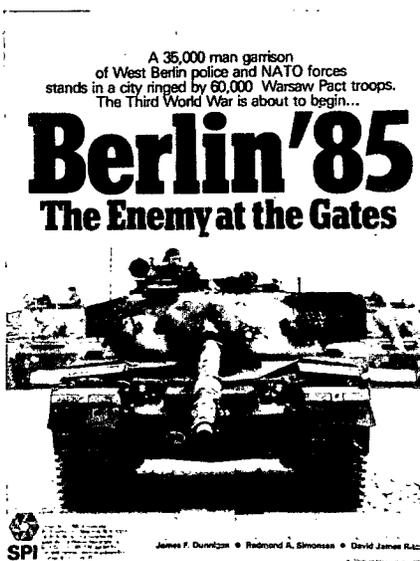
Aus dem dürftigen Vorbereitungs-material kann der Spieltisch-Zerstörer Berlins lernen, daß es dort auch eine einheimische Bevölkerung gibt und mit mindestens 50 000 toten Zivilisten gerechnet werden darf. Hält der Verteidiger sich gut, und das heißt bestenfalls fünf Tage lang, so sind auf seiner Seite 15 000 tote Soldaten und West-Berliner Polizisten, auf seiten des Gegners noch einmal 30 000 Kriegstote hinzuzurechnen.

Kriegsspiele wie „Berlin '85“ existieren in den USA inzwischen zu Hunderten, und „Newsweek“ zählt sie unter die „Hobbys mit den höchsten Zuwachsraten“. Nicht wenige handeln auf dem Schlachtfeld Europa.

Neben „Fulda Gap“, das im vergangenen Jahr nach Adoption durch die Friedensbewegung („Entrüstet Euch!“) auch hierzulande leidlich berühmt wurde, kann der Nuklearkrieg in Franken („Würzburg Gap“, „Hof Gap“) geübt oder das „Ziel Moskau“ ins Visier genommen werden: Von der Erledigung, vom „Tod des Sowjetkommunismus“ (Untertitel) träumen sie wie Ronald Reagan frischfrommfrohlich fast alle. Und daß sie zum Kriege geneigt machen möchten, darf kaum bezweifelt werden.

Kein Wunder, daß sich an Spiel-Zeug dieser Art – für „Berlin '85“ geben die Autoren ein Spielalter „ab 12 Jahre“ und einen „Schwierigkeitsgrad“ von 6,7 („Monopoly“: 2,34) an – auch die Geister der Spiele-Experten scheiden: Der Marburger Spielpädagoge Bernward Thole, der das neueingerichtete „Deutsche Spiele-Archiv“ betreut, sieht für War-Games zwar kein Masseninteresse. Aber die „eigene Zielgruppe“, an die sie

\* Mit Spielfeld „Berlin '85“.



Kriegsspiel „Berlin '85“ „Gefährlich genug“

risten, Angehörige der 10. Jägerbrigade der Bundeswehr: „Wenn der erwartete Angriff des Warschauer Paktes beginnt, wird es in der Stadt eine Überraschung geben.“

- ▷ „Operation Medizinrad“: Am zweiten Tag des 3. Weltkrieges ist West-Berlin von Einheiten der Roten Armee eingeschlossen; die Belagerten planen den Ausbruch, ein „Störangriff“ auf Ost-Berlin soll für die nötige Ablenkung sorgen.

Als James F. Dunnigan, Erfinder von „Berlin '85“ und damals auch Präsident des New Yorker Kriegsspiele-Verlags SPI (Simulations Publications, Inc.), sein Produkt vor fünf Jahren in der firmeneigenen Zeitschrift „Strategy & Tactics“ (Auflage: 36 500) vorstellte, favorisierte er eindeutig den Überraschungsangriff nach „Operation Unity“.

sich wenden, will ihm „gefährlich genug“ erscheinen.

Walter Luc Haas, ein ehemaliger Geschichtslehrer aus Basel, müht sich dagegen seit Jahren, diese Spiele in der Schweiz und drumherum heimisch zu machen. Eine Gefahr vermag er in militärischen „Konfliktsimulationen“ nicht zu erkennen: Sie seien kaum etwas „für Skatspieler“, aber durchaus geeignet „für Anspruchsvolle, die eine echte Herausforderung des Geistes suchen“.

Die Bundesrepublik, schätzt Haas, beherbergt gegenwärtig wohl nicht mehr als tausend solcher Geisteshelden, weil „sich dort niemand in die Nesseln setzen will“. Die amerikanische Mentalität sei da ganz anders, „die spielen ebenso leidenschaftlich auch die Zerstörung des eigenen Landes“.

Spiel-Designer Dunnigan, der auch ein „Komplettes Kriegsspiel-Handbuch“ verfaßt hat und mittlerweile in die Computerbranche übergewechselt ist, zählt in seiner Spieler-Statistik zehn Prozent US-Militärpersonen, davon allein eine Viertelmillion bei Kampfeinheiten. Das freut Dunnigan: „Yes, there's a lot of gaming going on in the military.“

Und damit die Übergänge zur Wirklichkeit fließend bleiben, dient Dunnigan inzwischen zahlreichen amerikanischen Militäreinrichtungen vom Verteidigungsministerium bis zur Heeresakademie West Point regelmäßig als Referent und Berater. Sein vorletztes Werk („How to make war“) war „als umfassender Leitfaden für moderne Kriegführung“ denn auch ebenso ganz der Praxis gewidmet wie Dunnigans diesjähriger Neuling „A quick and dirty guide to war“.

Über einhundert militärische Konflikte hat der vom Nachtwächter zum Militärhistoriker avancierte Dunnigan zu Simulationsspielen verarbeitet. Für weitere 200 zeichnet er als Herausgeber verantwortlich und bedient damit nicht nur PX-Läden der US-Garnisonen in aller Welt, sondern auch exklusive Kundschaft wie das Pentagon, die CIA und das israelische Militär.

Selbst die Rote Armee, so will Dunnigan wissen, soll von Zeit zu Zeit auf seinen Pappen das Siegen üben.

## RECHT

### Schweigen mit Lücke

**Juristisches Nachspiel eines kommunalen Skandals: Mißt das Recht die Enthüllung einer Affäre mit zweierlei Maß – Beugehaft für Buchautoren, Schweigerecht für Presseleute?**

Die Polizei kam früh, um Viertel nach fünf. Der Journalist und Schauspieler Henning Venske wurde aus dem Tiefschlaf gerissen, einer der Zivilfahnder trat bei der Abführung in einen Haufen Hundekot, dann ging's in einem Audi ab in Polizeigewahrsam.

Dem früheren Chefredakteur der inzwischen eingestellten Satireschrift „Pardon“ (Venske: „Es war alles sehr komisch, die drei Zivis redeten die ganze Fahrt über ihre Rente“) verging bald der Spott. Die Hamburger Amtsrichterin Corinna Albrecht, die „Vorführung zur Nachtzeit“ angeordnet hatte, ließ ihn in Gewahrsam nehmen.

Befragen wollte sie Venske letzten Februar, als Zeugen, nach Informanten für ein Buch, das der Journalist zusammen mit seinem Kollegen Günter Handlögten knapp drei Jahre zuvor geschrieben hatte: eine Dokumentation über einen kommunalpolitischen Skandal in Wilhelmshaven – Titel „Dreckiger Sumpf“ (SPIEGEL 31/1983).

Die Polizeiaktion hatte sich Venske womöglich selbst zuzuschreiben. Denn er war einer ersten Vorladung im De-



**Zeuge Venske**  
Zur Nachtzeit vorgeführt

zember, als er Tourneetheater in Süddeutschland spielte, nicht gefolgt – ob telephonisch entschuldigt, wie Venske vorbringt, ist zwischen ihm und der Richterin strittig. Zumindest das forsche Nachtspektakel spricht jedoch für mangelndes Augenmaß der Richterin Albrecht, die noch auf Probe tätig ist.

Was aber Venskes Anwalt Helmuth Jipp endgültig gegen das Gericht mobilisierte, war die Begründung für ein Ordnungsgeld von tausend Mark, ersatzweise zwanzig Tage Haft – „wegen Zeugnisverweigerung“, so die Richterin.

Journalist Venske, so Jipp, könne sich „auf die Pressefreiheit berufen“, ihm „hätte ein Zeugnisverweigerungsrecht“ zugestanden. Das Amtsgericht lud ihn statt dessen im April wieder vor, diesmal unter Androhung von Beugehaft – gesetzliches Höchstmaß: sechs Monate. Das Landgericht wies eine Beschwerde

als „unbegründet“ zurück. Anwalt Jipp stoppte den Verfahrensgang schließlich durch eine Verfassungsbeschwerde in Karlsruhe.

Das Recht „zur Verweigerung des Zeugnisses“ steht Mitarbeitern von Presse, Funk und Fernsehen nach Paragraph 53 der Strafprozeßordnung zu. „Geschützt werden“, so heißt es dazu in einem Gesetzeskommentar, solle „das Verhältnis zwischen Informanten und den genannten Mitwirkenden“ – um die ungehinderte Information der Öffentlichkeit über berichtenswerte Vorgänge sicherzustellen.

Berichtenswert waren die Vorgänge im Gemeinschaftswerk von Venske und Handlögten allemal. „Dreckiger Sumpf“, dreimal aufgelegt und längst vergriffen, dokumentiert die anrühige Praxis einer kommunalen Filz- und Kungel-Wirtschaft am Beispiel der Stadt Wilhelmshaven, wo mehrere hundert Millionen Mark aus Steuermitteln für die fragwürdige Ansiedlung eines PVC-Werkes verpulvert worden waren. Die umstrittene Zentralfigur, Oberstadtdirektor Gerhard Eickmeier (SPD), wurde nach Erscheinen des Buches vom Stadtrat abberufen.

Zu einer Anzeige der örtlichen Sparkasse, die ebenfalls nicht gut wegkam, wegen Geheimnisverrats gegen Unbekannt soll Venske nun aussagen – womit, wie Anwalt Jipp meint, eine Gesetzeslücke offenbar wird. Das Zeugnisverweigerungsrecht steht nach der Strafprozeßordnung nämlich nur Mitarbeitern „periodischer Druckwerke“ zu, nicht Buchautoren. Venske-Kollege Handlögten, der Fakten aus dem Buch im „Stern“ veröffentlicht hatte, blieb daher unbehelligt. Dem Nur-Buchschreiber Venske droht Beugehaft, mit der sein Schweigen gebrochen werden soll.

Diese „Ungleichbehandlung“, plädiert Jipp in seiner Verfassungsbeschwerde, verstoße gegen das Grundgesetz. Das Zeugnisverweigerungsrecht leite sich für Autoren aktueller Bücher, die herkömmliche Presseaufgaben erfüllten, aus Artikel 5 des Grundgesetzes unmittelbar ab.

Der Gesetzgeber, so der Anwalt, habe bislang offenbar „moderne Formen der Buchproduktion“ übersehen, die nach Meinung des Staatsrechtlers Ernst Forsthoff „eine Sonderung von der Tagespresse unter dem Gesichtspunkt der Massenwirkung nicht mehr zulassen“.

„Bei den heute immer komplexer werdenden Zusammenhängen in Politik, Wirtschaft und Kultur“, argumentiert Jipp, erfülle „das aktuelle Buch“ Informationsbedürfnisse des Publikums nach eben solchen Zusammenhängen und Hintergründen.

Würde Venske Gewährsleute preisgeben, so sein Anwalt, müsse er als Journalist befürchten, daß ihm „keine weiteren Informationen anvertraut werden würden“.