

Aus:

STEFFEN BENDER

Virtuelles Erinnern

Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen

Oktober 2012, 264 Seiten, kart., zahlr. Abb., 29,80 €, ISBN 978-3-8376-2186-0

Computerspiele, die Geschichte darstellen, sind Teil einer populären Erinnerungskultur: Sie entwerfen historische Narrative und generieren damit Geschichtsbilder. Als Erinnerungsmedien bewegen sich Spiele in einem Spannungsfeld zwischen dem Anspruch einer realitätsnahen Darstellung von Geschichte und den Möglichkeiten und Begrenzungen des Mediums. Steffen Bender widmet sich der in der Geschichtswissenschaft bislang kaum bearbeiteten Frage, wie die medialen Spezifika von Computerspielen auf dieses virtuelle Erinnern einwirken und welche narrativen Muster bei der Darstellung historischer Kriege des 20. Jahrhunderts beobachtet werden können.

Steffen Bender (Dr. phil.) war als Postdoktorand am Historischen Seminar der Eberhard Karls Universität Tübingen tätig.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts2186/ts2186.php

Inhalt

Vorwort | 7

Einleitung | 9

Geschichte und das Medium Computerspiel | 25

„Erleben Sie Geschichte“ – Genres | 25

„Um etwa 1944 live dabei sein“ –

Authentizität und historisches Wissen | 41

Ungeschehen, alternativ, virtuell – Kontrafaktizität | 58

„Eines Tages gibt's einen Film über uns“ –

Remediationen und Crossmedialität | 74

„Wenn unsere Flagge über der Stadt weht“ –

Gedenkort, Erinnerungsorte | 87

Historische Kriege in Computerspielen | 107

Den „Roten Baron und seine Truppe zu Witzfiguren machen“ –
der Erste Weltkrieg | 107

„The old fashioned way“ – der Zweite Weltkrieg | 123

Exkurs – ‚Heil Tessler‘ oder: ein Zweiter Weltkrieg

ohne Nationalsozialismus? | 152

„We could win, if they'd just let us“ – der Vietnamkrieg | 167

Duck and Cover – der Kalte Krieg | 187

„It is not a Nintendo Game“ – der Golfkrieg und

die UN-Mission *Restore Hope* | 200

„Andere Regeln“ | 223

Zusammenfassung und Ausblick | 223

Verzeichnisse | 229

Spieleverzeichnis | 229

Filmverzeichnis | 237

Bibliographie | 238

Verzeichnis der Internetressourcen | 258

Vorwort

In den vergangenen zwei Jahren bin ich zum hochdekorierten Kriegsveteranen geworden. Ich habe Armeen in die Materialschlachten von Verdun geführt und den ‚Roten Baron‘ in seinem Dreidecker abgeschossen. Ich bin unzählige Male am 6. Juni 1944 aus Landungsbooten gesprungen und habe Strände in der Normandie gestürmt. Hinter feindlichen Linien habe ich Sabotageakte verübt, in den Tiefen des Meeres bin ich auf Feindfahrt gegangen. Ich habe die rote Fahne auf dem Berliner Reichstag gehisst. Pazifikatolle habe ich von der japanischen Besatzung befreit, im Dschungel Südostasiens habe ich nach Vietkong Ausschau gehalten. Ich habe mehrmals den Atomkrieg verhindert, um ihn an anderen Tagen an Kontrolltafeln zu führen. Ich bin ungezählte Male verwundet worden und gestorben, um nach einem Tastendruck wieder aufzuerstehen. Und ich bin froh, dies alles nur am Computerbildschirm erlebt zu haben.

Auch wenn sich meine Kriegserfahrungen glücklicherweise auf den virtuellen Raum der Computerspiele beschränken, fand die Arbeit an der vorliegenden Studie in der realen Wirklichkeit statt, in der ich von verschiedenen Seiten in vielfältiger Weise unterstützt worden bin. Ein besonderer Dank gilt der ‚Fritz Thyssen Stiftung für Wissenschaftsförderung‘, die die Ausarbeitung des Projektes mit der Vergabe eines Stipendiums ermöglicht hat. Prof. Dr. Ewald Frie hat mich als Postdoktorand an seinem Lehrstuhl an der Eberhard Karls Universität Tübingen aufgenommen und die Entstehung meines Projektes, das wenig bis nichts mit der Geschichte des 19. Jahrhunderts zu tun hat, interessiert begleitet. Bedanken möchte ich mich auch bei den Studierenden, die in den Sommersemestern 2010 und 2011 an Veranstaltungen teilgenommen haben, die ich zum Thema Geschichte und Computerspiele in Tübingen angeboten habe; ihre kritischen

Nachfragen und Hinweise haben mir zahlreiche Impulse für die Ausarbeitung meines Projektes gegeben. Prof. Dr. Angela Schwarz und Jan Pasternak von der Universität Siegen danke ich für die zahllosen anregenden und inspirierenden Gespräche, bei denen ich mich mit anderen Historikern austauschen konnte, die Computerspiele als geschichtliche Vermittlungsmedien verstehen. Gregor Leineweber stand mir mit Rat und Tat zur Seite, wenn der Computer nicht meinem Willen folgen wollte oder meinen Willen nicht verstanden hat. Von Stefan Butters profundem Wissen durfte ich immer dann profitieren, wenn Fragen zu Spielfilmen aufkamen. Julia Schmid danke ich für ihre Unterstützung im Fachlichen und im Privaten; sie war erneut so umfassend, dass es den Rahmen eines Vorworts sprengen würde, sie an dieser Stelle auszuführen.

Tübingen, im Frühsommer 2012

Steffen Bender

Einleitung

Im Herbst 2010 wurde virtuelle Geschichte zum Gegenstand einer geschichtspolitischen Auseinandersetzung über ein sensibles Thema der deutschen Vergangenheit. Ende September machte die BILD-Zeitung unter dem Titel „Widerwärtig!“ auf das Projekt eines Karlsruher Studenten aufmerksam.¹ Jens Stober hatte als Diplomarbeit an der ‚Staatlichen Hochschule für Gestaltung‘ ein Computerspiel auf der technischen Grundlage des First-Person-Shooters *Half-Life 2* entwickelt.² Die Modifikation trägt den Titel *1378 (km)*, so benannt nach der Länge der Grenze, die die beiden deutschen Staaten bis 1989 getrennt hatte. In *1378 (km)* ist ein Abschnitt der inner-deutschen Grenze im Jahr 1976 nachmodelliert. Die Spieler werden in zwei

-
- 1 *Widerwärtig! DDR-Todesstreifen als Ballerspiel*, in: BILD vom 29.09.2010. Der ‚Deutsche Presserat‘ missbilligte im Dezember 2010 die Berichterstattung der BILD über *1378 (km)* aufgrund einer Beschwerde der ‚Staatlichen Hochschule für Gestaltung‘ sowohl dieses als auch eines entsprechenden Artikels in der Onlineausgabe: Sachlich falsche Behauptungen über das Spiel bewertete der Beschwerdeausschuss des Presserates als schwerwiegende „Verstöße gegen die publizistischen Grundsätze“, namentlich die Sorgfaltspflicht. Siehe *Presserat missbilligt BILD-Berichterstattung*, 17.12.2009, in: Staatliche Hochschule für Gestaltung, URL: <http://www.hfg-karlsruhe.de/news/presserat-missbilligt-bild-berichterstattung.html> [Stand: 30.01.2012]. Vgl. den Artikel der Onlineausgabe *So widerwärtig! Die Morde am Todesstreifen als Online-Spiel*, 28.09.2010, in: bild.de, URL: www.bild.de/news/2010/news/computergame-simuliert-todes-schuetzen-grenzsoldaten-fluechtlinge-14115618.bild.html [Stand: 30.01.2012].
 - 2 Siehe *Half-Life 2* (PC, Microsoft Xbox), Entwicklung: Valve, Vertrieb: Sierra Entertainment, 2004.

Gruppen aufgeteilt: Als Flüchtlinge müssen sie versuchen, die Grenzanlagen zu überwinden und von der DDR in die Bundesrepublik zu fliehen, als Grenzsoldaten der DDR ist es ihre Aufgabe, die Flüchtlinge daran zu hindern. Den Grenzsoldaten stehen dabei zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Sie können die Flüchtlinge einfangen und damit verhaften, sie können sie jedoch auch erschießen, sobald diese den ‚Todesstreifen‘ betreten haben. Erschießt ein Grenzsoldat einen der unbewaffneten Flüchtlinge, erscheint eine Einblendung mit der Information, dass er einen Orden verliehen bekommen habe; tötet er jedoch drei Flüchtlinge, wird er aus der Spielrunde genommen und findet sich im Jahr 2000 in einem Gerichtssaal wieder, wo er in einem Mauerschützenprozess auf der Anklagebank Platz nimmt. Stober kündigte die Veröffentlichung von *1378 (km)*, das kostenlos heruntergeladen und als Multiplayer-Spiel mit anderen Spielern im Internet gespielt werden kann, für den 3.10.2010 an – es handelte sich um den 20. Jahrestag der deutschen Wiedervereinigung.³

Ausgehend von diesem Artikel in der BILD-Zeitung setzte eine breite mediale Debatte über *1378 (km)* ein. Die Feuilletons aller deutschen, überregionalen Zeitungen diskutierten die Geschichtsdarstellung des Spiels, Nachrichtensendungen der deutschen Fernsehsender hoben das Spiel in ihr Programm, Politiker meldeten sich zu Wort: Die Attribute, die *1378 (km)* verliehen wurden, reichten von „makaber und skandalös“ bis hin zu „geschmacklos und dumm“, wie sich die Linken-Vorsitzende Gesine Lötzsich ausdrückte, deren Partei sich nur ein halbes Jahr später selbst in eine interne Diskussion über die geschichtspolitische Einordnung der historischen Bedeutung der innerdeutschen Grenze verstricken sollte.⁴ Besonders deutlich drangen in der Diskussion um *1378 (km)* die kritischen Stimmen von Vertretern von Opferverbänden und Gedenkstätten durch, die Stober und seine Hochschule dazu aufforderten, das Spiel nicht zu veröffentlichen. Hubertus Knabe, der Direktor der Gedenkstätte Berlin-Hohenschönhausen, die in der ehemaligen Untersuchungshaftanstalt der DDR-Staatssicherheit untergebracht ist, verwies darauf, dass das Spiel für die Angehörigen von Mauer-

3 Modifikation *1378 (km)*, Entwicklung: Jens Stober, 2009. Siehe *1378 (km)*, URL: www.1378km.de [Stand: 30.01.2012].

4 Zitiert nach Anna Fischhaber/Fabian Reinbold: *Kritiker verdammen Mauer-Ballerspiel*, 29.09.2010, in: Spiegel Online, URL: <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,720281,00.html> [Stand: 31.01.2012].

toten nicht zu ertragen sei, und ließ sich von der BILD-Zeitung in dem genannten Artikel mit der provokanten Frage zitieren, ob „die Hochschule so etwas auch mit Auschwitz machen würde“. Knabe erstattete außerdem Anzeige wegen Gewaltverherrlichung. Der mediale Druck, der gegenüber einer Veröffentlichung von *1378 (km)* aufgebaut wurde, zeigte nach wenigen Tagen Wirkung: Stober und seine Hochschule, die ihn auch in der Diskussion unterstützte, verzichteten darauf, das Spiel wie ursprünglich geplant am ‚Tag der deutschen Einheit‘ zum Download bereitzustellen. Das Spiel wurde schließlich rund zwei Monate später veröffentlicht, flankiert von einer öffentlichen Diskussionsrunde in der ‚Staatlichen Hochschule für Gestaltung‘ in Karlsruhe, in der die kontroversen Standpunkte noch einmal aufeinanderprallten. Die mediale Aufmerksamkeit verflüchtigte sich danach wieder weitgehend.

Während Vertreter der Hochschule *1378 (km)* in der Diskussion als Kunstwerk verteidigten, zeigte die Debatte um das Spiel ein grundlegendes Missverständnis zwischen zwei Generationen, die der Pädagoge Marc Prensky mit Blick auf den Umgang mit Kommunikationstechnologien als „digital natives“ und „digital immigrants“ bezeichnet hat.⁵ Während Stober in der Diskussion hervorhob, dass es sich bei *1378 (km)* um ein sogenanntes ‚Serious Game‘ mit einer klaren Aussageintention handle und es sein Ziel sei, seine Generation für die historische Thematik zu interessieren, indem er sie in ein Medium verpackt habe, das Menschen seines Alters nahe sei, waren Computerspiele für die Kritiker schlicht kein adäquater Rahmen, um sensible historische Themen wie die Flucht aus der DDR, den Schießbefehl und die Mauertoten darzustellen. Diese prinzipielle Ablehnung gegenüber dem Medium als Mittel der Darstellung von Vergangenheit war so stark und grundsätzlich ausgeprägt, dass der während der Diskussion geäu-

5 Marc Prensky: *Digital Natives, Digital Immigrants*, in: On the Horizont 9/5 (Oktober 2001); Marc Prensky: *Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do they really think differently?* in: On the Horizont 9/6 (Dezember 2001). Siehe auch Johann Günther: *Digital Natives & Digital Immigrants*, Innsbruck 2007. Die Grenze zwischen den ‚digitalen Einheimischen‘ und den ‚digitalen Einwanderern‘ verläuft um den Geburtsjahrgang 1980: Seit dieser Zeit werden Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Technologien unmittelbar sozialisiert, während bei älteren Personen nachträgliche Adaptionen und Aneignungsprozesse stattfinden müssen.

Berte Vorschlag, sich erst durch das Spielen von *1378 (km)* – zum Zeitpunkt des medialen Höhepunkts der Debatte kannte kaum ein Diskutant das Spiel – ein Urteil zu bilden, von den Kritikern verworfen wurde. Die ‚Union der Opferverbände Kommunistischer Gewaltherrschaft‘ sah in dem Spiel eine „unerträgliche Zumutung“; nach Ansicht ihres Bundesvorsitzenden Rainer Wagner bediene es „niedrigste menschliche Instinkte“ und leiste einen „weiteren Beitrag zur Brutalisierung und Enthemmung unserer Gesellschaft unter dem Deckmäntelchen der historischen Aufarbeitung“.⁶ Eine konkrete Diskussion des Spiels auf der Grundlage der eigenen Beschäftigung mit *1378 (km)* lehnte Wagner ab: „Ich brauche ein Computerspiel, dessen Spielspaß darin besteht, unbewaffnete Zivilisten abzuknallen, nicht unbedingt zu spielen, um es zu kritisieren.“⁷ Auch Axel Klausmeier, der Direktor der ‚Stiftung Berliner Mauer‘, nahm Anstoß daran, dass im Spiel Flüchtlinge „abgeballert“ werden würden: „Die Ernsthaftigkeit dessen, was sich damals an der Grenze abspielte“, so Klausmeier, „kann man so nicht darstellen“.⁸ Dass das Schießen auf Flüchtlinge nicht das eigentliche Spielziel von *1378 (km)* ist und von Stober als Möglichkeit implementiert wurde, um den Spieler vor eine moralische Entscheidung zu stellen, deren Konsequenzen mit der Darstellung des Mauerschützenprozesses im Spiel selbst unmittelbar verdeutlicht werden, ließen die Kritiker nicht gelten.

Unabhängig von der subjektiv zu beantwortenden Frage, ob bestimmte historische Thematiken in einem Unterhaltungsmedium adäquat dargestellt werden können, bleibt als Bestandsaufnahme festzuhalten, dass eine Gruppe von Video- und Computerspielen geschichtliche Ereignisse als Grund-

6 *Presserklärung der UOKG*, 29.09.2010, in: Union der Opferverbände Kommunistischer Gewaltherrschaft, URL: www.uokg.de/cms/attachments/2010-09-29_PM_UOKG_Game-1378km-Brutalisierung-der-Gesellschaft.pdf [Stand: 20.02.2012].

7 Zitiert nach *Mauerschützenspiel kurz vor Veröffentlichung*, 09.12.2010, in: Focus Online, URL: www.focus.de/digital/games/ego-shooter-1378-km-mauerschuetzenspiel-kurz-vor-veroeffentlichung_aid_580211.html [Stand: 30.01.2012].

8 Zitiert nach *Umstrittenes Computerspiel zum Schießbefehl*, 29.09.2010, in: Welt Online, URL: www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article9945340/Umstrittenes-Computerspiel-zum-Schiessbefehl.html [30.01.2010].

lage wählt und Vergangenheit darstellt.⁹ Als Teile einer Massenkultur besitzen diese Spiele eine enorme gesellschaftliche Reichweite, die sich bereits am kommerziellen Erfolg der Spielebranche ablesen lässt, deren Umsätze stetig ansteigen und mittlerweile aus dem Umfeld der Unterhaltungsindustrie immer deutlicher herausragen.¹⁰ Parallel hierzu ist allgemein eine wachsende gesellschaftliche Akzeptanz von Computerspielen zu beobachten: Mit der Aufnahme des ‚Bundesverbandes der Entwickler von Computerspielen GAME‘ in seine Reihen und dem Ausloben eines Computerspielpreises dokumentierte der ‚Deutsche Kulturrat‘ im Jahr 2008 den Status der Spielebranche als Teil der Kulturwirtschaft und erkannte ihre Produkte als Gegenstände der Kulturpolitik, förderungswürdiges Kulturgut und Kunstform an.¹¹ Computerspiele, die Vergangenheit abbilden, sind bereits durch ihre bloße Verbreitung faktisch Teil der populären Geschichtskultur: Zusammen mit anderen medialen Vermittlungsformen stellen sie eine „praktisch wirksame Artikulation von Geschichtsbewusstsein im Leben einer Gesellschaft“ dar.¹² Auch wenn der Einfluss, den virtuelle Vergangenheitsdarstellungen auf den geschichtlichen Wissenshorizont des Spielers

-
- 9 Die Begriffe ‚Videospiel‘ und ‚Computerspiel‘, die sich auf unterschiedliche technische Plattformen beziehen, zwischen denen in der Untersuchung nicht unterschieden wird, werden im Folgenden synonym verwendet.
- 10 Schätzungen gehen von weltweiten Jahresgesamtumsätzen zwischen 25 und 35 Milliarden Euro zum Ende des Jahres 2010 allein mit Spielesoftware aus; nicht eingerechnet sind hierbei die Umsätze mit Hardware wie Spielekonsolen und leistungsstarken Grafikkarten. Für Deutschland wird der Umsatz mit Spielesoftware für das Jahr 2008 mit 1,2 bis 1,7 Milliarden Euro angegeben. Siehe die Zahlen bei Jörg Müller-Lietzkow: *Überblick über die Computer- und Videospieleindustrie*, in: Tobias Bevc (Hrsg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz 2009, 241-261, hier 242-245.
- 11 Siehe hierzu den unter der Ägide des ‚Deutschen Kulturrates‘ entstandenen Sammelband Olaf Zimmermann/Theo Geißler (Hrsg.): *Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*, 2. erw. Aufl., Berlin 2008.
- 12 Jörn Rüsen: *Historische Orientierung. Über die Arbeit des Geschichtsbewusstseins, sich in der Zeit zurechtzufinden*, Köln et al. 1994, 213. Siehe auch Jörn Rüsen/Theo Grütter/Klaus Fußmann (Hrsg.): *Historische Faszination. Geschichtskultur heute*, Köln et al. 1994.

nehmen, nicht an den Medieninhalten messbar ist und nur auf der Grundlage breit angelegter, empirisch fundierter Studien erforscht werden kann, darf davon ausgegangen werden, dass Geschichte in Computerspielen konkrete Wirkungen auf das Geschichtsbewusstsein des Mediennutzers hat. Aufgeregte Auseinandersetzungen um die Deutungshoheit über die mediale Vermittlung von Geschichte in Computerspielen, wie sie in der Debatte über *1378 (km)* an einem wenig repräsentativen Beispiel und mit dem Hang zu Skandalisierungen ausgetragen wurden, sind selten; Computerspiele hingegen, die historische Vergangenheit darstellen, sind bereits mitten unter den Trägern, Produzenten und Vermittlern von Geschichtsbildern angekommen. Die grundsätzliche Frage, ob Computerspiele überhaupt Vermittlungsinstanzen für Geschichte sein können und sollten, scheint sich daher nicht zu stellen: Bislang weitgehend unbeobachtet von Historikern treten Computerspiele tatsächlich genau als solche auf; sie entwerfen historische Narrative, konstruieren Wirklichkeitsvorstellungen von der Vergangenheit und generieren damit Geschichtsbilder, deren Relevanz mit Bezug auf ihre bloße Verbreitung nicht überschätzt werden kann.

Als gesellschaftliches und kulturelles Phänomen sind Computerspiele in zahlreichen wissenschaftlichen Disziplinen zum Untersuchungsgegenstand geworden. Psychologische, medienpädagogische, neurobiologische und kriminalistische Studien beschäftigen sich mit Medienwirkungen und der Frage, inwieweit explizite Gewaltdarstellungen in Computerspielen und das Nachvollziehen gewalttätiger Handlungen im Spiel Einfluss auf das Verhalten des Spielers in der Realität nehmen können und auf die Sozialisation von Jugendlichen einwirken.¹³ Besonders in Deutschland reproduziert diese wissenschaftliche Beschäftigung mit Gewalt in Computerspielen die öffentlich und politisch geführte ‚Killerspiel-Debatte‘ um die Frage nach einem erschwerten Zugang zu Computerspielen mit expliziter Gewaltdar-

13 Siehe aus der Vielzahl von Studien Craig A. Anderson/Douglas A. Gentile/Katherine E. Buckley: *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy*, Oxford 2007; aus dem Bereich der Psychologie siehe Esther Köhler: *Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung*, Heidelberg 2008; aus dem Bereich der Neurobiologie siehe Rene Weber/Ute Ritterfeld/Klaus Mathiak: *Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study*, in: *Media Psychology* 8/1, 39-60.

stellung oder sogar ihrem Verbot.¹⁴ Abseits dieser Diskussionen, in denen über die Gewaltfrage und ihre gesellschaftlichen Effekte gestritten wird, betrachten empirische Untersuchungen aus dem Bereich der Medienwissenschaften das Nutzungsverhalten von Computerspielern, die auch hier im Mittelpunkt des Interesses stehen.¹⁵ Mit Blick auf die Darstellung sozialer Wirklichkeit in den Spielen selbst wenden sich inhaltsanalytische Studien verschiedener Disziplinen etwa Geschlechterrepräsentationen zu und untersuchen virtuelle Politik- und Gesellschaftsmodelle in Computerspielen.¹⁶ Bezogen auf eine konstatierte Militarisierung der Gesellschaft und ihre Wechselwirkungen mit Computerspielen, die kriegerische Auseinandersetzungen zeigen, werden Spiele unter den Stichworten ‚Banal Militarism‘ und ‚Militainment‘ an der Seite anderer Unterhaltungsmedien kulturwissenschaftlich untersucht.¹⁷ Narratologen, die Computerspiele als Erzählungen verstanden und mit literaturwissenschaftlichen Ansätzen erforscht wis-

14 Zur Debatte siehe Michael Grunewald: *Vorsicht Computerspiel!* in: ders./Margit Fröhlich/Ursula Taplik (Hrsg.): *Computerspiele. Faszination und Irritation*, Frankfurt am Main 2007, 11-24. Der polemische und in der Debatte kaum definierte Begriff ‚Killerspiel‘ hat auch Eingang in den politischen Sprachgebrauch gefunden: Im Jahr 2005 verabredeten die an der Bundesregierung beteiligten Parteien in ihrem Koalitionsvertrag, als einen von vier vorrangigen Eckpunkten zur Neuregelung des Jugendschutzes ein „Verbot von ‚Killerspielen‘“ zu erörtern. *Gemeinsam für Deutschland – mit Mut und Menschlichkeit. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD*, 11.11.2005, in: CDU Deutschlands, URL: www.cdu.de/doc/pdf/05_11_11_Koalitionsvertrag.pdf [Stand: 30.01.2012].

15 Siehe etwa Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden 2008.

16 Siehe etwa Tobias Bevc (Hrsg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, Berlin 2007. Vgl. den ausführlichen Forschungsüberblick bei Christoph Klimmt: *Empirische Medienforschung. Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele*, in: Bevc/Zapf, *Wie wir spielen*, 65-74, hier bes. 68-70.

17 Siehe Tanja Thomas/Fabian Virchow (Hrsg.): *Banal Militarism. Zur Veralltäglicung des Militärischen im Zivilen*, Bielefeld 2006; Roger Stahl: *Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture*, New York 2010, bes. 91-138; ferner Hartmut Gieselmann: *Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel*, Hannover 2002.

sen wollen,¹⁸ diskutieren die Deutungshoheit über die wissenschaftliche Analyse von Computerspielen mit Vertretern ludologischer Ansätze, die eigene methodische Werkzeuge und theoretische Fundamente zur Beschäftigung mit Spielen entwickeln und sich als eigenständiges, interdisziplinär begründetes Fach etablieren möchten.¹⁹

Obwohl beobachtet werden kann, dass sich die Geschichtswissenschaft zunehmend der Darstellung von Geschichte in Unterhaltungsmedien zuwendet,²⁰ beginnen Historiker erst langsam damit, Computerspiele als Untersuchungsgegenstand zu entdecken. Inhaltsanalytische Untersuchungen zur Darstellung von Geschichte in Computerspielen sind bislang nur punktuell auffindbar.²¹ Die wissenschaftliche Beschäftigung mit Spielen, die in historischen Szenarien angesiedelt sind, ist bislang fast ausschließlich das Metier der Geschichtsdidaktik geblieben, deren Erkenntnisinteresse in

18 Siehe den Forschungsüberblick bei Julian Kücklich: *Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen*, in: Bevc/Zapf, *Wie wir spielen*, 27-48.

19 Siehe den Forschungsüberblick bei Alexander Weiß: *Ludologie, Arguing im Spiel und die Spieler-Avatar-Differenz als Allegorie auf die Postmoderne*, in: Bevc/Zapf, *Wie wir spielen*, 49-63. Vgl. auch den programmatischen Text der sich begründenden ‚Game Studies‘ bei Espen Aarseth: *Computer Game Studies, Year One*, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1/1 (Juli 2001), URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [Stand: 30.01.2012].

20 Siehe etwa Thomas Fischer: *Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*, Konstanz 2008; Vadim Oswald/Hans-Jürgen Pandel: *Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart*, Schwalbach am Taunus 2009. Weiterhin die Publikationen der an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg im Breisgau angesiedelten DFG-Forscherguppe ‚Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen der Gegenwart‘ wie etwa Wolfgang Hochbruck/Judith Schlehe/Carolyn Oesterle/Michikio Uike-Bormann (Hrsg.): *Staging the Past. Themed Environments in Transcultural Perspective*, Bielefeld 2010.

21 Als Beginn einer breiten fachwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Geschichte in Computerspielen kann gelten Angela Schwarz (Hrsg.): *‚Wollten Sie auch schon immer einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?‘ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, Münster 2010.

der Frage besteht, ob derartige Spiele mit pädagogischem und didaktischem Gewinn im Geschichtsunterricht eingesetzt werden können.²² Dieser Zugang bringt jedoch gerade bei der Untersuchung von Produkten einer gewinnorientierten Unterhaltungsindustrie grundsätzliche Probleme mit sich, die die Ergebnisse bereits stark präfigurieren: Zum einen muss die Suche nach lehrreichen Aspekten Maßstäbe und Kriterien anlegen, die die Spiele gar nicht erfüllen und bedienen möchten; sofern es sich nicht um ‚Serious Games‘ handelt, ist ein dezidiert didaktischer Nutzen bei den Computerspielen mit einem geschichtlichen Hintergrund nicht primär intendiert. Zum anderen erhält eine Mehrzahl der Spiele, die in kriegerischen Szenarien angesiedelt sind, aufgrund expliziter Gewaltdarstellungen von den zuständigen Prüfbehörden gerade in Deutschland hoch angesetzte Altersfreigaben; da diese Spiele einer Mehrheit der Schüler aus rein rechtlichen Gründen nicht zugänglich gemacht werden dürfen und somit für den Geschichtsunterricht nicht verwendbar sind, entgeht dem geschichtsdidaktischen Blick eine Gruppe von Spielen, die weit verbreitet ist und deren Inhalten damit eine nicht zu vernachlässigende Reichweite zukommt. Eine fachwissenschaftliche Beschäftigung mit Computerspielen erscheint jedoch auch über diese Kritikpunkte hinaus notwendig zu sein. Angela Schwarz hat jüngst in einem grundlegenden Beitrag über die Funktionen von Geschichte in Computerspielen zu Recht betont, dass „man dieses Feld nicht der Geschichtsdidaktik allein überlassen“ sollte, und darauf hingewiesen, dass Computerspiele als „Teil der Kultur und im Besonderen der Geschichtskultur [...] zu den Formen der öffentlichen Präsenz und Präsentation von Geschichte“ zu zählen sind.²³ Von einer derartigen, kulturwissenschaftlich fundierten Perspektive ausgehend, scheint es heuristisch wenig gewinnbringend zu sein, sich auf fachwissenschaftlicher Seite an – häufig so apostrophierten – narrativen Unstimmigkeiten und faktischen Schwächen der Geschichtsdarstellungen in Computerspielen abzuarbeiten und zu versuchen, „als Sachwalter der Vergangenheit [...] schiefe, primitive oder gar blutige und gewaltver-

22 Siehe etwa Waldemar Grosch: *Computerspiele im Geschichtsunterricht*, Schwalbach am Taunus 2002.

23 Angela Schwarz: ‚Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?‘ *Geschichte in Computerspielen*, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.): *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009, 313-340, hier 318.

herrlichende Geschichtsbilder zu korrigieren“;²⁴ diese Art der Untersuchung nach den Kriterien eines absolut gedachten historischen Verismus verfällt ihrerseits wieder in ein wertendes Muster und versucht die Darstellung von Vergangenheit in Computerspielen nach Qualitätsmerkmalen abzuklopfen, die kaum quantifizierbar und objektivierbar sein dürften. Auch hier bleibt festzuhalten, dass es sich bei den Computerspielen mit historischen Inhalten um die Produkte einer gewinnorientierten Unterhaltungsindustrie handelt, deren Ziel nicht darin besteht, die Ergebnisse geschichtswissenschaftlicher Forschung im Medium des Computerspiels abzubilden oder didaktische Lernsoftware zu produzieren. Auch die von den Hersteller immer wieder zu Werbezwecken vorgebrachten Authentizitäts- und Realismusversprechen können nicht als Maßstab für eine fachwissenschaftliche Untersuchung dienen; sie sind vielmehr kritisch in Frage zu stellen und daraufhin zu prüfen, welche Funktionen sie für die Computerspiele einnehmen.

Eine Untersuchung von Computerspielen mit einem historischen Hintergrund sollte sich daher nicht primär mit dem bloßen Aufrechnen und der Beschreibung von geschichtlichen Darstellungen als defizitär aufhalten, da diese einem rein fachwissenschaftlichen Blick ohnehin kaum standhalten können – es aber auch nicht wollen und müssen. Die Grundannahme, dass Computerspiele, die historische Szenarien darstellen, Teil der populären Geschichtskultur sind, in der Medien Vergangenheit abbilden, historische Narrative entwickeln und damit Geschichtsbilder generieren, bietet eine weiterführende Perspektive an, die einen Zugang zu diesen nicht wissenschaftlichen, aber gesellschaftlich wirkmächtigen Vorstellungen und Konstruktionen von Geschichte verspricht. Ansätze der *Cultural Memory Studies*, die auf dem Konzept der ‚Erinnerungskultur‘ und der ‚Theorie des Kollektiven Gedächtnisses‘ fußen, wie sie auf der Grundlage der Arbeiten von Maurice Halbwachs und in Weiterentwicklung durch Pierre Nora entstanden sind,²⁵ haben sich bei der Untersuchung von medialen Repräsen-

24 Thomas Fischer: *Bildschirmgeschichtsbilder*, in: Thomas Stamm-Kuhlmann u.a. (Hrsg.): *Geschichtsbilder. Festschrift für Michael Salewski zum 65. Geburtstag*, Stuttgart 2003, 617-629, hier 627.

25 Siehe Maurice Halbwachs: *Das kollektive Gedächtnis*, Frankfurt am Main 1991; Pierre Nora: *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*, Berlin 1990. Für einen Überblick über die aktuelle Forschung und ihre Untersuchungsfelder siehe Astrid

tationen historischer Vergangenheit bereits vielfach als fruchtbar erwiesen; es scheint nichts dagegen zu sprechen, sie auch auf Computerspiele und die von ihnen konstruierten Geschichtsbilder anzuwenden.

Als kollektive Erinnerungsformen haben Aleida und Jan Assmann das ‚kommunikative‘ und das ‚kulturelle Gedächtnis‘ ausdifferenziert: Während das ‚kommunikative Gedächtnis‘ durch zeitgeschichtliche und zeitgenössische Kollektiverinnerungen geprägt und „an die Existenz der lebendigen Träger und Kommunikatoren von Erfahrung gebunden“ ist,²⁶ ist das ‚kulturelle Gedächtnis‘ in einem weiteren zeitlichen Rahmen ein „kollektiv geteiltes Wissen vorzugsweise (aber nicht ausschließlich) über die Vergangenheit, auf das eine Gruppe ihr Bewusstsein von Eigenheit und Eigenart stützt“.²⁷ Im ‚kulturellen Gedächtnis‘, das gesellschafts- und epochenbedingt definiert wird, gerinnt „Vergangenheit [...] zu symbolischen Figuren, an die sich die Erinnerung heftet. [...] Für das kulturelle Gedächtnis zählt nicht faktische, sondern nur erinnerte Geschichte.“²⁸ Das Konzept der ‚Erinnerungskultur‘ kann als „formaler Oberbegriff für alle denkbaren Formen der bewussten Erinnerung an historische Ereignisse, Persönlichkeiten und Prozesse“ dienen; es umschließt „neben Formen des ahistori-

Erl/Ansgar Nünning (Hrsg.): *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*, Berlin 2008.

26 Harald Welzer: *Das kommunikative Gedächtnis und woraus es besteht*, in: Michael C. Frank/Gabriele Rippl (Hrsg.): *Arbeit am Gedächtnis. Für Aleida Assmann*, München 2007, 47-62, hier 48. Vgl. auch Harald Welzer: *Das kommunikative Gedächtnis. Eine Theorie der Erinnerung*, München 2002.

27 Jan Assmann: *Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität*, in: ders./Tonio Hölscher (Hrsg.): *Kultur und Gedächtnis*, Frankfurt am Main 1988, 9-19, hier 15. Aleida und Jan Assmann sprechen bei dieser Unterscheidung auch vom „kommunikative[n] Kurzzeit-Gedächtnis und kulturelle[n] Langzeit-Gedächtnis“. Siehe etwa Aleida Assmann/Jan Assmann: *Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis*, in: Klaus Merten/Siegfried J. Schmidt/Siegfried Weischenberg (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*, Opladen 1994, 114-140, hier 119-121.

28 Jan Assmann: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, 2. durchges. Aufl., München 1997, 52.

schen oder sogar anti-historischen kollektiven Gedächtnisses alle anderen Repräsentationsmodi von Geschichte“.²⁹

Das ‚kollektive Gedächtnis‘ existiert in der Trägerschaft seiner Medien, die als Manifestationen der Kollektiverinnerung fungieren. Hierzu zählen organische Gedächtnisse ebenso wie Riten, Feste, Denkmäler, Texte sowie bewegte und unbewegte Bilder. Massenmedien sind „außerordentlich wirkungsvolle Medien der Erzeugung und Zirkulation von Geschichtsbildern“; nach ihrer Gedächtnisfunktion können sie „als *cues* – als (mediale) Hinweisreize – auf kollektiver Ebene“ bezeichnet werden: Anders als Speichermedien, die ‚kulturelles Gedächtnis‘ generieren, sind die Verbreitungsmedien „von zentraler Bedeutung für den erinnerungskulturellen Prozess“, da sie auf kollektiver Ebene „die Diskussion über Geschichte und Gedenken anregen und prägen [und] auf individueller Ebene beispielsweise als Ressource für die Imagination von Vergangenheiten dienen“.³⁰ Da das ‚kulturelle Gedächtnis‘ „keine universelle Größe“ ist, „sondern etwas, das jeweils abhängig ist von den jeweiligen Medien, die in einer Gesellschaft zur Anwendung kommen“,³¹ können auch Computerspiele mit historischem Hintergrund bei derartigen Medien der Vergangenheitsrepräsentation einge-reiht werden, in denen sich erinnerungskulturelle Akte manifestieren und die mit einem kulturwissenschaftlich fundierten, gedächtnistheoretischen Medienbegriff als ‚Medien des kollektiven Gedächtnisses‘ bezeichnet werden können. Betont werden muss hierbei deren Konstruktionsleistung und Funktion bei der Ausgestaltung von Kollektiverinnerungen: Was Medien „zu enkodieren scheinen – bestehende Wirklichkeits- und Vergangenheitsversionen, Werte und Normen, Identitätskonzepte – konstituieren sie viel-

29 Christoph Cornelißen: *Was ist Erinnerungskultur? Begriff – Methoden – Perspektiven*, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 54 (2003), 548-563, hier 555.

30 Astrid Erll: *Medien und Gedächtnis. Aspekte interdisziplinärer Forschung*, in: Frank/Rippl, *Arbeit am Gedächtnis*, 87-110, hier 90-91 [Hervorhebung im Original].

31 Aleida Assmann: *Zur Mediengeschichte des kulturellen Gedächtnisses*, in: Astrid Erll/Ansgar Nünning (Hrsg.): *Medien des kollektiven Gedächtnisses. Konstruktivität – Historizität – Kulturspezifität*, Berlin 2004, 45-60, hier 59.

mals erst“.³² Mit Blick auf die mediale Gebundenheit der Gedächtniserzeugung ist weiterhin eine Perspektive auf Medien notwendig, die bei der Analyse der Rolle von Medien bei der Formation des ‚kollektiven Gedächtnisses‘ bereits in die kulturwissenschaftliche Gedächtnisforschung eingebracht worden ist. Mit Sybille Krämer soll mit Blick auf mediale Wirklichkeits- und Gedächtniskonstruktionen vom „Medium als Spur und Apparat“ ausgegangen werden: Das Medium ist zum einen Erzeuger von Welten des ‚kollektiven Gedächtnisses‘, zum anderen als Gedächtnismedium jedoch nicht neutral, sondern selbst medienspezifisch prägender Faktor bei der Ausformung der Erinnerungsakte: Das „Medium ist nicht einfach die Botschaft; vielmehr bewahrt sich an der Botschaft die Spur des Mediums“.³³ Insbesondere wie die medialen Spezifika von Computerspielen – hier verstanden als Medientechnologie und als Medienangebot – an den von ihnen konstruierten und abgebildeten Geschichtsbildern Spuren hinterlassen und sie präfigurieren, in welchem Verhältnis also Form und Inhalt zueinander stehen, kann aus dieser Perspektive heraus beleuchtet werden.

Wenn die Geschichtsdarstellungen von Computerspielen als gesellschaftlich relevant verstanden werden sollen, birgt es einen wichtigen Vorteil, Spiele mit historischem Hintergrund als Erinnerungsmedien zu untersuchen: Die in Computerspielen entworfenen Geschichtsbilder können eingebettet in die sie umgebende Erinnerungslandschaft betrachtet werden. Auch Spiele, die eine bestimmte historische Zeit oder ein geschichtliches Ereignis darstellen, entstehen nicht in einem luftleeren, erinnerungslosen Raum, sondern sind in gesellschaftliche und mediale Entwicklungen der Erinnerungskultur eingebunden. Aus dieser Beobachtung heraus können die Fragen, wie in die Geschichtsdarstellungen erinnerungskulturelle Trends einfließen, ob Konjunkturen und die ihnen spezifischen Deutungen aufgegriffen werden oder ob Computerspiele eigene erinnerungskulturelle Modi entwickelt haben, um Geschichtsbilder zu entwerfen, in den Blick kommen. Bei der Betrachtung der in den Computerspielen konstruierten Geschichts-

32 Astrid Erll: *Medien des kollektiven Gedächtnisses – ein (erinnerungs-) kulturwissenschaftlicher Kompaktbegriff*, in: dies./Nünning, *Medien des kollektiven Gedächtnisses*, 3-22, hier 5.

33 Sybille Krämer: *Das Medium als Spur und als Apparat*, in: dies. (Hrsg.): *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt am Main 1998, 73-94, hier 81.

bilder können so zentrale Konstruktionsmuster der „drei Grundformen historischer Präsentation: Erzählen, Ausstellen und [mediales] Inszenieren“ herausgearbeitet werden,³⁴ die in den Spielen in unterschiedlicher Gewichtung als Formen geschichtlicher Darstellung genutzt werden. Neben den in den Spielen dargestellten Narrativen und der Präsentation geschichtlicher Vorbilder im audiovisuellen Bereich können so auch Komposition und Organisation des präsentierten geschichtlichen Wissens in den Blick genommen werden.

Die vorliegende Untersuchung fußt auf der qualitativen Auswertung eines Korpus aus rund einhundert Computerspielen unterschiedlicher Genres, die Kriege des 20. Jahrhunderts als thematische Grundlage nutzen und sie darstellen.³⁵ Da es nicht das Ziel ist, Computerspiele in ihrer mediengeschichtlichen Entwicklung zu historisieren, werden aus pragmatischen Gründen nur Spiele berücksichtigt, die seit dem Jahr 2000 erschienen sind; Ausnahmen bestehen lediglich bei einer kleinen Anzahl von Titeln, die in der Folgezeit des Golfkrieges veröffentlicht wurden und ihn unmittelbar nach seinem Ende 1991 thematisierten. Sofern vorhanden, werden jeweils die auf dem deutschen Markt angebotenen und für ihn überarbeiteten Versionen der Spiele verwendet – eine Unterscheidung im Vergleich zu den internationalen und meist englischsprachigen Originalausgaben, die, wie zu zeigen sein wird, insbesondere bei der Betrachtung der Spiele zum Zweiten Weltkrieg von Bedeutung ist. Die Spiele werden in der Untersuchung in ihrer Gesamtheit betrachtet: Die konkrete Spielehandlung, die der Spieler im Rahmen der vom Spiel definierten Möglichkeiten selbst bestimmt, werden ebenso berücksichtigt wie nicht spielbare und cineastisch inszenierte Anfangs- und Zwischensequenzen sowie Texte und Abbildungen in Handbüchern und weiterführende Informationen auf offiziellen Webseiten.³⁶ Als

34 Aleida Assmann: *Geschichte im Gedächtnis. Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung*, München 2007, 149-154.

35 Bei der Zitation der Spiele werden Titel, Entwickler, Publisher und Erscheinungsjahr angegeben. Außerdem wird vermerkt, für welche Plattformen der jeweilige Titel veröffentlicht wurde. Sofern nicht anders angegeben, beziehen sich die Ausführungen in der Untersuchung immer auf die jeweilige PC-Version.

36 Das gesprochene Wort in den Spielen wird nach seiner Textform zitiert: Sofern Untertitel vorhanden sind, werden diese auch dann als Belege verwendet, wenn sie – wie teilweise zu beobachten – vom Wortlaut der Sprachausgabe abwei-

historische Ereignisfelder, die den Spielen als Hintergrund dienen, werden die Kriege des 20. Jahrhunderts ausgewählt: Zum einen bildet die überwiegende Mehrzahl der Spiele, die Vergangenheit darstellen, ohnehin Kriege und militärische Konflikte der Vergangenheit ab, wobei das 20. Jahrhundert eine quantitativ bedeutende Stellung einnimmt; zum anderen sind es besonders die Kriege, die im 20. Jahrhundert umfassende politische und gesellschaftliche Transformationen nach sich zogen, die innerhalb der Landschaft zahlreicher nationaler Erinnerungskulturen zentrale Marksteine bilden und nicht nur für Computerspiele, sondern auch für andere Erinnerungsmedien mit wechselnden Konjunkturen als Bezugspunkte fungieren.

Die Untersuchung ist in zwei Hauptteile gegliedert: Im Mittelpunkt des ersten Teils stehen Computerspiele als „Spur und Apparat“ und damit die Fragen, mit welchen Mitteln Spiele Geschichte darstellen und wie die Spezifika des Mediums auf diese Darstellung einwirken, die anhand von Beispielen aus dem Bestand des Korpus beantwortet werden sollen. Zunächst werden mit den Genres zentrale Ordnungskategorien der virtuellen historischen Darstellung vorgestellt. Wie historisches Wissen in den Computerspielen organisiert und präsentiert wird und wie Ansprüche und Signale von Authentizität und Realismus eingebracht werden, ist das Thema des folgenden Teils. Daran anschließend werden Bedingungen und Möglichkeiten kontrafaktischer Geschichtsdarstellungen in Computerspielen diskutiert. Wie sich die Spiele mit anderen Erinnerungsmedien assoziieren und damit etablierte Geschichtsdarstellungen aufgreifen, wird unter den Stichworten ‚Remediationen‘ und ‚Crossmedialität‘ gezeigt. Die Diskussion der Fragen, ob Computerspiele als Gedenkort fungieren können und welchen Stellenwert Erinnerungsorte hierbei einnehmen, beschließt diesen Teil. Der zweite Hauptteil besteht aus einem chronologischen Durchlauf durch die historischen Kriege, die von den Spielen als inhaltlicher Hintergrund gewählt werden: Neben den beiden Weltkriegen und dem Kalten Krieg sind dies der Vietnamkrieg, der Golfkrieg sowie die UN-Mission in Somalia; ein Exkurs über die Besonderheiten der Darstellung des Zweiten Weltkrieges in den deutschen Versionen der Spiele ergänzt diesen inhaltsanalytischen Teil. Das Ziel ist es in diesem Teil, strukturelle und narrative Muster und Topoi bei der Darstellung des jeweiligen Krieges herauszuarbeiten und sie, wenn

chen. Transkriptionen des gesprochenen Wortes werden nur dort vorgenommen, wo keine Untertitel verfügbar sind.

möglich, mit anderen erinnerungskulturellen Ausdrucksformen in Beziehung zu setzen. Auf diesem Weg soll zum einen beleuchtet werden, welche inhaltlichen Schwerpunkte die Spiele bei der Geschichtsdarstellung setzen und ob sie damit erinnerungskulturelle Konjunkturen aufgreifen oder kontrastieren; zum anderen kann auf diesem Weg auch gefragt werden, wie der Apparat seine Spur hinterlässt, also ob inhaltliche Darstellungsweisen an Konventionen und Spezifika von Computerspielen gebunden sind.

An dieser Stelle soll noch einmal eine explizite Einschränkung und damit eine Präzisierung des in der Untersuchung angesetzten Umgang mit Computerspielen als Erinnerungsmedien angeführt werden, die besonders aufgrund gängiger Sichtweisen auf Spiele und ihre geschichtswissenschaftliche Erforschung notwendig scheint: Ebenso wenig, wie Verkaufszahlen von Computerspielen oder Bewertungen durch entsprechende Fachpublikationen als vorgeblich aussagekräftiger Indikator für die Akzeptanz bei den Spielern in dieser Untersuchung eine Rolle spielen, sind Kriterien wie die Qualität der Spielegrafik, die Güte und Kohärenz der Erzählung oder ein wie auch immer zu fassender ‚Spielspaß‘ von Interesse. Der Leser wird auch keine Antwort darauf finden, welches Spiel einen bestimmten Krieg besonders authentisch, realistisch oder pädagogisch wertvoll darstellt – diese Frage kann letztlich nicht objektiv geklärt werden. Ausgangslage und Zielsetzung der Untersuchung lassen sich vielmehr auf den Nenner bringen, Computerspiele mit einem historischen Hintergrund als Erinnerungsmedien schlicht ernst zu nehmen.³⁷

37 Parallel zur Überarbeitung des Manuskripts der vorliegenden Studie erschienen und mit einem ähnlichen Zugang ist der Sammelband Daniel Appel u.a. (Hrsg.): *WeltKriegsShooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Boizenburg 2012.