



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Virtuelle Akteure, Perspektiven und historischer
Wissenstransfer in Computerspielen“

verfasst von

Katarzyna Ryczaj

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, Oktober 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190 313 353

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Lehramtsstudium UF Geschichte, Sozialkunde und Politische
Bildung, UF Spanisch

Betreut von:

Univ.-Doz. Dr. Hans Safrian

„Dankbarkeit ist das Gedächtnis des Herzens.“

(Jean-Baptiste Massillon)

Ein Dank an die Familie, Freunde und Professor/innen
für die Aufmunterungen und den Beistand bei der Erstellung dieser Arbeit!

Inhaltsverzeichnis

1.) Einleitung.....	3
2.) Geschichtlicher Überblick elektronischer Spiele und Geräte.....	5
2.1.) Anfänge in den 1950er/60er Jahren	5
2.2.) Spielautomaten und erste Heimkonsolen in den 1970er/80er Jahren	5
2.3.) Spielentwicklung der 1990er Jahre	6
2.3.1.) Lan-Partys und Internet-/Onlinespiele	7
2.4.) Entwicklungen von 2000 bis heute	8
3.) Das Spiel – ein Definitionsversuch.....	9
3.1.) Merkmale des Spiels	9
3.2.) Merkmale von Computerspielen	10
4.) Unterscheidung elektronischer Spiele.....	12
4.1.) Arcade-Games.....	12
4.2.) Computerspiele	12
4.3.) Videospiele	13
4.4.) Tragbare Videospiele	13
5.) Unterteilung von elektronischen Spielen in Genres.....	14
5.1.) Strategiespiele	15
5.2.) Simulationsspiele	16
5.3.) Shoot´em Up/Schießspiele	17
5.3.1.) First-Person-Shooter	18
5.3.1.1.) Third-Person-Shooter	18
5.3.3.) Einzel- und Mehrspieler-Modus	19
6.) Nutzung elektronischer Spiele	21
6.1.) Erhebungen auf EU-Ebene	21
6.1.1.) Verbreitung	21
6.1.2.) Geschlechterverteilung nach Alter	21
6.2.) Erhebungen zu den Vereinigten Staaten von Amerika	23
6.2.1.) Verbreitung	23
6.2.2.) Alter	23
6.2.3.) Geschlechterverteilung	23
6.2.4.) Umsatz	24
6.2.5.) Bestverkaufte Genre.....	25
7.) Jugendschutz zu neuen Medien in Österreich.....	26
8.) Forschungen zu digitalen Spielen	29
8.1.) Aggressions- und Gewaltpotenzial	29
8.2.) Einsatzbereiche und Wirkung	32
8.2.1.) Bildung und Pädagogik	32
8.2.2.) Medizin und Therapie	33
8.2.3.) Militär	34
9.) Verfilmung von Computer-/Videospiele und vice versa	36
10.) Der Feldzug gegen die Sowjetunion – vom Überfall bis zur Schlacht um Stalingrad.....	38
10.1.) Die Stadt als Symbol.....	38
10.2.) Der Überfall auf die Sowjetunion	39
10.3.) Der Vorstoß nach Süden und Operation „Blau“ 1942	43
10.4.) Der Gegenangriff der Roten Armee – Operation „Uranus“	45
10.5.) Vom Ausharren im Kessel bis zur Kapitulation der 6. Armee	47

11.) Anteile am Sieg - ein historischer Perspektivenwechsel?	50
11.1.) „The Good War“ und „The Greatest Generation“	50
11.2.) Die Manifestation des „guten Krieges“ in neuen Medien.....	53
11.3.) Perspektivwechsel in der Historiographie	54
11.3.1.) „Die Wurzeln des Sieges“ oder der Osten, der den Sieg über die Wehrmacht ermöglichte.....	54
12.) Geschichtsvermittlung in Computerspielen	58
12.1.) Transferprozesse	60
12.2.) Spieloberfläche	62
13.) Analyse und Beschreibung von drei Computerspielen.....	63
13.1.) <i>Battlefield 1942 (BF42)</i>	63
13.1.1.) Intro.....	64
13.1.2.) Einzelspielermodus	65
13.1.3.) Mission 7: Stalingrad	66
13.1.4) <i>Battlefield 1942</i> als Bildschirmspiel mit historischer Kulisse	68
13.2.) <i>Call of Duty: World at War (CoD: WaW)</i>	70
13.2.1.) Intro.....	71
13.2.2.) Einzelspielermodus	72
13.2.3.) Mission 4: Der Auftrag - Stalingrad	74
13.2.4) „ <i>Duell – Enemy at the Gates</i> “ als Vorlage für Mission 4: Der Auftrag - Stalingrad	75
13.2.4.1.) Handlung.....	75
13.2.4.2.) Filmadaption im Spiel.....	76
13.2.5.) <i>Call of Duty: World at War</i> oder das Nachspielen historischer Ereignisse	77
13.3.) <i>Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (RO2)</i>	80
13.3.1.) Einzelspielermodus	81
13.3.2.) Kapitel und Missionen	83
13.3.3.) <i>Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad</i> – Zwischen geschichtlicher Kulisse und dem Nachspielen geschichtlicher Ereignisse	85
14.) Veränderte historische Betrachtungsweise der Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg - Einfluss auf Weltkrieg-Shooter.....	87
15.) Zwischen Historizität und Spielspaß.....	90
15.1.) Vereinfachung oder Verfälschung von Geschichte	90
15.2.) Entpolitisierung.....	90
15.3.) Geschichtstransfer.....	91
15.4.) Historiographie weicht dem Spielvergnügen.....	92
16.) Schlussbetrachtung.....	94
17.) Abbildungsverzeichnis.....	97
18.) Literatur- und Quellenverzeichnis	98
18.1.) Bibliographie.....	98
18.2.) Hochschulschriften	103
18.3.) Onlinequellen	103
18.4.) Onlineartikel	106
18.5.) Gameographie	108
18.6.) Filmographie	110
18.7.) Computerspielhandbücher/Read Me.....	110
18.8.) Den Spielen entnommene Beschreibungen, Missionen, Transkripte	110
19.) Abstract.....	112
20.) Lebenslauf.....	113

1.) Einleitung

Mit den in den 1970/80er Jahren aufkommenden ersten Heimcomputern der Firma Atari und Apple wurde ein neuer kommerzieller Markt, jener der Computer- und Videospieleindustrie, geboren.¹ Seither entwickelten sich unterschiedliche Gattungen von elektronischen Spielen, welche sich von Abenteuer-, Renn-, Strategie-, bis hin zu Simulations- und Schießspielen erstrecken. Mit der historischen Entwicklung und einhergehenden Genrevielfalt soll zunächst ein Überblick über diesen Spielmarkt gegeben werden. Seit dem Aufkommen dieses Mediums steigt einerseits die Nachfrage nach neuen Spielen, andererseits die Nutzungsdauer stetig an. Erhebungen der Marktforschungsinstitute ESA für den nordamerikanischen und der ISFE und Newzoo für den europäischen Raum, sollen einen Einblick in das Spiel- und Nutzungsverhalten liefern. Ein Vergleich beider Märkte ist nicht möglich, da solche Erhebungen im europäischen Raum seltener durchgeführt werden als in den USA und die Marktforschungsinstitutionen unterschiedliche Schwerpunkte bei den Umfragen verfolgen. Dennoch werden Parallelen beider Untersuchungen wie Geschlechterverteilung oder das aktive Spielverhalten der vergangenen Jahre aufgegriffen und auf Umsätze und meistverkaufte Gattungen in den USA Bezug genommen. Anschließend wird vor allem auf das Genre des Shooters eingegangen. Nach den Amokläufen in den USA und Deutschland, wo die Täter zuvor viel Zeit mit Schießspielen verbracht haben, eilt diesen ein negativer Ruf voraus. Ob negative Konnotationen in Verbindung mit Shooter-Games gerechtfertigt sind und inwiefern sich diese auf soziales Verhalten auswirken können, soll neben den Bereichen, die sich entweder dieses oder andere Spielgenre zu Nutze machen, erläutert werden.

Den Haupt- und Schlussteil dieser Arbeit bilden zwei zentrale Fragestellungen. Erstes Ziel liegt in der Beantwortung der Frage des historischen Perspektivenwechsels um die Rolle der Sowjetunion während des Zweiten Weltkrieges mit dem Fokus auf die Schlacht um Stalingrad. Bis ins 21. Jahrhunderts wurde der Sieg über die Wehrmacht fast ausschließlich den westalliierten Mächten USA und Großbritannien zugeschrieben und militärische Leistungen der ehemaligen UdSSR entweder in reduzierter Form dargestellt oder gar ausgeblendet. Der britische Historiker Richard Overy stellt in der deutschsprachigen Ausgabe seines Buches „Die Wurzeln des Sieges“ (2002) die Behauptung auf, dass die ehemalige Sowjetunion „(...) *die Hauptlast bei der Abwehr des nationalsozialistischen Sturmzugs (...) trug, (...) und der*

¹ John E. Laird, History of Computer Games, In: Steven L. Kent, The First Quarter: A 25 year history of video games, 19.10.2011, online unter <http://ai.eecs.umich.edu/soar/Courses/494/talks/Lecture%208%20History.pdf> (14. April 2014).

*deutschen Militärmacht das Rückgrat (...) brach (...).*² Gestützt auf diese Annahme und auf sein Werk soll einerseits aufgezeigt werden, dass der Ausgang des Zweiten Weltkrieges ohne die Zusammenarbeit zwischen den Westalliierten und der Sowjetunion anders hätte ausfallen können. Andererseits soll der Einfluss des historischen Perspektivenwechsels auf andere Medien wie Film und in weiterer Folge auf Computerspiele analysiert werden. Als zweite zentrale Forschungsfrage wird auf den historischen Wissenstransfer in elektronischen Spielen eingegangen. Spielehersteller werben bei Shooter-Neuerscheinungen entweder mit der Spielaction, dem Spielspaß aber auch vermehrt mit historischem Realismus- und Authentizitätsgehalt. Danach soll geklärt werden, ob die Spiele der in der Werbung behaupteten Geschichtsvermittlung gerecht werden. Die Beantwortung von „*Ist Geschichte drin, wenn Geschichte drauf steht?*“³

Bereits zuvor wurde die Frage zum historischen Wissenstransfer in Computerspielen in Abschlussarbeiten an der Universität Wien aufgegriffen. Daniel Hufler legte in seiner Diplomarbeit mit dem Titel „Der Zweite Weltkrieg in Computerspielen“ (2006) das Hauptaugenmerk auf die Landung in der Normandie und die westalliierte Perspektive.⁴ Notburga Siller führte im Zuge ihrer schriftlichen Abhandlung „Geschichte spielen“ (2010) empirische Studien zur Geschichtsvermittlung anhand von drei Spielen zu drei unterschiedlichen Epochen durch.⁵ Die hier vorliegende Arbeit beschäftigt sich zwar ebenfalls mit dem historischen Wissenstransfer in elektronischen Spielen, den Schwerpunkt wird jedoch die Analyse der Schlacht um Stalingrad als auch der wissenschaftliche Perspektivenwechsel in der Rolle der Sowjetunion während des Zweiten Weltkrieges bilden. Für die Untersuchung wurden neben dem Weltkriegs-Shooter *Battlefield 1942* (DICE/Electronic Arts, 2002) die Spiele *Call of Duty: World at War* (Treyarch Invention/Activision, 2008) und *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* (Tripwire Interactive/1C Company, 2011) analysiert.

² Richard Overy, Die Wurzeln des Sieges. Warum die Alliierten den Zweiten Weltkrieg gewannen (Reinbeck bei Hamburg 2002), 11-12.

³ Rainer Pöppinghege, Rezension zu: Angela Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Münster 2010). In: H-Soz-u-Kult, 12.05.2011, online unter <<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/rezensionen/2011-2-117>> (08. Oktober 2014).

⁴ Daniel Hufler, Der Zweite Weltkrieg in Computerspielen (Diplomarbeit, Universität Wien, 2006).

⁵ Notburga Siller, Geschichte spielen (Diplomarbeit, Universität Wien, 2010).

2.) Geschichtlicher Überblick elektronischer Spiele und Geräte

2.1.) Anfänge in den 1950er/60er Jahren

Die ersten nicht kommerziellen elektronischen Spiele, welche unter der Voraussetzung standen, dass die Steuerung des Spieles von zwei Personen übernommen wird und sich somit ein Wettkampf entfaltet, entstanden in den 1960er Jahren. Im Zuge einer Dissertation an der Universität von Cambridge entstand 1952 das Spiel *TicTacToe*, auch bekannt unter dem deutschen Namen „Drei gewinnt“ oder „Kreis und Kreuz“. Im Jahre 1958 folgte das elektronische Spiel *Tennis for Two*, welches am Brookhaven National Laboratory entwickelt wurde. Dabei handelte es sich um eine Sportspielsimulation, wo sich auf einem virtuell erkennbaren Tennisplatz ein Licht bewegte, deren Steuerung von zwei Personen mittels Joystick-ähnlichen Geräten übernommen wurde. Weiters entwickelte Steve Russel am Massachusetts Institute of Technology 1962 das Spiel *Spacewar!*, einem zwei Personen Spiel, welches im Weltall ausgetragen wird. Jede/r Spieler/in steuert dabei ein Raumschiff und versucht den/die Gegner/in abzuschießen. Das Genre der *Shoot'em up* Spiele war geboren.⁶

2.2.) Spielautomaten und erste Heimkonsolen in den 1970er/80er Jahren

Basierend auf dem Spiel *Spacewar!* entwarf Nolan Bushnell 1971 die ersten Münzspielautomaten für Spielhallen mit dem Namen *Computer Space*, welche sich auf dem Markt jedoch nicht etablieren konnten. In weiterer Folge kam es zur Gründung der Firma *Atari Inc.*, deren erstes Spielgerät und gleichnamiges Spiel *Pong* (1973) zum Kassenschlager wurde. Mit dem zunehmenden Ausbau im IT-Bereich gelang mit Ende der 1980er Jahre der Übergang der elektronischen Spiele in den privaten Sektor. 1977 kam zum einen die erste Heimspielkonsole von Atari, zum anderen der erste Heimcomputer von Apple, der Apple II, auf den Markt. Der Spieleindustrie eröffnete sich dadurch ein neuer Markt der Computer- und Videospiele.⁷

In den darauffolgenden Jahren wurden in immer kürzeren Abständen neue Computer- und Videospiele programmiert und vermarktet. Zu den heute bekanntesten zählen die von japanischen Ingenieuren entwickelten Spiele *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) und *Pac-Man* (Namco Limited, 1980). Ersteres hat zum Ziel, mittels Kanonen auf herabfallende

⁶ Matthis Kepser, Computer- und Videospiele. In: Reiner Wild (Hrsg.), Otto Brunken, Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur (Stuttgart 2008), 484-487.

⁷ vgl. dazu: Laird, History of Computer Games.

Aliens zu schießen, welche die Spielfiguren nicht treffen dürfen. Beim Zweiten befindet sich ein gelbes Gesicht in einem Labyrinth, welches von Geistern verfolgt wird und alle im Weg liegende Früchte fressen muss. Dabei dürfen die Geister seinen Weg nicht kreuzen. Es wird davon ausgegangen, dass die Firma Namco, die beide Spiele vertrieb, mit der Schaffung von *Pac-Man* vor allem Mädchen und Frauen ansprechen wollten.⁸ Bei den meisten Münzspielautomaten ging es zu dieser Zeit hauptsächlich um das Genre *Schießen*. Das Konzept von *Pac-Man* orientierte sich aber nicht an der Anzahl der Schüsse oder wie viele Feinde vernichtet wurden, sondern an der Punktezahl, die mittels Essen erworben wurde.⁹

Auch im weiteren Verlauf etablierten sich die japanischen Spieleentwickler. Die in der 1983 erschienenen Serie des *Donkey Kong and the Mario Bros.* (Nintendo Co., 1983) gehören nicht nur die Spielfiguren zu den bis heute bekanntesten, sondern auch deren Konsole, der Gameboy von Nintendo.¹⁰ Mit dieser Serie geht das Genre des *Jump'n Run* einher. Die Spielfigur Mario soll die durch den Affen Donkey Kong entführte Prinzessin befreien, indem er sich von unten auf einem Gerüst nach oben hinaufmanövriert.¹¹ Die Verdrängung der Videospielekonsolen und Aufbereitung des Computerspielmarktes brachte 1981 der erste Computer Commodore C64 mit sich. Er konnte erstmals mit einem Fernsehgerät verbunden werden, was dazu führte, dass in kürzester Zeit alle bekannten Konsolenspiele auf den C64 umprogrammiert wurden. Neue Spiele, die aufgrund dessen Einzug auf dem Markt und die bisherige Genrevielfalt hielten, waren Denk- und Puzzlespiele. Die bekanntesten sind *Tetris* (1985), oder Strategiespiele, wie *Empire* (Northwest Software/Interstel Corporation, 1987).¹²

2.3.) Spielentwicklung der 1990er Jahre

Einen Durchbruch bei Computerspielen brachte die 1991 entwickelte 3D-Grafik-Beschleunigungskarte, welche erstmals eine detailgetreuere Darstellung von Schauplätzen und das Eintauchen in eine virtuelle Umgebung ermöglichte. Das Genre des *Ego-Shooter*, auch *First-Person-Shooter* genannt, kam auf den Markt. Zu den ersten Spielen dieses Genre zählen *Wolfenstein 3-D* (id Software/Apogee Software, 1992) und *Doom* (id Software, 1993).¹³ Die Neuerungen lagen vor allem in der Dreidimensionalität der Grafik. Das

⁸ Henry Lowood, A Brief Biography of Computer Games. In: Peter Vorderer (Hrsg.), Jennings Bryant, Playing video games. motives, responses, and consequences (New York 2006) 25-41, hier 36.

⁹ Ebd., 36.

¹⁰ Ebd., 37.

¹¹ vgl. dazu: Kepser, Computer- und Videospiele, 488.

¹² Ebd., 491-492.

¹³ vgl. dazu: Lowood, Biography of Computer Games, 26.

Spielgeschehen wird durch die Augen der Spielfigur verfolgt. Zudem werden eine Waffe und ein Teil der Hand des Avatars optisch veranschaulicht, sodass sich der/die User/in als Teil der Spielwelt fühlen kann/soll. Bei *Wolfenstein 3D* kam nicht nur hinzu, dass der/die Spieler/in auf deutsche Soldaten schießen musste, deren Tod mit viel Pixelblut inszeniert wurde, sondern auch, dass der finale Gegner, gegen den man antreten musste, Adolf Hitler darstellen sollte.¹⁴ Auch die Darstellungen bei *Doom* sind mit viel Pixelblut versehen, wobei nicht auf Menschen sondern Monster geschossen wird.¹⁵

Weitere Spieltypen, die in dieser Zeit entwickelt wurden, sind die *Action-Adventure-Serie* der Archäologin Lara Croft aus *Tomb Raider* (1996), das *Survival-Horror-Genre* von *Resident Evil* (1996) oder das *Mystery-/Horror-Genre* zu denen *Silent Hill* (Team Silent/Konami of Europe GmbH, 1999) gehört.¹⁶ Bekanntheitsgrad erlangten die Spiele und ihre Figuren durch deren spätere Verfilmung.

2.3.1.) Lan-Partys und Internet-/Onlinespiele

Lan-Partys datiert sich ist in den 1990er Jahren. Dabei kommt es zu einem Treffen von unterschiedlichen Personen, welche mit- oder gegeneinander spielen. Das besondere dabei ist die Verbindung ihrer Computer zu einem lokalen und geschlossenen Netzwerk. Diese reichen von einer geringen Personenanzahl bis hin zu „Lan-Events“, wo tausende von Spielern miteinander verbunden sein können. Die Vernetzung von Millionen von Spielern/innen findet seinen Vorläufer in den Internet-/ Onlinespielen, die Ende der 1980er entstanden. Das erste *MUD* (Multi-User-Dungeon) ermöglichte es mehreren Spielern zeitgleich sich innerhalb eines Spiels zu bewegen und untereinander zu verständigen. Mit der Weiterentwicklung des *MUD* zu den *MMORPG's* (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games) wurde eine weltweite Kommunikation der Spieler/innen untereinander möglich, zu deren bekanntesten Onlinespielen heute *EverQuest* (Verant Interactive/989 Studios, 1999) und *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) gehören.¹⁷

¹⁴ Stephan Schwingeler, Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel (Boizenburg 2008), 98-99.

¹⁵ Frank Magdans, Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden (Marburg 2008), 32-33.

¹⁶ Ebd., 33-36.

¹⁷ vgl. dazu: Kepsner, Computer- und Videospiele, 494.

2.4.) Entwicklungen von 2000 bis heute

Seit Beginn der elektronischen Spiele kommt es Jahr für Jahr zu Neuerungen und technischen Weiterentwicklungen. Im Bereich der Konsolen wurde durch Verbesserungen der Speicherkapazität und schnelleren Prozessoren eine Annäherung an Computer, in preislicher sowie technischer Sicht ermöglicht.¹⁸ Seit dieser Periode konkurrieren die Konsolenhersteller Sony (Playstation), Nintendo (Nintendo DS/ Wii) und Microsoft (Xbox/ Xbox 360) untereinander.¹⁹ Auch die Steuerungsgeräte, sogenannte Controller, haben sich verändert. Während man bei den Konsolen von Sony oder Microsoft mit passivem Körpereinsatz spielen kann, muss der/die Spieler/in bei der Konsole Wii aktiven Körpereinsatz zeigen. Die Körperbewegungen des/der Spielers/Spielerin werden mittels „Infrarot-Strahlen“²⁰ in den digitalen Spielraum übermittelt, wodurch reale Bewegungen und fiktionale Spielrealitäten verknüpft werden.²¹

Auch die Computer- und Videospiegeltypen haben sich verändert. Neue Genres wurden kreiert, wobei die Grundprinzipien der Spiele gleich blieben. Am Beispiel des Spiels *The Sims* (Maxis Software/Electronic Arts, 2000) lässt sich erkennen, dass die darauffolgenden Neuerscheinungen sich nur durch kleinere Komponenten unterscheiden. Musste man bei der ersten Version nur auf bestimmte Grundbedürfnisse wie Essen, Schlafen oder Hygiene achten, wurden in den nachfolgenden Versionen Themen wie Karriere oder soziales Leben eingebaut. Geringe Änderungen die den Entwicklern viel Geld einbrachten.²²

Bedeutende Neuerungen in der Spielbranche brachten auch Handy und Tablet, mit dem sogenannten „*Mobile Gaming*“²³, mit sich. Während man bis vor einigen Jahren noch an standortbezogene Räume gebunden war, um ein Spiel auf einem PC oder auf einer Konsole zu spielen, so ist dies heute beispielsweise auch auf dem Weg zur Arbeit möglich.²⁴ Voraussetzung dabei ist ein internetfähiges Gerät.

¹⁸ vgl. dazu: *Kepser*, Computer- und Videospiele, 494.

¹⁹ Michael *Matzenberger*, Die Zukunft der Computerspiele (Marburg 2008), 68.

²⁰ *Kepser*, Computer- und Videospiele, 495.

²¹ vgl. dazu: *Matzenberger*, Die Zukunft der Computerspiele, 102.

²² vgl. dazu: *Magdans*, Game Generation, 36.

²³ *Kepser*, Computer- und Videospiele, 495.

²⁴ Uwe *Buse*, Friederike *Schröter*, Jonathan *Stock*, Du sollst spielen! In: Der Spiegel, Nr.3/2014, 13.1.2014, online unter <<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-124449742.html>> (24.März 2014).

3.) Das Spiel – ein Definitionsversuch

Spiele existieren seit jeher in verschiedenen Kulturkreisen, als auch im Tierreich. Seitdem es Kultur gibt, gibt es Spiele, die aus ihr hervorgehen und in ihr eingebettet sind. Der Anthropologe Johan Huizinga beschreibt das *Spiel* in seinem Werk „Homo Ludens“ (1956) als „Kulturfaktor“ und „selbstständige Kategorie“, welches nicht nur rein psychologisch, biologisch oder physiologisch, sondern in seiner Ganzheit betrachtet werden muss.²⁵ Die formalen Elemente des Spiels fasst er wie folgt zusammen:

„ [...] Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend als freie Handlung nennen, die als <nicht so gemeint> und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb eines eigens bestimmten Zeit und [...] Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft [...].“²⁶

3.1.) Merkmale des Spiels

Anlehnend an die Definition von Huizinga erweitert der Entwicklungspsychologe Prof. Dr. Rolf Oerter die formalen Elemente um inhaltliche und strukturelle Merkmale:

- Formale Merkmale: „Zweckfreiheit“ und „intrinsische Motivation/ Flusserlebnis“
Das Spielen eines Spiels, und das Spiel an sich, verfolgen keine weiteren Bestrebungen. Gespielt wird wegen des Spieles. Weiterreichende Faktoren, wie beispielsweise Geld, können dazu führen, dass das Spiel nicht mehr als solches, sondern als Arbeit empfunden wird. Ferner muss das Spiel ohne Zwang gespielt und der Grund für das Spielen direkt im Spiel gesehen werden. Diese intrinsische Motivation liegt im positiven Erleben des Spiels, dem sogenannten Flusserlebnis, der als Antriebskraft für die Weiterführung des Spiels verantwortlich ist. Auch wenn eine Person beispielsweise Spieletester/in und intrinsisch motiviert ist, so werden äußere Anreize außer Acht gelassen oder nicht zur Kenntnis genommen.²⁷

²⁵ Johan Huizinga, Homo ludens (Hamburg 1956), 9-13.

²⁶ Huizinga, Homo ludens, 20.

²⁷ Rolf Oerter, Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz (Weinheim/Basel 1999), 5-7.

- Inhaltliche Elemente: „*Wechsel des Realitätsbezuges*“

Wie im täglichen Leben folgen auch die in Spielen erzeugten Welten bestimmten Regeln. Eine erschaffene Wirklichkeit, die aber im Vergleich zu realen Gegebenheiten nicht die gleichen Regeln aufweist, und falls doch, diese unberücksichtigt gelassen werden können. Im Spiel selbst bezieht man sich auf Dinge/Objekte aus der Realität. Als Beispiel führt Oerter das Rollenspiel „*Schule unter Kindern*“ an. Ein Kind ist der/die Lehrer/in, die anderen Kinder sind die Schüler/innen. Die Kinder fühlen sich in die jeweilige Rolle hinein. Der/Die Lehrer/in hat zum einen für Disziplin zu sorgen, zum anderen muss er/sie mit seinen/ihren Lehrfähigkeiten gegenüber den Schüler/innen nachkommen. Es wird somit eine Gegebenheit aus der Realität aufgegriffen und in das Spiel eingebaut, wodurch das Spiel erst interessant und die Aufmerksamkeit geweckt wird. Entscheidender Faktor dabei ist, dass es sich um eine momentane Situation handelt, die jederzeit beendet werden kann.²⁸

- Strukturelle Elemente: „*Wiederholung*“ und „*Ritual*“

„*Die Wiederholung von Handlungen ist ein basales Merkmal menschlicher Tätigkeiten [...] liegt gewiß als biologisches Prinzip zugrunde, da nur durch sie eine hinreichende Festigung der Erfahrung möglich ist.*“²⁹ Mittels der Wiederholung, die in allen Altersgruppen anzutreffen ist, kann der/die Spieler/in ein bereits erlebtes Gefühl, einen bekannten Effekt oder auch ein positives Flusserlebnis nochmals durchlaufen. Das Ritual, welches ein Regelwerk konstruiert und eine Wiederholung von Handlungen darstellt, beschränkt die Handlungsmöglichkeiten innerhalb eines Spiels und somit auch das Flusserlebnis, welches in sich unverändert bleibt und nicht erweitert werden kann.³⁰

3.2.) Merkmale von Computerspielen

Prinzipiell zeichnen sich Computerspiele durch die gleichen Eigenschaften wie herkömmliche Spiele aus, indem sie „*[...] freie, innerhalb eines eigenen Realitätsrahmens intrinsisch motivierte, 'zweckfreie' Handlungen [...]*“³¹ darstellen. Der wesentliche Faktor von Computerspielen ist eine technische Einrichtung (Computer oder Konsole), indes innerhalb

²⁸ vgl. dazu: Oerter, *Psychologie des Spiels*, 9-14.

²⁹ Ebd., 15.

³⁰ Ebd., 15-18.

³¹ Carsten Wünsch, Bastian Jenderek, *Computerspielen als Unterhaltung*. In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (Wiesbaden 2008), 47.

dieser Hardware nicht nur technische, sondern auch mittels der unterschiedlichen Spielgenres Grenzen gesetzt werden. Nach Wünsch und Jenderek setzt sich das Computerspiel aus „*Simulation, Stimulation und Kommunikation*“³² zusammen:

- Simulation:

Während des Spielens wird anhand einer Simulation eine Welt im Computerspiel erzeugt, die an das bereits geschriebene und feste Programm gebunden ist, wodurch Regeländerungen kaum bis gar nicht möglich sind. Die Spielrichtlinien werden entweder während des Spiels an den/die Spieler/in vermittelt oder anhand einer in papier- oder elektronischen Anleitung.³³

- Stimulation:

Im weiteren Verlauf folgt eine Wiedergabe der Simulation auf akustischem und visuellem Weg, wodurch die Sinne der Spieler *stimuliert* werden. Mit dem Fortschritt der Informationstechnik können somit ausführlichere und wahrheitsgetreue Informationen und Bilder geschaffen und dem/r Spieler/in geboten werden, auch wenn diese für die Kommunikation zwischen Spieler/in und seinem/ihrem Spielfigur nicht notwendig wären.³⁴

- Kommunikation:

Mit dem letzten Faktor, der Kommunikation, wird eine Interaktivität zwischen Spieler/in, Spielfiguren und Spieleinhalten bewerkstelligt. Die jeweilige Plattform stellt die Verständigung zwischen Spieler/in und Avatar her. Die Spielfiguren können entweder vom Computer selbst, oder anderen Spielern, gesteuert werden.³⁵

³² vgl. dazu: *Wünsch, Jenderek*, Computerspielen als Unterhaltung, 47.

³³ Ebd., 47.

³⁴ Ebd.

³⁵ Ebd.

4.) Unterscheidung elektronischer Spiele

Betrachtet man das elektronische Spiel rein von seiner technischen Seite, so handelt es sich um ein Programm, welches erst durch die Verbindung mit speziellen technischen Systemen eingeschaltet werden kann, um der Unterhaltung zu dienen. Um dieses Medium zu nutzen wird unter anderem ein technisches System, beispielweise ein Computer, ein Bildschirm, Lautsprecher und Eingabegeräte, wie Tastatur oder Maus, benötigt. Zentral im Mittelpunkt steht vor allem der Mensch der das Spiel startet, spielt und beendet.³⁶ Prägend hierfür steht der Begriff der „Bildschirmspiele“³⁷ von Jürgen Fritz, wobei folgende Formate unterschieden werden:

4.1.) Arcade-Games

Bei diesen Spielen handelt es sich um Spielautomaten in Spielhallen, deren Benutzung gegen ein Entgelt erfolgt. Das Geschick des/der Spielers/in ist für den zeitlichen Faktor der Nutzung ausschlaggebend.^{38,39}

4.2.) Computerspiele

Diese Spiele werden auf einer Hardware gespielt, welche nicht ausschließlich der Unterhaltung dient. Früher zählte beispielsweise der Commodore C64 zu dieser Hardware, welcher zur Übertragung des Spiels an einen Fernseher angeschlossen wurde. Heutzutage gibt es eine Vielzahl an unterschiedlichen Computer- und Spielanbietern, zu deren Datenträgern vor allem CDs und DVDs genutzt werden. Die visuelle Übertragung erfolgt über einen PC-Bildschirm.^{40,41}

³⁶ Jürgen Fritz, Was sind Computerspiele? In: Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, Handbuch Medien. Computerspiele (Bonn 1997), 81.

³⁷ Ebd., 81.

³⁸ vgl. dazu: Fritz, Was sind Computerspiele?, 81.

³⁹ Karsten Huth, Computerspiele. In: Heike Neuroth (Hrsg.), Achim Oßwald, Regine Scheffel, Stefan Strathmann, Mathias Jehn, Nestor Handbuch. Eine kleine Enzyklopädie der digitalen Langzeitarchivierung (Boizenburg 2009), 117.

⁴⁰ vgl. dazu: Fritz, Was sind Computerspiele?, 81.

⁴¹ vgl. dazu: Huth, Computerspiele, 117.

4.3.) Videospiele

Im Unterschied zu Computerspielen handelt es sich hier um eine Hardwaregattung die ausschließlich für das Spielen konzipiert ist. Prozessor und Grafikkarte wurden im Laufe der Zeit optimiert. Sie sind auch unter dem Begriff der *Konsole* bekannt. In der Regel wird die Konsole an einen Fernseher angeschlossen. Die Spiele sind auf CDs und DVDs gespeichert. Zwar werden die Spiele heutzutage sowohl für Konsolen als auch für Computer produziert, wobei ältere Datenträgerproduktionen nur auf den dafür vorgesehenen Konsolentypen gestartet und gespielt werden können. Zu den bekanntesten Firmen, die diese Form des Spiels vertreiben, zählen Sony (Playstation) und Nintendo (N64).^{42,43}

4.4.) Tragbare Videospiele

Diese tragbare Konsole, die auch Gameboy oder Handheld genannt wird, bezeichnet eine Hardware mit eingebautem Bildschirm, Akkumulator und Eingabegerät. Bei den ersten Gameboys war die Software schon im Gerät verankert und nicht austauschbar. Heute werden als Datenträger Speicherkarten verwendet, die jederzeit gewechselt werden können.⁴⁴

⁴² vgl. dazu: *Fritz*, Was sind Computerspiele?, 81.

⁴³ vgl. dazu: *Huth*, Computerspiele, 117.

⁴⁴ Ebd., 117.

5.) Unterteilung von elektronischen Spielen in Genres

Kommt ein neues Videospiel auf den Markt, wird es sofort einem bestimmten Genre zugeordnet, wobei eine exakte Klassifizierung der Spiele oft nicht möglich ist, da diese als Mischformen auftreten.⁴⁵ Für die Einordnung der Spiele in eine Genregruppe wird entweder auf die „*spielerischen und medialen Merkmale*“⁴⁶ gesetzt oder auf den Inhalt und die Anforderungen⁴⁷ geachtet, wobei auch hier keine eindeutige Trennung vorgenommen werden kann. Kategorisierungsversuche, wie sie in der Medienpädagogik, -psychologie oder Kommunikationswissenschaft unternommen wurden, waren hinsichtlich der immer fortschreitenden technischen Entwicklung und der Vielzahl an Spielen, die jährlich auf den Markt kommen, problematisch.⁴⁸ Jegliche Kategorisierungsversuche haben sich „*nach kurzer Zeit als „überholt“ erwiesen.*“⁴⁹

Um trotzdem einen Überblick über die Vielfalt des Computergenres zu bekommen, erfolgt an dieser Stelle eine Kategorisierung mit Beispielen nach der Einteilung von PEGI (Pan European Game Information):

- *Action-Abenteuer (Tomb Raider)*
- *Abenteuer (Monkey Island)*
- *MMOs/Multiplayer-Spiele (World of Warcraft)*
- *Jump 'n' Run/Plattformspiele (Donkey Kong)*
- *Logik- und Denkspiele (Tetris)*
- *Rollenspiele (Final Fantasy)*
- *Rennspiele (Gran Turismo)*
- *Tanz- und Musikspiele (Singstar)*
- *Shoot 'em 'Up/Schießspiele (Halo 3)*
- *Simulationsspiele (Microsoft Flight Simulator)*
- *Sportsimulationen (Pro Evolution Soccer)*
- *Strategiespiele (Command & Conquer)*⁵⁰

⁴⁵ Spielbar.de , Genre & Spielweisen, online unter <<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/genres-spielweisen/>> (05.Mai 2014).

⁴⁶ Manuel Ladas, Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen (Frankfurt am Main 2002), 41.

⁴⁷ Christoph Klimmt, Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Hans-Bredow-Institut, Medien und Kommunikationswissenschaft 49, Nr.4/2001, S.483, online unter <http://www.m-und-k.nomos.de/fileadmin/muk/doc/MuK_01_04.pdf> (05.Mai 2014).

⁴⁸ Ebd., 482.

⁴⁹ Jürgen Fritz, Zur „Landschaft“ der Computerspiele. In: Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, Handbuch Medien. Computerspiele (Bonn 1997), 87.

⁵⁰ PEGI – Pan European Game Information, Genre, online unter <<http://www.pegi.info/at/index/id/609/>> (05.Mai 2014).

Da die Vielzahl an verschiedenen Kategorisierungsversuchen und Definitionen der einzelnen Genres weit über den Rahmen dieser Arbeit hinausgehen würde, wird im weiteren Verlauf ausschließlich auf die Genre eingegangen, in denen das Militärische, Kriegerische und Wirtschaftliche das Fundament des Spiels bilden. Zu dieser Gattung gehören Strategie-, Simulations- und Shoot'em'Up Spiele, wobei aufgrund der Mischformen auch andere Genre mit einfließen werden.

5.1.) Strategiespiele

Bei diesem Spielgenre handelt es sich um Denkspiele, bei denen logisches und taktisches Denken als Voraussetzung gelten. Das Spektrum dieser Gattung erstreckt sich von einfachen gegenstandslosen Spielen (*Tetris* 1985) bis hin zu komplexen Szenarien und Elementen der Aufbau-, Kriegs- und Wirtschaftsstrategien (*Civilisation* – MPS Labs/MicroProse Software, 1991; *Command & Conquer* Westwood Studios/Virgin Interactive Entertainment, 1995).⁵¹

Die Unterteilung dieses Genre kann thematisch, als auch mittels der Unterscheidung zwischen „[...] *Echtzeitstrategie* [...] und *rundenbasierte Strategie* [...]“⁵² erfolgen. Bei Echtzeit-Strategiespielen werden die Handlungen aller Spieler/innen gleichzeitig erteilt und ausgeführt.⁵³ Auf diese Weise wird durchgehende Konzentration von ihnen gefordert, wodurch sie für Überlegung der nächsten Spielzüge weniger Zeit haben, als bei anderen Genrearten.⁵⁴ Im Vergleich dazu beruhen rundenbasierte Strategiespiele auf der nacheinander folgenden Ausführung der Spielzüge, wie dies auch beim Schach der Fall ist.⁵⁵ Die Darstellung der Strategiespiele erfolgt aus der Vogelperspektive. Der/Die Spieler/in sieht von oben auf das Spielfeld, zumeist eine Landkarte, hinab. Zu Beginn des Spiels sind nur einige Flächen auf der Karte erkennbar. Das noch nicht erkundete und eroberte Gebiet wird in Schwarz angezeigt.⁵⁶ Das Spiel beginnt meistens mit dem Aufbau einer Stadt oder eines Landkreises. Um das Gebiet zu vergrößern muss Geld mittels Rohstoffen erwirtschaftet werden, um in weiterer Folge militärisch aufrüsten zu können.⁵⁷

⁵¹ vgl. dazu: *Fritz*, Zur „Landschaft“ der Computerspiele, 88-89.

⁵² *Matzenberger*, Die Zukunft der Computerspiele, 75.

⁵³ Ebd., 75.

⁵⁴ vgl. dazu: *Fritz*, Zur „Landschaft“ der Computerspiele, 91.

⁵⁵ vgl. dazu: *Matzenberger*, Die Zukunft der Computerspiele, 75.

⁵⁶ vgl. dazu: *Ladas*, Brutale Spiele(r)?, 50.

⁵⁷ Marco *Fileccia*, Johannes *Fromme*, Jens *Wiemken*, Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht, In: LfM-Dokumentation Band 39/Online, 11/2010, S. 28, online unter http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf (16.Mai 2014)

Die Gewaltdarstellung dieses Genre variiert und enthält für gewöhnlich wenig bis kein Pixelblut.⁵⁸

5.2.) Simulationsspiele

Wesentliches Merkmal dieses Spielgenres ist der „hohe Realitätsanspruch“⁵⁹, bei dem Umstände und Gegebenheiten lebensechter Situationen auf den Bildschirm gebracht werden.⁶⁰ Innerhalb dieser Gattung wird zwischen Wirtschafts-, Aufbau-, Lebens- und Militärsimulationen unterschieden.

Bei ersteren werden „(...)Gemeinschaften, Institutionen [...] oder Reiche entwickelt und verwaltet“⁶¹ (KZ Manager - keine Erscheinungsangabe; Sim City – Maxis Software/Infogrames Europe SA, 1989). Hierbei nimmt der/die Spieler/in die Rolle eines Verwalters, Managers oder Bürgermeisters ein und ist für die Entwicklung und das Wachstum eines Unternehmen oder einer Stadt verantwortlich. Wie bei den Strategiespielen wird auch bei dieser Gruppe der Spielverlauf aus der Vogelperspektive gelenkt. Mit Hilfe von Tabellen, die eine einfachere und übersichtlichere Verwaltung ermöglichen, wird für den Überblick im Spiel gesorgt. Je nach Schwierigkeitsgrad der Simulation gibt es auch Spiele in denen auf die Vogelperspektive verzichtet und das Spiel nur anhand von Tabellen gespielt wird. Eine vorgefertigte Spielgeschichte existiert nicht. Diese entwickelt sich im Spielverlauf durch die Handlungen und Verwaltungsgeschicke des/der Spielers/in.⁶²

Die Gruppe der Militärsimulationen „(...)umfasst die realitätsgetreue Steuerung von Fahrzeugen (Eisenbahn, Flugzeug, Panzer, (...).“⁶³ Es wird eine militärische Rolle eingenommen und mittels eines Fahrzeuges, beispielsweise Panzers, ein bestimmter Auftrag ausgeführt. Um die Mission abschließen zu können, müssen sich die Spieler/innen mit den jeweiligen Waffentechnologien der Fahrzeuge auseinandersetzen.⁶⁴ Einer der wesentlichen Unterschiede zu den bereits genannten Simulationen liegt darin, dass es eine vorgefertigte und nicht variable Spielgeschichte gibt. Der/die Spieler/in kann somit nicht ins Spielgeschehen eingreifen.⁶⁵ Der zweite Unterschied bezieht sich auf die Änderung der Perspektive in der

⁵⁸ vgl. dazu: Ladas, Brutale Spiele(r)?, 50.

⁵⁹ Spielbar.de, Simulationsspiel, online unter <<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/#S>> (29.Mai 2014).

⁶⁰ PEGI – Pan European Game Information, Genres <<http://www.pegi.info/de/index/id/51/>> (29.Mai 2014).

⁶¹ Matzenberger, Die Zukunft der Computerspiele, 74.

⁶² vgl. dazu: Ladas, Brutale Spiele(r)?, 51.

⁶³ Matzenberger, Die Zukunft der Computerspiele, 74.

⁶⁴ vgl. dazu: Fritz, Zur „Landschaft“ der Computerspiele“, 90.

⁶⁵ vgl. dazu: Ladas, Brutale Spiele(r)?, 52.

der/die Spieler/in agiert. Das Spielfeld wird hierbei nicht ausschließlich von der Vogelperspektive sondern von innen erlebt. Man hat jederzeit die Möglichkeit auf Landkarten zurückzugreifen, um sich zu orientieren. Wesentlich ist jedoch das Einsteigen und Fahren in einem Fahrzeug. Durch die 3D Perspektive aus einem Cockpit, und das Sehen der Armaturen es jeweiligen Gefährtes, wird ein unmittelbarer Einstieg in die Umgebung ermöglicht.^{66,67}

5.3.) Shoot'em Up/Schießspiele

Charakteristische Merkmale dieses Genre sind zum einen die Perspektive aus der der/die Spieler/in die Spielumgebung und das Spielgeschehen sieht, zum anderen der Gebrauch von Schuss- und Stichwaffen. Da es je nach Institutionen und Autoren unterschiedliche Definitionen dieses Genre gibt und sich die Spiele innerhalb ihrer Gattung durch die Raumdarstellung und Perspektive unterscheiden, wird als Genrebezeichnung das *Shoot'em Up* verwendet. Die unterschiedlichen Schießspiele, auch *Shooter* genannt, werden aus entstehungsgeschichtlicher Perspektive daher als Unterkategorie verstanden.

Wie bereits angeführt wurde das erste Shoot'em Up Spiel *Spacewar!* Anfang der 1960er Jahre entwickelt. Die Szenerie ist das Universum, wo der/die Spieler/in ein Raumschiff steuern muss und zum Ziel hat gegnerische Raumschiffe zu eliminieren. Dabei können gegnerische Objekte von einer anderen Person oder dem Computer gesteuert werden. Ableitend davon sind eine 2D-Raumperspektive, daraus eine richtungsgebundene Steuerung eines Fahrzeuges oder einer Figur und das Abschießen typisch für diese Spielgattung. Mit der fortwährenden technischen Entwicklung wurden diese Spiele schrittweise von Schießspielen (Shootern) abgelöst. Im Unterschied zum Shoot'em Up zeichnen sich die Shooter vor allem durch ihren 3D-Bewegungsraum aus.⁶⁸ Das Lenken der Spielfigur ist hierbei nicht mehr auf eine Richtung, vorwärts und rückwärts, gebunden. Ein weiteres Kennzeichen dieses Subgenre ist vor allem die Vielzahl an unterschiedlichen Schusswaffen die während des Spiels gesammelt und je nach Gebrauch benutzt werden können.⁶⁹ Aufgrund der Waffen und den oft blutig dargestellten Kämpfen werden die Spiele dieser Gattung als sehr gewalthaltig eingestuft. Die Spielwelten dieses Genre erstrecken sich von realen Schauplätzen der beiden Weltkriege bis

⁶⁶ vgl. dazu: *Ladas*, Brutale Spiele(r)?, 52.

⁶⁷ USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Die Genre der USK, Simulationen, online unter <<http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>> (29.Mai 2014).

⁶⁸ vgl. dazu: *Matzenberger*, Die Zukunft der Computerspiele, 74.

⁶⁹ vgl. dazu: *Ladas*, Brutale Spiele(r)?, 48.

hin zu fiktionalen Schlachten, die auf fremden Planeten ausgetragen werden, wobei die erzählte Hintergrundgeschichte zumeist eine geringe Rolle spielt.⁷⁰

Innerhalb der Shooter wird zwischen First-Person-/ und Third-Person-Shootern unterschieden, welche im folgenden Abschnitt einer näheren Betrachtung unterzogen werden.

5.3.1.) First-Person-Shooter

Namensgebend für den First-Person-Shooter, auch Ego-Shooter genannt, ist die Repräsentation der Spieleinhalte, die aus einer „*ICH-Perspektive*“ dargestellt werden. Der/Die Spieler/in sieht die Spielumgebung durch die Augen eines vorher virtuell gewählten Protagonisten. Das in den Shootern simulierte Umfeld soll so realistisch wie möglich dargebracht werden, wobei die Spielhersteller sich im Laufe der Zeit einer immer detaillierteren Darstellung widmeten. In den Nutzer/innen kann der Eindruck entstehen, sich unmittelbar im Spiel zu befinden,⁷¹ denn „[...] *das, was auf dem Bildschirm zu sehen ist, ist das, was man sehen könnte, wenn man sich innerhalb der simulierten Welt an eben derjenigen Stelle befände, an welcher die [...] Spielfigur lokalisiert ist.*“⁷² Diese Illusion kann auch durch die Darstellung der Spielfigur und deren visuellen Erfassung durch den/die Spieler/in vermittelt werden. Da die Umgebung aus der Sicht des virtuellen Protagonisten abgebildet wird, ist auch nicht der vollständige Körper, sondern vorwiegend nur eine Hand, in der sich eine Schusswaffe befindet, zu sehen.⁷³ Bei den meisten Spielen kann zwischen einer First-Person und Third-Person Perspektive gewechselt werden.

5.3.1.1.) Third-Person-Shooter

Grundlegend handelt es sich bei Third-Person-Shootern um eine Unterkategorie des First-Person-Shooter, da sich die Bedingungen des Spieles nicht verändert. Die Perspektive, aus der der/die Spieler/in die Spielfigur sieht, ist jedoch eine andere. Die Spielumgebung wird hierbei nicht mehr aus der „*Ich-Perspektive*“ gezeigt, sondern „*(...)aus der Perspektive einer*

⁷⁰ Stephan Kyas, *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren* (Frankfurt am Main 2007), 39.

⁷¹ Herlander *Elias*, *First Person Shooter. The Subjective Cyberspace*, 2009, S. 9, online unter <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110818-elias_first_mai0_2009.pdf> (05.Mai 2014).

⁷² Stephan Günzel, *Bildertheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person*. In: *IMAGE Zeitung für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, Nr. 4/2006, 05.07.2006, online unter <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/image?function=fnArticle&showArticle=89>> (05.Mai 2014).

⁷³ vgl. dazu: Herlander, *First Person Shooter*, 11, 32.

*schwebenden Kamera, die der Spielfigur folgt.*⁷⁴ Der Körper der Spielfigur erscheint auf der Bildfläche.⁷⁵ Der/Die Spieler/in kann entscheiden ob die Spielumgebung über die Schulter des virtuellen Protagonisten gesehen wird oder ob der ganze Körper der Spielfigur in Erscheinung tritt. Weitere Unterkategorien der Shooter sind die sogenannten Taktik- und Schleich-Shooter, die aus der First-Person und Third-Person Perspektive gespielt werden können. Auf Waffengebrauch wird in diesen Subgenre nicht verzichtet, wobei dieser nicht alleine für einen erfolgreichen Spielverlauf ausschlaggebend ist. Im Unterschied zu den herkömmlichen Shootern ist ein planvolles und überlegtes Agieren seitens der Spieler/innen erforderlich.⁷⁶

5.3.3.) Einzel- und Mehrspieler-Modus

Im Grunde genommen können heutzutage die meisten elektronischen Spiele im Einzel- oder Mehr-Spieler-Modus gespielt werden. Anlehnend an das Genre des Shooters werden im Einzel-Spieler-Modus die Gegner vom Computer simuliert und gesteuert, wodurch ein Wettbewerbscharakter und schlussendlich auch ein Sieger ausbleiben. „[...]Einen Singleplayer-Ego-Shooter gewinnt man nicht. Man spielt ihn durch ...].“⁷⁷ Die Spiele, welche im Einzelspieler-Modus gespielt werden, sind als eine programmierte und nicht veränderbare Geschichte zu sehen. Der/Die Spieler/in spielt sich von einem Level ins nächste, wobei der Schwierigkeitsgrad stetig zunimmt bis man schließlich im letzten Level gegen einen „Endgegner“ kämpfen muss.⁷⁸

Im Unterschied dazu werden gegnerische Spielfiguren im Mehrspieler-Modus von Menschen und nicht vom Computer gesteuert. Es handelt sich um einen Wettkampf bzw. –bewerb, wo ein/e Spieler/in oder eine Gruppe am Ende des Spiels als Sieger hervorgeht.⁷⁹ Das erste mehrspielerfähige Spiel war *Pong*, indem zwei Personen gleichzeitig auf einem Bildschirm agieren konnten. Bei vielen darauffolgenden Spielen mussten sich die Spieler/innen jedoch abwechseln. Um das zeitgleiche Spielen zweier Personen wieder zu ermöglichen, wurde der Bildschirm in zwei Bereiche geteilt. Ein Teilnehmer sah das Spielgeschehen in der oberen Hälfte des Bildschirms, der/die andere in der unteren.⁸⁰ Den Durchbruch erlangte der Mehrspieler-Modus mit der Möglichkeit der Vernetzung von mehreren Computern zu einem

⁷⁴ Ladas, *Brutale Spiele(r)?*, 48.

⁷⁵ Ebd., 48.

⁷⁶ vgl. dazu: Kyas, *Wie Kinder Videospiele erleben*, 39.

⁷⁷ Alexander Stoll, „Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern (Boizenburg 2009), 98.

⁷⁸ Ebd., 99.

⁷⁹ Ebd.

⁸⁰ vgl. dazu: Fritz, *Zur „Landschaft“ der Computerspiele*, 96.

LAN-Netzwerk. Mit dem aufkommen des Internets wie auch den bereits beschriebenen „MUD“ und „MMORPG´s“ wird es heute den Spieler/innen ermöglicht sich mit unzähligen Mitkonkurrenten/innen zu vernetzen, zeitgleich innerhalb eines Spiels zu bewegen und kontinent- und zeitunabhängig zu kommunizieren.⁸¹

⁸¹ vgl. dazu: *Kepser*, Computer- und Videospiele, 494.

6.) Nutzung elektronischer Spiele

Im Folgenden soll ein Einblick in Verbraucherstatistiken der USA und Europa gegeben werden. Ein Vergleich beider Märkte ist insofern nicht möglich, da einerseits Erhebungen auf europäischer Ebene viel seltener durchgeführt werden, wodurch keine aktuellen Statistiken vorliegen. Andererseits verfolgen Marktforschungsinstitutionen verschiedene Interessen und Prioritäten, welche in den Fragestellungen der Erhebungen ersichtlich werden. Vergleichbare Daten können kaum geliefert werden.

6.1.) Erhebungen auf EU-Ebene

6.1.1.) Verbreitung

Dem niederländischen Marktforschungsinstitut *Newzoo* zufolge gab es 2012 europaweit 49,7 Millionen aktive Spieler/innen. Das beliebteste Spielgenre im selben Jahr waren MMO's/Multiplayer-Spiele, vor allem Rollenspiele in phantastischen Welten.⁸²

6.1.2.) Geschlechterverteilung nach Alter

Das Marktforschungsinstitut *Ipsos MediaCT* führte im Oktober 2012 in Kooperation mit der ISFE (Interface Software Federation of Europe), der Organisation für Interessensvertretung der Softwareindustrie, auf europäischen Raum eine Onlineumfrage zum Nutzungsverhalten von Computer-, Online- und Videospielem/innen in 16 europäischen Ländern durch.⁸³

Außer bei Alter und der Geschlechterverteilung der Spieler/innen wurden die Datensätze zu den Erhebungen nicht auf EU-Ebene analysiert, sondern für jedes der teilnehmenden Länder separat ausgewertet. Die hier angeführten Informationen gehen aus den Unterlagen der ISFE von 2012 hervor:⁸⁴

Die Befragung von über 15.000 Personen ergab, dass der elektronische Spielemarkt in Europa mit 55% von männlichen Spielern dominiert wird. Die Frauenquote liegt bei 45%. Betrachtet man die auf der nächsten Seite angeführte Tabelle wird deutlich, dass die Nutzung von

⁸² Newzoo, games market research, The Global MMO Market 2012; Sizing and Seizing Opportunities, online unter <<http://www.newzoo.com/infographics/the-global-mmo-market-sizing-and-seizing-opportunities/>> (03.Juli 2014).

⁸³ ISFE - Interactive Software Federation of Europe, Videogames in Europe: Consumer Study. European Summary Report November 2012, online unter <http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf> (21.Juni 2014).

⁸⁴ Ebd.

Computer- und Videospiele bei Personen zwischen 25 und 34 Jahren am höchsten ist. Jeweils 11% der Jugendlichen zwischen 16 und 19 Jahren und der Altersgruppe 55+ spielen elektronische Spiele.⁸⁵

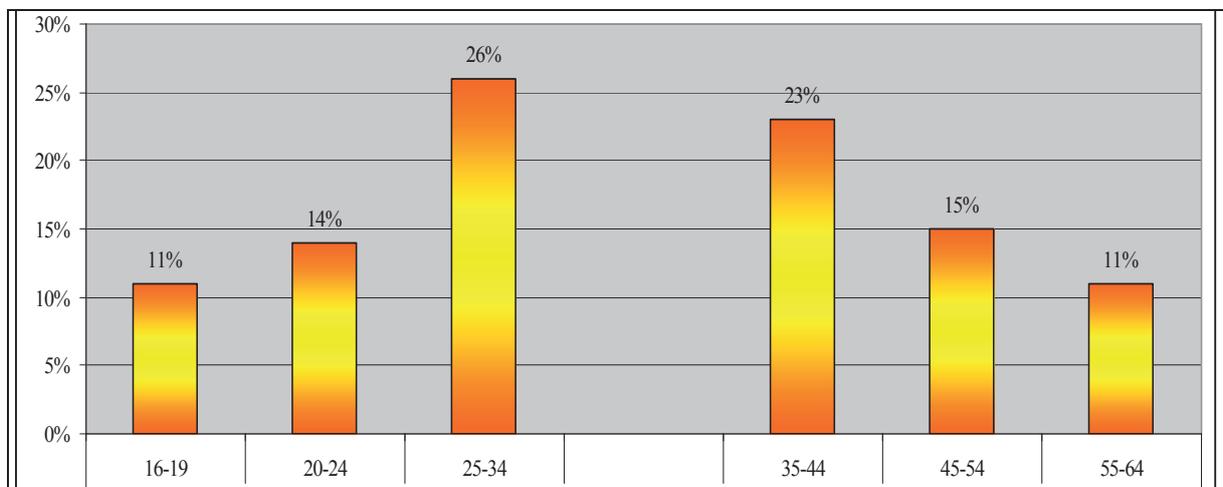


Abbildung 1: Geschlechterverteilung nach Alter in Europa - ISFE 2012

Die Verteilung der Spieler/innen liegt in sechs von gesamt 16 Ländern, darunter auch Österreich, bei 56% männlicher und 44% weiblicher Spieler. Den größten Anteil an männlichen Nutzern mit 58% und die geringste weiblichen Quote von 42% sind in Dänemark anzutreffen.⁸⁶

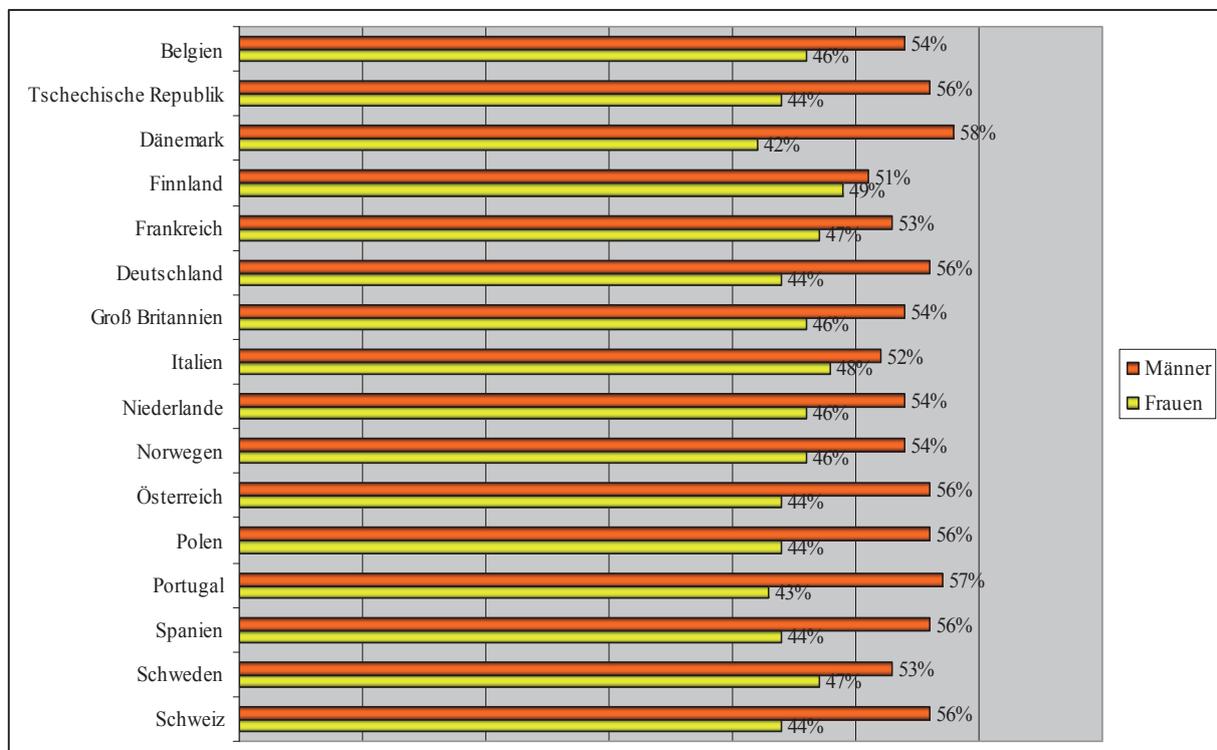


Abbildung 2: Geschlechterverteilung Europa nach Land – ISFE 2012

⁸⁵ ISFE - Interactive Software Federation of Europe, Videogames in Europe: Consumer Study. European Summary Report November 2012

⁸⁶ Ebd.

6.2.) Erhebungen zu den Vereinigten Staaten von Amerika

Im April 2014 wurde die aktuellste Verbraucherstudie für die USA, die bei mehr als 2.200 Haushalten durchgeführt wurde, vom Marktanalyseinstitut ESA (Entertainment Software Association) veröffentlicht. Bei dieser Vereinigung handelt es sich um einen Zusammenschluss verschiedenerer Spielehersteller, zu deren Mitgliedern unter anderem die Firmen Electronic Arts, Microsoft oder Sony gehören.⁸⁷

Es folgt ein Überblick der letzten fünf Jahre, deren angeführten Zahlen alle den Erhebungen zwischen 2009 und 2013 entstammen.

6.2.1.) Verbreitung⁸⁸

Laut der Befragung für das Jahr 2013 spielen 59% aller Amerikaner/innen Videospiele. Vergleichsweise dazu wurde im Jahr 2009 noch in 67% der amerikanischen Haushalten gespielt.

6.2.2.) Alter⁸⁹

Das Durchschnittsalter der Spieler/innen liegt zwischen 30 und 37 Jahre, aktuell bei 31 Jahren. Elektronische Spiele wurden 2013 zu 71% von Erwachsenen gespielt, wobei die gesamte Dauer der vor dem Computer verbrachten Zeit aller Personen sich auf ca. 14 Jahre beläuft.

6.2.3.) Geschlechterverteilung⁹⁰

Die Geschlechterverteilung hat sich in den letzten Jahren beinahe angeglichen. Bestand der Anteil an Spieler/innen im Jahre 2009 noch zu 60% aus Männern und 40% aus Frauen, so beläuft sich dieser für 2013 auf 52% männlicher und 48% weiblicher Spieler.

⁸⁷ The ESA – Entertainment Software Association, 2014, Sales, demographic, and usage data. Essential Facts about the computer and video game industry, online unter http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf (14.Juni 2014).

⁸⁸ The ESA – Entertainment Software Association, 2010 – 2014, Sales, demographic, and usage data. Essential Facts about the computer and video game industry, online unter http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_essential_facts_2010.pdf, http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf, http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2012.pdf, http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf, http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf (18.Juni 2014).

⁸⁹ Ebd.

⁹⁰ Ebd.

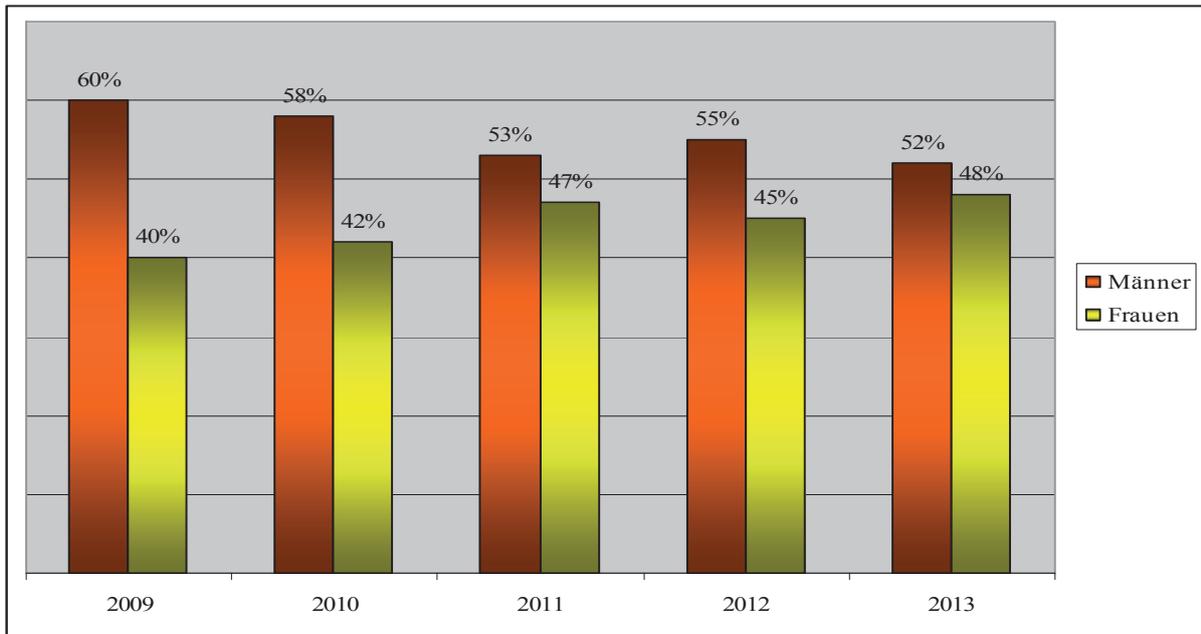


Abbildung 3: Geschlechterverteilung Raum Nordamerika - The ESA 2009-2013

6.2.4.) Umsatz⁹¹

Ein Rückgang war auch im Umsatz zu verzeichnen. Wurde von 2009 auf 2010 ein Wachstum von *0.9 Milliarden US-Dollar* registriert, so nahm dieser bis 2012 ab. Während mit Videospiele weniger Umsätze erzielt werden konnten, ist der Verkauf von anderen Spielformaten, wie beispielsweise Handyapplikationen, angestiegen.

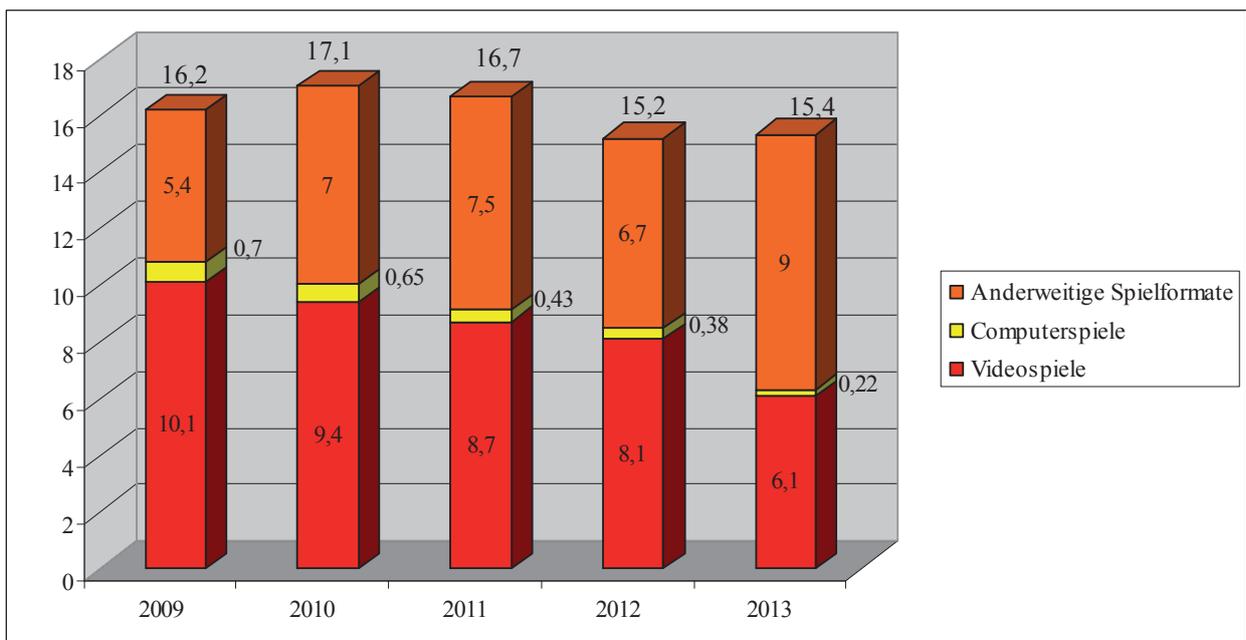


Abbildung 4: Umsätze in Milliarden US-Dollar - The ESA 2009-2013

⁹¹ vgl. dazu: The ESA – Entertainment Software Association, 2010 – 2014, Sales, demographic, and usage data. Essential Facts about the computer and video game industry

6.2.5.) Bestverkaufte Genre⁹²

Seit Jahren dominieren Strategie- und Rollenspiele den Videospielemarkt. 2013 waren 38,4% aller verkauften Einheiten Strategiespiele. Im Bereich der Videospiele überwiegen Actionspiele und Shooter. Ersteres wurde 2013 zu 31,9% und zweiteres zu 20% vermarktet. Bei den Shootern sind *Call of Duty* und *Battlefield* die weltweit meistverkauften Spiele.

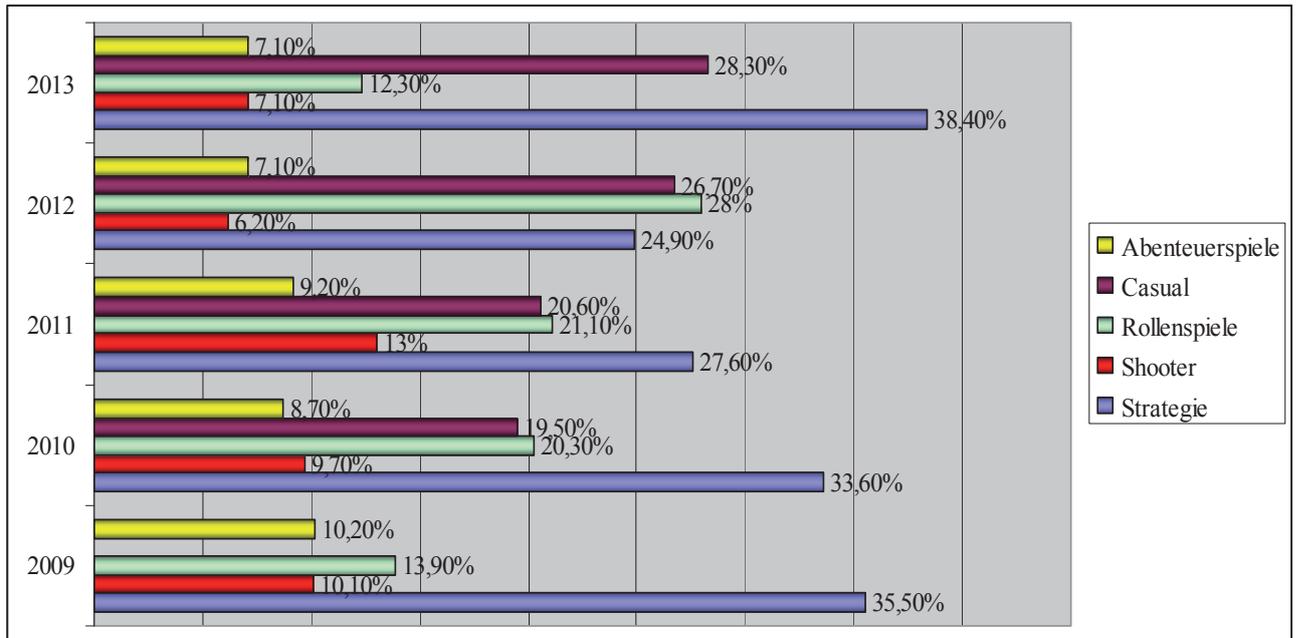


Abbildung 5: Meistverkaufte Computerspiele nach Genre - The ESA 2009-2013

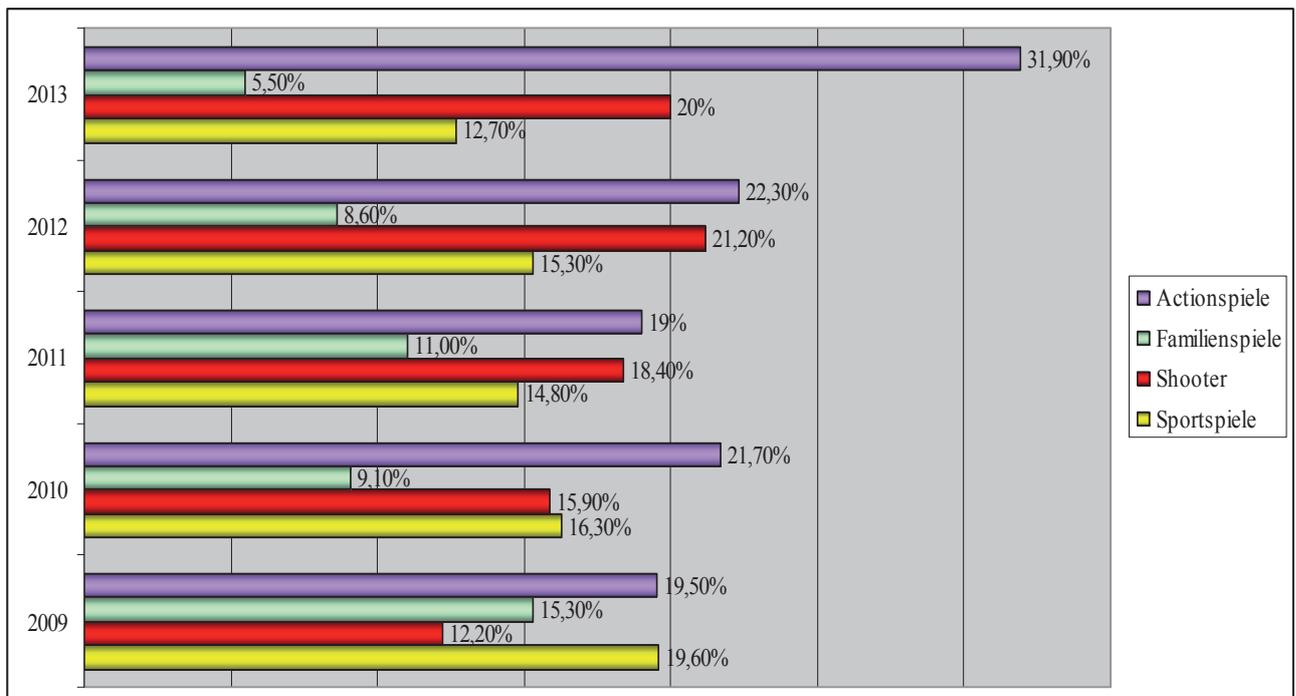


Abbildung 6: Meistverkaufte Videospiele nach Genre - The ESA 2009-2013

⁹² vgl. dazu: The ESA – Entertainment Software Association, 2010 – 2014, Sales, demographic, and usage data. Essential Facts about the computer and video game industry

7.) Jugendschutz zu neuen Medien in Österreich

*„Das Anbieten, Vorführen, Weitergeben und Zugänglichmachen von Medien, Datenträgern, Gegenständen, Dienstleistungen, Veranstaltungen und Handlungen an Personen **bis zum vollendeten 18. Lebensjahr** ist verboten, wenn (...).“⁹³*

Das Jugendschutzgesetz in Österreich variiert zwar in den einzelnen Bundesländern, beginnt aber, in Bezug auf die Regelungen zum Thema Medien, nahezu immer mit dem oben angeführten Diktum. Auch wenn sich die Bestimmungen meist nur in ihrer Formulierung unterscheiden, werden folgende Punkte als Gefährdung von Jugendlichen in allen neun Bundesländern genannt:

- Darstellung von Brutalität
- Gewaltverherrlichung bzgl. –verharmlosung
- Diskriminierung von Personen aufgrund von Rasse, Hautfarbe, Glauben, etc.
- Pornographische Darstellungen⁹⁴

Während im medialen Bereich Hinweise wie „Die folgende Sendung ist für Zuschauer unter 14/16/18 Jahren nicht geeignet“ vor Beginn eines Spielfilms angezeigt werden müssen, ist bei Computer- und Videospiele eine Alterkennzeichnung direkt auf der Verpackung vorgeschrieben. Diese Kennzeichnungen werden zum einen von der Institution PEGI (Pan-European Game Information), zum anderen von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) vorgenommen. Mittels dieser Freigaben soll sichergestellt werden, „(...) dass *Computer- und Videospiele nur an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, wenn die Inhalte für ihre Altersgruppe freigegeben sind.*“⁹⁵



Abbildung 7: Alterskennzeichnung PEGI⁹⁶

⁹³ Help.gv.at, Jugendgefährdende Medien, Gegenstände und Dienstleistungen, online unter <<https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/174/Seite.1740549.html>> (29.Juli 2014).

⁹⁴ Help.gv.at, Jugendgefährdende Medien, Gegenstände und Dienstleistungen, online unter <<https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/174/Seite.1740540.html>> (29.Juli 2014).

⁹⁵ USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, online unter <<http://www.usk.de/die-usk/ueber-uns/>> (29.Juli 2014).

⁹⁶ PEGI - Pan European Game Information, online unter <<http://www.pegi.info/de/index/id/54/>> (15.Mai 2014).



Abbildung 8: Alterskennzeichnung der USK⁹⁷

Auch die Verordnungen zu den Alterskennzeichnungen variieren in den Bundesländern. In der Bundeshauptstadt müssen elektronische Spiele verpflichtend das PEGI-Kennzeichen tragen. Salzburg hingegen billigt nur die Kennzeichnung der USK. In Kärnten sind beispielsweise beide Altersbeschränkungen zulässig.⁹⁸ In den restlichen Bundesländern „(...) gilt ein (in Details unterschiedlich formuliertes) Verbot, jugendgefährdende Medien an Minderjährige abzugeben, ohne ein konkretes Kennzeichnungssystem vorzuschreiben.“⁹⁹

Studien zur Verbreitung von nicht altersgerechten Spielen liegen in Österreich nicht vor. Trotz der Bestimmungen und Alterfreigaben hierzulande liegt die Vermutung nahe, dass so wie es die deutsche Studie „Jugend, Information und (Multi-) Media“¹⁰⁰ von 2012 veranschaulicht, die nicht altersadäquate Nutzung von Spielen hoch ist. Bei dieser Untersuchung gaben 62% der Befragten an, schon einmal Spiele gespielt zu haben, für die sie laut Altersfreigabe der USK noch zu jung waren.¹⁰¹ Bei der Erhebung von 2013 und der Frage, ob gewalthaltige Spiele genutzt werden, welche normalerweise erst ab dem 18 Lebensjahr freigegeben sind, gaben bei den 12-13 jährigen 20%, 14-15 jährigen 35% und 16-17 jährigen 46% an, dass sie selbst solche Spiele spielen.¹⁰²

Mittels solcher Untersuchungen wird der Appell an die Erziehungsberechtigten laut, dass diese den Konsum von Computer- und Videospiele mehr überwachen sollen. Die IFSE Studie von 2012 ergab, dass beispielsweise in Österreich 45% der Erziehungsberechtigten kontrollieren, was ihre 10 bis 15 jährigen Kinder spielen.¹⁰³ In Deutschland war es um 8%

⁹⁷ Medienpass NRW, Computerspiele, Welche gesetzlichen Alterskennzeichen gibt es?, online unter <<http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/welche-gesetzlichen-alterskennzeichen-gibt-es>> (29.Juli 2014).

⁹⁸ BuPP - Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, Jugendschutz, online unter <<http://bupp.at/de/jugendschutz>> (29.Juli 2014).

⁹⁹ Ebd.

¹⁰⁰ Peter Behrens, Thomas Rathgeb, JIM 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. In: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Stuttgart 2012), online unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf> (29.Juli 2014), 50.

¹⁰¹ Ebd.

¹⁰² Peter Behrens, Thomas Rathgeb, JIM 2013. Jugend, Information, (Multi-) Media. In: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Stuttgart 2013), online unter <<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf>> (29. Juli 2014), 50.

¹⁰³ vgl. dazu: ISFE – Interface Software Federation of Europe, Videogames in Europe: Consumer Study. European Summary Report November 2012.

weniger. Der Durchschnitt für den europäischen Raum belief sich auf nur 27%.¹⁰⁴ Die Studie von ESA für 2013 zeigte für den US-amerikanischen Raum, dass hier sogar 87% der Eltern den Videospieldkonsum ihrer Kinder überwachen.¹⁰⁵

Weiters werden in Österreich auch Verbote für brutale und gewalthaltige Spiele gefordert, wobei diese nach der Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) nicht anzustreben sind. Als Hauptgründe werden von der Bundesprüfstelle die Umgehung des Verkaufsverbotes genannt, da Jugendliche durch volljährige Personen aus dem Freundeskreis nicht gehindert werden, an solche Spiele heranzukommen. Andererseits sind Spiele, welche aufgrund einer Altersbeschränkung nicht erworben werden dürfen, noch interessanter und reizvoller.¹⁰⁶ „Manche Spieler/innen könnten in Verboten geradezu eine "Werbung" für das Spiel sehen, denn da wissen sie mit "Brief und Siegel", dass es dabei "zur Sache geht".“¹⁰⁷

Ein weiterer Punkt, warum Verbote gefordert werden, ist, die vielfache Meinung, dass elektronische Spiele das Gewaltpotential fördern. Etwaige Studien, welche zu diesem Thema durchgeführt wurden, konnten diese Annahme nicht stützen.¹⁰⁸ Dies wird im nachfolgenden Kapitel dargelegt.

¹⁰⁴ vgl. dazu: ISFE – Interface Software Federation of Europe, Videogames in Europe: Consumer Study. European Summary Report November 2012.

¹⁰⁵ vgl. dazu: The ESA – Entertainment Software Association, 2014, Sales, demographic, and usage data. Essential Facts about the computer and video game industry.

¹⁰⁶ BuPP - Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, Häufige Fragen, online unter <http://bupp.at/faq#faq_2> (29.Juli 2014).

¹⁰⁷ Ebd.

¹⁰⁸ Ebd.

8.) Forschungen zu digitalen Spielen

8.1.) Aggressions- und Gewaltpotenzial

Mit jedem Aufkommen eines neuen Mediums wird in der Gesellschaft immer über gewaltförderndes Potenzial bzgl. Nachahmung diskutiert. Mit dem Roman „Die Leiden des jungen Werthers“ von Johann Wolfgang von Goethe brach bereits im 18. Jahrhundert eine Debatte aus, da man der Annahme war, dass das Buch zu Nachahmungstaten verleiten könnte.¹⁰⁹ Diese vorgefertigten Meinungen, dass ein neues Genre sich negativ auf Jugendliche oder auf die Gesellschaft auswirken könnte, wurden auch auf Computer- und Videospiele übertragen. Vor allem wurde das Genre der Shooter, nach etlichen Amokläufen an amerikanischen und deutschen Schulen, in Frage gestellt.¹¹⁰

Allgemein gesehen, handelt es sich bei der Frage, ob Computer-/Videospiele zu Gewalt anregen, um eine schwierige und nicht klar zu beantwortende Angelegenheit. Als Problematik wird oftmals der Begriff „Gewalt“ gesehen, da es hierfür keine einheitliche Definition gibt. In öffentlichen Diskussionen, sowie in etlichen Forschungen, wird keine Differenzierung des Begriffes „Gewalt“ vorgenommen, wodurch es den Anschein hat, dass jeder der gewalthaltige Filme sieht oder Computerspiele mit viel Pixelblut spielt, ein denkbarer Nachahmer/Mörder sein könnte.¹¹¹

Dieser Mangel an Definition wird auch in Diskursen sichtbar, welche beispielsweise in Vergleichen zwischen den neuen Medien und Sport herangezogen werden. Ersteres, mit negativen Auswirkungen von Gewalt assoziiert, wird ablehnend bewertet - zweiteres hingegen befürwortet. So wird „[...]das Abreagieren von Aggressionen beim Sport(schießen) positiv angesehen, hingegen der Konsum von Filmen oder Computerspielen zur Entspannung eher negativ. [...]“¹¹² Argumentiert wird oft damit, dass die Spiele immer detailgetreuer werden. Vor allem die Waffen werden in den Mittelpunkt gestellt und dem Spieler kaum Grenzen seiner virtuellen Spieloption gesetzt. Es wird jedoch nicht berücksichtigt, dass beispielsweise das Abfeuern einer Atombombe in einem Spiel nicht der Intention folgt, einer realen Person zu schaden, sondern lediglich dem Fortschritt im Spiel dient. Durch die größere Vernichtungswucht wird Munition gespart wodurch der/die Spieler/in schneller ins nächste

¹⁰⁹ vgl. dazu: Buse, Schröter, Stock, Du sollst Spielen! In: Der Spiegel, Nr.3/2014.

¹¹⁰ Michael Mosel, Christian Waldschmidt, << ... und wir sagen immer noch <Killerspiele> >>. In: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), 87.

¹¹¹ Karsten Weber, Gewalt in den Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Florian Rötzer (Hrsg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt (Hannover 2003), 37-38.

¹¹² Ebd., 38.

Level aufsteigen kann.¹¹³ Weiters kann der Gebrauch einer Waffe in einem Spiel nicht auf reale Waffen übertragen werden. Während man im Spiel mittels Maus oder einer Taste eine Waffe bedient „[...] *lernt man in dem Spiel nicht, mit realen Waffen zu schießen. [...]*“¹¹⁴

Auch beim Vergleich von Gewalt in unterschiedlichen audiovisuellen Medien, wie Film/Fernsehen und Computer- und Videospiele, werden Unterschiede erkennbar. Gewalt in Filmen wird mehr akzeptiert als es bei elektronischen Spielen der Fall ist, da es sich in der Interaktivität unterscheidet. Während im Film „nur“ visuell konsumiert wird und der/die Zuseher/in somit keine aktive Gewalt ausübt, wird bei Computer- und Videospiele Gewalt mittels eines Maus- oder Tastendrucks simuliert. Der/Die Spieler/in entscheidet selbst, wann und wie viel Gewalt angewendet wird.¹¹⁵ Laut dem Kommunikationswissenschaftler Manuel Ladas ist der Unterschied der Interaktivität jedoch ein anderer: „[...] *Im Computerspiel geht es weniger um Bedeutung, sondern vielmehr um Wirkungszusammenhänge. Die Interaktivität des Computerspiels unterscheidet sich von ‚echten‘ zwischenmenschlichen Interaktionen – und auch solchen, wie sie im Spielfilm dargestellt werden – meist durch das Fehlen der Dimensionen Empathie und Emotionalität. Interaktivität im Computerspiel bezeichnet vielmehr das Entwickeln von Strategien. [...]*“¹¹⁶

Während Filme Emotionalität vermitteln und die Zuseher/innen Mitgefühl zum/r Hauptdarsteller/in aufbauen können, steht bei elektronischen Spielen das „[...] *Beherrschen von Reiz-Reaktions-Folgen im Vordergrund[...]*“¹¹⁷ Was als Empathie in einem elektronischen Spiel verstanden werden kann, wäre das Weiterkommen von einem Level zum nächsten,¹¹⁸ wobei die in Shootern mittels Gewalt zu beseitigenden Figuren für den/die Spieler/in selbst nicht als Opfer verstanden und wahrgenommen werden.¹¹⁹ In Filmen ist die Gewalt „(...) *immer in die (‚guten‘ oder ‚bösen‘) Sinnzusammenhänge der erzählten Geschichte eingebunden und wird von (und gegen) Personen angewendet, die (...) charakterlich ausdifferenziert dargestellt werden. [...]*“¹²⁰

Nach dem deutschen Journalisten Florian Rötzer wird in digitalen Spielwelten auf Gegner geschossen ohne dabei zu glauben oder mit der Absicht jemanden wirklich zu verwunden

¹¹³ Hartmut Gieselmann, Aktion <<Sauberer Bildschirm>>. Wie der Krieg hinter seinem virtuellen Abbild verschwindet. In: Florian Rötzer (Hrsg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt (Hannover 2003), 54-55.

¹¹⁴ Ebd., 55.

¹¹⁵ Peter Purgathofer, Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt. In: Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie-Kultur-Erleben (Wien 2008), 65.

¹¹⁶ Ladas, Brutale Spiele(r)?, 135.

¹¹⁷ Ebd., 135-136.

¹¹⁸ Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, Gewalt, Aggression und Krieg. Bestimmte Spielthematiken in Computerspielen. In: Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, Handbuch Medien. Computerspiele (Bonn 1997), 288.

¹¹⁹ vgl. dazu: Ladas, Brutale Spiele(r)?, 142.

¹²⁰ Ebd., 136.

oder gar zu töten. Außerdem ist der Fokus in den meisten Spielen nicht darauf gerichtet, wie viele Gegner man ausschaltet, sondern vielmehr, dass man als virtuelle Figur selbst nicht getroffen wird, da dies das Ende des Levels oder sogar des Spiels bedeuten könnte. Eine Ausnahme dazu bildet der Shooter *SPEC OPS: The Line* (Darkside Game Studios, YAGER Development GmbH/2K Games, 2012). Aufbauend auf den Filmen *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, USA, 1979) und *Heart of Darkness* (Nicolas Roeg, USA, 1993) erhebt dieses Spiel den Anspruch ein Anti-Gewalt-Shooter zu sein.¹²¹ Die brutale Inszenierung, dem vielen Pixelblut und der Möglichkeit aus nächster Nähe Exekutionen durchzuführen, führt dazu, dass man sich nicht mehr als Held, sondern als Täter fühlt. In einigen Momenten muss der Spieler zwischen dem Leben seiner Kompanie oder der Zivilbevölkerung wählen. Dies führt zum Hinterfragen der eignen Gewaltbereitschaft und das Schießen, wie sonst in allen Shootern, ist vom eigentlichen Ziel losgelöst.¹²²

Rötzer zufolge können elektronische Spiele erst dann als gefährlich eingestuft werden, wenn zwischen realem und virtuellem Töten einer Figur nicht mehr unterschieden werden kann.¹²³ Wenn „[...] der Gegner menschenähnlich wird, was weit über die graphische Ebene hinausgeht, [...]“¹²⁴ Auch Fritz und Fehr vertreten die Meinung, dass Spiele gefährlich werden können, „(...) wenn die Spieleinhalte dem realen Handeln von Menschen allzu nachempfunden werden.“¹²⁵ Von Seiten der Spieler/innen „(...) erfordert es größte kognitive Anstrengung zwischen virtueller und realer Welt zu unterscheiden.“¹²⁶

Nicht nur der Definitionsmangel oder fehlende Langzeitstudien, sondern auch das außer Acht lassen „soziodemographischer Faktoren“¹²⁷ in etwaigen Untersuchungen bewirken, dass die Untersuchungsergebnisse einseitig und nicht repräsentativ sind und somit nicht auf die Allgemeinheit übertragen werden können.¹²⁸ Es bleiben lediglich allgemeine Vermutungen und Theorien, dass „(...) Bestimmte Computerspiele (...) unter bestimmten Bedingungen bei bestimmten SpielerInnen bestimmte positive und/oder negative Effekte auslösen“¹²⁹ können.

¹²¹ Felix Schütz, SPEC OPS: The Line im Test. In: Pc Games, 06/2012, online unter <<http://www.pcgames.de/Spec-Ops-The-Line-PC-233837/Tests/Spec-Ops-The-Line-Test-PC-Release-907899/>> (15. September 2014).

¹²² Ebd.

¹²³ Florian Rötzer, Wirklichkeit, Realismus & Simulation. Ab wann werden Computerspiele tatsächlich gefährlich? In: Florian Rötzer (Hrsg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt (Hannover 2003), 117.

¹²⁴ Ebd., 117.

¹²⁵ Fritz, Fehr, Gewalt, Aggression und Krieg, 278.

¹²⁶ Ebd., 278.

¹²⁷ Weber, Gewalt in Medien, 40.

¹²⁸ Ebd., 40.

¹²⁹ Mosel, Waldschmidt, << ... und wir sagen immer noch <Killerspiele> >>, 95.

8.2.) Einsatzbereiche und Wirkung

Wenngleich einigen Computer- und Videospielen ein negativer Ruf in Bezug auf die „(...) Verschlechterung von Schulleistungen oder die übermäßige Zunahme des Körpergewichts in Folge von Bewegungsmangel (...)“¹³⁰ voraussetzt, so ist die Anzahl an Einsatzbereichen und deren Möglichkeiten, mit denen positive Effekte einhergehen, enorm. Im Unterschied zu herkömmlichen elektronischen Spielen wird hierbei Bezug auf sogenannte „*Serious Games*“ genommen. Diese dienen primär dem Zweck des Lehren und Lernens und nicht der Unterhaltung.¹³¹ Untersuchungen zu *Serious Games* können in jeder Altersgruppe durchgeführt werden, wobei sich die Erforschung in den therapeutischen und pädagogischen Bereichen vor allem aufgrund von „(...) *Nutzung und Verbreitung* (...)“¹³² meist auf Kinder und Jugendliche beschränkt.

Exemplarisch soll nachfolgend auf Bereiche der Bildung, Medizin und Militär eingegangen werden, wo auf *Serious Games* zurückgegriffen wird.

8.2.1.) Bildung und Pädagogik

Schon in den 1980er Jahren konnte aufgezeigt werden, dass Computer- und Videospiele beispielsweise die Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit und das Selbstwertgefühl des/der Spieler/innen erhöhen.¹³³ Dementsprechend liegt es nahe, dass im Bereich der Bildung „(...) *Computerspiele* (...) *bei konstruktiver Einbildung (ganz unverhoffte) Lernprozesse unterstützen* (...)“¹³⁴ können.

Die New York *Upper and Middle School „Quest to Learn“* bettet in ihren Schulalltag, neben dem herkömmlichen Lernen mit Büchern, auch das spielerische Lernen mittels Brett- oder auch Computer- und Videospielen ein.¹³⁵ Diese Schule vertritt somit folgende Auffassung: „*Learning environments that successfully integrate technology afford their students greater opportunities to create and construct knowledge, (...)*.“¹³⁶ Je nach Fach wurden Spiele

¹³⁰ Christoph *Klimmt*, Positive Wirkungen von Computerspielen. In: Margrit *Frölich*, Michael *Grunewald*, Ursula *Taplik* (Hrsg.), *Computerspiele. Faszination und Irritation* (Frankfurt am Main 2007), 53.

¹³¹ BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., *Serious Games*, online unter <<http://www.biu-online.de/de/themen/serious-games.html>> (04.August 2014).

¹³² Leyla *Dogruel*, *Computerspiele 50+*. Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren (München 2008), 56.

¹³³ Mark *Griffiths*, The Therapeutic Value of Video Games. In: Joost *Raessens*, Jeffrey *Goldstein*, *Handbook of Computer Games Studies* (Cambridge 2005), 161.

¹³⁴ Christoph *Klimmt*, Die Nutzung von Computerspielen. In: Thorsten *Quandt*, Jeffrey *Wimmer*, Jens *Wolling* (Hrsg.), *Die Computerspieler* (Wiesbaden 2008), 62.

¹³⁵ vgl. dazu: *Buse, Schröter, Stock*, Du sollst Spielen! In: *Der Spiegel*, Nr.3/2014.

¹³⁶ *Quest to Learn – Co-Curriculars, Technology*, online unter <<http://q2l.org/technology>> (04.August 2014).

entwickelt, in denen man nur von einem in das nächste Level aufsteigen kann, wenn der Inhalt durch den/die Spieler/in verstanden wurde. Dies ist mit einem Spiel für den Geschichtsunterricht vergleichbar, „(...) das den Wandel von Nomaden und Jägern zu sesshaften Bauern imitiert. Eine Siedlung kann der Spieler nur errichten, wenn er verstanden hat, welche Bedeutung Ackerbau und Viehzucht für die Menschen hat (...).“¹³⁷

Unterschiedliche Studien im Bereich der interaktiven Spiele konnten aufzeigen, dass mittels des spielerischen Lernens unterschiedliche Kompetenzen bzw. Sachkenntnisse an den Spieler/innen vermittelt werden können, wie „(...) *motivation to learn, perception and coordination, thinking and problem solving, knowledge, skills and behaviors, self-regulation und therapy, self-concepts, social relationships, attitudes and values.*“¹³⁸ Der Reiz bei interaktiven Spielen wird vor allem beim Mitmachen, der Herausforderung und dem Gewinnen gesehen. Weiters erhält der/die Spieler/in durchgehend Rückmeldungen über seine/ihre Fortschritte im Spiel und es erfolgt ein Informationsaustausch mit anderen Spieler/innen.

8.2.2.) Medizin und Therapie

Nachweisbare positive Wirkungen und Folgen konnten ebenso in unterschiedlichen medizinischen und therapeutischen Bereichen, wie bei Behandlungen von Depressionen, Schmerzen, Traumata oder Heilung von krebskranken Kindern verzeichnet werden.¹³⁹ Als Erklärung, warum erfolgreiche Effekte eintreten können, wird Vielfach in der Ablenkung selbst gesehen, da die betroffenen Personen ihre Aufmerksamkeit von der Krankheit auf das jeweilige ihnen zur Verfügung gestellte Spiel übertragen.¹⁴⁰ Diese Annahme bestätigt sich am Beispiel eines an Neurodermitis erkrankten Jungen. Mit verschiedenen Methoden wurde versucht, seine wundgekratzte Stelle im Gesicht, zu heilen. Die Therapien scheiterten jedoch, da er das Kratzen nicht unterbinden konnte. Erst als ihm ein Gameboy gegeben wurde, wodurch seine Hände beschäftigt waren, trat allmählich der Heilungsprozess ein. Die Behandlung konnte innerhalb von zwei Monaten abgeschlossen werden und es traten keine negativen Auswirkungen auf das weitere Spielverhalten des Jungen auf.¹⁴¹

¹³⁷ Buse, Schröter, Stock, Du sollst Spielen! In: Der Spiegel, Nr.3/2014.

¹³⁸ Debra A. Lieberman, What Can We Learn From Playing Interactive Games?. In: Peter Vorderer, Jennings Bryant, Playing video games. motives, responses, and consequences (New York 2006), 380.

¹³⁹ Ebd. 161.

¹⁴⁰ Ebd. 162.

¹⁴¹ William R. Phillips, Video-Game Therapy. In: The New England Journal of Medicine 325 (1991), online unter < <http://www.nejm.org/doi/full/10.1056/NEJM199110243251718>> (31.Juli 2014).

Positive Ergebnisse durch elektronische Spiele zeigten sich ebenso beim Heilungsprozess bei krebskranken Kindern. Der Third-Person-Shooter „*Re-Mission*“¹⁴² (Realtime Associates, Terminal Reality/HopeLab, 2006), bei dem auf virtuelle Krebszellen geschossen wird, wurde von Pam Omidyar entwickelt und wird in einigen Krankenhäusern der USA eingesetzt.¹⁴³ Studien haben gezeigt, dass sich bei Kindern, die dieses Spiel während ihrer Therapie spielen, „(...) die Widerstandskraft (...) erhöht und die Verträglichkeit von Medikamenten verbessert.“¹⁴⁴

8.2.3.) Militär

Das Militär arbeitet eng mit Computer- und Videospieldhersteller zusammen, wodurch elektronische Spiele auch in diesem Bereich vielfach eingesetzt werden. Wurden vor dem Computerzeitalter kriegerische Auseinandersetzungen auf Karten simuliert, um einen Schlachtplan zu entwickeln, geschieht dies heutzutage in elektronischer Form. Vor allem Soldaten werden mittels Kriegssimulationen geschult.¹⁴⁵ In der Regel wird in Spiele für Übungszwecke investiert, um diese für den realen Fall immer realistischer zu machen, da daraus eine „[...] bessere Übertragung des in der Simulation Gelernten auf wirkliche Situationen [...]“¹⁴⁶ resultiert.

Ein Trainingsbeispiel an dem das Verteidigungsministerium der USA arbeitet, ist das „*Joint Simulation System*“ (*JSIMS*).¹⁴⁷ Mittels der Verbindung der Ebenen „*live, virtual und constructive simulations*“¹⁴⁸ werden Soldaten auf mögliche Auseinandersetzungen und Kriegsszenarien vorbereitet. Neben Trainingseinheiten auf einem realen Übungsfeld mit realen Waffen (*live simulation*) werden ebenso Übungen mit simulierten Waffen durchgeführt (*virtual simulation*). Bei letzterem (*constructive simulations*) kommt es zur „[...] Erprobung unterschiedlicher Kriegsszenarien (...) am Computer [...]“.¹⁴⁹ Desgleichen werden Spiele für Manöver mit hohem Gefahrenpotential herangezogen. So wird das Vorgehen bei einem

¹⁴² Buse, Schröter, Stock, Du sollst Spielen! In: Der Spiegel, Nr.3/2014.

¹⁴³ Ebd.

¹⁴⁴ Ebd.

¹⁴⁵ Konrad Lischka, Schöne Spiele, falsche Freunde. Theorie und Praxis des Kriegs in Computerspielen. In.: Florian Rötzer (Hrsg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt (Hannover 2003), 60-63.

¹⁴⁶ Rötzer, Wirklichkeit, Realismus & Simulation, 112-113.

¹⁴⁷ Lischka, Schöne Spiele, falsche Freunde, 62.

¹⁴⁸ Ebd., 62.

¹⁴⁹ Ebd., 62-63.

Unfall oder Angriff mit chemischen Waffen nur am Computer geübt, da ein echter Einsatz zu viel Risiko mit sich bringen würde.¹⁵⁰

Ein weiteres Beispiel für virtuelle Vorbereitungen ist der häufig im zivilen und militärischen Bereich eingesetzte Flugsimulator. Offiziere der US-Marine bekommen diesen für Trainingszwecke für zu Hause zur Verfügung gestellt.¹⁵¹ In einer Studie konnte nachgewiesen werden, dass mehr als die Hälfte der Personen, die verschiedene Situationen mittels des Simulators erprobten, „[...]überdurchschnittliche Ergebnisse beim Flugtraining erzielten [...]“. ¹⁵²

Zwar werden Soldaten, welche mittels Simulationen für mögliche militärische Auseinandersetzungen geschult wurden, statistisch gesehen besser für den Ernstfall vorbereitet,¹⁵³ aber „*It doesn't take the danger away, (...) it makes them more confident.*“¹⁵⁴

¹⁵⁰ Daniel Sieberg, War games: Military training goes high-tech. In: CNN.com/SCI-TECH, November 2001, online unter <<http://edition.cnn.com/2001/TECH/ptech/11/22/war.games/>> (04. August 2014).

¹⁵¹ vgl. dazu: Lischka, *Schöne Spiele, falsche Freunde*, 63.

¹⁵² Ebd., 63.

¹⁵³ vgl. dazu: Sieberg, *War Games: Military goes High-Tech*.

¹⁵⁴ Ebd.

9.) Verfilmung von Computer-/Videospiele und vice versa

Zu den ersten Lizenzspielen,¹⁵⁵ folglich Filmen die zu Spielen wurden, gehören unter anderem die *Star Wars* Spielautomaten von Atari/Parker Brothers aus dem Jahr 1983.¹⁵⁶ Mit Mitte der 1990er Jahre wurden Spiele erstmals gleichzeitig mit dem Kinostart des dazugehörigen Films vermarktet. Sogleich bekamen diese von der Presse einen schlechten Ruf,¹⁵⁷ da sie sich oftmals nur an einige Szenen des Films anlehnten und vielfach keinen Bezug zu den Figuren oder Schauplätzen des anderen Mediums hatten.¹⁵⁸ Auch „*Tie-In/Spin-off*“ Videospieldproduktionen die nicht zeitgleich, sondern später mit einem Film auf den Markt gebracht wurden und wo zahlreiche Elemente des Vorgängermediums mit einfließen, wie Musik, Figuren oder Originalstimmen, wurden mit schlechten Kritiken überhäuft.¹⁵⁹ Ein Jahr nachdem der Film *E.T.* (Steven Spielberg, USA, 1982) in den Kinos erschien, kaufte Atari die Videospieldrechte zum Film. Das Spiel verkaufte sich fast 6 Millionen Mal.¹⁶⁰ Als gut umgesetztes Lizenzspiel wird der Shooter *GoldenEye 007* (Rare/Nintendo of America, 1997) gesehen, der sich „über acht Millionen Mal verkauft hat.“¹⁶¹

Auch bei der umgekehrten Variante, der Spieladaption, gab es zu Beginn Probleme bei der Umsetzung und dementsprechend negative Pressemeldungen.¹⁶² Bei der Verfilmung eines Spiels ist es von großer Bedeutung, dass die Spielfigur im Film eine Geschichte und Persönlichkeit bekommt und mit den an sie gestellten Anforderungen wachsen kann.¹⁶³ Die Annahme von Carolyn Miller, dass man bei der Transformation einer Spielfigur in einen Film eine Entwicklung verzeichnen sollte, wurde bei *Tomb Raider* (Simon West, USA, 2001) und *Resident Evil* (Paul W.S. Anderson, USA/DE/GB, 2002) umgesetzt, was als einer der Gründe gesehen werden kann, warum diese heute zu den berühmtesten und erfolgreichsten Spieladaptionen gehören.

¹⁵⁵ Martin *Boldt*, *Entertainment-Hybride. Transdemediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiele* (München 2011), 24.

¹⁵⁶ Mark *Lederer*, *Spielfilm oder Filmspiel – am Ende ganz gleich?* In: Telepolis Heise Zeitschriftenverlag, 07/2007, online unter <<http://www.heise.de/tp/artikel/25/25622/1.html>> (05.August 2014).

¹⁵⁷ Ebd.

¹⁵⁸ vgl. dazu: *Boldt*, *Entertainment-Hybride*, 25.

¹⁵⁹ Ebd., 26-27.

¹⁶⁰ Steven *Poole*, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Web Download Edition 2007 online unter <<http://www.org.id.tue.nl/ifip-tc14/documents/poole-2004.pdf>> (05.August 2014), 131-132.

¹⁶¹ *Lederer*, *Spielfilm oder Filmspiel*.

¹⁶² vgl. dazu: *Boldt*, *Entertainment-Hybride*, 24.

¹⁶³ Carolyn H. *Miller*, *Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment* (New York 2008), 48. In: Martin *Boldt*, *Entertainment-Hybride. Transdemediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiele* (München 2011), 35.

Schon das erste Spiel *Tomb Raider* (Core Design/Eidos Interactive, 1996)¹⁶⁴, war ein voller Erfolg. Bis 1999 haben sich die ersten drei Teile der Spielreihe weltweit mehr als 16 Millionen Mal verkauft.¹⁶⁵ Ebenso erzielte der Film *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, USA, 2001) einen internationalen Durchbruch. Die Produktionsfirma *Paramount Pictures* budgetierte die Produktion mit *115 Millionen US-Dollar* und konnte einen Gewinn von mehr als *247 Millionen US-Dollar* verzeichnen.¹⁶⁶ Der Erfolg des Films wirkte sich daraufhin auf die weiterführenden Spielproduktionen aus. So wurde beispielsweise die Spielfigur *Lara Croft* in den nachkommenden Spielen, immer mehr an die Hauptcharaktere im Film, welche von Angelina Jolie verkörpert wurde, angeglichen.¹⁶⁷

Auch die gleichnamige Spieladaption des ersten Teils von *Resident Evil* (Capcom Co/Virgin Interactive Entertainment, 1996) der 2002 im Kino zu sehen war, brachte der Firma *Sony/Columbia*, welche *50 Millionen* in die Produktion investierte, mehr als *102 Millionen* ein.¹⁶⁸

Welche Ähnlichkeiten Computer-/Videospiele und Filme aufzeigen, obwohl diese nicht als Lizenzspiele oder Spieladaptionen produziert wurden, lässt sich am Beispiel des Spiels *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive/Electronic Arts, 1999)¹⁶⁹ und dem Film *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, USA, 1998)¹⁷⁰ erkennen. Szenen des Films, wie der Sturm auf die Normandie oder die Sprengung der Brücke in einer Ortschaft, sind auch im Spiel vorzufinden und lassen sich vor allem auf den Regisseur Steven Spielberg zurückführen.¹⁷¹ Einerseits führte Steven Spielberg die Regie zum Film, andererseits wirkte er, da er einer der Mitbegründer der Produktionsfirma *DreamWorks Interactive* war, die um die Jahrtausendwende von *Electronic Arts* übernommen wurde, bei der Produktion des Spiels wesentlich mit.¹⁷²

¹⁶⁴ Moby Games, *Tomb Raider*, online unter <<http://www.mobygames.com/game/tomb-raider>> (05. August 2014).

¹⁶⁵ vgl. dazu: Poole, *Trigger Happy*, 21.

¹⁶⁶ Box Office Mojo, *Lara Croft: Tomb Raider*, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=tombraider.htm>> (05. August 2014).

¹⁶⁷ vgl. dazu: Boldt, *Entertainment-Hybride*, 37.

¹⁶⁸ Box Office Mojo, *Resident Evil*, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=residentevil.htm>> (05. August 2014).

¹⁶⁹ Moby Games, *Medal of Honor*, online unter <<http://www.mobygames.com/game-group/medal-of-honor-series/offset.25/so.1d/>> (05. August 2014).

¹⁷⁰ Box Office Mojo, *Saving Private Ryan*, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=savingprivateryan.htm>> (05. August 2014).

¹⁷¹ Steffen Bender, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?* In: Angela Schwarz (Hrsg.), "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Münster 2010), 127.

¹⁷² Ebd., 142.

10.) Der Feldzug gegen die Sowjetunion – vom Überfall bis zur Schlacht um Stalingrad

Da sich diese Diplomarbeit überwiegend der Schlacht um Stalingrad und ihrer Darstellung in elektronischen Spielen widmen wird, folgt ein historisches Kapitel zur genannten Stadt, ihrem Symbolwert und der dort stattgefundenen Gefechte während des Zweiten Weltkrieges. Erst mittels der historiographischen Betrachtung wird in weiterer Folge die Analyse von drei ausgewählten Weltkriegs-Shootern möglich. Der Fokus wird bei der Spielanalyse vor allem auf die Geschichtsvermittlung in Computerspielen und den Perspektivenwechsel von den Westalliierten hin zur UdSSR gelegt.

10.1.) Die Stadt als Symbol

Anfang des 20. Jahrhunderts war die russische Stadt Zarizyn ein wirtschaftlicher und verkehrstechnisch wichtiger Knotenpunkt zwischen Moskau und dem Kaukasus. Nach der Zerschlagung des Zarenreiches formierten sich im nördlichen Kaukasus die „Weiße Garde“, ehemalige Militärs der Zarenarmee, die gegen die bolschewistische Machtergreifung waren. Im russischen Bürgerkrieg wurde diese von den sich in der Ukraine befindenden deutschen Truppen unterstützt. Da die Nahrungsmittelversorgung Moskaus über Zarizyn lief und diese ins Stocken geriet, sollte Josef Stalin, der während dem Bürgerkrieg in den Kaukasus geschickt wurde, diese wieder ankurbeln. Zu diesem Zeitpunkt bekleidete er das Amt des *Volkskommisars für Nationalitätenfragen*.¹⁷³ Schon 1918 griff Stalin, ohne einen militärischen Posten inne zu haben, in Zarizyn militärisch ein und konnte die Stadt gegen die angreifende „Weiße Garde“ sichern. Da die Stadt erneut von den Antibolschewisten eingenommen worden war, erfolgte 1918 wieder eine Intervention Seitens Stalins.¹⁷⁴ Wie er einen abermaligen Sieg bewerkstellte ist bis heute nicht eindeutig belegt.¹⁷⁵ Überlieferungen zufolge missachtete Stalin, der nun einen Vorsitz im Militärerrat besaß, Befehle aus Moskau, „(...)indem er eine Division der Roten Armee aus dem Kaukasus abziehen ließ (...)“¹⁷⁶ welche „(...) den vor Zarizyn lagernden Kosaken in den Rücken (...)“¹⁷⁷ fiel. Die bei diesem Kampf erteilten Befehle, Unterbindung der Evakuierung von Zivilisten, als auch die

¹⁷³ Jochen Hellbeck, Die Stalingrad Protokolle. Sowjetische Augenzeugen berichten aus der Schlacht (Frankfurt am Main ³2013), 36-37.

¹⁷⁴ Bernd Ulrich, Stalingrad (Beck'sche Reihe/Wissen 2368, München 2005), 59-60.

¹⁷⁵ vgl. dazu: Overy, Die Wurzeln des Sieges, 91.

¹⁷⁶ Ebd., 91.

¹⁷⁷ Ebd.

Äußerungen, dass sich die Stadt dem Feind nicht ergeben würde, spiegeln sich in den Kämpfen der Wehrmacht gegen die Sowjetunion in der Schlacht um Stalingrad wider. Die Stadt Zarizyn, die 1925 in Stalingrad und 1961 in Wolgograd umbenannt wurde, sollte erneut zum Entscheidungs- und Wendepunkt eines Krieges werden.¹⁷⁸

Dass Stalin die Stadt Zarizyn erfolgreich verteidigte und diese nach ihm benannt wurde, erklärt warum sie einen enorm großen Wert für ihn hatte. Aber nicht nur für Stalin sondern auch mithilfe der sowjetischen Propaganda wurde immer wieder auf die Verteidigung der Stadt in der Vergangenheit Bezug genommen. Dadurch wuchs in der Bevölkerung und der Roten Armee die Verpflichtung, die Stadt bis zum bitteren Ende nicht dem Feind zu überlassen. Hier würde zu diesem Zeitpunkt, wie schon während des Bürgerkrieges, über die Zukunft von „Mütterchen Russland“ entschieden werden.^{179,180}

Für Adolf Hitler sollte Stalingrad erst im Verlauf des Ostfeldzuges einen symbolischen Wert erlangen.¹⁸¹

10.2.) Der Überfall auf die Sowjetunion

Seit Beginn des Zweiten Weltkrieges, dem Überfall auf Polen am 1. September 1939, und darauf folgend auf andere Länder wie Norwegen oder Frankreich, verfolgte die Wehrmacht die Strategie, mittels Blitzkrieg-Operationen die Gegner zur Kapitulation zu zwingen. Schnelle Stürmungen der Gebiete und Vorstöße in diese, welche für die Angegriffenen unerwartet eingeleitet und durchgeführt wurden, sollten den Militärführungen und deren Einheiten, nur geringe Gegenmaßnahmen ermöglichen.¹⁸² Die schnell eintretenden Erfolge, die mit den Blitzkriegen erreicht wurden, wurden auch auf die Besetzung und Unterwerfung der Sowjetunion übertragen, welche jedoch von anderer Qualität sein müsste.¹⁸³ Um jedoch wie im Ersten Weltkrieg einen Zweit-Fronten-Krieg zu vermeiden wurden im August 1939 der deutsch-sowjetische Nichtangriffspakt und im September desselben Jahres der Grenz- und Freundschaftsvertrag zwischen beiden Mächten, unterzeichnet. Seit geraumer Zeit hetzte die

¹⁷⁸ vgl. dazu: *Ulrich*, Stalingrad, 58-60.

¹⁷⁹ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 92.

¹⁸⁰ vgl. dazu: *Ulrich*, Stalingrad, 60-61.

¹⁸¹ Ebd., 56.

¹⁸² Dirk W. *Oetting*, Verbrannte Erde. Kein Krieg wie im Westen: Wehrmacht und Sowjetarmee im Russlandkrieg 1941-1945 (Graz 2011), 50-51.

¹⁸³ Bernd *Ulrich*, Stalingrad (Beck'sche Reihe/Wissen 2368, München 2005), 9.

deutsche Propaganda gegen die UdSSR. Mit den Beschlüssen sollte lediglich eine Konfrontation aufgeschoben werden, die nur noch eine Frage der Zeit war.^{184,185}

Der als Propagandabbeauftragte Joseph Goebbels verbreitete bis vor dem Überfall auf die Sowjetunion, dass der Frieden mit der UdSSR aufrecht bleibt, was schlussendlich nur der Verschleierung der Absichten der Wehrmacht dienen sollte. Im Hintergrund wurde im Propagandaapparat an Materialien gearbeitet, die für die Soldaten als Richtlinien und Ansporn gegen den Feind dienen sollten. Erst am Tag der Aktion wurden diese unter den Soldaten verbreitet.¹⁸⁶ Den Soldaten wurde nochmals vor Augen geführt, dass „(...) *der Bolschewismus (...) der Todfeind des nationalsozialistischen deutschen Volkes (...)*“¹⁸⁷, ein „(...) *rücksichtsloses und energisches Durchgreifen gegen bolschewistische Hetzer, Freischärler, Saboteure, Juden und restlose Beseitigung jedes aktiven und passiven Widerstandes (...)*“¹⁸⁸ notwendig, und aufgrund der „(...) *heimtückischen Kampfweise schärfste Achtsamkeit geboten(...)*“¹⁸⁹ sei. Weiters bekamen die Soldaten eine Information mit dem Titel „*Kennt ihr den Feind?*“¹⁹⁰ wo die Sowjets als hinterhältige, sich tot stellende und verseuchte Gegner dargestellt wurden.

Mit dem „Unternehmen Barbarossa“, wie man die Operation gegen die Sowjetunion bezeichnete, wurde der Nichtangriffspakt mit der UdSSR am 22. Juni 1941 gebrochen und somit der vorausgegangene Versuch der Abwendung bzw. Aufschiebung eines Zwei-Fronten-Krieges aufgelöst. Nur Stunden nach dem Vormarsch las Hitler eine seit langem vorbereitete Erklärung zu seinem Vorgehen, die am selben Tag weltweit in verschiedenen Sprachen über Rundfunk ausgestrahlt wurde. Hierbei stellte er sich „(...) *als der Mann (...), der immer den Frieden wahren wollte(...)*“¹⁹¹ dar und rechtfertigte das Vorgehen damit, dass das Deutsche Reich von Feinden umzingelt war, welche sich gegen dieses verschworen hätten und es nun zu Stürzen versuchten.¹⁹² Auch wenn etwaige Quellen als primäres Kriegsziel die Unterwerfung Russlands hinsichtlich militärstrategischer Einnahme Großbritanniens

¹⁸⁴ Ebd., 17.

¹⁸⁵ Gerd R. *Ueberschär*, Hitlers Entschluß zum »Lebensraum«-Krieg im Osten. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011), 20.

¹⁸⁶ Wolfram *Wette*, Die propagandistische Begleitmusik zum deutschen Überfall auf die Sowjetunion. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011), 46-50.

¹⁸⁷ Gerd R. *Ueberschär*, Dokumente zum »Unternehmen Barbarossa« als Vernichtungskrieg im Osten. Quelle: BA-MA, RW4/v. 524. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011), 258.

¹⁸⁸ Ebd., 258.

¹⁸⁹ Ebd.

¹⁹⁰ Ebd., 264.

¹⁹¹ *Wette*, Die propagandistische Begleitmusik zum deutschen Überfall auf die Sowjetunion, 54.

¹⁹² Ebd., 55.

betrachteten, verfolgte Hitler mit der „*Vernichtung der Lebenskraft Russlands*“¹⁹³ vordergründig die Absicht der „*Schaffung eines Lebensraumes im Osten*“.¹⁹⁴

Josef Stalin schenkte eingehenden Warnungen bezüglich des bevorstehenden deutschen Angriffs auf die Sowjetunion kaum Beachtung, auch wenn diese von Überläufern, Spionen oder Widerstandsgruppen kamen. Seiner Überzeugung nach würde sich Hitler nicht auf einen Zwei-Fronten-Krieg einlassen, wodurch Stalin seinen Streitkräften jegliche militärischen Maßnahmen untersagte.¹⁹⁵

Die Vorbereitungen für den Überfall auf die UdSSR dauerten fast ein Jahr.¹⁹⁶ Hitler, siegessicher durch die erfolgreichen Blitzkriegaktionen gegen andere Staaten, wollte einen *schnellen Krieg*¹⁹⁷ und vertrat die Meinung, auch wenn dieser eine andere Dimension darstellte und somit eine größere Unsicherheit als bei den anderen Kriegszügen aufkam, dass man dem Feind in Bezug auf Streitkräfte und Kriegsmaterial wie Waffen oder Panzer, überlegen war. Für diese Ansicht sprach auch der verlorene Winterkrieg der UdSSR gegen Finnland, wodurch die sowjetischen Streitkräfte als geschwächt angesehen wurden.¹⁹⁸ Die Realität sah jedoch anders aus, da die Wehrmacht in jeder Hinsicht unterlegen war. So bestand die personelle Stärke der UdSSR aus fast 5 Millionen Soldaten mit über 14.000 Panzern, 34.000 Artilleriegeschützen und fast 9000 Flugzeugen, die allein an den westlichen Grenzen stationiert waren. Dem gegenüber standen über 3 Millionen Soldaten, 3500 Panzer, 7000 Artilleriegeschütze und etwas weniger als 3000 Flugzeuge der Wehrmacht.¹⁹⁹

Blitzkriegoperationen mittels eines Frontalangriffs konnten bei der UdSSR jedoch aufgrund der räumlichen Ausdehnung des Landes nur begrenzt durchgeführt werden. Es gab im russischen Gebiet keine ausgedehnte Infrastruktur, was zur Folge hatte, dass Nachschubwege für die Versorgung der Soldaten mit Munition, Waffen und Nahrungsmittel erschwert wurden.²⁰⁰ Der Angriff mit drei Heeresgruppen richtete sich nördlich gegen Leningrad, in der Mitte gegen Moskau und in südliche Richtung auf die Ukraine, die Krim und das Donezk-Becken.²⁰¹

Die Vorstöße in Richtung Leningrad und Moskau erwiesen sich zunächst als erfolgreich. Bereits im Juli konnte die Heeresgruppe Mitte Białystok und Minsk einnehmen. Im selben

¹⁹³ *Ueberschär*, Hitlers Entschluß zum »Lebensraum«-Krieg im Osten, 32-33.

¹⁹⁴ Ebd., 32-33.

¹⁹⁵ vgl. dazu: *Ulrich*, Stalingrad, 19-20.

¹⁹⁶ vgl. dazu: *Oetting*, Verbrannte Erde, 44.

¹⁹⁷ Michael *Salewski*, Deutschland und der Zweite Weltkrieg (Paderborn/München/Wien/Zürich 2005), 189.

¹⁹⁸ vgl. dazu: *Oetting*, Verbrannte Erde, 51-52.

¹⁹⁹ Heinz *Magenheimer*, Der deutsch-sowjetische Krieg 1941-1945. Grundzüge des militärischen Verlaufs. In: Dirk W. *Oetting*, Verbrannte Erde. Kein Krieg wie im Westen: Wehrmacht und Sowjetarmee im Russlandkrieg 1941-1945 (Graz 2011), 358-359.

²⁰⁰ vgl. dazu: *Salewski*, Deutschland und der Zweite Weltkrieg, 160, 187-188.

²⁰¹ vgl. dazu: *Ulrich*, Stalingrad, 29.

Monat wurde der Dnjepr mit dem Ziel überschritten, das als Sprungbrett nach Moskau gesehene Smolensk einzunehmen. Die Heeresgruppe Nord, die sich auf dem Vormarsch in Richtung Leningrad befand, war im Juli nur noch 100km von der Stadt entfernt. Mit den zahlreichen Gegenoffensiven der Roten Armee und aufgrund von eintretenden Wetterveränderungen, konnte Leningrad zwar eingekesselt und bis Anfang 1943 belagert werden, wurde jedoch nie zur Gänze eingenommen. Ähnlich verhielt es sich mit der Einnahme Moskaus. Im Oktober 1941 befanden sich die Truppen der Wehrmacht 65km vor der Hauptstadt und konnten die Distanz bis Mitte November sogar bis auf ca. 25km reduzieren. Anfang Dezember 1941 begann die Rote Armee mit Gegenangriffen, welche die geschwächte Wehrmacht aufgrund des Wintereinbruchs für den die Soldaten nicht ausgestattet wurden und der zahlreichen Verluste an Männern und Material, zurückwarfen. Die Heeresgruppe Süd konnte bis Dezember die Ukraine, die Krim bis auf Sewastopol, Charkow als auch Kursk einnehmen.²⁰²

Schon vor Beginn des „Unternehmens Barbarossa“ bekamen Soldaten als auch Offiziere Unterweisungen, wie sie mit den Gefangenen umzugehen haben. Kriegsrechtliche Normen in Bezug auf die Behandlung von Kriegsgefangenen wurden aufgehoben.²⁰³ Zwar gab es bis vor dem Überfall keine genauen Pläne über die Rationen die die Gefangenen erhalten sollten, doch schon in der Weisung „12 Gebote für das Verhalten der Deutschen im Osten und die Behandlung der Russen vom 1.6.1941, (...)“²⁰⁴ steht vermerkt:

„11. Armut, Hunger und Genügsamkeit erträgt der russische Mensch schon seit Jahrhunderten. Sein Magen ist dehnbar, daher kein falsches Mitleid. Versucht nicht, den deutschen Lebensstandard als Maßstab anzulegen und die russischen Lebensweise zu ändern.“²⁰⁵

Mit diesen und anderen Unterweisungen war das Massensterben der Gefangenen bereits vorprogrammiert gewesen.²⁰⁶ Bis Ende 1941 kamen über 5,5 Millionen Russen in deutsche Gefangenschaft. In den Kriegsgefangenenlagern starben ungefähr drei Millionen Sowjets an Misshandlungen, Seuchen oder Unterernährung. Andere wiederum erfroren. Es darf jedoch

²⁰² vgl. dazu: Magenheimer, Der deutsch-sowjetische Krieg 1941-1945, 359-364.

²⁰³ Christian Streit, Die Behandlung der sowjetischen Kriegsgefangenen und völkerrechtliche Probleme. In: Gerd R. Ueberschär (Hrsg.), Wolfram Wette, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main 2011), 159.

²⁰⁴ Gerd R. Ueberschär, Dokumente zum »Unternehmen Barbarossa« als Vernichtungskrieg im Osten. In: Gerd R. Ueberschär (Hrsg.), Wolfram Wette, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main 2011), 326-328.

²⁰⁵ Ebd., 328.

²⁰⁶ vgl. dazu: Streit, Die Behandlung der sowjetischen Kriegsgefangenen und völkerrechtliche Probleme, 165.

nicht außer Acht gelassen werden, dass gefangengenommene Wehrmachtsoldaten vonseiten der Roten Armee während des Zweiten Weltkrieges nicht besser behandelt wurden.²⁰⁷

10.3.) Der Vorstoß nach Süden und Operation „Blau“ 1942

Nachdem weder Moskau noch Leningrad von der Wehrmacht eingenommen werden konnten, richtete Hitler sein Vorhaben die UdSSR auf einem anderen Weg zu besiegen. Einige seiner Generäle bevorzugten einen erneuten Angriff auf Moskau, da sich hier die meisten Streitkräfte der Roten Armee befanden²⁰⁸ und sich im Falle eines Sieges „(...)eine demoralisierende Wirkung auf die sowjetische Kampfmoral versprochen.“²⁰⁹ Hitler hatte davon jedoch abgesehen und wollte den Sturz der Sowjetunion mit einem Angriff im Süden (Kaukasus) herbeiführen. So war sein neuer Plan die dort anzutreffenden Rohstoffe wie Öl für die Wehrmacht zu gewinnen, was für die Sowjetunion einen enormen Verlust bedeutet hätte.²¹⁰ Bei dem Vorstoß in die südlichen Gebiete der UdSSR wurde die Armee in zwei Einheiten geteilt. Während die 6. Armee in Richtung Stalingrad und Wolga unterwegs waren, sollte die andere Armee zu den Ölfeldern in den Kaukasus vordringen.²¹¹

Das „Unternehmen Blau“, wie der Codename für den Sommerfeldzug 1942 Richtung Süden lautete, begann Ende Juni 1942. Stalin rechnete zu diesem Zeitpunkt damit, dass Hitler der Wehrmacht den erneuten Befehl erteilt Moskau einzunehmen, wo die meisten Truppen der Roten Armee stationiert waren. Auf einen südlichen Angriff war Stalin nicht eingestellt. So fielen weitere Städte wie Sewastopol und Rostow am Don in die Hände der Wehrmacht. Indes forderte Hitler wie schon ein Jahr zuvor, dass der Krieg schnell und erfolgreich enden sollte und zeigte sich von den Bedenken der Generäle, dass sich die Nachschubwege verlängern und die Armeen viel zu schwache Frontlinien bilden würden, unbeeindruckt.²¹²

Nachdem Stalin erkennen musste, dass die Sowjetunion von Hitler an seiner schwächsten Stelle getroffen wurde und die Rote Armee vor der Wehrmacht zurückwich, erließ Stalin den *Befehl Nr. 227*, „Keinen Schritt zurück!“²¹³ Dieser wurde der Armee als auch deren Angehörigen vorgelesen und sollte als Feigheitsbekämpfung dienen. All jene die kapitulieren oder sich dem Kampf verweigerten, als auch deren Familien, würden als Verräter am eigenen

²⁰⁷ Antony Beevor, Stalingrad (München 1999), 82-84.

²⁰⁸ vgl. dazu: Overy, Die Wurzeln des Sieges, 94.

²⁰⁹ Overy, Die Wurzeln des Sieges, 94.

²¹⁰ vgl. dazu: Ulrich, Stalingrad, 48.

²¹¹ Wolfram Wette, Gerd R. Ueberschär, Stalingrad. Mythos und Wirklichkeit einer Schlacht (Frankfurt am Main 2012), 20.

²¹² vgl. dazu: Overy, Die Wurzeln des Sieges, 94-96.

²¹³ Beevor, Stalingrad, 110.

Vaterland gesehen werden und wären dem Tod geweiht. Anders als in Moskau wurde die Zivilbevölkerung mitsamt Frauen und Kindern nicht aus Stalingrad evakuiert und waren beispielsweise dazu verpflichtet, Panzergräben auszuheben oder wichtige Anlagen der Stadt zu verteidigen.²¹⁴

Von Seiten Hitlers und seiner Generäle wurde die Rote Armee durchgehend unterschätzt, sei dies nun von ihrer Mobilisierung der Streitkräfte bis hin zur Rüstungskraft. Während in Stalingrad Frauen und Kinder für Kriegsvorbereitungen herangezogen wurden, konnten die bisherigen männlichen Arbeitskräfte für den Kampf vorbereitet werden. In Punkto Rüstungsproduktion verschaffte sich die Sowjetunion Abhilfe mit Kriegs- oder Deliktgefangenen, die für die Erzeugung von Munition eingesetzt wurden. So konnte eine durchgehende Aufstockung an Truppen, Divisionen und Waffen gewährleistet werden, sowie kostenlose Arbeitskräfte für die Nachproduktion. Weiters kam es zu einer Neuorganisation der Roten Armee, wodurch fast vernichtete Truppeneinheiten mit kampffähigen Männern nachbesetzt wurden.²¹⁵

Im weiteren Verlauf des Vordringens der Wehrmacht, die für Hitler zu langsam von statten ging, erhielt die 6. Armee Unterstützung von der 4. Panzerdivision. Bis zum 22. August 1942 hatten die Truppen nach zahl- und verlustreichen Kämpfen gegen die Rotarmisten, den Fluss Don überquert und begaben sich über die dahinter liegende Steppe Richtung Stalingrad, welche einen Tag darauf bombardiert wurde. Die von General Wolfram von Richthofen befehligte 4. Luftflotte, ließ die Bomben über der gesamten Stadt niederfallen. Krankenhäuser, Wohngegenden als auch die an der Wolga deponierten Öltanks wurden getroffen. Es wird davon ausgegangen, dass von den über 600.000 sich in Stalingrad befindenden Personen mehr als 40.000 Menschen bei den Bombenangriffen innerhalb der ersten Tage ums Leben kamen.²¹⁶

Die 6. Armee der Wehrmacht stieß immer weiter nach Stalingrad vor. Die erste Verteidigungslinie auf die sie nördlich der Stadt bei Rynok trafen, waren Flakbatterien. Diese Flakbatterien wurden jedoch aufgrund der schwindenden Soldatenanzahl mit heimischen Frauen besetzt. Somit kämpfte die Wehrmacht ohne es zu wissen, gegen ungeübte Frauensoldaten. Schließlich wurde der nördliche Teil Stalingrads erreicht, was bei den in der Stadt verbliebenen oder stationierten Personen Panik auslöste. Auch wenn die verbliebenen Rotarmisten ununterbrochen kämpften und Stalin den Befehl gab, die Stadt bis zum Ende zu verteidigen, verloren viele Soldaten den Mut und begannen zu desertieren. Fahnenflüchtige

²¹⁴ vgl. dazu: *Beevor*, Stalingrad 111, 125-126.

²¹⁵ Heinz *Magenheimer*, Stalingrad. Die große Kriegswende (Selent 2007), 65-66.

²¹⁶ vgl. dazu: *Beevor*, Stalingrad, 129-133.

wurden von den NKWD-Sperreinheiten erschossen. Auf Seiten beider Streitkräfte waren die Verluste in diesem Sommer enorm. Erst Tage nach den Bombenangriffen wurde es erlaubt, Frauen und Kinder über die Wolga zu evakuieren. Viele überlebten diese Rettungsversuche nicht, da auch die Wolga und deren Ufer unter permanenten Beschuss standen.²¹⁷

Bis September 1942 rückte die 6. Armee unter General Paulus in einige Bezirke Stalingrads ein und war noch immer von ihrem Sieg überzeugt. Die in der Stadt übriggebliebenen Rotarmisten kämpften weiter, erhielten Nachschub über die Wolga und hinderten Paulus und seine Männer nicht nur an der Einnahme der Stadt, sondern auch am Vormarsch in den Kaukasus, wo sie sich mit der zuvor geteilten Heeresgruppe in den Kampf um die Ölfelder hätten begeben sollen.²¹⁸

10.4.) Der Gegenangriff der Roten Armee – Operation „Uranus“

Als erneute Versuche Moskau und Leningrad im Oktober 1942 einzunehmen nicht erfolgreich waren, Truppenverbände im Kaukasus nicht mehr vorankamen und im November desselben Jahres amerikanische Truppen in Nordafrika landeten, gewann Stalingrad für Hitler immer mehr an symbolischer Bedeutung. Was in den vorigen Städten nicht erreicht wurde, sollte in Stalingrad Wirklichkeit werden – Liquidierung/Vernichtung des Feindes und Zerschlagung des Kommunismus.²¹⁹

Indes wurde seitens der Sowjetunion seit August an einer Gegenoffensive gearbeitet. Für die Ausarbeitung der Verteidigung Stalingrads wurde General Georgij Schukow beauftragt. Dieser hatte schon 1941 einen Plan erstellt, bei dem es gelang, die deutschen angreifenden Truppen vor Moskau zu stoppen. General Schukow, der aus einer Schusterfamilie stammte, wurde von Stalin zum stellvertretenden Oberbefehlshaber der sowjetischen Streitkräfte, somit zum militärischen Vertreter Stalins ernannt.²²⁰ Ende August flog Schukow nach Stalingrad, um sich mit der Lage vertraut zu machen. Der Befehl Stalins, einen Entlastungsangriff schon Anfang September einzuleiten, war zeitlich nicht möglich, da die dafür benötigten Einheiten zu weit entfernt waren. Nachdem schwere Luftangriffe von der Wehrmacht eingeleitet wurden und es zur Vereinigung der 4. Panzerarmee und 6. Armee kam, wurde Schukow von Stalin angewiesen, sofort einzugreifen. Der Angriff wurde am 5. September mit drei Armeen

²¹⁷ vgl. dazu: *Beevor*, Stalingrad, 133-147.

²¹⁸ vgl. dazu: *Salewski*, Deutschland und der Zweite Weltkrieg, 258.

²¹⁹ vgl. dazu: *Ulrich*, Stalingrad, 56-58.

²²⁰ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 99.

eingeleitet.²²¹ Eine Woche später fand sich Schukow im Kreml wieder. Mit Stalin und dem Generalstabschef Alexander Wassilewski wurde über Angriffsmöglichkeiten gesprochen. Dabei konfrontierten sie Stalin mit den fehlenden lokalen Widerstandskräften um die Verteidigung der Stadt zu gewährleisten. Vielmehr benötige es eine Vielzahl von Luft- und Bodeneinheiten um die deutschen Truppen zu besiegen, womit der Grundstein für die große sowjetische Gegenoffensive „Uranus“ gelegt wurde.²²² Der ausgearbeitete Plan von Schukow und Wassilewski sah vor, dass sich, „(...) solange eine aktive Verteidigung in Stalingrad möglich sei, starke Reserveverbände im Norden und Südosten der zusammenziehen, die mit einer Zangenoperation gegen die langgezogenen Flanken des deutschen Angriffskeils die Nabelschnur durchtrennen und die feindlichen Kräfte einkesseln sollten.“²²³ Auch wenn die Vorbereitungen bis November andauern würden, würde man mit dem langanhaltenden aktiven Widerstand in der Stadt von Seiten der 62. und 64. Armee, Zeit gewinnen, um neue Divisionen auszubilden und zu formieren.²²⁴

Unter höchster Geheimhaltung wurde die Gegenoffensive geplant. Oberbefehlshaber wurden erst Anfang November mit der bevorstehenden Operation betraut. Jegliche Informationen durften nicht mehr telefonisch besprochen oder telegraphiert werden, sondern mussten mündlich oder handschriftlich erfolgen. Damit bei der Wehrmacht kein Verdacht auf einen Angriff entstand, musste indes auch der Vormarsch der Truppenverbände getarnt werden. Hierbei lautete die Anordnung, dass der Aufmarsch der Divisionen nur in der Nacht erfolgen darf. Mit drei Frontverbänden, der Don-, Stalingrader- und Südwest-Front, sollte die 6. Armee der Wehrmacht eingekreist werden. Nachdem die Gegenoffensive zwei Mal verschoben werden musste begann die erste Phase am 19. November 1942 fast 500 Kilometer nordwestlich von Stalingrad entfernt und richtete sich gegen rumänische Armeen, welche die Südflanke der 6. Armee sicherten. Unter Generalleutnant Rokossowski und Watutin, durchbrachen am selben Tag die Don-Front und Truppen der Südwestfront die rumänischen Einheiten.²²⁵ Diese waren schlechter ausgerüstet als die Truppen der Wehrmacht und hatten mit einem Angriff nicht gerechnet.²²⁶ Die Don-Front, dessen Kampflinie sich entlang des Don bis zur Wolga erstreckte, sollte sich weiter Richtung Westen vorkämpfen und die Flanke der Südwestfront schützen. Diese richtete sich nach Osten hin zum Ort Kalač, der ungefähr 80

²²¹ Bernd Wegner, Der Krieg gegen die Sowjetunion 1942/43. In: Militärisches Forschungsamt (Hrsg.), Das Deutsche Reich und der Zweite Weltkrieg, Bd. 6: Der Globale Krieg. Die Ausweitung zum Weltkrieg und der Wechsel der Initiative. 1941-1943 (München 1990), 980.

²²² vgl. dazu: Wegner, Der Krieg gegen die Sowjetunion 1942/43, 981.

²²³ Overy, Die Wurzeln des Sieges, 101.

²²⁴ vgl. dazu: Ulrich, Stalingrad, 77.

²²⁵ vgl. dazu: Wegner, Der Krieg gegen die Sowjetunion 1942/43, 997-999.

²²⁶ vgl. dazu: Overy, Die Wurzeln des Sieges, 100.

Kilometer westlich von Stalingrad liegt. Die dritte Kampflinie namens Stalingrader-Front unter Generaloberst Jeremenko, begann mit ihrer Offensive am 20. November 1942 und sollte sich von Osten kommend ebenfalls bis nach Kalač kämpfen, um sich dort mit der Südwestfront zu verbinden. Die Vereinigung der Südwest- und Stalingrader-Front vollzog sich am 23. November 1942 bei Sovetskij, welche näher bei Stalingrad liegt.²²⁷

10.5.) Vom Ausharren im Kessel bis zur Kapitulation der 6. Armee

Nachdem die Einkesselung der deutschen Streitkräfte durch die Rote Armee vollzogen worden war, wandte sich Friedrich Paulus direkt an Hitler. Der deutsche Heeresoffizier von Weichs schickte indes eine Beurteilungen über die Lage in Stalingrad ans Oberkommando des Heeres (OKH). Beide forderten die Bewilligung eines Ausbruchs der 6. Armee Richtung Süden. Auch wenn es ein riskantes und opferreiches Vorhaben darstellte, könnte einerseits mittels des Ausbruchs eine neue Front für den Gegenangriff erstellt werden, andererseits würde die 6. Armee Stalingrad aufgrund der nicht ausreichenden Luftversorgung über längere Zeit nicht halten können und untergehen. Auch wenn noch die Hoffnung bestand, dass Hitler einen Ausbruch genehmigen würde, bekam Paulus und seine Armee die Anweisung im Kessel auszuharren, da für Hitler der Ausbruch einer Niederlage gleichkäme.²²⁸

Hitler versprach, dass eine ausreichende Luftversorgung und Entsatz erfolgen würde. Der Oberbefehlshaber der Luftwaffe Hermann Göring versicherte hingegen, täglich Nachschub von 500 Tonnen über die Luftbrücke in den Kessel zu bringen. Letztendlich wurde nur ein fünftel des zugesicherten realisiert.²²⁹ Dies war darauf zurückzuführen, dass der für die Versorgung vorgesehene Landeplatz Pitomnik, der Ausweichflughafen, als auch die Versorgungsflugzeuge der Wehrmacht von den Sowjets unter starken Beschuss genommen wurden, da sie den Befehl bekamen die Nachschübe an die 6. Armee zu verhindern.²³⁰

Weiters sollte die der neuen Heeresgruppe Don zugehörige Panzertruppe von General Hermann Hoth, unter dem kürzlich ernannten Oberbefehlshaber Erich von Manstein, Paulus und seinen Männern zu Hilfe kommen. Manstein sah vor, dass die sowjetischen Truppen mit Hoths' Panzertruppe durchbrochen werden²³¹, welche „(...) *sich in südwestlicher Bewegung mit Pauls' Armee vereinigt und auf eine sichere Verteidigungslinie zurückziehen*(...)“²³² sollte.

²²⁷ vgl. dazu: *Wegner*, Der Krieg gegen die Sowjetunion 1942/43, 999-1002,1012.

²²⁸ vgl. dazu: *Magenheimer*, Stalingrad, 253-255.

²²⁹ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 112.

²³⁰ vgl. dazu: *Magenheimer*, Stalingrad, 256-257.

²³¹ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 113.

²³² *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 113.

Da die Planer der Operation „Uranus“ eine Rettungsaktion von Seiten der Wehrmacht einkalkulierten, wurde ein weitläufiger Korridor zwischen der 6. Armee und den übrigen Streitkräften aufgebaut. Der Versuch, diesen zu durchbrechen, scheiterte.²³³

Indes forderte Stalin einen neuen Plan ein, um die eingekesselten deutschen Truppen in Stalingrad zu vernichten. Mit dem Vorhaben „Kol'co“²³⁴ sollte der bestehende Kessel von Westen her in zwei Teile gespalten werden. Der Raum, auf dem sich die 6. Armee befand, wurde immer enger und die Versorgungslandeplätze wie Pitomnik, wurden von den Rotarmisten eingenommen. Nachdem die Abwehr der 6. Armee durchbrochen war und sich von Süden und Westen kommende sowjetische Truppen in Stalingrad verbinden konnten, kam es am 26. Jänner 1943 zur Aufspaltung in einen Nord- und Südkessel.²³⁵ Paulus und seine Männer bekamen den Befehl, sich nicht zu ergeben, sondern heldenhaft zu sterben. Die Mehrheit der Truppen starb jedoch aufgrund ihrer Verletzungen, an Unterernährung und Erfrierungen.²³⁶

Noch vor der Teilung des Kessels wurden Kapitulationsaufforderungen seitens der Roten Armee von Paulus abgewiesen. Innerhalb der Generalkommandos kam es zu differierenden Weisungen. Während die einen die Kapitulation den Kommandeuren frei überließen, forderten andere wiederum ein Fortbestehen des Kampfes. Schließlich kapitulierte Paulus am 31. Januar 1943 im südlichen Kessel. Der Nordkessel kämpfte noch weiter, bis sich die Befehlshaber am 2. Februar 1943 ergaben.²³⁷ Vor der Kapitulation des ersten Kessels wurde Paulus von Hitler zum Feldmarschall ernannt, was im Falle der Zerschlagung der Kessel eine Aufforderung zum Selbstmord darstellte. Hitler tobte als er erfuhr, dass Paulus nicht den Freitod gewählt hatte sondern in Gefangenschaft gegangen war.²³⁸

Bereits kurz vor der Einkesselung der 6. Armee befahl Hitler diese Informationen der deutschen Öffentlichkeit zu verschweigen. Es wurde mitgeteilt, dass es einen Angriff der Roten Armee gegeben hätte, dieser jedoch abgewehrt werden konnte. Die sich über die Einkesselung bildenden Gerüchte verbreiteten sich jedoch schnell und konnten nicht unterdrückt werden.²³⁹ Einen Tag nach der Kapitulation des nördlichen Kessels wurde im

²³³ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 113-114.

²³⁴ *Wegner*, Der Krieg gegen die Sowjetunion 1942/43, 1055.

²³⁵ Ebd., 1059-1060.

²³⁶ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 116.

²³⁷ vgl. dazu: *Wegner*, Der Krieg gegen die Sowjetunion 1942/43, 1060.

²³⁸ *Richard Overy*, *Russia's War* (London 1998), 184-185.

²³⁹ vgl. dazu: *Beevor*, *Stalingrad*, 315-316.

Rundfunk die Meldung ausgestrahlt, dass der Kampf in Stalingrad zu Ende gegangen sei.²⁴⁰ Schlussendlich sollte der Mythos entstehen, dass die gesamte 6. Armee aufgrund des zahlenmäßig überlegenen Feindes ein Opfer gebracht hätte:

„Der Kampf in Stalingrad ist zu Ende. Ihrem Fahneide bis zum letzten Atemzuge [!] getreu ist die 6. Armee unter vorbildlichen [!] Führung des Generalfeldmarschalls Paulus der Übermacht des Feindes und der Ungunst der Verhältnisse erlegen. (...) Eines (...) kann heute schon gesagt werden: Das Opfer der 6. Armee war nicht umsonst. (...) Als Bollwerk der historischen europäischen Mission hat sie viele Wochen hindurch dem Ansturm von sechs sowjetischen Armeen getrotzt. (...) Die zwei Mal vom Gegner verlangte Übergabe fand stolze Ablehnung. Unter der Hakenkreuzfahne (...) vollzog sich der letzte Kampf (...) bis zur letzten Patrone. Sie starben, damit Deutschland lebe! (...).“²⁴¹

Wie in der deutschen Darstellung über den Verlust in Stalingrad berichtet wird, lässt sich erkennen, dass einerseits die Kapitulation der 6. Armee verheimlicht und andererseits alle an der Schlacht beteiligten für tot erklärt wurden. Hitler versuchte „(...) vor dem deutschen Volk die Version von ihrem Heldentod (...) aufrechtzuerhalten (...)“²⁴², auch wenn der Großteil der Bevölkerung durch ausländische Berichterstattung bereits über die Gefangennahme von Generälen und Soldaten unterrichtet war.²⁴³

Über die Anzahl der eingekesselten Soldaten der 6. Armee als auch darüber, wie viele in sowjetische Gefangenschaft gerieten, liegen bis heute keine genauen Angaben vor. Es wird davon ausgegangen, dass mehr als 91.000 Soldaten gefangengenommen wurden, wovon die Hälfte die ersten zwei Monate nicht überlebte, sei es nun aufgrund von Unterernährung, der Kälte oder durch die Rotarmisten selbst. Ungefähr 5000 von ihnen kehrten nach der Gefangenschaft heim.²⁴⁴

²⁴⁰ Max Domarus, Hitler. Reden und Proklamationen 1932-1945, Bd. 2: Untergang (1939-1945) (Würzburg 1963), 1984.

²⁴¹ DNB.-Sondermeldung v. 3.2.1943. In: Max Domarus, Hitler. Reden und Proklamationen 1932-1945, Bd. 2 (Würzburg 1963), 1984-1985.

²⁴² Domarus, Hitler, 1984.

²⁴³ Ebd.

²⁴⁴ vgl. dazu: Ulrich, Stalingrad 74.

11.) Anteile am Sieg - ein historischer Perspektivenwechsel?

11.1.) „The Good War“ und „The Greatest Generation“

Die Bezeichnungen „*The Good War*“ und „*The Greatest Generation*“ beziehen sich auf US-Militärangehörige, die in den Krieg zogen, als Veteranen zurückkehrten und ihr Leben wieder in die Hand nahmen.²⁴⁵ Nach dem verlorenen Vietnamkrieg wurden diese Begriffe in Verbindung zum Zweiten Weltkrieg konstruiert. Während der Zweite Weltkrieg für die alliierten Streitkräfte siegreich verlaufen war und heimkehrende Veteranen in Amerika gefeiert wurden, stellt der Vietnamkrieg das Gegenteil dar. In der Gegenüberstellung erscheint der Einsatz der GI's zwischen 1941 und 1945 als heroisch und in einem besseren Licht als jener in Südostasien.²⁴⁶ Zur Vertiefung des positiveren Kriegsbildes trug Hollywood einen bedeutenden Teil bei. Die *Office of War Information (OWI)*²⁴⁷ regte Filmproduzenten an „(...) *to portray the Allies as models of righteousness and the Axis as embodiments of evil.*“²⁴⁸ Mit der klaren Abgrenzung zwischen Gut und Böse, Sieger und Besiegte, wurde Hollywood zu einem „(...) *compliant part of the American war machine.*“²⁴⁹

Während Europa die destruktiven Auswirkungen des Weltkrieges vor Ort zu spüren bekam, trat in den USA (mit der Ausnahme von Hawaii) und Kanada die Trennung zwischen Heimat- und Kriegsfront auf. Darüber hinaus zog der Kriegseintritt der USA eine sozial- und gesellschaftspolitische Überwindung der Folgen der Weltwirtschaftskrise und „Great Depression“ nach sich.²⁵⁰

Während in den 1920er Jahren ein wirtschaftlicher Aufschwung im Bereich der Großindustrie, der Entstehung von Großbanken und Anstieg des Einkommens in der Bevölkerung zu verzeichnen war, brachen am 29. Oktober 1929 die New Yorker Börsenkurse zusammen.

²⁴⁵ Andreas *Etages*, *The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkrieges in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von »The Best Years of Our Lives« und »Saving Private Ryan«*. In: Bernhard *Chiari* (Hrsg.), Matthias *Rogg*, Wolfgang *Schmidt*, *Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts. Beiträge zur Militärgeschichte*, Bd. 59 (München 2003), 173.

²⁴⁶ Michael C. *Adams*, *The Best War Ever. America and World War II* (Baltimore 1994), In: Andreas *Etages*, *The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkrieges in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von »The Best Years of Our Lives« und »Saving Private Ryan«*. In: Bernhard *Chiari* (Hrsg.), Matthias *Rogg*, Wolfgang *Schmidt*, *Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts. Beiträge zur Militärgeschichte*, Bd. 59 (München 2003), 163.

²⁴⁷ Richard *Polenberg*, *The Good War? A Reappraisal of How World War II Affected American Society*. In: *The Virginia Magazine of History and Biography* 100, Nr. 3 (1992), 301

²⁴⁸ Ebd., 301.

²⁴⁹ Clayton R. *Koppes*, Gregory D. *Black*, *Hollywood Goes to War. How Politics, Profits and Propaganda Shapes World War II Movies* (Berkeley 1990). In: Richard *Polenberg*, *The Good War? A Reappraisal of How World War II Affected American Society*. In: *The Virginia Magazine of History and Biography* 100, Nr. 3 (1992), 301.

²⁵⁰ Astrid M. *Eckert*, *Feindbilder im Wandel: Ein Vergleich des Deutschland- und Japanbildes in den USA 1945 und 1946*, Bd. 13: *Studien zur Geschichte, Politik und Gesellschaft Nordamerikas* (Münster 1999), 17.

Dieser Tag ging in die Geschichte als „Schwarzer Freitag“ in Europa und „Schwarzer Donnerstag“ in den USA ein. Der aufgrund rapide fallender Aktienkurse hervorgerufene Börsencrash blieb nicht auf Amerika beschränkt, sondern wirkte sich als Weltwirtschaftskrise auf die ganze Welt aus. Banken brachen zusammen, Konkurse wurden angemeldet und die Arbeitslosenrate stieg enorm an.²⁵¹ Alleine in den USA waren zu dieser Zeit 15 Millionen²⁵² Menschen ohne Beschäftigung. In weiterer Folge kam es unter dem Präsidenten Franklin D. Roosevelt zum „New Deal“, mit welchem der Krise durch sozial- und wirtschaftspolitische Programme und staatliche Interventionen entgegengewirkt werden sollte.²⁵³ Auch wenn die Reformen positive Veränderungen mit sich brachten, wird der Kriegsbeitritt der USA mit der Kriegserklärung an Japan vom 8. Dezember 1941 und mit Hitlers Kriegserklärung an die USA als Einschnitt in und als endgültige Überwindung der Folgen der Depression angesehen.²⁵⁴

Die Bedeutungsinhalte des „guten“ Krieges fasst der Historiker Richard Polenberg folgendermaßen zusammen:

- 1.) „*World War II was a just war*“ - seitens der USA wurde ein Verteidigungskrieg gegen Freiheitsberaubung, Faschismus und Unterdrückung geführt.²⁵⁵
- 2.) „*the war was fought by a largely united people*“ - es wurden nicht nur Opfer für das Gemeinwohl erbracht sondern auch Differenzen, wie Religion oder Herkunft, überwunden.²⁵⁶
- 3.) „*the war brought prosperity to a nation still bogged down in depression*“ – die Reformen des *New Deal* bewirkten positive Veränderungen im Land. Erst der Kriegseintritt und Aufschwung der Rüstungsindustrie, wodurch neue Arbeitsplätze geschaffen und die Arbeitslosenquote rapide gesenkt werden konnte, stellen den entscheidenden Meilenstein zur Überwindung der Depression dar. Der Krieg schuf Arbeitsplätze wodurch der Lohn der Arbeiter/innen stieg. Mit dem *GI Bill of Rights* wurden Geldmittel für heimkehrende Veteranen zur Verfügung gestellt, die der

²⁵¹ Hermann Kinder, Werner Hilgemann, Manfred Hergt, dtv-Atlas Weltgeschichte. Von den Anfängen bis zur Gegenwart (München 2006), 423,463.

²⁵² Ebd., 423.

²⁵³ Ebd., 465.

²⁵⁴ vgl. dazu: Eckert, Feindbilder im Wandel, 17.

²⁵⁵ vgl. dazu: Polenberg, The Good War?, 295-296.

²⁵⁶ Ebd., 296.

Eingliederung in die Gesellschaft, Arbeitslosenunterstützung und Krankenversicherung dienten.²⁵⁷

- 4.) „*the war benefited African-Americans*“ – die stärkere Integration von African-Americans, wodurch sie leichter eine Anstellung bekommen sollten. Während des Krieges stieg die Beschäftigungsanzahl der schwarzen Bevölkerung auf *acht* Prozent an.²⁵⁸
- 5.) „*the war provided women with unprecedented opportunities in the war industries, in the civil service, and the military*“ – in den Kriegsjahren arbeiteten mehr als sechs Millionen Frauen. Die zuvor weitverbreitete Meinung in der Bevölkerung, dass verheiratete Frauen „hinter den Herd gehören“, wurde entkräftet.²⁵⁹
- 6.) „*Freedom of speech, press and assembly were widely protected.*“²⁶⁰

Auch wenn während des Krieges die Arbeitslosenrate sank, sowohl Frauen als auch Minderheiten einer Beschäftigung nachgehen konnten, schlussendlich die Eroberungs- und Vernichtungskriege der Achsenmächte in Europa, Asien und Afrika besiegt und Fortschritte in amerikanischen Bürger- und Frauenrechten vorangetrieben wurden, bedeutet dies nicht, dass der Krieg an sich etwas Positives oder Gutes darstellt.

Das Bild des „guten“ Krieges kontrastiert als positives Gegenstück zum Krieg in Vietnam - „*America's worst war ever.*“²⁶¹ Schon während des Zweiten Weltkrieges wurden mit der einhergehenden Verbesserung der Lebensverhältnisse der Bevölkerung die nach wie vor existierenden Probleme und Konflikte in den Hintergrund gerückt.²⁶² Seit den kritischen Auseinandersetzungen um den Vietnamkrieg und den Zweiten Weltkrieges, wie beispielsweise um die Atombombenabwürfe, wurden bei Debatten um und Legitimation von Kriegsführung in aktuellen Konflikten immer wieder mit historischen Parallelen und Differenzen argumentiert.²⁶³

²⁵⁷ vgl. dazu: *Polenberg, The Good War?*, 295-296.

²⁵⁸ Ebd., 296.

²⁵⁹ Ebd.

²⁶⁰ *Polenberg, The Good War?*, 296.

²⁶¹ *Etages, The Best War Ever?*, 173.

²⁶² vgl. dazu: *Eckert, Feindbilder im Wandel*, 18.

²⁶³ vgl. dazu: *Polenberg, The Good War?*, 297.

11.2.) Die Manifestation des „guten Krieges“ in neuen Medien²⁶⁴

Bereits nach Kriegsende wurden Spielfilme produziert, die sich mit der Thematik des Krieges aus der Perspektive amerikanischer Soldaten auseinandersetzen. Im Film *The Best Years of Our Lives* (1946) wird von William Wyler die Rückkehr von drei amerikanischen Soldaten geschildert, die mit äußeren und inneren Wunden den Zweiten Krieg überlebt haben und nach Hause zurückkehren. Die Heimkehr gestaltete sich insofern als schwieriges Unterfangen, da einerseits die Familien nicht über deren Rückkehr Bescheid wussten und die Veteranen erkennen mussten, dass nicht nur sie sich verändert hatten sondern auch ihr Umfeld. Während die ersten Produktionen sich noch mit den psychischen und physischen Aspekten des Krieges auseinandersetzen, werden diese und andere negative Faktoren des Krieges allmählich ausgeblendet. Die Veränderung der Sichtweise über den Krieg, der Nordamerika zur Weltmacht und den Bewohnern zu Wohlstand verholfen hat, drückt sich vor allem in der Erinnerung an den Krieg und der Heroisierung aus, wo Heimkehrende als Helden gefeiert wurden. Nach dem Vietnamkrieg wurde verstärkt Bezug auf den Zweiten Weltkrieg genommen, der „(...) spätestens seit dem 50. Jahrestag vom D-Day im Jahre 1994 (...) in den USA dann endgültig »the best war ever« (...)“²⁶⁵ wurde. Damit rückte die „Greatest Generation“ wieder in den Vordergrund. Es sollte an die von ihnen erbrachten oder abverlangten Leistungen und Opfer erinnert werden, was in neu erschienenen Büchern und Dokumentationen zum Ausdruck kam.

Mehrere Spielfilme und Serien wie *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, USA, 1998) oder *Band of Brothers* (USA/GB, 2001) wollten diesem Erinnern ebenso gerecht werden wie nachfolgende Computer- und Videospiele (*Medal of Honor* 1999).^{266, 267}

Parallel zur selbstbezogenen Darstellung der Westalliierten als Sieger des Zweiten Weltkrieges, erfolgte nach und nach ein historiographischer Perspektivenwechsel hin zur ehemaligen Sowjetunion. Die sonst eher beiläufig genannte Rote Armee trat mit ihren Erfolgen im Kampf gegen Hitlers Armeen fortschreitend als Protagonisten in den Vordergrund.

²⁶⁴ vgl. dazu: Etages, *The Best War Ever?*, 162-178.

²⁶⁵ vgl. dazu: Etages, *The Best War Ever?*, 173.

²⁶⁶ Ebd., 174.

²⁶⁷ vgl. dazu: Bender, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden*, 127.

11.3.) Perspektivwechsel in der Historiographie

Während in der Historiographie der Fokus auf die von Großbritannien und den USA herbeigeführte militärische Bekämpfung des Dritten Reiches gelegt wurde, wurden die Beiträge der ehemaligen Sowjetunion meist nur am Rande erwähnt. Ein Perspektivenwechsel in der Geschichtsschreibung, wo die ehemalige UdSSR als Hauptaustragungsort der Bekämpfung der Wehrmacht gesehen wird, setzte mit Ende der 1990er und Beginn der 21. Jahrhunderts ein. Zu den Hauptvertretern dieser neuen Betrachtungsweise zählen unter anderem die britischen Historiker Richard Overy und Antony Beevor. Richard Overy mit seinen Büchern *Why the Allies Won* (1996) oder *Russia's War* (1997), als auch Antony Beevor mit den Werken *Stalingrad* (1998) und dem erst 2012 erschienenen *The Second World War*, konzentrieren sich in ihren Publikationen stärker auf die Schlachtfelder im Osten, die den Sieg der Alliierten über die Achsenmächte erst herbeiführen konnten. Beevors „*The Second World War*“ wurde von der britischen Tageszeitung „The Guardian“ kritisiert, dass es sich zu stark auf die Ostfront bezieht („*too much space giving to the eastern front*“)²⁶⁸ und andere wichtige Facetten des Krieges entweder verkürzt oder überhaupt nicht dargestellt werden. Dies sähe man an den Beispielen wie der Luftschlacht um England oder dem nicht erwähnten Manhattan Projekt.²⁶⁹

Warum ein Perspektivenwechsel stattgefunden hat, könnte auf die „(...) *neu zugänglichen Materialien insbesondere aus russischen Archiven*(...)“²⁷⁰ zurückgehen, die den Weg für ein Umdenken und die Fragestellung, warum der Zweite Weltkrieg seitens der Alliierten überhaupt gewonnen werden konnte,²⁷¹ ebneten. Vor allem die Untersuchungen von Richard Overy sollen Antworten auf die zuvor gestellte Frage bringen.

11.3.1.) „Die Wurzeln des Sieges“ oder der Osten, der den Sieg über die Wehrmacht ermöglichte²⁷²

In seinem Werk *Die Wurzeln des Sieges* stellt Richard Overy die Behauptung auf, dass die ehemalige Sowjetunion „(...) *die Hauptlast bei der Abwehr des nationalsozialistischen*

²⁶⁸ Ben Shephard, *The Second World War* by Antony Beevor – review. In: *The Guardian*, *The Observer*, 17. Juni 2012, online unter <<http://www.theguardian.com/books/2012/jun/17/second-world-war-antony-beevor-review>> (27. Oktober 2014).

²⁶⁹ Ebd.

²⁷⁰ vgl. dazu: *Beevor*, *Stalingrad*, 11.

²⁷¹ vgl. dazu: *Overy*, *Die Wurzeln des Sieges*, 11.

²⁷² Ebd., 11-40, 118-135, 405-425.

*Sturmlaufs (...) trug, (...) und der deutschen Militärmacht das Rückgrat (...) brach (...)*²⁷³

ohne dabei die Errungenschaften der westlichen Alliierten außer Acht zu lassen. Vielmehr räumt er ein, dass die Sieger des Krieges nicht vorhergesagt werden konnten, auch nicht nachdem sich westalliierte Mächte und Sowjetunion gegen Hitler verbündeten.

Nach dem unterzeichneten Nicht-Angriffs-Pakt zwischen Deutschland und der UdSSR wurden die Sowjets als Hitlers Anhänger angesehen. Nachdem aber das Unternehmen „Barbarossa“ 1941 eingeleitet wurde, die Sowjetunion auf diesen Angriff nicht vorbereitet war und Hitler die bereits eingenommenen europäischen Länder ausbeutete und sein Reich zu einer Weltmacht in wirtschaftlicher wie militärischer Hinsicht aufstieg, schien ein Bündnis zwischen den Westalliierten und der UdSSR für den Kampf gegen ihn besser, als nachfolgende Schlachten alleine auszufechten. Während der Krieg gegen das NS-Regime aus westlicher Sicht für die Bewahrung und Stärkung der Demokratie und Freiheit und somit gegen Sklaverei und Unterdrückung geführt wurde, stellt die Vereinigung mit der totalitären Herrschaftsform des Kommunismus einen Widerspruch dar. Dabei darf jedoch nicht außer Acht gelassen werden, dass der demokratische und kommunistische Zusammenschluss dem Zweck diene, gegen den gemeinsamen Feind vorzugehen. Nach Ende des Zweiten Weltkrieges endete auch dieses Bündnis und im Kalten Krieg wurden die damaligen Verbündeten zu neu-alten Feinden.

Um jedoch auf die Ausgangsfrage zurückzukommen, warum der Krieg seitens der Alliierten gewonnen werden konnte, wird diese wiederholt auf zweifache Weise beantwortet. Auf der einen Seite haben die Fehlentscheidungen Hitlers, zeitgleich Krieg gegen Großbritannien und die UdSSR zu führen um nur ein Beispiel zu nennen, zur Niederlage des Dritten Reiches geführt. Auf der anderen Seite konnten die Alliierten durch ihre Ressourcen und ihre militärische Produktionskraft an Fahrzeugen und Waffen den Sieg erlangen. Diese Faktoren werden von Overy weder geleugnet noch als unbedeutend erklärt, sondern als eines, aber nicht zentrales Element für den Ausgang des Krieges angesehen. Nachdem die Wehrmacht mit den „Blitzkriegen“ auf schnellem Weg Länder und deren Ressourcen einnehmen konnte, entwickelte sich das Dritte Reich binnen kurzer Zeit zu einer Großmacht, dessen Stahlproduktion die der Alliierten übertraf. Weder Großbritannien noch die USA verfügten 1941 über genügend militärische Ausrüstung, um die deutschen Truppen aufzuhalten. Die Sowjetunion verzeichnete in den ersten Kriegswochen nach dem Überfall der Wehrmacht

²⁷³ Ebd., 11-12.

aufgrund der von Stalin nicht ernst genommenen Warnungen, mehr Verluste als während des Ersten Weltkrieges.

Overy sieht den Misserfolg Hitlers überwiegend in der „(...) *Wiedererstarkung der sowjetischen Militär- und Wirtschaftskraft, die es der Roten Armee ermöglichte, die deutschen Invasoren erst aufzuhalten und dann zurückzutreiben* (...).“²⁷⁴ Nachdem die Wehrmacht mit dem Vormarsch auf die Sowjetunion begonnen hatte, verlagerte die sowjetische Verwaltung die sich in den Kampfgebieten befindenden Rüstungsanlagen zum Ural und nach Sibirien. Militärische Erzeugnisse wie Maschinen, die aus zeitlichen Gründen nicht rechtzeitig vor dem Feind in Sicherheit gebracht werden konnten, wurden für diesen unbrauchbar gemacht, demnach von den sowjetischen Truppen vernichtet. Weiters wurde die Zivilbevölkerung und Häftlinge für die Kriegsarbeit eingesetzt. Es sei jedoch dahingestellt, unter welchen Bedingungen diese Arbeiten verrichtet werden mussten oder mit welchen Mitteln, Propaganda und Zwang sie erzwungen wurden.

Materielle als auch personelle Ressourcen unterliegen im Verlauf von Kampfhandlungen einer stetigen Veränderung. Für den Autor stellt die eigene Aufrüstung und Mobilisierung der Sowjetunion als auch die militärische Unterstützung durch die USA, nachdem sie die Oberhand auf den Seewegen im Atlantik und Pazifik für sich entscheiden konnten, nur einen Faktor für den Sieg über Hitler dar. Seiner Meinung nach reichen „(...) *materielle Faktoren wie Ressourcen, Technologie oder Truppenstärke als Begründung allein nicht aus*(...). *Ohne die Berücksichtigung der moralischen Dimension der Kriegsführung ist der Kriegsausgang nicht zu erklären.*“²⁷⁵ Während das NS-Regime einen Lebensraum im Osten schaffen wollte und ihr Land als von anderen bedroht ansah, entstand der Glaube an einen „gerechten“ Kampf. Ebenso sahen die Alliierten ihre Kampfhandlungen begründet und zu einem „guten“ Zweck, wobei die moralische Grundlage die der Notwehr war. Auch wenn Menschen in der Sowjetunion unter Zwang an den Kämpfen beteiligt waren, so wurde der Krieg immer mehr zu einem „*moralischen Kreuzzug*“²⁷⁶ gegen das NS-Regime, der im Namen der Freiheit geführt wurde.

Ogleich die amerikanischen Truppen an fünf Fronten gegen den Feind vorgingen, fanden die kriegerischen Auseinandersetzungen nicht im eigenen Land statt. Die Sowjetunion hingegen musste „nur“ an einer Linie kämpfen und zwar jener, die sich in ihrer Heimat befand. „Mütterchen Russland“ stand auf dem Spiel und musste gegen die Invasoren und deren Ideologie verteidigt werden. Die Tatsache, dass der Vernichtungskrieg bei Rotarmisten,

²⁷⁴ Ebd., 34.

²⁷⁵ Ebd., 39.

²⁷⁶ Ebd.

Kriegsgefangenen und Zivilisten/innen unzählige Menschenleben forderte, schürte den Hass gegen den Aggressor. Der durch die Emotionen gestärkte Patriotismus, der auch durch die militärische Aufrüstung gefestigt wurde, wurde zu einer immensen Kampfkraft, welche den Krieg zu Gunsten der Alliierten entscheiden konnte.

Nach Overy brachen die 1943 für die Sowjets siegreich verlaufenen Schlachten um Stalingrad und Kursk das „Rückgrat“ der Deutschen, da erstmals bewiesen werden konnte, dass die Wehrmacht nicht unbesiegbar ist. Ab diesem Zeitpunkt begann die Befreiung des eigenen und anderer Länder, wobei jedes Gefecht und nicht nur ein einzelnes den Ausgang des Krieges beeinflusste.

12.) Geschichtsvermittlung in Computerspielen

2010 erschien in der Computerzeitschrift PC Games ein Artikel von Max Falkenstein der die Meinung vertritt, dass Computer- und Videospiele über den Zweiten Weltkrieg „ausgelutscht“ seien. Er argumentiert damit, dass zu viele Spiele über diese Epoche auf dem Markt zu finden sind, da immer die gleichen Schauplätze für das Setting der Spiele herangezogen werden. Es „(...) lässt sich nicht genau beziffern, (...) wie oft wir den Nazis schon in die Suppe gespuckt haben.“²⁷⁷

Dieser Aussage widersprechen jedoch die Produktion- und Verkaufszahlen von Spielen, deren Spielhandlungen im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind. Eine Langzeituntersuchung von Angela Schwarz von der Universität Siegen zeigt auf, dass seit der Erfindung des Personal Computers (PC) 1981 von IBM die Zahl der in der Geschichte angesiedelten Spiele jährlich gestiegen ist und, dass nach 2003 jedes Jahr mindestens 100 Spiele mit der Kriegsthematik auf den Markt kamen. Ordnet man die Spiele nach den jeweiligen Epochen der Geschichte zu so fallen fast 30% auf die Zeit des Zweiten Weltkrieges.²⁷⁸ Warum dies der Fall ist, ließe sich dadurch erklären, „(...)dass besonders der Zweite Weltkrieg für heutige Spielerinnen und Spieler relativ zeitnah und in der Erinnerungskultur vor allem der westlichen Welt präsent ist (...).“²⁷⁹

Für Computerspiele über den Zweiten Weltkrieg wird mit Authentizität und hohem Realismusgehalt geworben, was dem/der Spieler/in ermöglicht, in eine vergangene Zeit einzutauchen und selbst am Geschehen teilzunehmen oder dieses zu verändern.²⁸⁰ Spiele mit historischem Gehalt lassen sich in zwei Gruppen einteilen. Einerseits soll Geschichte vermittelt werden, wofür seitens der Programmierer genau recherchiert wird, andererseits gibt es Spiele, wo der Begriff „Geschichte“ lediglich für die Vermarktung herangezogen wird.²⁸¹

Nach Stefan Wesener kann Historie in Computerspielen auf drei verschiedenen Ebenen eingebunden werden. Vorab muss jedoch eine Differenzierung zwischen linearen und nicht-

²⁷⁷ Max Falkenstein, Ausgelutscht: Diese Game-Szenarien sind längst aus der Mode. In: PC Games, 12/2010, online unter <<http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Ausgelutscht-Diese-Game-Szenarien-sind-laengst-aus-der-Mode-804313/>> (08.September 2014).

²⁷⁸ Angela Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In: Angela Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ (Münster 2010), 11-14.

²⁷⁹ 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), 325.

²⁸⁰ vgl. dazu: Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft, 8.

²⁸¹ Esther Maccallum-Stewart, Geschichte und Computerspiele. In: Wolfgang Hardtwig (Hrsg.), Alexander Schug, History sells! (Stuttgart 2009), 122.

linearen Spielen gemacht werden, die bei Wesener folgendermaßen ausfällt:

- Nichtlineare Spiele:

Dabei handelt es sich meist um Strategiespiele, wo die Historie in die Spielregeln eingebunden ist. Der historische Teil kann nicht vollständig abgebildet werden und ist nur auf wenige spielrelevante Aspekte reduziert, deren Ausgangslage meist vorgegebene militärische oder wirtschaftliche Probleme sind. Zwar muss man sich dem Regelwerk des Spiels und seinen Mechanismen anpassen um im Spiel zu bleiben, trotzdem liegt bei nichtlinearen Spielen der entscheidende Fokus auf der Kontrolle und Machtposition die der/die Spieler/in einnimmt. Man ist so etwas wie ein/e Schöpfer/in im Spiel.²⁸²

- Lineare Spiele:

Zentraler Punkt bei linearen Spielen ist nicht die Einnahme einer Schöpfer/innen-Rolle, sondern, dass die Spielfigur und somit auch der/die Spieler/in, im Mittelpunkt jeglicher Handlungen steht, wie dies bei Ego-Shootern der Fall ist. Die Geschichte im Spiel wird nicht mehr von oben herab, sondern durch die Augen des virtuellen Protagonisten gezeigt. Zum einen treibt man mittels Handlungen die Spielgeschichte voran, welche durchlebt/überlebt werden muss. Zum anderen ist man bei der Steuerung einer berühmten geschichtlichen Figur selbst der Auslöser für bestimmte Spielabläufe.²⁸³

Wie die Einbindung historischer Elemente in Computer- und Videospielen stattfindet, beschreibt Wesener anhand von drei Punkten:

- 1.) *Anleihe an Geschichte*: nur ein bestimmter Aspekt, wie beispielsweise eine Kultur, wird in ein Spiel übertragen/eingebettet.²⁸⁴
- 2.) *historischer Hintergrund bildet Kulisse des Spiel*, deren Verlauf durch die Handlungen des/der Spielers/in beeinflusst wird und neue Kulissen geschaffen werden können. Bei dieser geschichtlichen Einbettung in Computerspielen wird ein Aspekt oder Schauplatz aus der Geschichte ausgeliehen, der als Setting für das Spiels verwendet und auf dem schlussendlich die Handlung des Spiels aufgebaut wird. Den historischen

²⁸² Stefan *Wesener*, Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt. In: Tobias *Bevc* (Hrsg.), Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Berlin 2007), 146-147.

²⁸³ Ebd., 147-148.

²⁸⁴ Ebd., 145.

Aspekten wird wenig bis gar keine Bedeutung zuteil. Sie werden entweder ganz ausgeblendet oder nur sehr verkürzt dargestellt, wodurch reale Tatbestände willkürlich von dem/der Spielenden geändert werden können. Darin liegt vor allem der Reiz bei dieser Art von Spielen. Die Spielenden, unabhängig welche Position bei historischen Shootern eingenommen wird, können jede Mission oder Aufgabe lösen und einen Sieg im Spiel davontragen. Ob eine Mission erfolgreich abgeschlossen wird oder nicht ist nicht vorprogrammiert und hängt einzig und allein von dem/der Spielenden ab.²⁸⁵

- 3.) *Nachspielen historischer Ereignisse*, die an einem Ort tatsächlich stattgefunden haben. Wo eine historische Einbettung in Computer- und Videospiele stattfindet, spielt der/die Spieler/in eine geschichtliche Begebenheit nach. Hinzu kommt, dass nur eine Rolle eingenommen wird, sei diese nun einer fiktiven oder realen Person nachempfunden. Der Beginn des Spiels ist erneut eine geschichtliche Begebenheit, die als zusammenhängendes und filmisches Geschehen dargebracht wird. Wiederum kann der/die Spieler/in die Geschehnisse miterleben, aktiv eingreifen oder diese erst auslösen, wobei die Ereignisse an ein Missionsregelwerk gebunden sind, eingehalten werden müssen und nicht umgangen werden können.²⁸⁶

12.1.) Transferprozesse

Neben der Vermittlung geschichtlicher Inhalte aus Büchern, Zeitschriften oder Filmen lässt sich auch ein historischer Wissenstransfer bei Weltkriegs-Shootern erkennen. Bezugnehmend darauf, ob das transportierte Wissen über vergangene Begebenheiten aus virtuellen Welten auch Auswirkungen auf die reale Welt haben können, wurde von Professor Dr. Jürgen Fritz ein Transfermodell entwickelt, welches Antworten auf diese Frage bringen soll.²⁸⁷ Da eine intensive Auseinandersetzung mit diesen Transferebenen weit über den Rahmen dieser Arbeit hinausgeht, soll in vereinfachter Form auf diese eingegangen werden.

²⁸⁵ vgl. dazu: *Wesener*, Geschichte in Bildschirmspielen 145.

²⁸⁶ Ebd., 145.

²⁸⁷ Jürgen *Fritz*, Wie virtuelle Welten wirken. In: Bpb, Bundeszentrale für politische Bildung, 6.12.2005, online unter <<http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63699/wie-virtuelle-welten-wirken?p=all>> (09.September 2014).

Seinem Modell zufolge gibt es fünf verschiedene Ebenen auf denen Übertragung stattfinden kann:

1.) *Fact-Ebene:*

In dieser Transferstufe werden Informationen oder Tatsachen dargestellt und übertragen, die entweder durch eigene Erfahrungen einer Person gemacht oder von außerhalb erfahren werden, und geprüft werden können. Gegenstände oder Ereignisse aus der realen Welt können in der virtuellen Welt dargeboten werden und umgekehrt.²⁸⁸

2.) *Skript-Ebene:*

Bei dieser Übertragung handelt es sich um Handlungen, die nach und nach zur Routine werden und jederzeit, falls sie in bestimmten Situationen nicht angemessen oder passend sind, angepasst und geändert werden können.²⁸⁹

3.) *Print-Ebene:*

Diese Stufe beinhaltet, aus dem gesellschaftlichen Rahmen gelöste, „*einfache Handlungsmuster*“ oder „*Handlungsabfolgen*“ ohne ernsthafte Absichten. Bei Shooter-Games ist dieses Print das Schießen. Aufgrund von verschiedenen Gesetzmäßigkeiten und Regeln zwischen realer und virtueller Welt kommt es zu keinem Transfer da dieser entweder nicht sinnvoll oder wie am Beispiel von simulierten Autorennen, lebensgefährlich sein könnte.²⁹⁰

4.) *metaphorische Ebene:*

Hierbei werden Verbindungen zwischen Dingen oder Sachverhalten hergestellt die augenscheinlich nichts miteinander zu tun haben. Erlebnisse oder Gegebenheiten unterschiedlicher Welten können aufeinander übertragen werden. Demnach wäre es möglich, dass Verbindungen zwischen Handlungsmuster der virtuellen Welt und dem Handeln in der realen Welt entstehen auch wenn dies noch nicht bewiesen wurde. Anhand von „*Reizeindrücken*“ bei „*assoziativem Transfer*“ wie Bildern oder Geräuschen, konnte bereits eine Übertragung von Elementen der virtuellen Welt auf/in die reale Welt beobachtet werden.²⁹¹

²⁸⁸ vgl. dazu: *Fritz*, Wie virtuelle Welten wirken. In: Bpb, 6.12.2005.

²⁸⁹ Ebd.

²⁹⁰ Ebd.

²⁹¹ Ebd.

5.) *dynamische Ebene:*

Diese Vermittlungsinstanz beinhaltet die Loslösung von „*inhaltlichen Bezügen und konkreten Handlungsimpulsen*“ und richtet sich ausschließlich auf „*eine grundlegende Handlungsorientierung*“. Nach Fritz gibt es in der realen Welt eine Vielzahl von grundlegenden Handlungsmustern, die in der virtuellen Welt auf wenige wie Macht, Kontrolle oder Kampf reduziert werden. Demnach könnte es bei dieser Transferebene zu einer Verschiebung der Grundmuster der realen Welt kommen (sich in jemanden hineinversetzen, mitleiden können etc.).²⁹²

12.2.) **Spieloberfläche**

Nicht nur der historische Hintergrund sondern auch die Spieloberfläche soll bei den Spielenden eine realitätsnahe und authentische Atmosphäre schaffen, die sich nach Angela Schwarz in fünf Kategorien einteilen lässt:

- 1.) *Intro:* Die Spielenden werden mittels authentischer Filmsequenzen oder Bildern die von dramatischer Musik begleitet werden in das Spiel eingeführt und eingestimmt.²⁹³
- 2.) *Einstiegsmenü:* Spielmodus als auch Einstellungsoptionen wie Schwierigkeitsgrade sollen gewählt werden.²⁹⁴
- 3.) *Spieloberfläche:* Diese ist die umfangreichste Kategorie, da hier sowohl räumliche und zeitliche Elemente anzutreffen sind als auch das Vertraut machen mit den Settings, beispielsweise Waffen oder mit den Anweisungen in geschriebener oder gesprochener Form, die man vor den Missionen erhält.²⁹⁵
- 4.) *Level:* Von einer Mission in die nächste die zumeist wieder durch Film- oder Bildmaterial miteinander verknüpft werden.²⁹⁶
- 5.) *Schluss:* Dem/Der Spielenden wird das Gespielte noch einmal vor Augen geführt. Je nachdem ob es sich um einen Sieg oder eine Niederlage handelt, wird die Schlussequenz mit heroischer oder dramatischer Musik oder mittels eines gesprochenen Kommentars untermalen.²⁹⁷

²⁹² vgl. dazu: *Fritz*, Wie virtuelle Welten wirken. In: Bpb, 6.12.2005.

²⁹³ vgl. dazu: *Schwarz*, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen diese Welt zu dominieren“, 328.

²⁹⁴ Ebd., 329.

²⁹⁵ Ebd.

²⁹⁶ Ebd., 330.

²⁹⁷ Ebd.

13.) Analyse und Beschreibung von drei Computerspielen

Die Analyse der in dieser Arbeit angeführten Spiele erfolgte durch die Autorin selbiger. Als Amateurin im Bereich der Ego-Shooter wurden alle angeführten Spiele im Einzelspielermodus jeweils aus der Sicht der Rotarmisten und der niedrigsten Schwierigkeitsstufe gespielt. Alle Angaben zu den Spielen entstammen Beobachtungen, die während dem Spiel gemacht wurden. Anderweitige verwendete Quellen werden entsprechend zitiert.

13.1.) *Battlefield 1942 (BF42)*

Mit über viel Millionen verkauften Exemplaren zählt *Battlefield 1942* zu den bekanntesten Spielen aller Zeiten.²⁹⁸ Es ist das erste Spiel der *Battlefield* Reihe, welches von der schwedischen Firma Digital Illusions CE (DICE) entwickelt, und vom Spielhersteller Electronic Arts (EA) 2002 auf den Markt gebracht wurde.²⁹⁹ Seit 2012, dem zehnjährigen Jubiläum des Spiels, kann es kostenlos im Internet heruntergeladen werden und beinhaltet die Erweiterungspakete *The Road to Rome*, *Secret Weapons of WWII*, als auch weiteres Bonusmaterial wie die Karten *Invasion of the Philippines* oder *The Battle of Britain*.³⁰⁰

Das Spiel selbst fällt unter das Genre des Ego- bzw. Taktik-Shooters, dessen Spielgeschichte im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist, mit Schauplätzen rund um den Pazifik, Nordafrika, Ost- und Westeuropa. Der/Die Spieler/in hat die Möglichkeit sich entweder im Einzelspielermodus durch die einzelnen Missionen zu kämpfen oder im Mehrspielermodus, der das Herzstück des Spiels bildet. Mit einer Internetverbindung können bei zweitem bis zu 64 Spieler/innen miteinander in die Schlachten ziehen.³⁰¹ „(...) *Wer sich auf das Teamwork einlassen (...) kann, den wird die Atmosphäre von Battlefield 1942 überwältigen (...)*.“³⁰²

Authentizität und Realismusgehalt im Spiel wurden vom Hersteller vor allem durch „(...) *große und detaillierte Karten, die es dem Spieler erlauben, verschiedene Kriegspläne strategisch zu entwickeln, (...)*“³⁰³, sowie durch den Einsatz von „(...) *zahlreichen Waffen*

²⁹⁸ Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Offizielle Homepage, online unter <<http://www.battlefield.com/battlefield-1942>> (24.August 2014).

²⁹⁹ Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Handbuch, 48.

³⁰⁰ Ebd., 30, 33.

³⁰¹ Ebd. 7.

³⁰² Pc Games, Taktik-Shooter: Battlefield 1942, Test, November 2002, online unter <http://download.pcgames.de/asset/documents/Battlefield_1942.pdf> (24.August 2014).

³⁰³ Looki..de, Battlefield 1942, Herstellerbeschreibung, online unter <<http://www.looki.de/info/battlefield-1942/info.html>> (24.August 2014).

*der Alliierten und Achsenmächte als auch Landfahrzeuge, Schiffe und Flugzeuge. (...)*³⁰⁴ beworben. Als weiteren Aspekt der Authentizität und des Realismus ist die Sprache während dem Spielen zu nennen. Je nach ausgewählter Rolle und vorheriger Sprachinstallation erscheinen geschriebene Anweisungen oder Informationen wer wen getötet hat, während die Kommunikation des Avatars mit den anderen, vom Computer gesteuerten Figuren, sich je nach Nationalität unterscheidet. Somit wird Englisch gesprochen, wenn man aus amerikanischer Sicht spielt, hingegen wird British English verwendet, wenn man aus der Perspektive eines Briten kämpft, und Russisch, sobald man eine sowjetische Rolle einnimmt. Die Altersfreigabe von der USK und von PEGI liegt für *Battlefield 1942* bei 16 Jahren. Während die meisten Shooter aufgrund ihrer virtuellen Brutalität, der Kraftausdrücke und des vielen Pixelbluts erst ab 18 Jahren freigegeben sind, treffen keine der drei genannten Kriterien bei der Altersfreigabe auf dieses Spiel zu. Zwar wird auf Gegner geschossen, aber herumliegende Leichenteile werden innerhalb kürzester Zeit aus dem Bildfeld beseitigt. Weiters ist kein Pixelblut zu sehen und die Sprache im Spiel folgt keiner Hetze, Propaganda oder Schimpfwörtern, sondern beschränkt sich lediglich auf Befehle.

Für Personen, die zum ersten Mal Ego-Shooter spielen, empfiehlt sich vor allem das detaillierte Handbuch zu lesen. Es finden sich hier nicht nur Warnhinweise für Epileptiker oder Lizenzbestimmungen, sondern auch umfangreiche Beschreibungen der Steuerung, Spielmodi, des Spielverlaufs, Schauplätze, Waffen, Fahr- und Flugzeuge. Da es keine Ausbildungstrainings gibt, ist es für unerfahrene Spieler/innen ratsam, sich mit der Steuerung anhand des Handbuches vertraut zu machen.

13.1.1.) Intro

Bei der Einführung ins Spiel handelt es sich bei *Battlefield 1942* um eine animierte Abfolge von Kriegsszenarien, welche mit Musik, als auch mit explodierenden Bomben oder Schüssen aus Panzern untermalen ist. Im animierten und simulierten Einleitungsfilm werden unterschiedliche Schauplätze des Krieges (Wüste mit Panzern, Schiffe auf und U-Boote im Meer oder Flugbomber, die über eine Stadt fliegen) gezeigt, wobei nicht eruiert werden kann, um welche Schauplätze es sich exakt handelt. Diese können erst während dem Spielen den einzelnen Missionen zugeordnet werden.

³⁰⁴ Looki..de, *Battlefield 1942*, Herstellerbeschreibung.

13.1.2.) Einzelspielermodus

Bei dieser Spielvariante kann sich der/die Spieler/in entweder in den Soforteinsatz begeben, wo die 16 zu spielenden Missionen bereits freigeschalten sind oder jene Kampagne bestreiten, wo durch erfolgreichen Kampf eine nach der anderen Schlacht entsperrt wird.³⁰⁵ Bei jeder Mission kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden und der/die Spieler/in hat die Möglichkeit einen eigenen Profilnamen zu erstellen.

Folgende Gefechte werden in der Kampagne nacheinander ausgetragen:

Schlacht	Perspektive/Rolle
Operation Battleaxe	Briten/Deutsche
Galaza	Briten/Deutsche
Wake Island	USA/Japaner
Kursk	Sowjets/Deutsche
Tobruk	Briten/Deutsche
Midway	USA/Japaner
Stalingrad	Sowjets/Deutsche
El Alamein	Briten/Deutsche
Guadalcanal	USA/Japaner
Charkow	Sowjets/Deutsche
Omaha Beach	USA/Deutsche
Der Bocage	USA/Deutsche
Market Garden	USA/Deutsche
Die Schlacht in den Ardennen	USA/Deutsche
Berlin	Sowjets/Deutsche
Iwo Jima	USA/Japaner

Um das Spiel zu beginnen muss vorab eine Seite eingenommen werden. Hierbei kann der/die Spieler/in zwischen Achsenmächte und Alliierte wählen. Bei Ersteren übernimmt der/die Spieler/in die Kontrolle über deutsche oder japanische Truppen. Unter der Alliiertenkampagne kann aus der Sicht der Briten, Amerikaner oder Sowjets gespielt werden. Die Rolle, welche Nationalität man in welcher Kampagne kontrolliert oder befehligt, wird vom Spiel selbst vorgegeben und kann vom/von der Spieler/in nicht ausgewählt werden. So ist es dem/der Spieler/in beispielsweise nicht möglich bei der Schlacht um Stalingrad, wo die

³⁰⁵ Thomas Klein, Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann. In: In: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), 64.

Rolle eines deutschen oder sowjetischen Soldaten eingenommen wird, aus der Sicht eines amerikanischen oder japanischen Söldners zu spielen. Nach der Rollenwahl der Achsenmächte oder Alliierten, muss Seitens des/der Spieler/in noch ein Spieltyp (Aufklärer, Sturmtruppe, Panzerabwehr, Sanitäter oder Ingenieur) eingenommen werden. Zum Schluss wird noch ein Einstiegspunkt gewählt, wo der virtuelle Protagonist auf dem Spielfeld erscheinen soll.³⁰⁶ Innerhalb der einzelnen Missionen sind die Aufträge immer klar definiert und enden mit der Eroberung der Flaggenpunkte, seien diese noch frei oder schon vom Feind besetzt.³⁰⁷

13.1.3.) Mission 7: Stalingrad

Stalingrad bildet die siebte Mission in *Battlefield 1942*, welche von sowjetischen und deutschen Truppen ausgetragen wird. Auf beiden Seiten kämpfen gleichzeitig 150 simulierte Beteiligte. Zu Beginn des Spiels bekommt der/die Spieler/in zum einen die Anweisungen für die Schlacht, zum anderen die auf der nächsten Seite angeführte Karte zu sehen.

Die Anweisungen an die sowjetischen Soldaten lauten wie folgt:³⁰⁸

Beschreibung:

Während der Feind weiter Stalingrad beschießt, hallen die Worte der sowjetischen Führung – „Keinen Schritt zurück“ – in den Ohren jedes Soldaten der Roten Armee wider. Nach der langen Winteroffensive sind die russischen Truppen entschlossener denn je, die Stadt zu halten. Obwohl die deutschen Angriffe große Teile der Stadt in Schutt und Asche gelegt haben, schlägt sich die Rote Armee sehr gut gegen die wütenden Attacken der Deutschen. Berichten der Aufklärer zufolge bereiten sich deutsche Truppen auf den entscheidenden Großangriff auf die Stadt vor. Haben sie Erfolg, könnte dies die Niederlage Russlands einleiten. Jeder Sowjetsoldat muss sich jetzt eingraben und die Stadt verteidigen. Stalingrad darf nicht in die Hände des Gegners fallen.

Ziele:

Die Deutschen werden Stalingrad nicht einnehmen! Halten Sie mindestens die Hälfte der Außenposten und verhindern Sie so den gegnerischen Sieg.

³⁰⁶ Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Handbuch, 10, 22-23.

³⁰⁷ vgl. dazu: Klein, Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann, 64.

³⁰⁸ Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Besprechung und Ziele, Mission 7 aus sowjetischer Sicht, dem Spiel entnommen.

Auf der Karte sind die vorher beschriebenen Flaggenpunkte deutlich ersichtlich, die es zu erobern gilt. Dabei bekommt man auch den Überblick, aus welcher Position der Angriff der eigenen und feindlichen Truppen erfolgen wird.



Abbildung 9: *Battlefield 1942* (DICE/Electronic Arts, 2002), Kampagne: Karte von Stalingrad, Screenshot der Autorin.

Nach diesen Anweisungen beginnt das Spiel, welches jedoch weder an eine Zeit- oder Raumvorgabe gebunden ist. Zwar befindet man sich auf einem gewählten Schlachtfeld und Einstiegspunkt, es bleibt dem/der Spieler/in jedoch überlassen, wie er/sie sich im Spiel beteiligt. So hat man die Optionen sich in der Schlacht einzubringen und zu kämpfen oder sich zurückzuziehen und abzuwarten, bis die Mission gewonnen oder verloren wurde, da man fast keinen Einfluss auf den Spielverlauf hat.³⁰⁹ Da während des ganzen Spielverlaufs die eigenen Teammitglieder mit roten und die gegnerischen mit blauen Namen versehen sind, stellt dies eine enorme Erleichterung für den/die Spieler/in und die jeweiligen Mitspieler/innen dar.

³⁰⁹ Andreas Koch, Treffen sich ein Ami und ein Ork – beide Coop. In: Daniel Appel, Christian Huberts, Tim Raupach, Sebastian Standke (Hrsg.), *WeltKriegsShooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* (Boizenburg 2012), 73-74.

Das Ende des Spiels wird zum einen an den eroberten Flaggenpunkten und zum anderen anhand der noch verbliebenen Anzahl an Gruppenmitgliedern bemessen. Meist endet das Spiel jedoch, wenn alle von der eigenen bzw. gegnerischen Truppe eliminiert sind und wird im Anschluss kommentiert:³¹⁰

Bei Sieg der Sowjets:

Berlin wird sich sicher fragen, wie viel die Einnahme der Stadt noch kosten mag. Mit Siegen wie diesen demonstriert die Rote Armee dem Gegner, dass er Stalingrad nicht einnehmen kann.

Bei Niederlage der Sowjets:

Der Verlust von Stalingrad ist nicht wieder gutzumachen. Mit dem Sieg stehen die Deutschen nun vor der Absicht, Russland ein für allemal zu unterwerfen. Diese lange Schlacht könnte sich als Wendepunkt für den gesamten Krieg an der Ostfront herausstellen. Mehr denn je muss sich die Rote Armee nun für die kommenden Kämpfe wappnen und den Invasoren standhalten.

13.1.4) Battlefield 1942 als Bildschirmspiel mit historischer Kulisse

Bei *Battlefield 1942* ist klar zu erkennen, dass eine historische Kulisse für das Spiel verwendet wird. All jene denen das Spiel schon bekannt ist, erkennen schon anhand des Titels, dass der Zweite Weltkrieg und das Jahr 1942 nur als äußerer Rahmen des Spiels zu verstehen sind. Ersichtlich wird dies vor allem an den Schauplätzen Stalingrad oder Berlin. Bei Stalingrad begann die Schlacht im Jahre 1942 endete aber erst nach der Kapitulation der beiden Kessel am 31. Januar und 2. Februar 1943.³¹¹ Der Kampf in Berlin hingegen nahm seinen Anfang mit dem sowjetischen Angriff am 16. April und endete mit der Kapitulation der lokalen Kräfte am 2. Mai 1945.³¹² Weiters ist bei anderen Austragungsorten, die vom Hersteller ins Jahr 1942 eingebettet wurden, nicht ersichtlich um welche Schlacht es sich handelt. Dies ist beispielsweise bei der Spielsituation von Tobruk der Fall. Die Stadt wurde im Jänner 1941 von den Briten besetzt und im Juni 1942 von der Wehrmacht rückerobert.³¹³ Bei der Schlacht um Kursk verhält es sich nicht anders. Diese wurde im Juli 1943 geführt wobei die Achsenmächte die Stadt nur zwei Wochen halten konnten und sich dann zurückziehen mussten.³¹⁴

³¹⁰ Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Kommentare zu Sieg bzw. Niederlage, Mission 7 aus sowjetischer Sicht, dem Spiel entnommen.

³¹¹ vgl. dazu: Salewski, Deutschland und der Zweite Weltkrieg, 435.

³¹² Ebd., 436.

³¹³ Ebd., 434-435.

³¹⁴ Andreas Jasper, Zweierlei Weltkriege? Kriegserfahrungen deutscher Soldaten in Ost und West 1939-1945 (Krieg in der Geschichte, Bd. 66, Paderborn/München/Wien/Zürich 2011), 109-111.

Ein weiterer Faktor, dass es sich lediglich um eine historische Kulisse handelt, ist der Wechsel der Spielfiguren bei einer tödlichen Verwundung. Falls der virtuelle Protagonist im Spiel stirbt, stellt das Programm einfach eine neue simulierte Gestalt zur Verfügung. Vorausgesetzt es sind noch Soldaten der eigenen Truppe am Leben. Auch die Kontrafaktizität spielt hierbei eine wesentliche Rolle. Nimmt man vor dem Spiel die Rolle der Achsenmächte ein, so ist es ohne weiteres möglich das Spiel aus deren Perspektive zu gewinnen. Auch wenn in der Historiographie diese schlussendlich besiegt wurden, hat deren Sieg im Spiel „(...) keinerlei Auswirkungen auf den gesamten Spielverlauf, denn die nächste Karte geht wieder vom historisch belegten Kriegsgeschehen aus.“³¹⁵

Mit der nachgestellten historischen Kulisse „(...) geben die Spiele vor, eine authentische und historische Kriegserfahrung bieten zu können.“³¹⁶ Weiters wird durch das aktive Eingreifen der Spieler/innen und der subjektiven Sichtweise, welche man in Shootern erhält, eine Simulation von Kriegsgeschehnissen nachgeahmt, wie sie „(...) Millionen Soldaten während des Zweiten Weltkrieges tatsächlich durchlebt haben könnten.“³¹⁷ Somit besteht im Fall von Spielen mit historischen Settings, der von den Herstellern beworbene Realismus- und Authentizitätsgehalt im Grunde genommen aus der Egoperspektive, der Ausrüstung der Figuren (Uniformen oder Wirkung der Waffen), der sprachlichen Gestaltung und der Rolle die eingenommen werden kann.³¹⁸

³¹⁵ Koch, Treffen sich ein Ami und ein Ork, 75.

³¹⁶ Bender, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden, 123.

³¹⁷ Ebd., 123.

³¹⁸ Ebd., 128.

13.2.) *Call of Duty: World at War (CoD: WaW)*

Der Weltkriegs-Shooter *Call of Duty: World at War* wurde 2008 auf den Markt gebracht, dessen Publisher Activision Publishing und deren Tochterunternehmen Treyarch ist. Es bildet das fünfte Spiel der *Call of Duty* Reihe, die 2003 ins Leben gerufen wurde. Wie beim vorhergehenden Spiel beschrieben, handelt es sich auch hierbei um einen Ego- bzw. Taktik-Shooter, dessen Spielgeschichte der Zweite Weltkrieg bildet, wobei die darin enthaltenen Kämpfe nur mehr im pazifischen und europäischen Raum ausgetragen werden. Entwickelt wurde das Spiel jedoch nicht nur für den Computer, sondern auch für Konsolen, wie die Xbox oder Nintendo DS.³¹⁹

Neben dem Einzelspielermodus enthält es auch eine Mehrspieler- und Koop-Option (Kooperationsmodus), wofür eine Internetverbindung benötigt wird. Hier können bis zu 32 Spieler/innen miteinander verbunden werden.³²⁰

Die Herstellerbeschreibung richtet sich auf moderne Waffen, Fahrzeuge und der Option des Koop-Modus, welche „(...) „*Intensität völlig neu*“ definieren“. ³²¹ Im dazu zusätzlich entworfenen Launch-Trailer wird der Slogan „*NO RULES. NO FEAR. NO MERCY. ONLY CHAOS*“³²² vertreten. In der Werbung wurde das Spiel mit Rockmusik untermauert und dessen Inhalt vor allem mit neuartigen Waffen und deren Zerstörungskraft präsentiert, als auch mit gewaltdarstellenden Sequenzen.³²³ Mit dem Hinweis „*Mature 17+, Blood and Gore, Intense Violence, Strong Language*“³²⁴ wird auf den Gewaltgehalt des Trailers/des Spiels abgezielt und auf die erforderliche Volljährigkeit der Personen hingewiesen. Der Gewalthinweis soll jedoch nicht als „(...) *eine abschreckende Mahnung von der Zerstörungskraft und Grausamkeit des Krieges verstanden werden.*“³²⁵

Die Kritik der Presse und Computerzeitschriften, welche das Spiel auch etlichen Tests unterzogen haben, fielen sehr positiv aus. In den meisten Fällen wurde Musik, Thematik, Action aber auch Realitätsgehalt und historische Korrektheit gelobt. So überschlugen sich die positiven Kritiken der Zeitschriften, dass es sich bei diesem Spiel um eine „*pausenlose*

³¹⁹ GameStar.de, Details zu *Call of Duty: World at War*, online unter <<http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-world-at-war/cover/44428.html>> (17.August 2014).

³²⁰ *Call of Duty: World at War* (Treyarch Invention/Activision, 2008), Handbuch/Read Me (von Installations-CD).

³²¹ Gamescorner.at, Beschreibung *Call of Duty: World at War*, online unter <<http://www.gamescorner.at/Call-of-Duty-World-at-War-X-Box-360>> (16.August 2014).

³²² Youtube.com, *Call of Duty – World at War Trailer*, online unter <<http://www.youtube.com/watch?v=tFNb2OzXnFM>> (13.August 2014).

³²³ vgl. dazu: *Bender*, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden*, 131.

³²⁴ ESRB Content Rating, *COD: World at War – Launch Trailer* (Game Trailer HD), Min 0:07, online unter <<https://www.youtube.com/watch?v=Q6JcGw1OvBQ>> (14.August 2014).

³²⁵ vgl. dazu: *Bender*, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden*, 131.

großartig in Szene gesetzte Action“³²⁶ oder um ein „perfekt inszeniertes Action-Spektakel“³²⁷ handle. Die Zeitschrift *Computer Bild* geht noch einen Schritt weiter und bewertet auch die historische Einbettung des Spiels - „Die Kombination von Bildern, Musik und der gesamten Szenerie ist packend und mitreißend. Optik und Sound ergänzen sich zu einem Breitwandepos, Schauplätze und Begebenheiten sind historisch korrekt und die Gegner verhalten sich meist so, wie man das von Soldaten aus Kriegsfilmen kennt. Kurz: Der Zweite Weltkrieg wird mit einem oft beängstigenden Höchstmaß an Realismus dargestellt und ist ein Spiel für Erwachsene, dass auf keinen Fall in die Hände von Jugendlichen gehört.“³²⁸ Auf dem historischen Bezug wird in einem folgenden Kapitel Bezug genommen.

Wie bereits erwähnt, wurde auf die Brutalität und die brutale Inszenierung des Spiels bereits im Launch-Trailer aufmerksam gemacht. Neben der demonstrierten Zerstörungskraft der im Spiel simulierten Waffen, als auch der vulgären Ausdrücke, Schreie, dem vielen Pixelblut und herumliegender Leichenteile wurde dieser Shooter von PEGI und der USK mit der höchsten Altersfreigabe ab 18 Jahre versehen.

13.2.1.) Intro

Die Einführung ins Spiel, bevor dieses eigentlich beginnt, umfasst eine Vielzahl an zusammengesetzten Filmmaterialien aus dem Zweiten Weltkrieg. Neben der Ausbreitung des NS Regimes, japanischen Übergriffen, Erschießungskommandos und Massengräbern in Indochina, wird auch der Einstieg der USA in den Zweiten Weltkrieg mit dem japanischen Angriff auf Pearl Harbor gezeigt. Auch wenn der Krieg anfangs negativ dargestellt wird, mit Leichen und explodierenden Bomben, wirkt der Krieg anhand der Rekrutierung von Männern und der Erzeugung von Kriegsgeräten als Wirtschaftsanskurbelung und Arbeitsplatzschaffung Seitens der USA als beschönigend.

Nach dem Intro wird der/die Spieler/in sogleich aufgefordert, einen Modus zu wählen und wird danach automatisch auf die Seite der bevorstehenden Missionen weitergeleitet. Das Spiel

³²⁶ GameStar.de, Call of Duty: World at War im Test, Fazit der Redaktion, November 2008, online unter <http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-world-at-war/test/call_of_duty_world_at_war_44428_1951008_fazit.html> (17.August 2014).

³²⁷ GamesAktuell.de, Call of Duty: World at War – Test!, online unter <<http://www.gamesaktuell.de/Call-of-Duty-World-at-War-PS3-215544/Tests/Call-of-Duty-World-at-War-Test-735336/>> (14.August 2014).

³²⁸ ComputerBild.de, Fazit: Call of Duty: World at War, online unter <<http://www.computerbild.de/produkte/Spiele-PC-Call-of-Duty-World-at-War-2271250.html>> (17.August 2014).

enthält zwar ein Handbuch, wo etwaige Erklärungen zu Installation, Steuerung und Spielmodi vorhanden sind, wobei kein Tutorial angeboten wird, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

13.2.2.) Einzelspielermodus

In der Singleplayer-Kampagne ist der Verlauf als auch die Rolle, die man während des Spiels einnimmt, vorprogrammiert. Jegliche Missionen werden aus der Perspektive der alliierten Streitkräfte, teils amerikanischen, teils sowjetischen, gespielt. Die Möglichkeit die Schlachten aus der Sicht der Achsenmächte oder Japaner zu spielen ist nicht gegeben.

Zu Beginn ist nur die erste von insgesamt 15 wählbaren Missionen freigeschaltet. Eine Mission nach der anderen muss seitens der Spielenden erfolgreich abgeschlossen werden, da ansonsten keine neuen Levels aktiviert werden.

Bei jeder Mission kann der/die Spielende den Schwierigkeitsgrad und zwischen den einzelnen Kämpfen/Aufgaben wählen. Falls sich der/die Spieler/in nicht sicher sein sollte, welche Schwierigkeitsstufe eingenommen werden soll, helfen die jeweiligen Beschreibungen:

Rekrut	Soldat	Söldner	Veteran
			
Für alle Spieler, die noch nie derartige Spiele gespielt haben.	Ihre Kampagnenfähigkeiten werden auf die Probe gestellt.	Ihre Fähigkeiten werden strapaziert.	Sie werden nicht überleben.

Abbildung 10: *Call of Duty: World at War* (Treyarch Invention/Activision, 2008), Auswahl des Schwierigkeitsgrades, Screenshots der Autorin.

Die auf der nächsten Seite potentiell spielbaren Schlachten unterscheiden sich von *Battlefield 1942* dadurch, dass der Avatar mittels Name und Angabe seiner Einheit personifiziert und eine zeitliche und räumliche Komponente des Gefechts angegeben wird.

Missionen:³²⁹

	Missionsbezeichnung	Ort/Datum/Charakter/Einheit
Amerikaner	1) Semper Fi	- jap. Stellung Makin Atoll - 17. August 1942 - Private C. Miller (Team Marine Raiders)
	2) Geringer Widerstand	- White Beach (Peleliu Island/Palau) - September 1944 - Private C. Miller (1st Marine Division)
	3) Harte Landung	- Peleliu Island/Okinawa - September 1944 - Private C. Miller (1st Marine Division)
Sowjets	4) Der Auftrag	- Stalingrad - 17. September 1942 - Dimitri Petrenko (Rote Armee)
	5) Ihr Land, ihr Blut	- Seelower Höhen (DT) - 18. April 1945 - Dimitri Petrenko (Rote Armee)
Amerikaner	6) Durch Gräber und Bunker	- White Beach (Peleliu Island) - 15. September 1944 - Private C. Miller (1st Marine Division)
	7) Ohne Unterbrechung	- Peleliu/The Point - 16. September 1944 - Private C. Miller (1st Marine Division)
Sowjets	8) Blut und Eisen	- Seelower Höhen (DT) - 16. April 1945 - Dimitri Petrenko (Rote Armee)
	9) Der Ring aus Stahl	- Pankow (DT) - 23. April 1945 - Dimitri Petrenko (Rote Armee)
	10) Räumungsbefehl	- Berlin - 24. April 1945 - Dimitri Petrenko (Rote Armee)
Amerikaner	11) Black Cats	- Süden von Okinawa - 3. April 1945 - Petty Officer Locke (US-Marine)
	12) In der Hitze des Gefechts	- Wana Ridge/Okinawa - 14. Mai 1945 - Private C. Miller (Team Marine Raiders)
	13) Sollbruchstelle	- Burg Shuri - 29. Mai 1945 - Private C. Miller (1st Marine Division)
Sowjets	14) Herz der Deutschen	- Berlin-Reichstag - 30. April 1945 - Dimitri Petrenko (Rote Armee)
	15) Mit letzter Kraft	- Berlin-Reichstag - 30. April 1945 - Dimitri Petrenko (Rote Armee)

³²⁹ Call of Duty:World at War (Treyarch Invention/Activision, 2008), Missionsauflistung, dem Spiel entnommen.

13.2.3.) Mission 4: Der Auftrag - Stalingrad

Jegliche Einführungen in die einzelnen Missionen erfolgen zum einen mittels animierter Filmsequenzen, zum anderen mit Fotostrecken zum Zweiten Weltkrieg, die mit einer männlichen Stimme im Off (der Sprecher tritt nicht in Erscheinung) begleitet ist. Bei der Beschreibung der vierten Mission, dem Stalingrad-Auftrag, wird der Krieg als auch die Soldaten der Achsenmächte mit einer sich schnell ausbreitenden Krankheit gleichgesetzt. Diese bringt Tod und Verderben:

„Das Krebsgeschwür der Deutschen wuchert in Europa wie eine Plage. Der grausame Vorstoß in unsere Heimat kostet Männern, Frauen und Kindern das Leben. Die Arroganz ihrer Herrscher wird nur noch von der Brutalität ihrer Soldaten überschattet. Dies sind die dunkelsten Stunden der Besatzung von Stalingrad.“³³⁰

Im anschließenden Intro, ist Dimitri Petrenko von der 62. Armee zu sehen, der scheinbar bewusstlos war und in einem Brunnen voller Leichen zu sich kommt. Er stellt sich tot, da deutsche Soldaten auf ihn zukommen und auf die leblosen Körper noch Schüsse abgeben, um sich deren Tod zu vergewissern. Keiner der Schüsse verletzt aber Dimitri Petrenko. Einige Meter vor ihm liegt ein überlebender Scharfschütze namens Viktor Reznov. Während dem Spiel übernimmt der/die Spieler/in Rolle des Rotarmisten Dimitri Petrenko. Der Charakter, mit welchem gespielt wird, ist vorgegeben und kann nicht geändert werden. Ziel der Mission ist der Tod des General Heinrich Amsel. Dabei erhält man von Viktor Reznov Unterstützung. Der/Die Spieler/in wird angewiesen immer an Reznows Seite zu bleiben, da jegliche Anweisungen von ihm gegeben werden.

Mit der Spielfigur versucht man sich zunächst aus dem Brunnen frei zu schießen und begibt sich in ein naheliegendes Gebäude. Da deutsche Soldaten durchgehend die Gegend durchkämmen, muss man achtsam sein, um nicht entdeckt zu werden. Während sich beide Rotarmisten im Gebäude befinden, folgt erneut eine Filmsequenz. Der Computer übernimmt die Steuerung der Spielfigur, wodurch der/die Spieler/in ohne Möglichkeit des Eingreifens zusehen muss, wie Petrenko und Reznov entdeckt werden. Erst bei der Flucht können die Avatare wieder gesteuert werden. Im weiteren Verlauf findet eine Vielzahl an Gefechten statt, die von Hochhäusern, bzw. deren Ruinen geführt werden, bis schließlich das Attentat auf

³³⁰ Schnittstelle.com, Call of Duty: World at War, online unter <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5975593> (24.August 2014).

General Amsel verübt wird. Der tödliche Schuss muss vom virtuellen Protagonisten Petrenko kommen, da ansonsten die Mission nicht beendet werden kann. Nachdem der General erschossen wurde, müssen die beiden Scharfschützen wieder fliehen. Die Mission endet mit einem Sprung aus einem Fenster in einen Fluss. Dabei hat es den Anschein, dass nicht nur die Mission sondern auch das Leben Dimitri Petrenkos endet.

Anders als bei anderen Shootern und vor allem aufgrund der Personifizierung der Spielfigur, muss im Falle einer tödlichen Verwundung das Spiel entweder neu gestartet werden oder es wird vom letzten gespeicherten Kontrollpunkt aus weitergeführt. Im Vergleich dazu bekommt der/die Spieler/in bei *Battlefield 1942* einen neuen Avatar zugewiesen, sofern der vorhergehende getötet wurde und noch genügend Mannschaft von der eigenen Truppe vorhanden ist.

13.2.4) „*Duell – Enemy at the Gates*“ als Vorlage für Mission 4: Der Auftrag - Stalingrad

Wie bereits in einem vorhergehenden Kapitel angeführt, wurden und werden Kinofilme bis heute als genreunabhängige Vorlagen für Computerspiele verwendet. Für die Kategorie des Ego-Shooter diente *Saving Privat Ryan* (1998) von Steven Spielberg als erster Film, woraufhin die Spielreihe *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive/Electronic Arts, 1999) entstand. In Hinblick auf die Stalingradmission von *Call of Duty 5* lässt sich unweigerlich erkennen, dass der Kriegsfilm *Duell – Enemy at the Gates* (Jean-Jacques Annaud, USA/GB/IE/DE, 2001) als Vorlage verwendet wurde. Mit damaligen „180 Millionen Mark“³³¹ ist es die teuerste in Europa entstandene Co-Produktion zwischen Deutschland, Großbritannien, Irland und den Vereinigten Staaten von Amerika.³³²

13.2.4.1.) Handlung³³³

Schauplatz ist Stalingrad in den Kriegsjahren 1942/43, wo sich seit Monaten deutsche und russische Truppen bekämpfen. Erzählt wird die Geschichte von Vassili Saizew, die Hauptrolle wurde von Jude Law besetzt, welcher den besten Scharfschützen der Roten Armee verkörpert und bereits als Kind von seinem Großvater auf Wolfsjagden mitgenommen wurde. Bei den

³³¹ Spiegelonline.de, Berlinale: Stalingrad-Drama als Eröffnungsfilm, 11.Januar 2001, online unter <<http://www.spiegel.de/kultur/kino/berlinale-stalingrad-drama-als-eroeffnungsfilm-a-111732-druck.html>> (25.August 2014).

³³² Ebd.

³³³ Kino.de, Duell-Enemy at the Gates, online unter <<http://www.kino.de/kinofilm/duell-enemy-at-the-gates/55287>> (25.August 2014).

erbitterten Kämpfen in Stalingrad erschießt er von einem Brunnen aus mehrere deutsche Soldaten und wird daraufhin von Offizier Danilow (Joseph Fiennes), der sich zur gleichen Zeit im gleichen Brunnen befand und selbst nicht schießen konnte, zum Nationalhelden stilisiert. Die Männer freunden sich an, verlieben sich jedoch beide in Tanja Tschernowa, dargestellt von Rachel Weisz. Aufgrund der zahlreichen Verluste auf russischer Seite, dient die Heldenfigur Saizew zur Förderung des Kampfgeistes der Roten Armee. Der Scharfschütze führt einen Auftrag nach dem anderen aus, erschießt eine Vielzahl an deutschen Soldaten und bildet neue Scharfschützen aus. Um dem ein Ende zu bereiten, lassen die Deutschen ihr bestes Pendant Major König, gespielt von Ed Harris, nach Stalingrad einfliegen. Dreh- und Angelpunkt der Geschichte wird ein Duell zwischen den beiden Scharfschützen Saizew und König, welches für zweiteren mit dem Tod endet.

13.2.4.2.) Filmadaption im Spiel

Während man im Kinofilm den aus Sibirien stammenden Protagonisten Vassili Saizew ansatzweise kennenlernt, der Jagdkenntnisse von seinem Großvater vermittelt bekommen hatte,³³⁴ was erklärt warum er ein guter Scharfschütze wurde, bekommt man im Computerspiel keine Hintergrundinformation zum vorgegebenen virtuellen Charakter. Folgende Parallelen/Unterschiede sind zwischen den beiden Medien erkennbar:^{335, 336}

	Duell – Enemy at the Gates	Call of Duty: WaW; Mission 4
	Hauptaustragungsort der Gefechte ist Stalingrad. Die Szene im Brunnen, wo deutsche Soldaten kommen und auf russische Leichen schießen, um sicher zu gehen, dass diese auch wirklich tot sind, und sich nicht nur tot stellen, ist identisch.	
Deutsche Version	- Sprache ohne russischem Akzent	- Sprachmelodie und Akzent des Russischen
Scharfschütze	- Vassili Saizew	- Dimitri Petrenko
Brunnenszene	- lernt Offizier Danilow kennen	- trifft auf Scharfschützen Viktor Reznow
	- Deutsche Soldaten sollen erschossen werden. Danilow kann nicht gut schießen und überlässt seine Waffe Saizew.	- Erschießung von Deutschen. Petrenko übernimmt, nach Reznows Aufforderung, dessen Waffe, da dieser eine Handverletzung hat.
Anspielung auf wilde Tiere	- In einigen Szenen erinnert sich Saizew an seine Kindheit, als er mit seinem Großvater auf der	- Reznow spricht: „ <i>Das ist wie die Jagd auf ein gefährliches wildes Tier. Wenn du im</i>

³³⁴ vgl. dazu: *Hellbeck*, Die Stalingrad-Protokolle, 429.

³³⁵ vgl. dazu: *Duell – Enemy at the Gates* (2001).

³³⁶ *Call of Duty: World at War* (Treyarch Invention/Activision, 2008), Mission 4.

	Jagt war, und einen Wolf erschießen sollte. Er schießt jedoch zu spät, wodurch der Großvater eingreifen muss.	<i>falschen Augenblick schießt, verlierst du deine Chance für immer.“</i>
Schießbefehl	In beiden Fällen soll gewartet werden, bis Flugbomber über der Stadt fliegen, deren Lärm die Schussgeräusche aus dem Brunnen übertönen sollen.	
Gegner	- Deutsche Soldaten; vor allem aber Scharfschütze Major König, der extra nach Stalingrad eingeflogen wurde, um Saizew auszuschalten.	- Es soll ein Attentat auf General Heinrich Amsel stattfinden. Dieser wird für das Elend von Stalingrad und für Morde an Männern, Frauen und Kindern verantwortlich gemacht.
Frauen	- Als aktive Kämpferinnen/ - Soldatinnen im Krieg.	- Nicht vorhanden.
Liebe/Erotik	- Saizew und Tanja Tschernowa verlieben sich; inklusive erotischer Szene	- Nicht vorhanden.
Heldenstatus	- Nationalheld, da er als Scharfschütze viele Deutsche erschießt.	- Keine Heldenverkörperung; wird jedoch als Meisterschütze bezeichnet als er General Amsel erschießt.
Ende	- Geht sowohl beim Krieg als auch beim Duell gegen Major König siegreich hervor.	- Die Mission ist erfolgreich, aber am Ende scheint es, als ob Petrenko in einem Fluss ertrinkt.

13.2.5.) *Call of Duty: World at War* oder das Nachspielen historischer Ereignisse

Im Normalfall werden die Missionen, beim Nachspielen von historischen Ereignissen anhand von „(...)Zwischensequenzen meist zu einer sich im Verlauf des Spiels fortschreitenden Narration verknüpft, die innerhalb der Missionen jedoch meist keine Relevanz besitzt (...).“³³⁷

Dies ist bei *Call of Duty* jedoch nicht der Fall. Zwar dient der Schauplatz des Zweiten Weltkrieges wieder als Kulisse ohne Verknüpfung der einzelnen Missionen,³³⁸ dennoch wird die Rolle einer erfundenen Person eingenommen, wodurch das Spiel in dieser Kategorie Einzug gefunden hat.

Neben der nicht vorhandenen Narration bei *Call of Duty 5*, bekommt der/die Spieler/in zu Beginn der jeweiligen Mission keine Unterweisungen. Erst im Verlauf des Spiels erhält man nach und nach Informationen über Vorgefallenes, den Aufenthaltsort und das Ziel der Mission.

³³⁷ Bender, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden, 125.

³³⁸ Ebd.,126.

Die vorgegebene virtuelle Figur, die von Seiten des/der Spieler/in eingenommen werden kann, „(...) produziert ein unmittelbares Teilnehmen am Kampfgeschehen im Spiel (...).“³³⁹

Wie bereits bei der Beschreibung des Spiels erwähnt, bezeichnete die Spielzeitschrift Computerbild *Call of Duty 5* als „historisch korrekt“. ³⁴⁰ Der Realismus- und Authentizitätsgehalt richtet sich bei diesem Spieler erneut auf die bis ins Details nachempfundenen Waffen und Schussgeräusche. Hierbei wurden Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg herangezogen, die Schusstöne aufgezeichnet und im Spiel eingebaut. Die Herstellerfirma bediente sich auch sogenannter „Military Advisors“³⁴¹, Hank Keirse und John Hillen, zwei ehemaliger Armeeinghöriger, welche bei der Produktion des Spiels maßgeblich beteiligt waren.³⁴²

Auch wenn ein nahes und echtes Kriegsgeschehen geboten wird, so ist der Inhalt der einzelnen Mission jedoch zu hinterfragen, da die Spielenden zum einen die Geschichte aus der Perspektive eines Scharfschützen nachspielen und ihnen zum anderen eine verfälschte bzw. sehr vereinfachte Geschichte präsentiert wird. Wie bereits in einem Kapitel angesprochen, werden Szenen aus Kriegsfilmen in Computerspielen fast identisch umgesetzt, was unter anderem bei *Call of Duty 5* und dem Film *Duell – Enemy at the Gates* der Fall ist. Die Hauptfigur Dimitri Petrenko ist dem des Scharfschützen Vassili Saizew nachempfunden, der während des Zweiten Weltkrieges in Stalingrad gekämpft hatte. Die Mission den deutschen General Heinrich Amsel zu töten, ist jedoch frei erfunden. Der General, der bei der Schlacht um Stalingrad vor Ort anwesend war, war General Friedrich Paulus, der keinem Attentat zum Opfer fiel oder nach der Kapitulation des ersten Kessels Selbstmord beging, sondern Kriegsgefangener der Roten Armee wurde.³⁴³

Die Anspielungen auf ein wildes Tier, die im Film mit dem Duell der Scharfschützen und im Spiel anhand der Beseitigung der Deutschen und des Generals dargestellt werden sind teilweise Vassili Saizews Kindheitserinnerungen entnommen. Im Film werden dabei Sequenzen aus seiner Kindheit eingespielt, wo er mit seinem Großvater einen Wolf erschießen muss. Dass Saizew zu einem Scharfschützen wurde, hat aber nichts mit Erlebnissen zu tun, die er mit seinem Großvater machte sondern mit seiner ganzen Familie. Diese gingen zusammen auf Eichhörnchenjagd, damit der jüngsten Schwester ein Pelz genäht werden konnte.³⁴⁴ Auch das Scharfschützengefecht im Film, entspricht nicht realen

³³⁹ Bender, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden*, 130.

³⁴⁰ ComputerBild.de, Fazit: *Call of Duty: World at War*.

³⁴¹ Bender, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden*, 129-130.

³⁴² Ebd.

³⁴³ vgl. dazu: Ulrich, *Stalingrad*, 101.

³⁴⁴ vgl. dazu: Hellbeck, *Die Stalingrad-Protokolle*, 429.

Gegebenheiten. In einem Interview erklärt Saizew, dass er an einen guten deutschen Scharfschützen geraten war. Das im Film dargestellte wochenlange auf der Lauer liegen um den Gegner aus dem Weg zu räumen gab es jedoch nicht. Innerhalb von einigen Stunden fiel das Gefecht zugunsten Saizews aus.³⁴⁵

³⁴⁵ Ebd., 440.

13.3.) *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (RO2)*

Die Firma Tripwire Interactive, 1C Company veröffentlichte 2011 den Multiplayer-Shooter *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, der ausschließlich für den Computer und nicht für Konsolen entwickelt wurde. Wie auch beim fünf Jahre zuvor erschienen Vorgänger *Red Orchestra: Ostfront 1941-1945* (Tripwire Interactive, LLC/Bold Games, 2006), dessen Spielgeschichte ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist, ist der Dreh- und Angelpunkt des zweiten Teils des Taktik-Shooters die Schlacht um Stalingrad.³⁴⁶

Anders als bei den zuvor beschriebenen Spielen wird für dieses zum einen eine Internetverbindung, zum anderen eine Registrierung auf STEAM benötigt, die sowohl für den Einzel- als auch für den Mehrspielermodus, in dem bis zu 64 Spieler/innen mit- oder gegeneinander spielen können,³⁴⁷ verpflichtend ist. STEAM ist eine Plattform zwischen Hersteller und Konsumenten wo Spielehersteller Wartungen und Aktualisierungen ihrer Spiele durchführen, während STEAM für den Vertrieb und die Vernetzung der Spieler/innen zuständig ist.³⁴⁸

In der Herstellerbeschreibung wird in Bezug auf die historische Einbettung des Spiels vor allem der Authentizität und Realismusgehalt hervorgehoben, der durch „(...) unzählige Originalschauplätze (...) komplette Infanterieausrüstung, Scharfschützen, Panzer, Mannschaftsfahrzeuge, Luftaufklärung u.v.m. (...)“³⁴⁹ gegeben ist. Dies spiegelt sich auch im Handbuch des Spiels wieder. Neben den generellen Erklärungen zur Steuerung oder Lizenzvereinbarung sind die jeweiligen Spielmodi als auch Waffen, Tod, Verstärkung oder Rollen, die während des Spiels eingenommen werden, detailliert beschrieben. Auf den geschichtlichen Realismusgehalt wird vor allem bei den Waffen plädiert, die laut Spielproduzenten „(...) in diesem Spiel (...) realen Waffen und deren Effekten nachempfunden (...)“³⁵⁰ sind. Vonseiten der Presse und unterschiedlicher Computerzeitschriften wurde *Red Orchestra 2* sehr positiv bewertet. Beschrieben wird es als „(...)ein prima (...) Taktik-Shooter mit großem Potential (...)“³⁵¹, dessen „(...)Grafik mit ihren bombastischen Effekten (...) für

³⁴⁶ GameStar.de, *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* im Test, online unter <http://www.gamestar.de/spiele/red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad/test/red_orchestra_2_heroes_of_stalingrad,45293,2560849.html> (26.August 2014).

³⁴⁷ Oliver Haake, *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*. In: PC Games, 9/2011, online unter <<http://www.pcgames.de/Red-Orchestra-2-Heroes-of-Stalingrad-PC-231569/Tests/Red-Orchestra-2-Heroes-of-Stalingrad-im-Test-Zahlreiche-Bugs-dennoch-ein-prima-Mehrspieler-Shooter-846179/>> (26.August 2014).

³⁴⁸ Steam, Info: Willkommen auf Steam, online unter <<http://store.steampowered.com/about/>> (25.August 2014).

³⁴⁹ Gamesrocket.de, Produktbeschreibung *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, online unter <<http://www.gamesrocket.de/download/Red-Orchestra-2-Heroes-of-Stalingrad.html>> (25.August 2014).

³⁵⁰ *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Handbuch, 6.

³⁵¹ Haake, *Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*. In: PC Games, 9/2011.

eine dichte Spielatmosphäre und ein packendes Spielerlebnis (...)“³⁵² sorgt, jedoch „(...) nichts für Gelegenheits-Zocker, die kaum Erfahrung mit Ego-Shootern haben (...)“³⁵³ ist.

Wie bei *Call of Duty 5* gibt es einen Trailer zum Spiel, der mit dem Hinweis „*Mature 17+, Blood and Gore, Intense Strong Language, Violence*“³⁵⁴ versehen ist. Dieser erscheint hier begründeter als im CoD:WaW, da die Sprache und Wortwahl aufgrund der Vielzahl an deutschen und russischen Schimpfwörtern, in diesem Spiel noch beschämender und vulgärer wirkt. Aber nicht nur die sprachliche Komponente, sondern auch die blutigen Gefechte und das „Zugrunderichten“ der Gegner haben dazu geführt, dass die USK und PEGI dieses Spiel für ein Publikum ab 18 Jahren freigegeben haben.

Eine filmische Einführung ins Spiel ist bei *Red Orchestra 2* nicht anzutreffen. Das allgemeine Intro wurde vielmehr in die jeweiligen Kampagnen verlagert, wo zu jeder Mission eine Bilderabfolge zum Zweiten Weltkrieg gezeigt wird.

13.3.1.) Einzelspielermodus

Bei dieser Spieloption ist erneut der Verlauf als auch die einzunehmende Rolle vom Programm vorgegeben und kann von dem/der Spieler/in nicht frei gewählt werden. Im Fall einer tödlichen Verletzung schlüpft man wie bei *Battlefield 1942* in die Rolle eines anderen, sich noch im Spiel befindenden neuen Avatar, der wiederum nicht ausgewählt werden kann sondern automatisch zugeteilt wird.

Das Spiel besteht aus zwei spielbaren Kampagnen: die der Achsenmächte und der Alliierten, die jeweils in acht Kapitel und 12 Missionen unterteilt sind. Hinzu kommt, dass nicht nur jedes Kapitel und jede Mission nacheinander und erfolgreich bis zum Ende durchgespielt werden muss, da ansonsten keine weiteren gespielt werden können. Ebenso muss man mit der Achsenmächte-Kampagne das Spiel beginnen und kommt erst zur Alliierten-Kampagne, wenn erstere erfolgreich abgeschlossen wurde.³⁵⁵ In die Kampagne wird man mittels eines geschriebenen/gesprochenen Kurzfilms über den Zweiten Weltkrieg eingeführt.

³⁵² Games.de, *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, online unter <<http://red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad.games.de/>> (28.August 2014).

³⁵³ Spielmagazin.de, *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, 03/2013, online unter <<http://www.spielmagazin.de/spiele/spieletests/genre-spieletests/shooter/red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad-pc/>> (28.August 2014).

³⁵⁴ Youtube.com, *Red Orchestra 2 HD Release Trailer*, online unter <<http://www.youtube.com/watch?v=NXV4eR8LBnY>> (14.August 2014).

³⁵⁵ *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Handbuch, 5.

Folgende mündliche Einführung erhält der/die Spieler/in in die Alliierten-Kampagne:³⁵⁶

„Deutschlands Einmarsch im Juni 1941 hatte Mütterchen Russland kalt erwischt. Wir mussten einen schrecklichen Preis dafür zahlen, dass wir dem Führer und seinen faschistischen Hunden vertraut hatten. Hervorragend gerüstet fegte die deutsche Armee durch unser Land und wurde erst kurz vor den Toren Moskaus zum Stillstand gebracht. Zwar zahlten Millionen russischer Söhne und Töchter mit ihrem Leben für diesen Sieg, doch sie zeigten der Welt, dass auch Deutschland bluten kann.

Die faschistische Kriegsmaschinerie dürstet es jetzt nach dem Reichtum von Bakus Ölfeldern und nach unserem geliebten Stalingrad. Das wird sie nicht bekommen. Nie mehr wird die Rote Armee auf ihrem eigenen Boden zurückgetrieben. Nie mehr überlassen wir unser Volk hilflos den Nazi-Aggressoren. Hier, in Stalingrad, stehen wir felsenfest und werden die Eindringlinge vernichten oder bei dem Versuch sterben.

Die Deutschen glauben, unsere 62. Armee stünde am Rande des Zusammenbruchs – da irren sie sich. Wir sind angeschlagen, aber bereit, Stalingrad bis zum letzten Mann zu verteidigen. Wir können die Stadt halten, obwohl der einzig sichere Weg für Verstärkung und Nachschub über die Wolga führt. Unsere Artillerie wird ans andere Ufer verlegt, wo sie immer noch agieren kann, aber für die Deutschen schwerer anzugreifen ist.

Nun bringen wir den Kampf zu ihnen, holen uns jeden Wohnblock, jede Straße und Fabrik zurück, die sie im Namen ihres Führers erobert haben. Unsere Streitkräfte werden den Feinden auf den Fersen sein und jede ihrer wachen Minuten zu einem Alptraum machen – sie sollen wissen, dass wir sie im Visier haben und der Tod auf sie wartet.

Unsere äußere Verteidigungslinie muss so lange wie möglich halten, damit wir die Verteidigung Stalingrads aufbauen können. Sobald eine Position steht, zieht sich ein sowjetischer Soldat nur dann zurück, wenn seine Munition verbraucht, das Gebäude eine Ruine ist und seine Uniform in Flammen steht.

Wir werden den Geist der Eindringlinge zermürben, und wenn er schließlich bricht, dann werden wir die deutschen Streitkräfte umzingeln und zerschmettern.“

Vor Beginn der jeweiligen Kampagne muss ein Ausbildungscamp mit unterschiedlichen Stationen durchlaufen werden, wo nacheinander die Rolle von Soldaten, Truppführer, Unterstützern, Panzerfahrern und Kommandanten eingenommen wird.

³⁵⁶ Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Transkript der mündlichen Einführung in die Alliierten-Kampagne, dem Spiel entnommen.

Die Ausbildungsmissionen der Panzerfahrer oder Kommandanten sind erst bei späteren Kapiteln vorzufinden. Da im Spiel eine Vielzahl an Kommandanten fällt und neue nachrücken müssen, wird der Avatar des/der Spielers/in befördert. Auch wenn etwaige Computerzeitschriften der Meinung waren, dass *Red Orchestra 2* nichts für Anfänger ist, bieten die Ausbildungsmissionen auch nicht erfahrenen Spieler/innen die Möglichkeit sich die Steuerung anzueignen. Man lernt den Avatar zu befehligen, mit Waffen zu schießen, mit Panzern zu fahren und diese zu zerstören oder als Kommandant Unterstützung anzufordern. Nach erfolgreich absolvierter Ausbildung beginnen die Missionen wo der/die Spieler/in den Schwierigkeitsgrad wählen muss. Dabei kann zwischen „Grüner Rekrut, Frontsoldat, Kampferfahrener Soldat“³⁵⁷ und „Held von Stalingrad“³⁵⁸ gewählt werden, die sich vor allem in ihrer „Genauigkeit, Aggressivität, Sicht und Zielerfassungszeit“³⁵⁹ unterscheiden.

13.3.2.) Kapitel und Missionen

Da sich die Hintergrundgeschichte des gesamten Spiels auf Stalingrad bezieht, sind die Gefechtschauplätze entweder in den Vororten oder direkt in der zerstörten Stadt angesiedelt. Die Missionsbeschreibungen gestalten sich als detailliert, da dem/der Spieler/in räumliche und zeitliche Elemente sowie die eingenommene Rolle der jeweiligen Mission aufgezeigt werden. Aufgrund der fehlenden Namensgebung kommt es anders als bei *Call of Duty 5* zu keiner Vermenschlichung des Avatars.

Die Alliierten-Kampagne beginnt am 31. August 1942 in *Spartanowka*, einer Vorstadt von Stalingrad und endet am 30. Januar 1943 auf dem *Platz der gefallenen Helden* vor der Kapitulation der eingekesselten deutschen Streitkräfte. Zwar sind die Missionen in beiden Kampagnen gleich, der hauptsächliche Unterschied liegt jedoch in Bezug auf die Anweisung bevor die Gefechte stattfinden. Während bei den Achsenmächten jeweils Vorstädte oder Gebäude erfolgreich angegriffen werden müssen, sind einzelne Missionen auf alliierter Seite rein auf Verteidigung der jeweiligen Stellung ausgelegt. Diese müssen und können vereinzelt auch nicht gewonnen werden. Grundsätzlich werden während den Missionen einzelne Standorte von A bis D eingenommen und dabei gegnerische Figuren ausgeschaltet. Dies wird von Pixelblut, Schreien, Schuss- und Explosionsgeräuschen begleitet.

³⁵⁷ Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Auswahl des Schwierigkeitsgrades, dem Spiel entnommen.

³⁵⁸ Ebd.

³⁵⁹ Ebd.

Die nachstehenden Kapitel/Missionen werden in der Alliierten-Kampagne durchlaufen.³⁶⁰

Kapitel 1: Die erste Verteidigungslinie

1) Spartanowka (Verteidigen)	31. August 1942	- Soldat - 124. Schützenbrigade
2) Rote Kaserne (Angriff)	6. September 1942	- Sturmsoldat - 482. gemischte Schützenbrigade
3) Bahnhof Nr. 1 (Verteidigen)	15. September 1942	- Sturmtruppensoldat - Rodimzew's 13. Gardeschützendivision

Kapitel 2: Nicht einen Schritt zurück

4) Getreidesilo (Verteidigen)	19. September 1942	- Elitesoldat - 82. Schützenbrigade
-------------------------------	--------------------	--

Kapitel 3: Den Kampf zum Feind tragen

5) Spartanowka (Angriff)	26. September 1942	- Gewehrschütze - 124. Schützenbrigade
6) Russische Wohnungen (Angriff)	7. Oktober 1942	- Elitesoldat - 114. Gardeschützenregiment

Kapitel 4: Gefecht beim Pawlowhaus

7) Pawlowhaus (Verteidigen)	12. November 1942	- MG-Schütze - 42. Gardeschützenregiment
-----------------------------	-------------------	---

Kapitel 5: Haus des Kommissars

8) Haus des Kommissars (Angriff)	13. November 1942	- Scharfschützenveteran - 650. Schützenregiment
-------------------------------------	-------------------	--

Kapitel 6: Der Kreis schließt sich: Operation Uranus

9) Gumrak (Angriff)	4. Dezember 1942	- Gewehrschütze + Panzer
---------------------	------------------	--------------------------

Kapitel 7: Der Kessel wird gesprengt

10) Stahlwerk Roter Oktober (Verteidigen)	12. Januar 1943	- Pionier
11) Stahlwerk Roter Oktober (Angriff)	18. Januar 1943	- Pionier, Gewehrschütze - 62. Armee

Kapitel 8: Platz der gefallenen Helden

12) Gefallene Helden (Angriff)	30. Januar 1943	- Elitesturm - Zugführer
-----------------------------------	-----------------	-----------------------------

³⁶⁰ Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Missionsübersicht, dem Spiel entnommen.

Das Kampagnen-Ende und somit auch der Abschluss des Spiels, werden durch die erfolgreiche Bewältigung der letzten Mission - *Gefallene Helden* - und die finale Rede markiert. In dieser wird einerseits das Durchhaltevermögen der Roten Armee nachdrücklich betont und gelobt, andererseits auf den Stolz und die Feigheit der Deutschen Bezug genommen und angeführt, dass ihre Armee nicht unbesiegbar ist.³⁶¹

„Die Deutschen zogen durch Stalingrads Tore, so voller Mut und Überzeugung – sich ihres Rechts so sicher, jenen, die sie einst ihre Verbündeten nannten, alles zu nehmen, was sie besaßen.

Doch wo ist jetzt der Stolz der faschistischen Kriegsmaschinerie? Eingekegelt, aufgegeben vom Oberkommando, was der feige Führer nur zu gern verschweigen würde, und gebrochen durch den eisernen Willen des sowjetischen Volkes.

Lasst uns jedoch nicht den Preis vergessen, den wir für den Sieg zahlen, die zahllosen Männer und Frauen der 62. Armee, die ihr Leben für die Freiheit hingaben. Sie haben das Unmögliche vollbracht, standen unerschütterlich vor einem Feind, der noch nie den bitteren Geschmack der Niederlage gekostet hatte!“

13.3.3.) Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad – Zwischen geschichtlicher Kulisse und dem Nachspielen geschichtlicher Ereignisse

Der für diese Arbeit letzte bearbeitete Weltkriegs-Shooter kann nicht genau in eine der drei Historie-Ebenen im Computerspiel von Stefan Wesener eingeordnet werden. Vielmehr stellt er ein Mittelstück zwischen der Verwendung eines historischen Settings und dem Nachspielen geschichtlicher Ereignisse dar. Dabei wird nicht nur ein Charakter im Spiel eingenommen, sondern im Falle eines Ablebens der Spielfigur eine neue zur Verfügung gestellt. Andererseits findet sich eine fortlaufende bildliche, filmische und gesprochene Narration, welche die einzelnen Missionen einer Kampagne miteinander verbindet.

Die Kulisse dieses Shooters ist ganz in der Schlacht um Stalingrad angesiedelt, bei der verschiedene Schauplätze der Stadt wie das Einkaufszentrum, der Bahnhof, das Pawlow-Haus oder das Stahlwerk aufgesucht werden. Anders als bei den zuvor beschriebenen Spielen, gibt es hierbei einzelne Missionen auf der Seite der Roten Armee, welche auf Verteidigung einzelner Stadtbereiche angesetzt sind. Einige Ereignisse zu den Verteidigungen einzelner Objekte hatten stattgefunden. So zum Beispiel die von Seiten der Roten Armee nicht gehalten

³⁶¹ Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Transkript der Endrede der Alliierten-Kampagne, dem Spiel entnommen.

werden konnten, was auch im Spiel dargebracht wird, da diese Missionen nicht zu gewinnen sind. So wurde der Stadtteil Spartanowka, das Getreidesilo als auch das Pawlow-Haus von der Wehrmacht erobert, wobei die im Spiel angegebenen Datierungen nicht mit denen der Historiographie übereinstimmen. Die Einnahme von Spartanowka durch die Wehrmacht erfolgte im Oktober 1942³⁶² und nicht wie im Spiel angegeben am 31. August 1942. Das Getreidesilo, das im Spiel am 19. September 1942 in die Hände der Deutschen gekommen ist, wurde in der Historiographie mit dem 22. September 1942³⁶³ datiert. Die Verteidigung des Bahnhofs Nr. 1 entspricht ebenfalls nicht den geschichtlichen Aufzeichnungen. Im Interview teilt der Gardedivisionsgeneral Alexander Rodimzew mit, dass er mit einem Boot die Wolga überquerte und am 15. September 1942 im Zuge mehrerer Angriffe den Bahnhof einnahm.³⁶⁴ Von einer Verteidigung des Bahnhofs ist nicht die Rede.

Das sich die Produzenten dieses Weltkriegs-Shooters ausführlicher als andere mit der Geschichte der Schlacht um Stalingrad oder generell des Zweiten Weltkrieges auseinandergesetzt haben, wird durch die Danksagungen im Spielhandbuch, den Einführungen in die Kampagnen, als auch bei erfolgreicher Beendigung dieser ersichtlich. Der Realismusgehalt wird jedoch wiederum nur auf das Waffenarsenal und das historische Setting bzw. das Nachspielen von Geschichte gerichtet. Die tatsächlich stattgefundene Historie wird unpolitisch und ohne geschichtlichen Kontext wiedergegeben.³⁶⁵

³⁶² vgl. dazu: *Beevor*, Stalingrad, 225.

³⁶³ Stalingradska bitva. Enciklopedija, 456. In: Jochen *Hellbeck*, Die Stalingrad-Protokolle. Sowjetische Augenzeugen berichten aus der Schlacht (Frankfurt am Main³2013), 570.

³⁶⁴ vgl. dazu: *Hellbeck*, Die Stalingrad Protokolle, 361.

³⁶⁵ Steffen *Bender*, Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Bielefeld 2012), 129.

14.) Veränderte historische Betrachtungsweise der Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg - Einfluss auf Weltkrieg-Shooter

Die amerikanische Darstellung des Zweiten Weltkrieges als „*The Good War*“ oder auch „*The Best War Ever*“ fand in unterschiedlichen Medien wie Büchern und Dokumentationen Einzug und machte auch vor der Film- und Spielindustrie nicht halt. Mit dem von Steven Spielberg produzierten Film *Saving Privat Ryan* (1998) und der darauffolgenden Erscheinung des Shooters *Medal of Honor* (1999) wird der Zweite Weltkrieg aus amerikanischer Perspektive gezeigt.³⁶⁶ Die kämpfenden Soldaten werden zu Helden stilisiert, die für den guten Zweck in den Weltkrieg zogen und einen Sieg für Demokratie und Freiheit errungen haben.³⁶⁷

Neben der selbstbezogenen Darstellung der Westalliierten als Sieger über das NS-Regime und dem aufkommenden Perspektivenwechsel hin zur Sowjetunion, die einen erheblichen Teil in der Bekämpfung der Wehrmacht geleistet hat, verändern sich auch die einzunehmenden Spielfiguren in den Weltkriegs-Shootern. Während bei *Medal of Honor* (1999) das gesamte Spiel aus der Perspektive eines GIs gespielt wird, ermöglichen nachkommende Shooter-Reihen einen Rollenwechsel, in denen einerseits aus der Sicht der Achsenmächte gekämpft werden kann und/oder andererseits der/die Spieler/in in der Alliierten-Kampagne die Option erhält, in die Rolle eines britischen oder sowjetischen Soldaten zu schlüpfen.

Betrachtet man die Kampagnen von *Battlefield 1942*, *Call of Duty: World at War* und *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* lassen sich folgende Auswirkungen des Perspektivenwechsels erkennen:

1. Bei *Battlefield 1942* (2002) werden von den 16 Missionen in der Alliierten-Kampagne acht aus amerikanischer Sicht gespielt. Der britischen und sowjetischen Perspektive werden jeweils nur vier Missionen eingeräumt. Diese Aufteilung ist zwar ungleich, stellt jedoch eine Neuerung dar, da nicht mehr ausschließlich die amerikanische Rolle das Zentrum eines Spiels bildet. Von den vier aus sowjetischer Perspektive spielbaren Missionen werden drei auf russischen Terrain (Kursk, Stalingrad und Charkow) ausgetragen. Die Möglichkeit, dass auf sowjetischer Seite gekämpft werden kann, lässt den Einfluss des Perspektivenwechsels erkennbar werden, auch wenn die Kämpfe in der ehemaligen UdSSR nur für dieses erste Spiel der Reihe herangezogen und in weiteren Spielen dieser Serie hinweg nicht weiter verfolgt oder erneut aufgegriffen wurden.

³⁶⁶ vgl. dazu: *Bender*, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden, 126-127.

³⁶⁷ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 11.

- Für nachfolgende Spiele der Battlefield-Reihe wurde nur noch bei einem Spiel der Schauplatz des Zweiten Weltkrieges gewählt *Battlefield 1943* (EA Digital Illusions CE AB/Electronic Arts, 2009). Da der Austragungsort der Pazifik ist, können nur die Rolle eines Amerikaners oder Japaners gewählt werden. Bei anderen Spielen dieser Reihe sind einerseits Szenarien aus historisch belegten Begebenheiten verwendet worden, wie auch der Vietnamkrieg. Andererseits ist eine Abwendung vom Zweiten Weltkrieg und zunehmende Tendenz zu fiktiven oder futuristischen Hintergrundgeschichten und Schauplätzen zu verzeichnen, wie beispielsweise das erst 2013 erschienene *Battlefield 4* (EA Digital Illusions CE AB/Electronic Arts, 2009), wo China der gesamten Welt den Krieg erklärt und in der Rolle eines US-Soldat diese gerettet werden muss.³⁶⁸

2. Auch in Fortsetzungen von *Call of Duty* ist ein historischer Perspektivenwechsel erkennbar. Bei den ersten zwei Teilen der Serie wird abwechseln die Rolle eines Amerikaners, Briten oder Sowjets während des Zweiten Weltkrieges eingenommen. Zwar verlagert sich zwischendurch der Schauplatz der Handlungen in den Mittleren Osten, wendet sich jedoch im fünften Spiel erneut den Weltkriegsgeschehnissen zu. Diesmal wird nur aus amerikanischer oder sowjetischer Perspektive eingegriffen. Im *Call of Duty: World at War* sind die auszutragenden Schlachten in der Verteilung der einzunehmen Rollen mit acht amerikanischen und sieben sowjetischen Missionen nahezu ausgewogen. Mit der Spielfigur des Rotarmisten Dimitri Petrenko greift man in unterschiedlichen Gebieten in Deutschland wie Pankow oder Berlin ein, wobei nur das Gefecht um Stalingrad in Russland angesiedelt ist.

- Der parallel mit der Konstruktion des „Best War Ever“ aufgekommene Wandel in Hinblick auf die Leistungen der Sowjetunion während des Weltkrieges und dessen Würdigung fand auch in der Filmbranche, mit *Duell – Enemy at the Gates*, Einzug. Detailgetreu wurden Elemente des Films in den ersten beiden Spielen und dem fünften Teil der *Call of Duty* Reihe eingebaut. Da „(...)das jüngere Medium Computerspiel die Inhalte des traditionellen Films (...)“³⁶⁹ nutzt, lässt sich schlussfolgernd, dass der stattgefundenene Perspektivenwechsel

³⁶⁸ Moby Games, Battlefield Series, online unter <<http://www.mobygames.com/game-group/battlefield-series/offset,0/so,1d/>> (02. Oktober 2014).

³⁶⁹ Gunnar Sandkühler, Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel: Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion. In: Erik Meyer (Hrsg.), Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien (Frankfurt am Main 2009), 60.

in der Historiographie zuerst im Film dargestellt und in weiterer Folge im Computerspiel implementiert wurde. Weitere Spiele dieser Reihe wenden sich überwiegend futuristischen Begebenheiten zu oder thematisieren den Kalten Krieg. Bei zweitem werden einzelne Begebenheiten als Kulisse verwendet, dessen Spielgeschichte jedoch frei erfunden ist.

3. *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* kann als Gegenstück zu den bereits angeführten Spielen gesehen werden, wobei die veränderte historische Betrachtungsweise der Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg und dessen Einfluss auf diesen Shooter fraglich bleibt. Während bei einer Vielzahl an Weltkriegs-Shootern mindestens die Hälfte der Missionen aus amerikanischer Sicht gespielt werden können/müssen, wird die US-amerikanische Perspektive hierbei gänzlich ausgespart. Dies kann unter anderem darauf zurückgeführt werden, da in Stalingrad keine US-Soldaten stationiert waren. Letztlich bleiben aber auch Nachschublieferungen, die die UdSSR im Kampf gegen die Wehrmacht von den USA erhalten hat, unerwähnt.

Die *Red Orchestra* Reihe legt den Schwerpunkt der Schauplätze der Kämpfe des Zweiten Weltkrieges vollends auf die Schlachtfelder an der Ostfront. Im Zentrum des zweiten Teils der Serie steht die Schlacht um Stalingrad, bestehend aus einer deutschen und sowjetischen Kampagne, die jeweils in zwölf Missionen unterteilt ist.

- Während die Hinwendung zur Sowjetunion bei *Battlefield 1942* durch die Erweiterung in der Rollenauswahl und bei *Call of Duty: World at War* mittels Sequenzadaptionen eines Film erkennbar werden, trifft beides auf die *Red Orchestra* Reihe nicht zu. Diese Spielreihe ist die bisher einzige, wo ausschließlich die Ostfront oder einzelne Schlachten ins Zentrum eines Weltkriegs-Shooters rücken.³⁷⁰ Ob die Produzenten und Entwickler des Spiels durch neue historische Quellen beeinflusst wurden oder andere Faktoren wie Verkaufszahlen des ersten Spiels bzw. die Nachfrage nach Neuerscheinungen zur Fokuslegung auf die Ostfront - hier im besonderen auf Stalingrad - geführt haben, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden.

³⁷⁰ Gamergate, Game Summary - Red Orchestra: Ostfront 41-45, online unter <<http://www.gamergate.com/DD-ROO4145/red-orchestra-ostfront-41-45>> (03.Oktober 2014).

15.) Zwischen Historizität und Spielspaß

15.1.) Vereinfachung oder Verfälschung von Geschichte

Kritik an den Weltkriegs-Shootern wird meist aufgrund der vereinfachten oder verfälscht dargestellten Geschichte geübt. Dieser Mangel an Realitätsbezügen in den Spielen führt vermehrt dazu, dass Geschichte verändert und stattgefundenen Begebenheiten vernachlässigt und/oder ausgeblendet werden.³⁷¹ So beschränken sich Spielentwickler auf ein historisches Ereignis, beispielsweise die Schlacht um Stalingrad, was dazu führt, dass „(...) *keine vielschichtige Wiedergabe von Geschichte* (...)“³⁷² stattfinden kann.

Mit den technologischen Fortschritten erwartet die Spieler/innen-Gemeinde von den Gameproduzenten, dass diese gründlich recherchierte und unkompliziert zu spielende Spiele auf den Markt bringen. Da es in den Spielen jedoch nicht oder nur teilweise möglich ist, eine solche Verbindung zu schaffen, bedienen sich die Hersteller zum einen dieser oben genannten Auslassungen und Vereinfachungen aber auch der *Kontrafaktizität*, also der Frage „*Was wäre wenn...?*“³⁷³ Der *Kontrafaktizität*, dass auch Schlachten gewonnen werden können auch wenn sie in der Realität verloren wurden, bedienen sich fast alle Spiele des Genres der Shooter. Somit wird es ermöglicht, dass man den Zweiten Weltkrieg auf Seiten der Wehrmacht gewinnt. Wenn das nicht der Fall wäre, stünde schon zu Beginn des Spiels fest, wer Gewinner und Verlierer sein wird, womit ein Spiel-Reiz-Verlust einhergehen würde.³⁷⁴

15.2.) Entpolitisierung

Ein weiterer Punkt, der ebenfalls Kritik bei Weltkriegs-Shootern darstellt, ist die Entpolitisierung. Plakativ ausgedrückt kann festgehalten werden, dass sich in einer Schlacht zwei Parteien gegenüberstehen und versuchen siegreich aus einem Kampf hervorzugehen. Bei Shootern wäre dies das virtuelle Töten der Gegner, um einen Sieg davonzutragen. Warum es aber überhaupt zu solchen Handlungen jemals gekommen ist und wer die leidtragenden Akteure waren, wird nicht thematisiert. In allen drei beschriebenen Weltkriegs-Shootern wird weder auf Zivilisten, verwundete oder getötete Männer noch die Rolle der Frau im Krieg eingegangen. Krieg wird als militärischer Konflikt zwischen zwei Gegnern dargestellt. Somit

³⁷¹ vgl. dazu: *Maccallum-Stewart*, Geschichte und Computerspiele, 120.

³⁷² Ebd., 121.

³⁷³ Ebd., 119.

³⁷⁴ Rainer *Pöppinghege*, Wenn Geschichte keine Rolle spielt. In: Wolfgang *Hardtwig* (Hrsg.), *Alexander Schug*, History sells! (Stuttgart 2009), 136.

wird in keinem Weltkriegs-Shooter auf den Nationalsozialismus, den Holocaust, den Aufstieg des NS-Regimes oder auf politische Ideologien Bezug genommen.³⁷⁵ Die Thematisierung der zahlreichen Verbrechen gegen die Menschheit oder an bestimmten religiösen oder sozialen Gruppen weicht der heroischen Seite des Krieges.³⁷⁶ Wie man diese historischen Faktoren in ein Spiel einbauen kann bleibt fraglich, da „(...) es moralische Fragen sind, die die Entwickler davor zurückschrecken lassen, den Holocaust in Computerspielen sowohl visuell zu zeigen, als auch textuell zu erwähnen. (...) in einem Medium (...), das vornehmlich Unterhaltungszwecken dient, (...).“³⁷⁷

15.3.) Geschichtstransfer

Im Computerspiel wird Geschichte konstruiert. Entweder bildet das Historische lediglich eine Kulisse oder wird nachgespielt. Die vermittelten Bilder und die Eindrücke die in den Spielenden entstehen können, lassen darauf schließen, dass es in diesem Zusammenhang zu einem Transfer kommen kann ungeachtet dessen, welche vergangene Epoche oder Begebenheit dargebracht wird. Ebenso ob es sich bei den übermittelten Informationen um fundierte wissenschaftliche Quellen oder vereinfachte, wenn nicht sogar verfälschte, kontextfreie Darlegungen handelt. Diese Übermittlung von Botschaften und dessen Aufnahme durch den/die Rezipienten/in kann in bewusster oder unbewusster Form vonstattengehen und ist nicht ausschließlich auf eine Quelle, sei es nun Literatur, Film, Fernsehen, Computerspiele oder die zwischenmenschliche Kommunikation, beschränkt.³⁷⁸

Wie bereits anhand von drei Computerspielen gezeigt wurde, sind die Darstellungen über den Zweiten Weltkrieg, als auch über die Schlacht um Stalingrad, vage und historisch nicht korrekt. Zwar kann der/die Spieler/in, in zwei der drei bearbeiteten Spiele einen Perspektivwechsel von Achsenmächten zu Alliierten vornehmen, doch bedeutet dies nicht, dass somit eine andere oder korrektere Sichtweise auf historische Begebenheiten aufgezeigt wird. Um auf den Transferprozess von Jürgen Fritz zurückzukommen, werden diese verkehrt konstruierten Bilder von den Spielenden in ihr Faktenwissen und ihre Handlungsrouninen, also in die ersten zwei Transferebenen aufgenommen, wobei noch keine Erkenntnisse über das Ausmaß, in welchem dies stattfinden kann, vorliegen.³⁷⁹ Es kann zu einer

³⁷⁵ vgl. dazu: *Bender*, Virtuelles Erinnern, 128-129.

³⁷⁶ vgl. dazu: *Sandkühler*, Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel, 63.

³⁷⁷ *Bender*, Virtuelles Erinnern, 147.

³⁷⁸ vgl. dazu: *Pöppinghege*, Wenn Geschichte keine Rolle spielt, 133-134.

³⁷⁹ vgl. dazu: *Wesener*, Geschichte in Bildschirmspielen, 157-159.

„(...)Vermischung von Unterhaltung und Information (...)“³⁸⁰ kommen, wodurch das im Spiel gezeigte als wahr angenommen werden kann. Wenn der/die Spielende hinterfragt, sich mit dem dargebrachten beschäftigt und andere Quellen zu Rate zieht, kann er/sie sich dem Festsetzen der falschen Informationen entziehen. Ansonsten werden diese vom Rezipienten aufgenommen und verarbeitet.³⁸¹ Ob es zu einer „(...) Übertragung von Elementen der virtuellen Welt auf die mentale und/oder die reale Welt (...)“³⁸² kommen kann, wird von Medienwirkungsforscher untersucht. Im Bereich der Computer- und Videospiele ist dieser Vorgang in den Online-Community-Foren zu beobachten. Neben dem regen Austausch über das Vergnügen der Spiele, der Bewerbung der Spielgeschichte oder ob die zu spielenden Charaktere einmal wirklich existiert haben, werden immer mehr Modifikationen, detailreichere und historisch genauere Erweiterungen zu den Spielen angefertigt.³⁸³

15.4.) Historiographie weicht dem Spielvergnügen

Angela Schwarz zufolge soll mittels der Einführung ins Spiel, den dargebotenen Filmausschnitten und Bildern, die einen Blick in die Vergangenheit liefern und der dramatischen Musik der/die Spieler/in auf das Spiel vorbereitet und eingestellt werden. Die Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit den vergangenen Technologien, Waffen und letztendlich das Spielen selbst rufen die Illusion als auch das Gefühl hervor, wirklich an einer Schlacht teilgenommen zu haben und dabei gewesen zu sein. Schlussendlich ist es jedoch nur eine Vorstellung. Man muss sich in den Missionen behaupten und die vorgegebenen Anweisungen ausführen oder befolgen, um voranzukommen. Dies kann zur Folge haben, dass das Ende des Spiels anders ausfallen kann, als es sich in der Realität zugetragen hat.³⁸⁴ Die historische Genauigkeit, die von Produzenten als Vermarktungsstrategie genutzt wird, weicht letztendlich dem Unterhaltungs- und Spielspaßfaktor der Spiele, also dem, wofür die Spiele eigentlich entwickelt wurden.³⁸⁵ Das Ausschließen von heiklen Thematisierungen wie dem Holocaust, dem Nationalsozialismus und vereinfachte, verfälschte Darstellung von Historie, lässt darauf zurückzuführen, dass die Spiele nicht entwickelt wurden um Geschichte zu

³⁸⁰ Wesener, Geschichte in Bildschirmspielen, 160.

³⁸¹ vgl. dazu: Pöppinghege, Wenn Geschichte keine Rolle spielt, 136.

³⁸² Schwarz, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen diese Welt zu dominieren“, 317.

³⁸³ vgl. dazu: Wesener, Geschichte in Bildschirmspielen, 160.

³⁸⁴ vgl. dazu: Schwarz, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen diese Welt zu dominieren“, 328-331.

³⁸⁵ Lutz Schröder, Computerspiele als ein neuer Zugang zu Geschichtsthemen? Das Beispiel Empire: Total War. In: Spielbar.de, 06/2012, online unter <http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2012/06/geschichtsthemen_computerspiele.pdf> (07.September 2014).

vermitteln.³⁸⁶ Im Bereich der Shooter dient der Zweite Weltkrieg einzig als geschichtlicher Rahmen, innerhalb dessen sich die Spieler/innen bewegen und wird nur in Form einer militärischen Begebenheit dargestellt.³⁸⁷ Die Authentizität und der beworbene Realismusgehalt reduzieren sich auf die simulierte Ausrüstung, die Geräusche, die Sprache oder auf das verwendete Setting.³⁸⁸ „(...) *Ego-Shooter können nicht mit wissensvermittelnden Texten konkurrieren, und sie versuchen es auch gar nicht erst* (...).“³⁸⁹ Die angesprochene Historizität in Werbungen für Weltkriegs-Shooter zielt vielmehr auf geschichtlich interessierte Käuferschichten ab. Mit der parallel dazu laufenden Vermarktung des Actionerlebnisses sollen aber auch Konsumenten erreicht werden, die Spiele aufgrund des Spielerlebnisses oder der spannenden Handlung spielen.³⁹⁰ Das Herzstück jeglicher Shooter ist demnach nicht „(...) *die historisch genaue Darstellung des Zweiten Weltkrieges*(...)“³⁹¹ sondern der Spaßfaktor beim Spielen selbst.

³⁸⁶ vgl. dazu: Schwarz, „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“, 18.

³⁸⁷ vgl. dazu: Sandkühler, Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel, 55-56.

³⁸⁸ Rainer Sigl, Geschichte live erleben. In: Telepolis Heise Zeitschriftenverlag, 12/2005, online unter <<http://www.heise.de/tp/artikel/21/21361/1.html>> (09.September 2014).

³⁸⁹ Maccallum-Stewart, Geschichte und Computerspiele, 122.

³⁹⁰ vgl. dazu: Bender, Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden, 130-131.

³⁹¹ Maccallum-Stewart, Geschichte und Computerspiele, 122.

16.) Schlussbetrachtung

Während elektronische Spiele zuerst nur in Spielhallen gegen ein Entgelt genutzt werden konnten, kam es nach der Erfindung des Computers und später anderer Konsolen zur Verlagerung vom öffentlichen in den privaten Sektor. Seit dem Einzug von Computer- und Videospiele in den eigenen vier Wänden erfreuen sie sich immer größerer Beliebtheit und sind als Unterhaltungsmedium nicht mehr wegzudenken. Dies belegen auch Erhebungen der Marktforschungsinstitute IFSE und Newzoo für Europa und ESA für die USA. In Europa gab es 2012 fast 50 Millionen Spieler/innen. In Nordamerika werden Computer- und Videospiele von nahezu 60% der Bevölkerung genutzt. Ausschlaggebend für die große Nachfrage an Spielen sind vor allem die diversen Genres, welche sich im Laufe der Zeit entwickelt haben und somit unterschiedliche Personen mit unterschiedlichen Interessen ansprechen. Die technischen Neuerungen von Computern, die mit immer besseren Grafikkarten oder Soundsystemen ausgestattet werden, erhöhen auch die Erwartungen der Spieler/innen-Gemeinde. Hersteller und Entwickler von Computer- und Videospiele sind demnach angehalten immer detailliertere Spiele zu produzieren.

Einhergehend mit diesem neuen Medium sind auch eine gewisse Skepsis und die Annahme, dass sich Computerspiele negativ auf Jugendliche oder die gesamte Bevölkerung auswirken können. Vor allem das Genre des Ego-Shooters ist sehr umstritten. Nach den Amokläufen an Schulen in Amerika und Deutschland geriet die Gattung des Shooters ins Kreuzfeuer. Es entstand die Hypothese, dass Schießspiele zu Nachahmungstaten anregen und das Gewaltpotenzial fördern können. Dies ist teils bis heute vertreten, da Untersuchungen diese Auffassung bestätigten und bekräftigten. Da jedoch soziodemographische Faktoren bei den Erhebungen entweder gar nicht oder nur sporadisch berücksichtigt wurden und es keine Langzeitstudien zu diesem Thema gibt, sind die Ergebnisse aus wissenschaftlicher Sicht einseitig und nicht repräsentativ. Grundlegend bleibt festzuhalten, dass die Frage der Gewaltförderung durch Computerspiele, als schwer zu beantworten gilt. Einerseits gibt es keine einheitliche Definition des Begriffs „Gewalt“, andererseits werden einige Schießsportarten als positiv von der Gesellschaft angesehen, während das Schießen mit simulierten Waffen in einem Spiel als negativ konnotiert wird. In Shootern lernt man weder mit realen Waffen umzugehen noch absichtlich jemandem Schaden zuzufügen - das Schießen ist Mittel und Zweck, um das Spielgeschehen voranzutreiben. Inwiefern sich diese Spielgattung auf menschliches Verhalten und Interaktionen auswirkt, bedarf weiterer Studien und Untersuchungen.

Auch wenn das Genre des Shooters negativ behaftet ist, machen sich Bereiche wie Bildung, Medizin oder Militär diesen und andere Spiele zu Nutze. Im Bildungssektor, beispielsweise für den Geschichtsunterricht, werden eigens programmierte Spiele verwendet, die zur Förderung des logischen und vernetzten Denkens führen. Zur Behandlung von Depressionen, Traumata oder bei der Heilung an Krebs erkrankten Kindern werden in den USA vermehrt Spiele in der Medizin eingesetzt. Studien belegen, dass durch die Spiele die Medikamente von den Patienten besser angenommen werden und sich deren Widerstandskraft erhöht.³⁹² Im Bereich des Militärs werden Spiele für die Ausbildung von Soldaten herangezogen. Hier gibt es eine enorme Bandbreite für den militärischen Einsatz, wie bei Flugtrainings oder der Erprobung von lebensgefährlichen Kriegsszenarien, da diese in der Realität zu viel Risiko mit sich bringen würden.

Die westalliierte Darstellung des Zweiten Weltkrieges als guten und gerechten Krieg, spiegelte sich in unterschiedlichen Medien wie Buch und Film wieder. Nach Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* wurde die Darstellung des „*The Best War Ever*“ ebenfalls in elektronischen Spielen aufgenommen. Schon zuvor haben sich Filme und Spiele gegenseitig beeinflusst. Entweder wurden zuerst Filme produziert, die später zu Spielen wurden oder man baute einige Szenen des Films im Spiel ein (James Bond - *Golden Eye* vom Film zum Spiel) oder es kam zur Verfilmung eines Spiels (*Tomb Raider*). Bei historischen Themen, die in Filmen und Spielen aufgegriffen wurden, kommt noch die Komponente eines geschichtlichen Perspektivenwechsels hinzu. Während der Film *Saving Private Ryan* zur Produktion von *Medal of Honor* anregte und amerikanische Soldaten als Helden in beiden Medien hervorgingen, blieb die Darstellung der Sowjetunion vollends ausgespart. Der in den 1990er Jahren einsetzende historische Perspektivenwechsel, wo nicht mehr die USA und Großbritannien als alleinige Sieger des Zweiten Weltkrieges betrachtet wurden, dürfte sich auf nachfolgende Film- und Spielproduktionen ausgewirkt haben. Richard Overys Darstellung der Sowjetunion als die Macht, die „(...) die Hauptlast bei der Abwehr des nationalsozialistischen Sturmlaufs (...)“³⁹³ trug, entstand als Antwort auf die Frage, wie der Zweite Weltkrieg gewonnen werden konnte, da 1941 alle drei genannten Mächte der Wehrmacht unterlegen waren. Erst durch die Zusammenarbeit zwischen den USA und der ehemaligen UdSSR, aber vor allem durch die „(...) Wiedererstarkung der Roten Armee (...)“³⁹⁴ in materieller und moralischer Hinsicht, konnte ein Sieg über das NS-Regime

³⁹² vgl. dazu: *Buse, Schröter, Stock*, Du sollst Spielen! In: *Der Spiegel*, Nr.3/2014.

³⁹³ vgl. dazu: *Overy*, Die Wurzeln des Sieges, 11-12.

³⁹⁴ Ebd., 34.

herbeigeführt werden. Trotz fehlender Untersuchungen zur Auswirkung des Perspektivenwechsels auf die Medien Film und Spiel liegt die Vermutung nahe, dass aufgrund dessen Weltkriegs-Shooter auf den Markt kamen, wo auch die Rolle eines Rotarmisten eingenommen werden kann. Während bei elektronischen Spielen anfangs nur aus amerikanischer Perspektive gespielt werden konnte, hat der/die Spieler/in in *Battlefield 1942* die Möglichkeit vier Missionen aus sowjetischer Sicht zu spielen. Beim Shooter *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* kann sogar nur aus deutscher oder sowjetischer Perspektive gespielt werden. In *Call of Duty: World at War* werden sieben Missionen als Rotarmist beschränkt. Die Mission Stalingrad ist hierbei einigen Szenen des Films *Duell – Enemy at the Gates* nachempfunden, wo man als sowjetischer Scharfschütze gegen den deutschen Feind vorgehen muss.

Inwiefern sich nun Computer- und Videospiele aufs Geschichtsbewusstsein der Spielenden auswirken können, ist ebenfalls nicht erforscht. In allen für diese Arbeit bearbeiteten Spielen wird mit historischem Realismus- und Authentizitätsgehalt geworben, wobei sich dieser allein auf simulierte Waffen und den Schauplatz der Handlungen beschränkt. Bei *Battlefield 1942* ist der historische Gehalt des Spiels auf die Kulisse, also den Zweiten Weltkrieg reduziert. Jede Mission kann gewonnen werden, auch wenn es sich in der Vergangenheit anders zugetragen hat. In *Call of Duty: World at War* werden mit nur einer Figur historische Ereignisse nachgespielt und *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* bewegt sich zwischen historischer Kulisse und dem Nachspielen von geschichtlichen Begebenheiten, wobei hier einzelne Missionen nicht durchführbar sind. Jedes der Spiele stellt eine vereinfachte wenn nicht verfälschte Historie dar. Es erfolgt eine Entpolitisierung da keine Thematisierung vom Holocaust oder Nationalsozialismus anzutreffen ist. Wie auch die in der Einleitung erwähnten Arbeiten von Daniel Hufler und Notburga Siller muss auch diese Abhandlung zum Schluss kommen, dass in Computerspielen lediglich ein bruchstückhafter Blick in die Vergangenheit geliefert wird. Elektronische Spiele, in denen der Zweite Weltkrieg behandelt wird, stellen nicht den Anspruch dar Geschichte zu vermitteln, sondern sind lediglich fürs Spielen konzipiert. Der historische Rahmen in dem sich die Spielenden bewegen, wird ausschließlich in Form von militärischen Begebenheiten dargebracht. Der Forschungsstand, demnach die Historiographie dem Spielvergnügen weicht, hat sich innerhalb der letzten Jahre nicht verändert.

17.) Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Geschlechterverteilung nach Alter in Europa - ISFE 2012.....	22
Abbildung 2: Geschlechterverteilung Europa nach Land – ISFE 2012	22
Abbildung 3: Geschlechterverteilung Raum Nordamerika - The ESA 2009-2013	24
Abbildung 4: Umsätze in Milliarden US-Dollar - The ESA 2009-2013.....	24
Abbildung 5: Meistverkaufte Computerspiele nach Genre - The ESA 2009-2013	25
Abbildung 6: Meistverkaufte Videospiele nach Genre - The ESA 2009-2013.....	25
Abbildung 7: Alterskennzeichnung PEGI.....	26
Abbildung 8: Alterskennzeichnung der USK.....	27
Abbildung 9: <i>Battlefield 1942</i> (DICE/Electronic Arts, 2002), Kampagne: Karte von Stalingrad, Screenshot der Autorin.	67
Abbildung 10: <i>Call of Duty: World at War</i> (Treyarch Invention/Activision, 2008), Auswahl des Schwierigkeitsgrades, Screenshots der Autorin.	72

18.) Literatur- und Quellenverzeichnis

18.1.) Bibliographie

- Michael C. *Adams*, *The Best War Ever. America and World War II* (Baltimore 1994), In: Andreas *Etages*, *The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkrieges in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von »The Best Years of Our Lives« und »Saving Private Ryan«*. In: Bernhard *Chiari* (Hrsg.), Matthias *Rogg*, Wolfgang *Schmidt*, *Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts. Beiträge zur Militärgeschichte*, Bd. 59 (München 2003).
- Antony *Beevor*, *Stalingrad* (München 1999).
- Steffen *Bender*, *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?* In: Angela *Schwarz* (Hrsg.), "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?": eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Münster 2010).
- Steffen *Bender*, *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen* (Bielefeld 2012).
- Martin *Boldt*, *Entertainment-Hybride. Transformelle Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiele* (München 2011).
- DNB.-Sondermeldung v. 3.2.1943. In: Max *Domarus*, *Hitler. Reden und Proklamationen 1932-1945*, Bd. 2: *Untergang (1939-1945)* (Würzburg 1963).
- Leyla *Dogrue*, *Computerspiele 50+: Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren* (München 2008).
- Max *Domarus*, *Hitler. Reden und Proklamationen 1932-1945*, Bd. 2: *Untergang (1939-1945)* (Würzburg 1963).
- Astrid M. *Eckert*, *Feindbilder im Wandel: Ein Vergleich des Deutschland- und Japanbildes in den USA 1945 und 1946*, Bd. 13: *Studien zur Geschichte, Politik und Gesellschaft Nordamerikas* (Münster 1999).
- Andreas *Etages*, *The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkrieges in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von »The Best Years of Our Lives« und »Saving Private Ryan«*. In: Bernhard *Chiari* (Hrsg.), Matthias *Rogg*, Wolfgang *Schmidt*, *Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts. Beiträge zur Militärgeschichte*, Bd. 59 (München 2003).

- Jürgen *Fritz*, Was sind Computerspiele? In: Jürgen *Fritz*, Wolfgang *Fehr*, Handbuch Medien: Computerspiele (Bonn 1997).
- Jürgen *Fritz*, Zur „Landschaft“ der Computerspiele. In: Jürgen *Fritz*, Wolfgang *Fehr*, Handbuch Medien: Computerspiele (Bonn 1997).
- Jürgen *Fritz*, Wolfgang *Fehr*, Gewalt, Aggression und Krieg. Bestimmte Spielthematiken in Computerspielen. In: Jürgen *Fritz*, Wolfgang *Fehr*, Handbuch Medien: Computerspiele (Bonn 1997).
- Hartmut *Gieselmann*, Aktion <<Sauberer Bildschirm>>. Wie der Krieg hinter seinem virtuellen Abbild verschwindet. In: Florian *Rötzer* (Hrsg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt (Hannover 2003).
- Mark *Griffiths*, The Therapeutic Value of Video Games. In: Joost *Raessens*, Jeffrey *Goldstein*, Handbook of Computer Games Studies (Cambridge 2005).
- Jochen *Hellbeck*, Die Stalingrad-Protokolle. Sowjetische Augenzeugen berichten aus der Schlacht (Frankfurt am Main ³2013).
- Johan *Huizinga*, Homo ludens (Hamburg 1956).
- Karsten *Huth*, Computerspiele. In: Heike *Neuroth* (Hrsg.), Achim *Oßwald*, Regine *Scheffel*, Stefan *Strathmann*, Mathias *Jehn*, nestor Handbuch. Eine kleine Enzyklopädie der digitalen Langzeitarchivierung (Boizenburg 2009).
- Andreas *Jasper*, Zweierlei Weltkriege? Kriegserfahrungen deutscher Soldaten in Ost und West 1939-1945 (Krieg in der Geschichte, Bd. 66, Paderborn/München/Wien/Zürich 2011).
- Mattis *Kepser*, Computer- und Videospiele. In: Reiner *Wild* (Hrsg.), Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur (Stuttgart ³2008).
- Hermann *Kinder*, Werner *Hilgemann*, Manfred *Hergt*, dtv-Atlas Weltgeschichte. Von den Anfängen bis zur Gegenwart (München 2006).
- Thomas *Klein*, Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann. In: In: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), 64.
- Christoph *Klimmt*, Die Nutzung von Computerspielen. In: Thorsten *Quandt*, Jeffrey *Wimmer*, Jens *Wolling* (Hrsg.), Die Computerspieler (Wiesbaden 2008).
- Christoph *Klimmt*, Positive Wirkungen von Computerspielen. In: Margrit *Frölich*, Michael *Grunewald*, Ursula *Taplik* (Hrsg.), Computerspiele. Faszination und Irritation (Frankfurt am Main 2007).

- Andreas *Koch*, Treffen sich ein Ami und ein Ork – beide Coop. In: Daniel *Appel*, Christian *Huberts*, Tim *Raupach*, Sebastian *Standke* (Hrsg.), *WeltKriegsShooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* (Boizenburg 2012).
- Clayton R. *Koppes*, Gregory D. *Black*, Hollywood Goes to War. How Politics, Profits and Propaganda Shapes World War II Movies (Berkeley 1990). In: Richard *Polenberg*, *The Good War? A Reappraisal of How World War II Affected American Society*. In: *The Virginia Magazine of History and Biography* 100, Nr. 3 (1992).
- Stephan *Kyas*, *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren* (Frankfurt am Main 2007).
- Manuel *Ladas*, *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen* (Frankfurt am Main 2002).
- Debra A. *Lieberman*, *What Can We Learn From Playing Interactive Games?*. In: Peter *Vorderer*, Jennings *Bryant*, *Playing video games. motives, responses, and consequences* (New York 2006).
- Konrad *Lischka*, *Schöne Spiele, falsche Freunde. Theorie und Praxis des Kriegs in Computerspielen*. In: Florian *Rötzer* (Hrsg.), *Virtuelle Welten – reale Gewalt* (Hannover 2003).
- Henry *Lowood*, *A Brief Biography of Computer Games*. In: Peter *Vorderer*, Jennings *Bryant*, *Playing video games. motives, responses, and consequences* (New York 2006).
- Esther *Maccallum-Stewart*, *Geschichte und Computerspiele*. In: Wolfgang *Hardtwig* (Hrsg.), Alexander *Schug*, *History sells!* (Stuttgart 2009).
- Frank *Magdans*, *Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden* (Marburg 2008).
- Heinz *Magenheimer*, *Der deutsch-sowjetische Krieg 1941-1945. Grundzüge des militärischen Verlaufs*. In: Dirk W. *Oetting*, *Verbrannte Erde. Kein Krieg wie im Westen: Wehrmacht und Sowjetarmee im Russlandkrieg 1941-1945* (Graz 2011).
- Heinz *Magenheimer*, *Stalingrad. Die große Kriegswende* (Selent 2007).
- Michael *Matzenberger*, *Die Zukunft der Computerspiele* (Marburg 2008).
- Carolyn H. *Miller*, *Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment* (New York 2008), 48. In: Martin *Boldt*, *Entertainment-Hybride. Transformelle Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiele* (München 2011).
- Michael *Mosel*, Christian *Waldschmidt*, << ... und wir sagen immer noch <Killerspiele> >>. In: *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, H. 46: <<Killerspiele>> Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt (2010).

- Rolf *Oerter*, *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz* (Weinheim/Basel 1999).
- Dirk W. *Oetting*, *Verbrannte Erde. Kein Krieg wie im Westen: Wehrmacht und Sowjetarmee im Russlandkrieg 1941-1945* (Graz 2011).
- Richard *Overy*, *Die Wurzeln des Sieges. Warum die Alliierten den Zweiten Weltkrieg gewannen* (Reinbeck bei Hamburg 2002).
- Richard *Overy*, *Russia's War* (London 1998).
- Richard *Polenberg*, *The Good War? A Reappraisal of How World War II Affected American Society*. In: *The Virginia Magazine of History and Biography* 100, Nr. 3 (1992).
- Rainer *Pöppinghege*, *Wenn Geschichte keine Rolle spielt*. In: Wolfgang *Hardtwig* (Hrsg.), Alexander *Schug*, *History sells!* (Stuttgart 2009).
- Peter *Purgathofer*, *Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt*. In: Konstantin *Mitgutsch*, Herbert *Rosenstingl* (Hg.), *Faszination Computerspielen. Theorie-Kultur-Erleben* (Wien 2008).
- Florian *Rötzer*, *Wirklichkeit, Realismus & Simulation. Ab wann werden Computerspiele tatsächlich gefährlich?* In: Florian *Rötzer* (Hrsg.), *Virtuelle Welten – reale Gewalt* (Hannover 2003).
- Michael *Salewski*, *Deutschland und der Zweite Weltkrieg* (Paderborn/München/Wien/Zürich 2005).
- Gunnar *Sandkühler*, *Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel: Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion*. In: Erik Meyer (Hrsg.), *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien* (Frankfurt am Main 2009).
- Angela *Schwarz*, *Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?* In: Angela *Schwarz* (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ (Münster 2010).
- 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).
- Stefan *Schwingeler*, *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel* (Boizenburg 2008).
- Stalingradskaja bitva. *Enciklopedija*, 456. In: Jochen *Hellbeck*, *Die Stalingrad-Protokolle. Sowjetische Augenzeugen berichten aus der Schlacht* (Frankfurt am Main 32013).

- Alexander *Stoll*, „Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern (Boizenburg 2009), 98.
- Christian *Streit*, Die Behandlung der sowjetischen Kriegsgefangenen und völkerrechtliche Probleme. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011).
- Gerd R. *Ueberschär*, Dokumente zum »Unternehmen Barbarossa« als Vernichtungskrieg im Osten. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011).
- Gerd R. *Ueberschär*, Dokumente zum »Unternehmen Barbarossa« als Vernichtungskrieg im Osten. Quelle: BA-MA, RW4/v. 524. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011).
- Gerd R. *Ueberschär*, Hitlers Entschluß zum »Lebensraum«-Krieg im Osten. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011).
- Bernd *Ulrich*, Stalingrad (Beck'sche Reihe/Wissen 2368, München 2005).
- Karsten *Weber*, Gewalt in den Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Florian *Rötzer* (Hrsg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt (Hannover 2003).
- Bernd *Wegner*, Der Krieg gegen die Sowjetunion 1942/43. In: Militärisches Forschungsamt (Hrsg.), Das Deutsche Reich und der Zweite Weltkrieg, Bd. 6: Der Globale Krieg. Die Ausweitung zum Weltkrieg und der Wechsel der Initiative. 1941-1943 (München 1990).
- Stefan *Wesener*, Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt. In: Tobias *Bevc* (Hrsg.), Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Berlin 2007).
- Wolfram *Wette*, Die propagandistische Begleitmusik zum deutschen Überfall auf die Sowjetunion. In: Gerd R. *Ueberschär* (Hrsg.), Wolfram *Wette*, Der deutsche Überfall auf die Sowjetunion. „Unternehmen Barbarossa“ 1941 (Frankfurt am Main ²2011).
- Wolfram *Wette*, Gerd R. *Ueberschär*, Stalingrad. Mythos und Wirklichkeit einer Schlacht (Frankfurt am Main 2012).
- Carsten *Wünsch*, Bastian *Jenderek*, Computerspielen als Unterhaltung. In: Thorsten *Quandt*, Jeffrey *Wimmer*, Jens *Wolling* (Hrsg.), Die Computerspieler (Wiesbaden 2008).

18.2.) Hochschulschriften

Daniel *Hufler*, Der Zweite Weltkrieg in Computerspielen (Diplomarbeit, Universität Wien, 2006).

Notburga *Siller*, Geschichte spielen (Diplomarbeit, Universität Wien, 2010).

18.3.) Onlinequellen

Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Offizielle Homepage, online unter

<<http://www.battlefield.com/battlefield-1942>> (24.August 2014).

BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., Serious Games, online unter

<<http://www.biu-online.de/de/themen/serious-games.html>> (04.August 2014).

Box Office Mojo, Lara Croft: Tomb Raider, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=tombraider.htm>> (05.August 2014).

Box Office Mojo, Resident Evil, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=residentevil.htm>> (05.August 2014).

Box Office Mojo, Saving Private Ryan, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=savingprivateryan.htm>> (05.August 2014).

BuPP - Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, Häufige Fragen, online unter <http://bupp.at/faq#faq_2> (29.Juli 2014).

BuPP - Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, Jugendschutz, online unter <<http://bupp.at/de/jugendschutz>> (29.Juli 2014).

ComputerBild.de, Fazit: Call of Duty: World at War, online unter

<<http://www.computerbild.de/produkte/Spiele-PC-Call-of-Duty-World-at-War-2271250.html>> (17.August 2014).

ESRB Content Rating, COD: World at War – Launch Trailer (Game Trailer HD), Min 0:07, online unter <<https://www.youtube.com/watch?v=Q6JcGw1OvBQ>> (14.August 2014).

Gamergate, Game Summary - Red Orchestra: Ostfront 41-45, online unter

<<http://www.gamergate.com/DD-ROO4145/red-orchestra-ostfront-41-45>> (03.Oktober 2014).

Games.de, Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, online unter

<<http://red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad.games.de/>> (28.August 2014).

GamesAktuell.de, Call of Duty: World at War – Test!, online unter <http://www.gamesaktuell.de/Call-of-Duty-World-at-War-PS3-215544/Tests/Call-of-Duty-World-at-War-Test-735336/>> (14.August 2014).

Gamescorner.at, Beschreibung Call of Duty: Word at War, online unter <http://www.gamescorner.at/Call-of-Duty-World-at-War-X-Box-360/>> (16.August 2014).

Gamesrocket.de, Produktbeschreibung Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, online unter <http://www.gamesrocket.de/download/Red-Orchestra-2-Heroes-of-Stalingrad.html>> (25.August 2014).

GameStar.de, Call of Duty: World at War im Test, Fazit der Redaktion, November 2008, online unter http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-world-at-war/test/call_of_duty_world_at_war_44428_1951008_fazit.html> (17.August 2014).

GameStar.de, Details zu Call of Duty: World at War, online unter <http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-world-at-war/cover/44428.html>> (17.August 2014)

GameStar.de, Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad im Test, online unter http://www.gamestar.de/spiele/red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad/test/red_orchestra_2_heroes_of_stalingrad_45293_2560849.html (26.August 2014).

Help.gv.at, Jugendgefährdende Medien, Gegenstände und Dienstleistungen, online unter <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/174/Seite.1740540.html>> (29.Juli 2014).

Help.gv.at, Jugendgefährdende Medien, Gegenstände und Dienstleistungen, online unter <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/174/Seite.1740549.html>> (29.Juli 2014).

ISFE - Interface Software Federation of Europe, Videogames in Europe: Consumer Study. European Summary Report November 2012, online unter http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf> (21.Juni 2014).

Kino.de, Duell-Enemy at the Gates, online unter <http://www.kino.de/kinofilm/duell-enemy-at-the-gates/55287/>> (25.August 2014).

Looki..de, Battlefield 1942, Herstellerbeschreibung, online unter <http://www.looki.de/info/battlefield-1942/info.html>> (24.August 2014).

Medienpass NRW, Computerspiele, Welche gesetzlichen Alterskennzeichen gibt es?, online unter <http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/welche-gesetzlichen-alterskennzeichen-gibt-es>> (29.Juli 2014).

Moby Games, Battlefield Series, online unter <<http://www.mobygames.com/game-group/battlefield-series/offset,0/so,1d/>> (02.Oktober 2014).

Moby Games, Medal of Honor, online unter <<http://www.mobygames.com/game-group/medal-of-honor-series/offset,25/so,1d/>> (5.August 2014).

Moby Games, Tomb Raider, online unter <<http://www.mobygames.com/game/tomb-raider/>> (05.August 2014).

Newzoo, games market research, The Global MMO Market 2012; Sizing and Seizing Opportunities, online unter <<http://www.newzoo.com/infographics/the-global-mmo-market-sizing-and-seizing-opportunities/>> (03.Juli 2014).

Pc Games, Taktik-Shooter: Battlefield 1942, Test, November 2002, online unter <http://download.pcgames.de/asset/documents/Battlefield_1942.pdf> (24.August 2014).

PEGI - Pan European Game Information, online unter <<http://www.pegi.info/de/index/id/54/>> (15.Mai 2014).

PEGI – Pan European Game Information, Genre, online unter <<http://www.pegi.info/at/index/id/609/>> (05.Mai 2014).

PEGI – Pan European Game Information, Genre, online unter <<http://www.pegi.info/de/index/id/51/>> (29.Mai 2014).

Quest to Learn – Co-Curriculars, Technology, online unter <<http://q2l.org/technology>> (04.August 2014).

Schnittstelle.com, Call of Duty: World at War, online unter <<http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5975593>> (24. August 2014).

Spiegelonline.de, Berlinale: Stalingrad-Drama als Eröffnungsfilm, 11.Januar 2001, online unter <<http://www.spiegel.de/kultur/kino/berlinale-stalingrad-drama-als-eroeffnungsfilm-a-111732-druck.html>> (25. August 2014).

Spielbar.de, <<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/#S>> (29.Mai 2014).

Spielbar.de, Genre & Spielweisen, online unter <<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/genres-spielweisen/>> (05.Mai 2014).

Spielbar.de, Simulationsspiel, online unter <<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/#S>> (29.Mai 2014).

Spielmagazin.de, Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, 03/2013, online unter <<http://www.spielmagazin.de/spiele/spieletests/genre-spieletests/shooter/red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad-pc/>> (28.August 2014).

Steam, Info: Willkommen auf Steam, online unter <<http://store.steampowered.com/about/>> (25.August 2014).

The ESA – Entertainment Software Association, 2010 – 2014, Sales, demographic, and usage data. Essential Facts about the computer and video game industry, online unter <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_essential_facts_2010.pdf>, <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf>, <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2012.pdf>, <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf>, <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf> (18.Juni 2014).

The ESA – Entertainment Software Association, 2014, Sales, demographic, and usage data. Essential Facts about the computer and video game industry, online unter <http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf> (14.Juni 2014).

USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, online unter <<http://www.usk.de/die-usk/ueber-uns/>> (29.Juli 2014).

USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Die Genre der USK, Simulationen, online unter <<http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>> (29.Mai 2014).

Youtube.com, Call of Duty – World at War Trailer, online unter <<http://www.youtube.com/watch?v=tFNb2OzXnFM>> (13.August 2014).

Youtube.com, Red Orchestra 2 HD Release Trailer, online unter <<http://www.youtube.com/watch?v=NXV4eR8LBnY>> (14.August 2014).

18.4.) Onlineartikel

Peter *Behrens*, Thomas *Rathgeb*, JIM 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. In: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Stuttgart 2012), online unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf> (29.Juli 2014).

Peter *Behrens*, Thomas *Rathgeb*, JIM 2013. Jugend, Information, (Multi-) Media. In: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Stuttgart 2013), online unter <<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf>> (29.Juli 2014).

Uwe *Buse*, Friederike *Schröter*, Jonathan *Stock*, Du sollst spielen! In: Der Spiegel, Nr.3/2014, 13.1.2014, online unter <<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-124449742.html>> (24.März 2014).

- Herlander *Elias*, First Person Shooter. The Subjective Cyberspace, 2009, online unter <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110818-elias_first_maio_2009.pdf> (05.Mai 2014).
- Max *Falkenstein*, Ausgelutscht: Diese Game-Szenarien sind längst aus der Mode. In: PC Games, 12/2010, online unter <<http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Ausgelutscht-Diese-Game-Szenarien-sind-laengst-aus-der-Mode-804313/>> (08.September 2014).
- Marco *Fileccia*, Johannes *Fromme*, Jens *Wiemken*, Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht, In: LfM-Dokumentation Band 39/Online, 11/2010, S. 28, online unter <http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf> (16.Mai 2014).
- Jürgen *Fritz*, Wie virtuelle Welten wirken. In: Bpb, Bundeszentrale für politische Bildung, 6.12.2005, online unter <<http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63699/wie-virtuelle-welten-wirken?p=all>> (09.September 2014).
- Stephan *Günzel*, Bildertheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person. In: IMAGE Zeitung für interdisziplinäre Bildwissenschaft, Nr. 4/2006, 05.07.2006, online unter <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/image?function=fnArticle&showArticle=89>> (05.Mai 2014).
- Oliver *Haake*, Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad. In: PC Games, 9/2011, online unter <<http://www.pcgames.de/Red-Orchestra-2-Heroes-of-Stalingrad-PC-231569/Tests/Red-Orchestra-2-Heroes-of-Stalingrad-im-Test-Zahlreiche-Bugs-dennoch-ein-primar-Mehrspieler-Shooter-846179/>> (26.August 2014).
- Christoph *Klimmt*, Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Hans-Bredow-Institut, Medien und Kommunikationswissenschaft 49, Nr.4/2001, S.483, online unter <http://www.m-und-k.nomos.de/fileadmin/muk/doc/MuK_01_04.pdf> (05.Mai 2014).
- John E. *Laird*, History of Computer Games, In: S. *Kent*, The Ultimate Game Developer's Sourcebook. The First Quarter: A 25 year history of video games, 19.10.2011, online unter <<http://ai.eecs.umich.edu/soar/Classes/494/talks/Lecture%208%20History.pdf>> (14.April 2014).
- Mark *Lederer*, Spielfilm oder Filmspiel – am Ende ganz gleich? In: Telepolis Heise Zeitschriftenverlag (2007), online unter <<http://www.heise.de/tp/druck/mb/artikel/25/25622/1.html>> (05.August 2014).

- William R. *Phillips*, Video-Game Therapy. In: The New England Journal of Medicine 325 (1991), online unter <<http://www.nejm.org/doi/full/10.1056/NEJM199110243251718>> (31.Juli 2014).
- Steven *Poole*, Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution, Web Download Edition 2007 online unter <<http://www.org.id.tue.nl/ifip-tc14/documents/poole-2004.pdf>> (05.August 2014).
- Rainer *Pöppinghege*, Rezension zu: Angela *Schwarz* (Hrsg.), „Wollten Sie auch schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Münster 2010). In: H-Soz-u-Kult, 12.05.2011, online unter <<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/rezensionen/2011-2-117>> (08.Oktober 2014).
- Lutz *Schröder*, Computerspiele als ein neuer Zugang zu Geschichtsthemen? Das Beispiel Empire: Total War. In: Spielbar.de, 06/2012, online unter <http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2012/06/geschichtsthemen_computerspiele.pdf> (07.September 2014).
- Felix *Schütz*, SPEC OPS: The Line im Test. In: Pc Games, 06/2012, online unter <<http://www.pcgames.de/Spec-Ops-The-Line-PC-233837/Tests/Spec-Ops-The-Line-Test-PC-Release-907899/>> (15.September 2014).
- Ben *Shephard*, The Second World War by Antony Beevor – review. In: The Guardian, The Observer, 17. Juni 2012, online unter <<http://www.theguardian.com/books/2012/jun/17/second-world-war-antony-beevor-review>> (27.Oktober 2014).
- Daniel *Sieberg*, War games: Military training goes high-tech. In: CNN.com/SCI-TECH, November 2001, online unter <<http://edition.cnn.com/2001/TECH/ptech/11/22/war.games/>> (04.August 2014).
- Rainer *Sigl*, Geschichte live erleben. In: Telepolis Heise Zeitschriftenverlag, 12/2005, online unter <<http://www.heise.de/tp/artikel/21/21361/1.html>> (09.September 2014).

18.5.) Gameographie

Die folgenden Angaben zu Entwicklern, Publishern und Herausgabe wurden der Webseite <http://www.mobygames.com> entnommen.

Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002).

Battlefield 1943 (EA Digital Illusions CE AB/Electronic Arts, 2009).

Battlefield 4 (EA Digital Illusions CE AB/Electronic Arts, 2009).

Call of Duty: World at War (Treyarch Invention/Activision, 2008).

Civilisation (MPS Labs/MicroProse Software, 1991).

Command & Conquer (Westwood Studios/Virgin Interactive Entertainment, 1995).

Donkey Kong and the Mario Bros. (Nintendo Co., 1983).

Doom (id Software, 1993).

Empire (Northwest Software/Interstel Corporation, 1987).

Everquest (Verant Interactive/989 Studios, 1999).

Final Fantasy (Square Co, 2000).

GoldenEye007 (Rare/Nintendo of America, 1997).

Gran Turismo (Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment America, 1998).

Halo 3 (Bungie Studios/Microsoft Game Studios, 2007).

KZ-Manager (Entwickler/Publisher nicht bekannt, Entstehung in den 80er Jahren).

Medal of Honor (DreamWorks Interactive/Electronic Arts, 1999).

Microsoft Flight Simulator (subLOGIC/Microsoft, 1982).

Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990).

Pac-Man (Namco Limited, 1980).

Pong (Atari, 1972).

Pro Evolution Soccer (Konami Corporation/Konami Digital Entertainment GmbH, 2001).

Red Orchestra: Ostfront 1941-1945 (Tripwire Interactive, LLC/Bold Games, 2006).

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011).

Re-Mission (Realtime Associates, Terminal Reality/HopeLab, 2006).

Resident Evil (Capcom Co/Virgin Interactive Entertainment, 1996).

Singstar (SCEE Studio London/Sony Computer Entertainment Europe, 2004).

Silent Hill (Team Silent/Konami of Europe GmbH, 1999).

Sim City (Maxis Software/Infogrames Europe SA, 1989).

Space Invaders (Taito Corporation, 1978).

Spacewar! (1962).

Spec OPS: The Line (Darkside Game Studios, YAGER Development GmbH/2K Games, 2012).

Star Wars (Atari/Parker Brothers, 1983).

Tennis for Two (1958).

Tetris (1985).

The Sims (Maxis Software/Electronic Arts, 2000).

TicTacToe (1952).

Tomb Raider (Core Design/Eidos Interactive, 1996).
Wolfenstein 3D (id Software/Apogee Software, 1992).
World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004).

18.6.) Filmographie

Die nachfolgenden Informationen zu Regisseuren und Ausstrahlungsjahren entstammen der Homepage <http://register.filmforen.de/>.

Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, USA, 1979).
Band of Brothers (USA/GB, 2001)
Duell – Enemy at the Gates (Jean-Jacques Annaud, USA/GB/IE/DE, 2001).
E.T. (Steven Spielberg, USA, 1982).
GoldenEye007 (Martin Campbell, GB/USA, 1995).
Heart of Darkness (Nicolas Roeg, USA, 1993).
Lara Croft: Tomb Raider (Simon West, USA, 2001).
Resident Evil (Paul W.S. Anderson, USA/DE/GB, 2002).
Saving Private Ryan (Steven Spielberg, USA, 1998).
Silent Hill (Christophe Gans, CA/USA/JP/FR, 2006).
Star Wars (George Lucas, USA, 1977).
The Best Years of our Lives (William Wyler, USA, 1946).

18.7.) Computerspielhandbücher/Read Me

Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002).
Call of Duty: World at War (Treyarch Invention/Activision, 2008).
Call of Duty: World at War (Read Me – auf Installations-CD).
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011).

18.8.) Den Spielen entnommene Beschreibungen, Missionen, Transkripte

Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Besprechung und Ziele, Mission 7 aus sowjetischer Sicht.

Battlefield 1942 (DICE/Electronic Arts, 2002), Kommentare zu Sieg bzw. Niederlage, Mission 7 aus sowjetischer Sicht.

Call of Duty: World at War (Treyarch Invention/Activision, 2008), Mission 4.

Call of Duty: World at War (Treyarch Invention/Activision, 2008), Missionsauflistung.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire 2011), Transkript der Endrede der Alliierten-Kampagne.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Auswahl des Schwierigkeitsgrades.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Missionsübersicht.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (Tripwire Interactive/1C Company, 2011), Transkript der mündlichen Einführung in die Alliierten-Kampagne.

19.) Abstract

Die vorliegende Arbeit widmet sich dem historischen Perspektivenwechsel und Wissenstransfer in Computerspielen, in denen der Zweite Weltkrieg als Gefechtsschauplatz herangezogen wurde. Neben der Entstehung von Computerspielen, Erhebungen zur Nutzung von elektronischen Spielen als auch der gegenseitigen Beeinflussung von Film und Computerspiel, wird das Genre der Schießspiele/Shooter, vor allem der Weltkriegs-Shooter, behandelt. Diese erheben den Anspruch an historischer Genauigkeit sowie hohem Realismus- und Authentizitätsgehalt. Nach Amokläufen an amerikanischen und deutschen Schulen rückte das Genre der Kriegsspiele in ein negatives Licht. Es wurde die Meinung vertreten, dass Shooter das Nachahmungs- und Gewaltpotential fördern können. Mit einer Vielzahl an Einsatzbereichen, in denen positive Auswirkungen von Computerspielen zu verzeichnen sind, soll den Vorurteilen gegenüber der Shooter entgegengewirkt und diese zu widerlegen versucht werden. Den zentralen Kern der Arbeit bildet die Analyse von drei ausgewählten Weltkriegs-Shootern, welche einen hohen Bekanntheitsgrad erlangten. Einerseits wird versucht aufzuzeigen, dass der in der Historiographie stattgefundene Perspektivenwechsel vom „*The Best War Ever*“ hin zur Sowjetunion als Hauptakteur in der Bekämpfung der Wehrmacht, sich auf die Bereiche Film und Computerspiele ausgewirkt hat. Andererseits wird auf den historischen Wissenstransfer in Weltkriegs-Shootern eingegangen, der sich auf militärische Begebenheiten beschränkt und Krieg sowie Historie in einer reduzierten, verfälschten, vereinfachten und entpolitisierten Form darstellt.

20.) Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Katarzyna Ryczaj
Geburtsdatum: 15. November 1987
Geburtsort: Tarnowskie Góry (Polen)
Familienstand: ledig
Nationalität: Polnisch

Ausbildung

2006 – 2014 Lehramtstudium UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung
und UF Spanisch an der Universität Wien
1998 – 2006 BG-BRG Mürzzuschlag
1994 – 1998 Toni-Schruf Volksschule Mürzzuschlag

Bisherige Tätigkeiten

Seit Februar 2014 Klubbetreuerin im KWP (Kuratorium Wiener Pensionistenhäuser)
07/2012 – 08/2013 Erste Bank – sService Center
10/2011 – 05/2012 Sprachassistentin Deutsch an der EOI Lugo – Escuela de Idiomas
(Galicien, Spanien)
09/2008 – 08/2011 Erste Bank – sService Center
09/2007 – 08/2008 Competence Call Center (CCC)

Sprachkenntnisse

Polnisch: 1. Muttersprache
Deutsch: 2. Muttersprache
Spanisch: fließend in Wort und Schrift
Englisch: in Wort und Schrift