

Neue Medien

Daniel Appel, Christian Huberts, Tim Raupach, Sebastian Standke (Hg.): Welt|Kriegs|Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?

Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2012, 364 S., ISBN 978-3-86488-010-0, € 28,50

Kriegerische Konflikte erfreuen sich als Computerspielszenario großer Beliebtheit; so hat vor allem die *Call of Duty*-Reihe (2003-2012) – das aktuell wohl erfolgreichste Computerspiel-Franchise überhaupt – die Schlachtfeldbilder zeitgenössischer PC- und Konsolenspiele nachhaltig geprägt. Der Band *Welt|Kriegs|Shooter* nähert sich diesem Phänomen aus einer interdisziplinären – zwischen Geschichts- und Medienwissenschaft angesiedelten – Perspektive und fragt, wie Computerspiele in ihren spielerisch-narrativen Szenarien historische Ereignisse inszenieren.

Der erste Teil des Bandes „Feldpost aus dem digitalen Krieg“ fokussiert sich explizit auf das Genre des Weltkriegsshooters und den damit verbundenen Spielerfahrungen, wobei die thematischen Schwerpunkte breit gestreut sind – von Computerspiel-Film-Vergleichen (Oskar Hendrik Voretzsch über *Saving Private Ryan* (1998) und die Spielreihe *Brothers in Arms* [2005-2010]) über die Bedeutung burlesker Komik (Sebastian Standke über *Call of Duty*) bis hin zu Analysen von Coop-Modi (Andreas Koch). Der zweite Teil „Ansichten aus dem

Meta-Museum“ öffnet den Objektbereich hin zu anderen Kriegsschauplätzen (u.a. dem Vietnamkrieg im Beitrag „Fire in the Hole!“ von Rudolf Thomas Inderst), der Katastrophe von Tschernobyl (Christof Zurschmitt) sowie zu allgemeiner gefassten Überlegungen zu Realismus- und Authentizitätskonzepten des Computerspiels (Markus Engels, Daniel Appel).

Beurteilt man den Band streng nach seinem Titel, mag das Ergebnis zunächst eher etwas enttäuschend ausfallen. So werden zentrale Begriffe wie „Realismus“, „Authentizität“ und „Erinnerung“ in einer Reihe von Beiträgen teilweise leider recht unkritisch bis diffus verwendet. Zudem fällt auf, dass sich die in der theoretischen Konzeption präziser operierenden Texte fast allesamt im zweiten Teil des Bandes finden – der Teil, der sich nicht auf Weltkriegsshooter konzentriert.

Abseits von solchen konzeptuellen Schwächen bietet der Band jedoch diverse sehr lesenswerte Beiträge (u.a. von Inderst, Engels und Standke). Hervorzuheben ist hier insbesondere der bereits genannte Text von Zurschmitt, der am Beispiel von *S.T.A.L.K.E.R.* –

Shadow of Chernobyl, ein Spiel des ukrainischen Entwicklerstudios GSC Game World, das Computerspiel als Erinnerungsmedium analysiert. Der Beitrag überzeugt dabei nicht nur durch eine akribische Materialrecherche, sondern auch durch eine klug gewählte intermediale Perspektive, denn Zurschmittens bezieht nicht nur dokumentarisches Film- und Bildmaterial in seine Analyse mit ein, sondern auch fiktionale Texte, u.a. den Roman *Picknick am Wegesrand* (1972) der Gebrüder Strugazki sowie Tarkowskis *Stalker* (1979). In dieser sorgfältig arrangierten Zusammenschau ganz unterschiedlicher ‚Quellen‘ kann „[d]ie ‚Zone‘ in *Shadow of Chernobyl* [...] geradezu als ein von Erinnerungsartefakten gesäumter Raum und als Beitrag zum ‚Erinnerungsort‘ Tschernobyl verstanden werden“ (S.166). Zurschmittens gelingt es in seiner materialnahen Analyse damit eindrucksvoll, das Potenzial des Computerspiels als vielschichtiges, komplexes ‚Erinnerungsmedium‘ aufzuzeigen.

Eine zweite Qualität des Bandes, bleibt im Buchtitel unerwähnt. So spricht Tim Raupauch in der Einleitung – eher am Rande – von einem Versuch „von den erlebten Spielwelten zu erzählen“; dabei „[soll] lesbar [...] werden, wie sich Shooter ‚anfühlen‘“; die Texte „sind Transpositionen des Spielgefühls in ein anderes Medium“ (S.10). Und genau dies gelingt gerade einigen der eher disparaten Beiträge der ersten Hälfte des Buches. Aus dieser Perspektive entpuppen sich ausführliche Beschreibungen des Spielgeschehens, die auf den ersten Blick die theoretischen Ausführungen

eher zu erdrücken scheinen, auf den zweiten Blick als hochinteressante Versuche das ‚Spielgefühl‘ und Gameplay des Computerspiels textuell zu fassen und damit für eine Analyse fruchtbar zu machen. Diese teils fast schon experimentell anmutenden Abschnitte bereichern die aktuelle Diskussion zur Computerspielanalyse auf vielfältige Art und Weise. *Welt|Kriegs|Shooter* präsentiert sich damit als ein Band, der nicht immer ganz treffsicher in seiner theoretischen Fokussierung und der Auswahl seiner Beiträge erscheint, der diese Schwächen jedoch durch einige sehr lesenswerte Aufsätze auszugleichen vermag und der zudem hochinteressante Ansätze zu neuen Formen der Beschreibung des Gameplays in der Computerspielanalyse aufzeigt.

Benjamin Beil (Köln)