

Tim Raupach

Zur Programmatik einer Analyse von Strategien der Authentizitätsproduktion in World War II Egoshootern 2013

<https://doi.org/10.17192/ep2013.3.1266>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Raupach, Tim: Zur Programmatik einer Analyse von Strategien der Authentizitätsproduktion in World War II Egoshootern. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 30 (2013), Nr. 3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2013.3.1266>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Perspektiven

Tim Raupach

Zur Programmatik einer Analyse von Strategien der Authentizitätsproduktion in World War II Egoshootern

Zusammenfassung

Die Geschichtskulturen der Mediengesellschaften des 21. Jahrhunderts werden in erheblichem Maße durch die Verbreitung und Aneignung von Computerspielen geprägt. Insbesondere das Angebot an Geschichts-Spielen hat in den vergangenen fünf Jahren eine bemerkenswerte Erweiterung erfahren, wobei in diesem Sektor diejenigen Spiele dominieren, die Sujets des Zweiten Weltkrieges in Szene setzen. Den überwiegend jugendlichen Spielern wird mit diesem neuen High-Tech-Medium die Möglichkeit gegeben, unmittelbar zu Akteuren einer scheinbar authentischen Vergangenheit zu avancieren. Für diese Zielgruppe sind die populären Spielreihen so genannter „World War II First-Person Egoshooter“ oder kurz „Weltkriegsshooter“ zu maßgeblichen Moderationsräumen der von den Leitmedien Film und Fernsehen vorgegebenen inhaltlichen wie ästhetischen Agenden des Historischen avanciert. Bestehende filmische Referenzen dieser Spiele werden dazu in die Strategien ihrer Authentizitätsproduktion integriert, wie anhand ausgewählter Beispiele gezeigt werden wird.

Man kann davon ausgehen, dass sich gerade jüngere Nutzergenerationen ihr ‚Geschichtswissen‘ über den Zweiten Weltkrieg zu erheblichen Anteilen durch Spielerlebnisse aneignen. Den lebensweltlichen Zugang zu historischem Wissen, welchen Computerspiele bereit stellen, indem sie Vergangenheiten als eine für das jeweilige Publikum nach-erlebbar und relevante Geschichte aufbereiten, charakterisieren sie als Orte kultureller Bedeutungsproduktion. Kultur wird in Computerspielen gerade nicht als Geschichte festgeschrieben, sondern in ihrem lebendigen Funktionieren begriffen, modifiziert und prozessiert.

Das hier aus geschichts- und medienwissenschaftlicher Perspektive diskutierte Analyseraster von Authentisierungsstrategien als Beispiel cross-medialer Geschichtsaneignung von und durch Weltkriegsshooter muss sich daher vor dem Hintergrund mindestens dreier Fragestellungen zusammensetzen: Wie präsentieren Weltkriegsshooter ihre geschichtlichen Settings? Auf welche Weise evozieren sie die Zuschreibung ‚authentisch‘? Und wel-

che Bedeutung hat das simulierte subjektive ‚Erlebnis von Geschichte‘ durch die scheinbar direkte Teilnahme der Spieler am ‚Kriegsgeschehen‘?

I. Remediationen und Gattungsmuster als medialer Ausdruck von ‚Echtheit‘

Wenn Weltkriegsshooter Zeitgeschichte in Szene setzen, verknüpfen sie in Gesellschaften virulente ‚Geschichtsbilder‘ mit von der Forschung erarbeitetem Wissen auf der einen Seite, mit kollektiven und womöglich individuellen Gedächtnisspuren der Spieler auf der anderen Seite. Sie stellen damit eine scheinbar unmittelbare Verbindung zwischen der erzählten Referenzzeit und der Jetztzeit her. Sie ermöglichen durch Immersionseffekte die Gefühls- und Gedankenwelten einer subjektiv empfundenen Teilhabe und Teilnahme am historischen Geschehen. Sie können überdies scheinbare ‚Beweise‘ dafür liefern, wie das Vergangene ‚wirklich gewesen ist‘ und im Sinne eines „persuasive games“ (vgl. Bogost 2007) den Spieler von einer geschichtlichen ‚Realität‘ zu überzeugen versuchen. Dabei lässt sich vermuten, dass die in Computerspielen generierten fiktionalen Bilder und Erlebnishorizonte von Historie wahrscheinlich eindrucksvoller und nachhaltiger auf die Nutzer wirken als pure historiographische Medienprodukte. Und dies unabhängig davon, welche konkreten Bilder der Inszenierung erinnert werden, das Archivbild, das Film- oder das Com-

puterbild. Entscheidend für den Prozess der Spieler-Erinnerung ist zunächst, dass die Zuschreibung von Authentizität unmittelbar und mittelbar erlebter Ereignisse und Handlungen an ‚remediative‘ Prozesse gekoppelt ist.

Gegenwärtig erfahren ‚Remediationen‘ in medienwissenschaftlichen Diskursen viel Aufmerksamkeit. Das Phänomen der Remediation eröffnet speziell für Computerspiele mit historischem Setting eine innovative Forschungsperspektive, welche die Frage nach der Authentizität der Darstellung von Geschichte in Spielen in Richtung Intermedialität zu kontextualisieren versteht. Das Konzept der Remediation als „Mediation der Mediation“ (Müller 2009, 273) zielt auf Prozesse, die sich zwischen verschiedenen Medien und Medien-Netzwerken ereignen. Für die Entwicklung der Medien weisen die amerikanischen Medienwissenschaftler David Bolter und Richard Grusin dabei auf die Tendenz hin, Medieninhalte und Mediennutzung für die Rezipienten ‚unmittelbar‘ erscheinen zu lassen. Damit ist gemeint, dass neue Medien aus Nutzersicht stets versuchen, ihre Medialität zu negieren, um die Illusion direkter räumlicher und zeitlicher Teilhabe am Geschehen, kurz: Eine Realismusillusion ihrer Inhalte zu bewirken (vgl. Bolter/Grusin 2002, 21ff.).

Ausgehend von der Untrennbarkeit von ‚Mediation‘ und ‚Realität‘ sowie dem Neugestaltungsanspruch von Remediation liegt hier eine doppelte Logik von Realismusillusion als ein Oszillieren zwischen Unmittelbarkeit („immediacy“) und Hypermedialität („hypermediacy“) vor. Bislang diskutierte Aspekte von

Remediation müssen daher mit Blick auf den Bereich der Game Studies um eine wesentliche Kategorie erweitert werden: um die Frage nach ‚Gattungsmustern‘ zwischen Games, Kino und Fernsehen. Gattungsmuster beziehungsweise ‚Genres‘ haben entscheidenden Anteil an den Formen und Möglichkeiten der Immersion der Spieler in die virtuelle Realität der Spiele. Deren Handlungs-, Verstehens- und Erzählmuster basieren nicht allein auf der Logik der Spiele, sondern zentral auch auf dem gattungsspezifischen Vorwissen und den Erinnerungen des Spielers. Mit dieser kategorialen Ausweitung des Remediationsbegriffs werden zudem, durch die gemeinsamen Gattungsmuster und -kategorien von Computerspielen, Film und TV, weitere produktive Anknüpfungspunkte zwischen einzelnen Medienformaten ermöglicht.

Authentische Darstellung erscheint demnach als Komplex von intermedialen Verweisen auf Genres und sowie Gattungsmuster. Die spezifisch historisierende Authentifizierungskraft der medial angebotenen Bilder- und Erlebniswelten zeigt sich darin, dass diese nicht als ontologisch verfestigte Entitäten, sondern als typisch sprachliche und mediale Handlungsmuster auftreten. Gattungen respektive die Erinnerung an vertraute Gattungsmuster leben auf diese Weise im digitalen Zeitalter fort.

Die Authentizität ihrer Darstellung als Frage von Inszenierungsstrategien aufzugreifen, verlangt, dass diese nicht nur historisch, sondern auch medientechnisch konkret gefasst werden müssen. Im Bereich der Games Studies sprechen

Staffan Bjork und Jussi Holopainen etwa von so genannten „game design patterns“, von Spielentwurfsmustern, welche über das Wechselverhältnis von Erzählung und Regelmäßigkeit daraufhin angelegt sind, die jeweiligen Inhalte als authentisch zu inszenieren (Bjork/Holopainen 2005, 410). Ein vergleichbares Konzept findet sich auch bei Jean-Louis Comolli unter dem Begriff der „reality effects“. Comolli verweist auf die ideologische Dimension der Realitätsproduktion seitens der industriellen Organisation des Kinos und seiner technischen Apparaturen (Comolli 1980, 121). Grundlegende Ansätze finden sich auch in Roland Barthes „effets de réel“¹, welche ebenfalls auf frühere Medienformate hin konzipiert wurden, allerdings modifiziert auch zur Untersuchung von Weltkriegsshootern herangezogen werden können (Barthes 1982, 81). Darüber hinaus muss das hier zu Grunde gelegte Konzept von Authentisierungsstrategien mit ausgewählten spielanalytischen Zugängen abgeglichen werden. Darunter fallen etwa die Arbeiten Eva Kingsepps zu Authentizität sowie spezifische Themen für den Aspekt der Geschichtsvermittlung, wie beispielsweise die Konstruktion des Bildes des nationalsozialistischen Deutschlands in Filmen und Computerspielen (Kingsepp 2008). Das Realismus-Konzept von Alexan-

1 Die Illusion, dass Objekten ein dokumentarischer Gehalt und Abbildcharakter einer spezifischen historischen Gegebenheit anhaftet, täuscht nach Barthes darüber hinweg, dass die „Effekte des Realen“ den artifiziellen Charakter eines Mediums nur verleugnen. Realität ist dabei, wie Barthes betont, kontingent und nicht ewig gültig (vgl. Barthes 1982, 81).

der Galloway stellt eine weitere für die gegebene Thematik fruchtbare Forschungsgrundlage dar, an der sich die Weiterentwicklung von Authentisierungsstrategien konzeptionell orientieren kann (Galloway 2006).

Entschließt man sich, ‚Realismusillusion‘ als Oberbegriff für die unterschiedlichen Strategien, ‚authentische‘ (Bewegt-)Bilder zu produzieren, zu wählen, erscheint es sinnvoll, in Bezug auf die Untersuchung von Weltkriegsshootern zunächst einzelne Strategien der Authentizitätsproduktion theoretisch zu unterteilen und eine Art ‚künstliche Trennung‘ der im Spiel eng verflochtenen Strategien vorzunehmen. Im digitalen Szenario der Computerspiele werden ganz unterschiedliche Illusionen von Referenzialität angestrebt, die freilich in der Praxis des Spielvollzugs eng zusammenwirken. Dabei ist in Bezug auf die Aneignung von Computerspielen zweierlei bedeutsam:

Erstens dürften die Spieler solcher Geschichtsspiele weit stärkere Immersionseffekte erfahren als die Zuschauer von Geschichtssendungen im Fernsehen. Im Computerspiel mutiert der ‚User‘ zum ‚Soldier‘, zu einem aktiven Teilnehmer am Geschehen, der unmittelbar handeln, den Verlauf des Spieles und damit der Geschichte beeinflussen kann. Das Spielfeld wird dann als Gefechtsfeld erlebt, Spielererfahrungen avancieren womöglich zu Geschichts- und ‚Lebenserfahrung‘. Daher darf angenommen werden, dass diese parahistorischen Erfahrungen rascher, intensiver und nachhaltiger angeeignet werden als historische oder historisie-

rende Erfahrungen mit anderen audiovisuellen Medien.

Zweitens sollte berücksichtigt werden, dass die Spieler nicht nur auf einer inhaltlichen Ebene mit den Settings der Computerspiele (inter-)agieren, sondern überdies auf einer informatischen Ebene: Die mit der Programmierung definierten Prozessabläufe des Computers definieren ebenfalls ihre Handlungs- und damit ‚Erfahrungs‘-Räume. Hinter der offensichtlichen Ebene des audiovisuell Wahrnehmbaren gibt auch der ‚Code‘ des Spiels die Dimensionen ‚historischer Erfahrungen‘ vor, indem er, in Form einer ‚procedural rhetoric‘, geschichtliche Prozesse mit Hilfe von Prozessen im Computer repräsentiert und für die Spieler so aktiv erfahrbar macht (vgl. Bogost 2007, 1ff.). Auf diese Weise kann dem Spieler ‚Geschichte‘ zwangsweise als lineares Narrativ nahe gebracht werden – aber ebenso als ein System zusammenhängender Variablen mit den damit verknüpften Konfigurationserfordernissen, ähnlich wie beispielsweise Hayden White eine ‚organizistische‘ Form der Geschichtsschreibung charakterisiert (vgl. White 2008, 30f.). Ein Erfolg auf der Inhaltsebene des Spieles geht also immer mit der erfolgreichen Aneignung des Spielsystems einher – beide Faktoren gemeinsam bedingen mutmaßlich die Erfahrungshorizonte der Spieler in Bezug auf die implizierten historischen Zusammenhänge (vgl. Galloway 2006, 90f.).

Die Anschlusskommunikationen von Spielern in Online-Foren über audiovisuelle Gestaltungsmittel der Computerspiele sowie über erfolgreiche Spielstrategien drehen sich offenbar auch

aus diesem Grund häufig nicht nur um die Diskussion historischer Detailfragen und Kontexte, sondern auch darum, inwiefern diese mit dem ‚inneren‘ informativ-regulatorischen Regelsystem des jeweiligen Spiels vereinbar und ‚realistisch‘ repräsentiert sind.² Meist steht die Gestaltung der grundlegenden Spielprozesse jedoch nicht im Dienst der Erzeugung von Authentizität, sondern zielt auf unterhaltsame und konsistente Spielerlebnisse, die den Spieler immersiv in den Spielverlauf einbinden und ihn sowohl Fehler in der Realismusillusion als auch störende Umgebungseinflüsse ausblenden lassen sollen.³ In diesem Zusammenhang dient die Remediation ‚alter‘ Formate, neben der Authentizitätsproduktion, sowohl der audiovisuellen Unterstützung prozeduraler Rhetorik als auch der Verdeckung fehlender Frei-

2 So finden sich beispielsweise in einem Thread eines inoffiziellen Forums zu Computerspielen des Vertriebers *Paradox Interactive* kritische Kommentare zum historischen ‚Realismus‘ der statistischen Kampf- und Verlustverhältnisse des Strategiespiels *Hearts of Iron III – For the Motherland*. Dabei wird einerseits deutlich, dass sich Computerspieler direkt mit der historischen Dimension von informativ-regulatorischen Regelsystemen auseinandersetzen und andererseits, dass sie ein statistisch-konfiguratives Verständnis von Geschichte, vermittelt durch das Computerspiel, verinnerlicht zu haben scheinen. Siehe: <http://www.heartsofiron.de/interaktiv/phpBB2/viewtopic.php?f=338&t=26115> (1.3.2012)

3 Zur Erklärung des ‚Aufgehens‘ des Spielers im Computerspiel wird sehr häufig die von Mihály Csíkszentmihályi entwickelte Flow-Theorie herangezogen, die davon ausgeht, dass eine gleichmäßig herausfordernde Tätigkeit ein Individuum in einen Zustand der „optimalen Erfahrung“ versetzen kann und von intensiven Emotionen begleitet wird (vgl. Csíkszentmihályi 1990).

räume des Spielers als Akteur innerhalb linear angelegter Spielsysteme.

II. Vier Strategien der ‚Produktion‘ von Authentizität

Die Zuweisung von Authentizität ist im Bereich der ästhetischen Kommunikation grundsätzlich als Form, Resultat beziehungsweise Effekt medialer Darstellung zu verstehen, welche erst im Referenzhorizont der Rezeption eine diskursive Aufwertung erfährt, wenn sie als technisches Verfahren mit einer besonderen Wahrheitsfähigkeit, Glaubwürdigkeit und Echtheit assoziiert wird (vgl. Wortmann 2003, 155f.). Von dieser Prämisse ausgehend, hat die Frage nach der Authentizität der Darstellung in Computerspielen mit historischem Setting weniger mit bestimmten unveränderlichen Parametern zu tun, als vielmehr damit, ob Verknüpfungen zu bekannten Inszenierungsstrategien und Darstellungsprinzipien (z.B. Genres oder Gattungsmuster) und etablierten Spielmechaniken beziehungsweise informativ-regulatorischen Codes hergestellt werden können. Daher lassen sich vier Grundformen von „Authentizitätserzeugung“ unterscheiden:

a) Authentisierung über Abbildungs- und Bewegungsrealismen

Der erste Zugriff konzentriert sich auf Realismusillusionen. Es wird davon ausgegangen, dass die (Bewegt-)Bilder des Computerspiels auf Realitätsaspekte referieren. Dazu lassen sich zwei



Abb. 1: *Call of Duty 2* (2005), Entwickler: Infinity Ward, Publisher: Aktivision, Verwendete Version: Xbox360

Bereiche des Realen unterscheiden: einmal die sichtbaren Aspekte und Phänomene des Realen, die in gestalt-, material- und oberflächenrealistische Illusionen transformiert werden, und zum anderen die unsichtbaren Strukturen und Gesetze des Realen. Da es sich bei der Computeranimation um ein Bewegtbildkonzept handelt, zählt zu diesen strukturellen Strategien auch die Illusionierung von natürlichen Bewegungsabläufen und -mustern (Bewegungsrealismus) (vgl. Maulko 2008, 28ff.).

Angewandt auf den Bereich der Weltkriegsshooter ermöglicht es diese Unterscheidung, den Zweiten Weltkrieg als Spiel-Setting auf mehreren historischen Ebenen möglichst umfänglich in den Blick zu bekommen. Dies bezieht sich zunächst auf

die Darstellung von Uniformen, Waffen, Fahrzeugen und Schauplätzen, welche die historische Realität sowohl im Detail wie auch in einzelnen Bewegungsabläufen (z.B. von Soldaten und Militärfahrzeugen, Vgl. Abb 1) präzise abbilden sollen. Dementsprechend erscheint der Realismus der militärischen Simulation als ein Realismus des technischen Details.⁴ Dieses teilweise beeindruckende

⁴ Gerne verweisen die Hersteller in der Werbung für ihre Weltkriegsshooter auf den betriebenen Aufwand, um diese authentische Abbildung realer Vorbilder selbst in marginalen Detailfragen zu erreichen. Für die Produktion von *Medal of Honor: Airborne* (EA 2007) etwa wurde eine historische und flugfähige C47 organisiert, also eine Exemplar jenes Flugzeugtyps, der im Zweiten Weltkrieg tatsächlich häufig dazu eingesetzt wurde, die US-amerikanischen Luftlandeeinheiten zu ihren Einsatzorten zu bringen; Toningenieure nahmen dann Motoren- und Überflugeräusche für das

ckend kleinteilige Nachmodellieren geschichtlicher Vorbilder dient vielfach als Authentizitätssignal und stellt für die Entwickler den zentralen Aspekt beim Nachstellen historischer Ereignisse dar.

Andere Elemente, die man von einer auf Realismus zielenden Kriegsdarstellung erwarten könnte (z.B. Opfer, Verwundete, Vergewaltigungen, ethnische Säuberungen, Flüchtlingsströme), werden in den Spielen selten oder gar nicht zur Darstellung gebracht (vgl. Nagenborg 2009, 270ff.). Die Einbeziehung von Kriegsverbrechen und Verlustanmutungen würde einerseits zu einer erheblichen Brutalisierung des Geschehens führen, andererseits jedoch die Schrecken des Krieges und seine nachhaltigen Folgen wesentlich deutlicher werden lassen. Wie angemerkt tauchen sie in der Mehrzahl der Weltkriegsshooter nicht als Gestaltungselemente auf. Das Gleichsetzen von detailgenauer Darstellung mit Realismus ist eine Assoziation, die sich mit den angedeuteten Einschränkungen zwar hauptsächlich auf die historische Kulisse der Kriegsschauplätze mitsamt des militärischen Arsenal zu beziehen scheint, von den Spielenden der Weltkriegsshooter aber offenbar akzeptiert und mitgetragen wird. Bei einer etwa 2.900 Spieler umfassenden Umfrage zu den Nutzungsmustern von First-Person-Shootern aus dem Jahr 2005 erhielten die aktuellen Vertreter der Serien *Call of Duty* und *Medal of Honor* die mit Abstand höchste Wertung für den Faktor ‚Realismus‘ (vgl. Lehmann 2008, 249f.).

Spiel auf (vgl. Bender 2010, 128ff.).

b) Authentisierung über Wahrnehmungs- und Erfahrungsmuster filmischer Darstellung

Der zweite allgemeine Anspruch authentischer Darstellung in Computerspielen mit historischem Setting bezieht sich auf die Illusion, dass fotorealistic Computerbilder auf das Filmisch-Fotografische referenzieren. Diese ästhetische Konstruktion unterteilt sich in zwei Bildtypen, die zur Suggestierung größtmöglicher Authentizität als Vorlagen genutzt werden: zum einen sind das (Bewegt-)Bilder aus der Vergangenheit (z.B. Dokumentarfilmmaterial und Archivbilder) und zum anderen fiktive Bilder des populären Spielfilms. Dabei werden insbesondere die Darstellungs- und Sichtweisen sowie der ‚Look‘ des Filmischen synthetisch remodelliert, um auf konventionelle Wahrnehmungsmuster zu referenzieren und gewisse Illusionierungs- und Wirkungspotentiale des analogen Vor- und Leitbildes abzuschöpfen (vgl. Wiesing 2005, 120ff.). Die Motive dieser Remodellierung sind offensichtlich: Durch Anlehnung an einen tradierten Wahrnehmungsstandard sollen Akzeptanz und illusionistische Wirkung der Maschinenbilder zunehmen. Im vertrauten Look ‚filmischer Materialität‘ fällt es Computerbildern auch wesentlich leichter, gewisse Erfahrungsmuster, Erlebnisqualitäten und Erwartungshaltungen bei den Spielern abzurufen, die diese im Laufe ihrer Mediensozialisation fest mit den analogen Leitbildern und ihren Darstellungs-konventionen

verknüpft haben. Die Illusionierungsstrategien des Filmisch-Fotografischen erzielen mittlerweile qualitativ so hochwertige Ergebnisse, dass der Charakter des Computerbildes als künstliches Maschinenartefakt zunehmend in den Hintergrund gerät. Synthetische Bilder entfalten stattdessen in steigendem Maße Illusionierungspotentiale und Erlebnisqualitäten, die auch konventionellen Bildtypen zugeschrieben werden (vgl. Richter 2008, 171ff.). Ausgestattet mit dieser neuen Wirkungsmächtigkeit sind Computeranimationen in der Lage, auf bildmediale Kernbereiche anderer künstlerischer und populärer Medien zurückzugreifen und bestimmte, bereits etablierte Geschichtsbildofferten in ihren eigenen Verwertungskreislauf ‚einzukopieren‘. So ist beispielsweise die erste Mission in *Medal of Honor: Rising Sun* (EA 2003) dicht an die Angriffssequenz aus dem Spielfilm *Pearl Harbor* (2001) angelehnt. Weiterhin gibt es eine Mission mit dem Titel *Die Brücke am Kwai*, deren Vorbild der gleichnamige Spielfilm von David Lean aus dem Jahr 1957 darstellt. Der Spielcharakter übernimmt hier die Aufgabe, die Brücke zu zerstören.

Derartige Referenzen auf Kriegsfilmelassen sich in nahezu allen Weltkriegsshootern feststellen. Weltkriegsshooter betreiben damit erfolgreich eine Zweitverwertung von bewährten Geschichtsdarstellungen, wobei gleichwohl davon auszugehen ist, dass sie „Geschichtswissen“ dabei auch verändern.⁵ Das Zusammenspiel

zwischen Authentisierungsstrategien und Prozessen der Remediation macht es erforderlich, Weltkriegsshooter vor dem Hintergrund fiktiver und historiografischer Fernsehformate (Spielfilm/Doku-Drama/Dokumentation) zu analysieren und auf diese Weise herauszufinden, wie sich bereits etablierte Authentisierungsstrategien und Authentizitätszuschreibungen im Computerspiel fortschreiben respektive verändern.

c) Authentisierung mit Hilfe von Zeitzeugen

Der Anspruch auf Authentizität in der Darstellung des historischen Settings wird in der Werbung für Weltkriegsshooter mit Trailern nicht nur durch eine Imitation des filmischen ‚Looks‘ von Kriegsfilmern beziehungsweise eine direkte Anspielung an bestimmte Handlungsverläufe aus dem Genre angestrebt, sondern auch dadurch forciert, dass diese Trailer in Aufbau und Bildkomposition an Dokumentationen erinnern sollen. Aussagen von Zeitzeugen, die sich zu persönlich erlebten Kampfhandlungen äußern, werden mit Spielsequenzen und historischem Film- und Tonmaterial gegengeschnitten. In einem Trailer

nisiert das Publikum mit der Welt. Was wir über sie wissen, wissen wir bekanntlich aus den Massenmedien [...], in denen Ikonen im Umlauf sind und sich wechselseitig zitieren. Auf diese Weise nehmen sie auch politische und weltanschauliche Funktionen an, fungieren als Schlüsselbilder für Epochen und Zäsuren, gliedern historische Narrative und Generationen. Ikonen sind damit eine Währung visueller Massenkommunikation, wo sie oft multi- und transmedial in Erscheinung treten“ (Leggewie 2009, 10).

5 Wie Claus Leggewie feststellt, bestätigt Ikonisierung das Bekannte und „synchro-

für *Medal of Honor: Pacific Assault* (EA 2004) erzählen fünf US-amerikanische Veteranen von ihren Kämpfen gegen die japanischen Truppen im Pazifikkrieg. Auf ihre Aussagen folgen jeweils auf sie abgestimmte Ausschnitte aus dem Spiel, die das Gesagte visuell nachzeichnen (vgl. Schmidt 2005, 85ff.).

Die Inszenierung von Zeitzeugen in Weltkriegsshootern ist nur eine Form von vielen, scheinbar biographisch Geschichte zu erzählen. Der Zeitzeuge erfüllt dabei möglicherweise eine doppelte Funktion: Einerseits beglaubigt er mit seinem Auftreten den zwischen Produzenten und Rezipienten stillschweigend ‚vereinbarten‘ Pakt der Authentizität des Dargestellten – und er beglaubigt überdies die historischen Aussagen des gesamten Formats. Dieser Eindruck wird noch dadurch verstärkt, dass das Zusammenspiel der Zeitzeugenaussagen und der historischen Film- und Tonaufnahmen mit den Bildern des Spiels den Eindruck einer in sich geschlossenen Authentisierungsstrategie historischer Abbildung vermittelt, die sich auf den diegetischen Raum der Spiele übertragen soll.⁶ Das Einbeziehen von Zeitzeugen in Weltkriegsshooter kann daher als ‚indirekte‘ Strategie der Authentisierung untersucht werden. Analytische Anknüpfungspunkte bieten die zahlreichen Möglichkeiten der Inszenierung und Selbstinszenierung von Zeitzeugen und deren Aussagen im extradiegetischen Erzählraum der Spiele.

6 Zudem erschwert die grafische Qualität, welche die Spiele im visuellen Bereich mittlerweile erreicht haben, auf den ersten Blick zwischen historischem Filmmaterial und Spielsequenzen zu unterscheiden.

d) Authentisierung über die Egoperspektive

Neben den vorgeführten Anstrengungen, den Spielen mittels detailreicher audiovisueller Elemente scheinbar historische Exaktheit zu verleihen, lässt sich überdies das Bestreben ausmachen, die Spieler möglichst dicht an die Kriegserfahrungen einzelner Soldaten im Zweiten Weltkrieg heranzuführen.⁷ Die Egoperspektive eröffnet die Möglichkeit, eine individualisierte Sicht auf das Kampfgeschehen zu simulieren – die Spieler teilen virtuell ein Schicksal, wie es Millionen Soldaten während des Zweiten Weltkrieges tatsächlich durchlebt haben könnten. Weltkriegsshooter als Subgenre der Ego-Shooter stellen damit die höchsten Anforderungen an ihre immersiven Effekte. Auf dem Bildschirm ist ausschließlich das Geschehen aus der Sicht des Spielers oder seiner Spielfigur, des Avatars, zu sehen (Vgl. Abb.2). Die Blickrichtung und der Ausschnitt der abgebildeten Außenwelt sind durch die Bewegungen des Spielers auf den engen Ausschnitt der subjektiven Kamera beschränkt; das Gesichtsfeld des Spielers, wird in der Regel durch seine Hände, in denen eine Waffe geführt wird, ergänzt. (vgl.

7 Entsprechend weit gehen die Behauptungen hinsichtlich der immersiven Effekte dieser Spiele. Hersteller und Spielentwickler der Weltkriegsshooter werben damit, dass diese Shooter mehr als nur Spiele seien. Durch das Abbilden eines historischen Settings geben die Spiele vor, eine authentische und historische ‚Kriegserfahrung‘ bieten zu können (vgl. Bender 2010, 123ff.; Sandkühler 2009, 59ff.).



Abb. 2: *Call of Duty 2* (2005), Entwickler: Infinity Ward, Publisher: Aktivision, Verwendete Version: Xbox360

Sandkühler 2009, 59ff.). Anders als etwa bei Strategiespielen, in denen der Spielende ganze Armeen aus der Vogelperspektive dirigiert und vom virtuellen Feldherrenhügel aus in die Schlacht schickt, vermitteln Ego-Shooter einen scheinbar individuellen Blick auf das Spielgeschehen: Abgesehen von rahmenden Zwischensequenzen scheint das Spielerlebnis unmittelbar zu sein. Die Abläufe der Handlung erfolgen in Echtzeit, die Entscheidungen des Spielers haben unmittelbare Konsequenzen für den Spielverlauf. Die Distanz zum Geschehen ist, verglichen etwa mit dem Kino oder dem Fernsehen, nicht nur durch die Nähe zum bildgebenden Monitor extrem verkürzt, vor allem die Beschränkung auf den einzelnen Spie-

lercharakter produziert womöglich das subjektive Erlebnis einer unmittelbaren Teilnahme am Kampfgeschehen, das durch die Egoperspektive als existentiell und in seiner interaktiven Einwirkung auf den Spielercharakter als authentisch wahrgenommen werden kann.

IV. Fazit

Hat man sich darauf verständigt, dass nicht eine objektiv bestimmbare ‚Wahrheit‘, sondern die Kategorie der ‚Glaubwürdigkeit‘ herausragende Bedeutung für die Entscheidung hat, ob einem Spiel Authentizität in seiner (historischen) Darstellung zugesprochen wird oder nicht, verbindet die hier schematisch unterschiedenen Strategien der Authentisierung ihre Absicht, das Vermittelte zeichenhaft in die Nähe eines unmittelbar authentischen Diskurses zu bringen. Die dahinter stehende Frage nach den formalen Eigenschaften von Computersimulationen in bestimmten diskursiven Praktiken könnte man als infiniten Annäherungsprozess simulativer Darstellungsverfahren an ein Ideal betiteln, das unerreichbar bleiben muss, kann der authentische Diskurs doch niemals ‚die Sache selbst‘ sein. Vielmehr ist er aus historischer Perspektive nach der kulturellen Auf- und Abwertung technischer Darstellungsverfahren hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit zu befragen. Welche Darstellungsverfahren gewählt werden, muss folglich aus diskursiven Praktiken abgeleitet werden, die wiederum gerade wegen der ontologischen Offenheit von Computern, die an sich nichts (oder nicht sehr viel) vorgeben, auf eine intermediale Perspektive verweisen, von der genannte Authentisierungsverfahren in Computerspielen rekonstruiert werden müssen.

Literatur

BARTHES, Roland: *Littérature et réalité*. Paris 1982.

BENDER, Steffen: *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?*

In: Angela Schwarz (Hg.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster 2010, S. 123-148.

BJORK, Staffan; Holopainen, Jussi: *Game design patterns*.

In: Katie Salen, Eric Zimmermann (Hg.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, London 2005, S. 410-438.

BOGOST, Ian: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, London 2007.

BOLTER, J. David; Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. 5. Auflage, Cambridge 2002.

BRUNS, Karin: *True Stories, Visual Lies? Bilder des Wirklichen in der Online-Kultur – am Beispiel von LONLEY GIRL 15 und SECOND LIFE*.

In: Michael Hofer, Monika Leisch-Kiesl (Hg.): *Evidenz und Täuschung: Stellenwert, Wirkung und Kritik von*

Bildern. Bielefeld 2008, S. 151-168.

COMOLLI, Jean-Louis: *Machines of the Visible*.

In: Teresa De Lauretis, Steven Health (Hg.): *The Cinematic Apparatus*. New York 1980, S. 121-142.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály: *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York 1990.

GALLOWAY, Alexander: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minnesota 2006.

LEGGEWIE, Claus: *Zur Einleitung: Von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerens*.

In: Erik Meyer (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt a.M. 2009, S. 9-28.

LEHMANN, Philipp et al.: *Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen*.

In: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer et al. (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games*. Wiesbaden 2008, S. 241-261.

MAULKO, Rüdiger: *Referenz und Computerbild. Synthetischer Realismus in den Bildmedien*.

In: Harro Segeberg (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2008, S. 26-51.

MÜLLER, Jürgen E.: *Remediation in sekundären (und primären) Welten. Zur gattungsspezifischen Paratextualität digitaler Spiele*.

In: Andrzej Gwóźdź (Hg.): *Film als Baustelle. Das Kino und seine Paratexte*. Marburg 2009, S. 273-287.

NAGENBORG, Michael: *Gewaltdarstellungen als Phänomen der Computerspielkultur*.

In: Tobias Bevc, Holger Zapf (Hg.): *Wie wir spielen was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz 2009, S. 265-280.

RICHTER, Sebastian: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld 2008.

SANDKÜHLER, Gunnar: *Der zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion*.

In: Erik Meyer (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt a.M. 2009, S. 55-65.

SCHMIDT, Siegfried J.: *Lernen, Wissen, Kompetenz, Kultur: Vorschläge zur Bestimmung von vier Unbekannten*. Heidelberg 2005.

WHITE, Hayden: *Metahistory: Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*. Frankfurt a.M. 2008.

WIESING, Lambert: Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt a.M. 2005.

WORTMANN, Volker: Authentisches Bild und authentisierende Form. Köln 2003.

Einführende Literatur – „Egoshooter“:

BENDER, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld 2012.

GÜNZEL, Stephan: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt, New York 2012.

SCHWARZ, Angela (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010.