

Exposé für das Dissertationsvorhaben von Lutz Schröder, M.A.

Titel

„Eine kompromisslose Sicht des Krieges basierend auf einer wahren Geschichte“
Geschichtsbilder in Strategiespiel, Ego-Shooter und Fahrzeugsimulation

Lutz Schröder · Großer Reitweg 10 · 25421 Pinneberg
Tel.: 0 41 01 . 6 45 36 · Mob.: 0 15 70 . 222 80 75 · Mail: Schroeder.Lutz@gmx.de
Matr.: 583 41 91

Inhalt

Kurzvorstellung	1
Relevanz des Vorhabens	1
Erkenntnisinteressen	3
Bestehende Schwierigkeiten der Analyse von digitalen Spielen	4
Methodisches Vorgehen	6
Forschungsstand	7
Arbeitsplan	9
Kostenplan	9
Literaturverzeichnis	10
Genutzte Webseiten	11

Kurzvorstellung

Computerspiele feiern in diesem Jahr ihr 30. Jubiläum. Wie Bücher, Filme und TV-Produktionen greifen auch sie neben fiktiven Szenarien auch Themen aus der realen Geschichte auf. In einer ersten Studie von Prof. Dr. Angela Schwarz wurden über 1600 PC-Spiele nachgewiesen, die den Nutzern das Angebot machen an vergangenen Ereignissen aktiv teilzunehmen. In meinem Promotionsvorhaben möchte ich einen Beitrag zu diesem Forschungsfeld leisten, das seitens der Geschichtswissenschaft bislang weitgehend vernachlässigt wurde. Am Beispiel historischer Kriege, die das dominierende Thema der genannten 1600 Spiele bilden, soll untersucht werden wie die Konflikte den Nutzern präsentiert und von ihnen rezipiert werden. Der Fokus wird dabei auf Spielen der Genres Strategie, Ego-Shooter und Fahrzeugsimulation liegen, da sich in diesen militärgeschichtliche Themen besonders konzentrieren. Neben der detaillierten Analyse ausgewählter Spiele wird die empirische Untersuchung von diesen den Kern meines Vorhabens bilden. Außerdem soll neben den Spielen selbst auch das bislang gänzlich vernachlässigte Feld der von Nutzern erstellten Zusatzinhalte, so genannte Modifikationen, Berücksichtigung finden.

Relevanz des Vorhabens

Computerspiele feiern dieses Jahr ihr 30. Jubiläum und erreichen ein immer größeres Publikum. Neben der jeweils aktuellen Generation von Kindern und Jugendlichen, die mit diesen aufwächst, nutzen auch zahlreiche Erwachsene weiterhin digitale Spiele. Dadurch ist der Nutzungsgrad von Video- und Computerspielen¹ in Deutschland immer größer geworden und liegt derzeit in der Altersgruppe der 14 bis 60 Jahre alten Menschen bei 45,4%, während er bei den 14 bis 30 Jahre alten sogar bei 71,5% liegt. Bevorzugtes Mediums bleibt jedoch der stationäre Computer, der von 26% aller Deutschen auch zum Spielen genutzt wird.² Daraus folgt, dass rund 21 Millionen Deutsche den Computer für diese Unterhaltungsmedien nutzen.

Von dieser Nutzung sind auch die von SCHWARZ als Historienspiele bezeichneten Spiele betroffen, in denen nicht nur Themen aus der Geschichte als Handlungskontext präsentiert werden, sondern auch mit diesen werben, wie bei dem Zitat im Titel meines Vorhabens zu erkennen ist.³ Dabei ist zunächst festzustellen, dass in allen populären Genres, vom Strategiespiel, über Ego-Shooter, Rollenspiele bis hin zu Geschicklichkeitsspielen, Themen aus der Geschichte aufgegriffen werden. Auch bezüglich der thematisierten Epochen und Zeiträumen sind alle von der Frühgeschichte bis zum 21. Jahrhundert abgedeckt. Neben dieser thematischen Vielfalt stellt SCHWARZ zudem fest, dass Historienspiele immer populärer geworden sind, was sich derzeit in Neuerscheinungen von 100 und mehr Spielen pro Jahr äußert.⁴

.....

1 Videospiele ist die in Deutschland gängige Bezeichnung für Spiele, die auf Spielekonsolen, wie der Playstation, Xbox oder Wii gespielt werden.

2 Gemittelte Werte aus BITKOM Presseerklärung vom 11.08.2010, online unter: Homepage BITKOM (01.07.2011). Neben dem Computer werden auch Spielekonsolen, Handys, Laptops, mobile Spielekonsolen und Set-Top-Boxen für Spiele genutzt.

3 Das Zitat entstammt der Verpackung des Spiels *Brothers in Arms: Hell's Highway*.

4 Vgl.: SCHWARZ: Pestverseuchte Kühe, S. 12f.

Trotz dieser Vielzahl an Spielen, wurden diese bislang kaum von der Geschichtswissenschaft beachtet, so dass zahlreiche Themen noch nicht untersucht worden sind. Zu nennen wäre etwa die Frage, warum die Entwickler jener Spiele Themen aus der realen Geschichte nutzen, anstatt sich auf fiktive Szenarien zu beschränken. Die Frage nach den Gründen ist wiederum mit jener zu marktwirtschaftlichen Erwägungen verknüpft, da das Erscheinen immer neuer Historienspiele die Annahme nahelegt, dass es auch Abnehmer für diese gibt.

Neben marktwirtschaftlichen Erwägungen und etwaigen Vorlieben der Nutzer, sind aus geschichtswissenschaftlicher Sicht insbesondere die präsentierten Spielinhalte und deren Rezeption interessant. Auffällig ist hier zunächst die Präferenz militärgeschichtlicher Themen.⁵ Während diese generelle Feststellung relativ leicht an Hand der Spielinhalte möglich ist, sind Untersuchungen zur spielerischen Umsetzung der Konflikte und ihre Rezeption durch die Spieler während des Spielens bedeutend aufwendiger.

Während jene Kriege zwar auch in zahlreichen anderen populären Medien, wie Film, Roman oder Dokumentation, präsentiert werden, bleibt der Nutzer in diesen stets der passive Beobachter des Geschehens und hat keinerlei Möglichkeiten selbst einzugreifen. In Historienspielen wird jedoch gerade dies geboten, so dass eine wesentlich intensivere Einbindung in das Geschehen stattfindet. Diese lässt größere Auswirkungen auf die Rezeption der Konflikte und erzeugte Geschichtsbilder zu diesen bei den Spielern, im Fachjargon auch Gamer genannt, erwarten.

Hierbei sind darüber hinaus auch die Auswirkungen nationaler Besonderheiten auf die Darstellungen von Kriegen von Belang. Da sehr viele Historienspiele von Entwicklerstudios aus den Vereinigten Staaten produziert werden, liegt der Fokus der Darstellungen empirisch gesehen meist auf den Kriegen, an denen jenes Land beteiligt gewesen ist. Übernimmt der Spieler in diesen etwa die Rolle eines amerikanischen Soldaten, der gegen deutsche, italienische oder japanische Soldaten kämpft, wie in den so genannten Weltkriegshootern⁶ oft der Fall, so erscheint zumindest von Seiten des Spiels eine einseitige Darstellung des Krieges naheliegend.

In Deutschland bestehen außerdem zwei weitere Besonderheiten. Auf Grund des deutschen Jugendschutz- bzw. Strafgesetzbuches bestehen sowohl bei der medialen Darstellung von Gewalt, als auch bei der Verwendung von nationalsozialistischen Symbolen enge Grenzen. Diese äußern sich in der Entfernung oder einer deutlichen Reduzierung von Gewaltdarstellungen (Blut, abgetrennte Körperteile, usw.) und der Verfremdung der genannten Symbole. Während die Bewertung der Gewaltdarstellungen bedingt durch die wechselnde Zusammensetzung des zuständigen Prüfungsausschusses unterschiedlich ausfällt,⁷ ist die Verwendung von nationalsozialistischen Symbolen in Deutschland verboten. Dies hat zur Folge, dass diese gänzlich aus Spielen entfernt werden müssen, sofern diese auf dem deutschen Markt erscheinen sollen.

Dies ist aus geschichtswissenschaftlicher Sicht in soweit problematisch, weil in Schlachten und

.....

5 Vgl.: SCHWARZ: Pestverseuchte Kühe, S. 10–13.

6 Eine gängige Bezeichnung für ein Subgenre der Ego-Shooter, da viele Historienspiele jenes Genres den Zweiten Weltkrieg als Handlungsraum hatten.

7 In Deutschland muss jedes Computerspiel vor der Veröffentlichung geprüft und mit einer Alterseinstufung versehen werden, andernfalls darf es nicht offen verkauft werden, vgl.: Homepage USK.

auf Schauplätzen im Zweiten Weltkrieg, an denen deutsche Soldaten beteiligt gewesen sind, entsprechende Symbole weit verbreitet waren. Werden diese entfernt, so liegen Auswirkungen auf die vermittelten Geschichtsbilder nahe. In der so genannten Lokalisation (Übersetzung, Anpassung an Besonderheiten) werden zudem oft nicht die Symbole entfernt, sondern auch Worte wie „Nazi“ durch „Deutscher“ ersetzt. Im Umkehrschluss kann daraus gefolgert werden, dass alle Deutschen Nazis waren, was nicht nur undifferenziert, sondern auch historisch falsch wäre.

Auch die reduzierten Gewaltdarstellungen bergen ein Problem für die Analyse von Historienspielen mit Kriegsthematiken. So besteht das Risiko, dass die Grausamkeit der realen Kriege verharmlost wird, wenn Tod und Verwundung auf dem Schlachtfeld nur in reduziertem Maße dargestellt werden. Darüber hinaus thematisieren Historienspiele empirisch betrachtet nur sehr eingeschränkt die Auswirkungen eines Krieges jenseits des Schlachtgeschehens. Dadurch fehlen etwa in Spielen zum Zweiten Weltkrieg neben dem generellen Leid der Zivilbevölkerung auch Auswirkungen von nationalsozialistischer Propaganda auf Armee und Bevölkerung oder die Verfolgung und Ermordung der Juden und anderer Gruppen. Ob diese Mängel bei der Darstellung von Kriegen von den Spielern wahrgenommen werden und wenn ja, welche Auswirkungen sich daraus ergeben, ist bislang noch nicht untersucht worden.

Losgelöst vom eigentlichen Spielgeschehen bedürfen außerdem noch weitere Punkte einer ausführlichen Betrachtung. Im Bezug auf die Dominanz von Kriegsszenarien stellt sich die Frage, wie sich diese auf das generelle Verständnis der Spieler von der menschlichen Geschichte auswirkt. Führt die Dominanz dazu, dass sich ein Bild der Geschichte entwickelt, nach dem diese lediglich eine Aneinanderreihung von Kriegen oder eine Vorbereitung auf diese gewesen ist, so bestünde die Aufgabe von Bildungseinrichtungen nicht nur in der Vermittlung von Wissen, sondern auch in der Korrektur entsprechend falscher Geschichtsbilder. Auch stellt sich die Frage, inwieweit Spiele dazu beitragen ein Bild von Krieg als legitimem Mittel der Konfliktlösung zu etablieren.

Erkenntnisinteressen

Mein Dissertationsvorhaben baut auf meiner Masterarbeit aus dem Jahr 2011 auf, die sich mit Möglichkeiten der Vermittlung von Geschichtswissen durch Historienspiele auseinandersetzte.⁸ In jener Arbeit war es mir gelungen nachzuweisen, dass im von mir näher untersuchten Strategiespiel *Empire: Total War* (E:TW, Sega 2009) zahlreiche aus der Fachliteratur belegbare Darstellungen und Zusammenhänge enthalten sind. Durch diese werden dem Spieler bei der Nutzung verschiedenste Informationen über das im Spiel thematisierte 18. Jahrhundert präsentiert, die er erkennen, verstehen und schließlich im Spielkontext praktisch anwenden muss.

Ausgehend von der Grundannahme, dass eine spielerische Vermittlung von Wissen möglich ist, möchte ich im Bezug auf Kriegsdarstellungen in Historienspielen untersuchen, wie diese von ihren Nutzern rezipiert werden und inwieweit die in ihnen präsentierten Geschichtsbilder übernommen werden. Für die Rezeption ist insbesondere die Angebot der Spiele von Bedeutung, selbst als Akteur

.....
8 SCHRÖDER: Spielerisch Geschichte lernen.

an vergangenen Ereignissen mitwirken zu können, wodurch auf die in anderen Medien verbreitete Ebene des passiven Beobachters verzichtet wird. Auch die Intentionen der Entwickler und Publisher sollen ergründet werden, nach der sie Themen aus der Geschichte wählen und mit diesen für Spiele werben.⁹

Dieser implizierte Authentizitätsanspruch und die große Bandbreite der in Spielen präsentierten Themen sollen in meinem Dissertationsvorhaben aus geschichtswissenschaftlicher Sicht untersucht werden. Neben der Frage, ob die Darstellungen einer Überprüfung standhalten, soll die Perspektive des Spielers eine Untersuchung erfahren. Bei dieser sollen die Rolle des Spielers und die ihm gebotenen Handlungsmöglichkeiten in den präsentierten Kriegsszenarien im Zentrum stehen.

Zu nennen wäre hier etwa die Rolle eines spezifischen Akteurs, der in einer konkreten historischen Situation agieren kann, was starke Parallelen zur Living History aufweist und sich etwa in Ego-Shootern findet. Als anderes Extrem wären Strategiespiele ohne konkrete Akteure zu nennen, in denen der Spieler zum Teil fast allmächtige Eingriffsmöglichkeiten hat und mit diesen selbst entscheiden kann, wie er vorgehen möchte.

In Historienspielen mit einem Akteur ist es darüber hinaus notwendig, diesen bis zur Erfüllung aller gestellten Ziele am Leben zu erhalten und damit das Spiel zu gewinnen. Während auch in Kriegen die Erreichung des Sieges ein zentrales Ziel war, bestand jedoch keine Garantie für einen bestimmten Charakter bis zur Erreichung von diesem zu überleben. Auf Grund dieser Unterschiede erscheint daher die Frage angebracht, mit welchen Mitteln die Entwickler das Überleben gewährleisten und wie es sich auf die Rezeption der präsentierten Geschichtsthemen auswirkt.

Neben diesen Aspekten, soll auch untersucht werden, wie ausgeprägt die Kriegsthematisierung unter den Historienspielen konkret ist. Dazu möchte ich alle Spiele erfassen, in denen historische Konflikte den Kern der Handlung bilden. Neben dem thematisierten Konflikt, sollen auch Genres und Erscheinungsdatum erfasst werden. Letzteres soll dazu dienen eine zeitliche Nähe zu realen Konflikten oder - sofern erkennbar - Häufungen der Thematisierung bestimmter Kriege in einem bestimmten Zeitraum erkennen zu können.

Bestehende Schwierigkeiten der Analyse von digitalen Spielen

Da die Analyse von Computerspielen bedingt durch die Möglichkeit der aktiven Teilhabe am Geschehen spezifische Unterschiede zu anderen Medien aufweist, werden zum besseren Verständnis der späteren Ausführungen zu digitalen Spielen die vier aus meiner Erfahrung wichtigsten Aspekte dargestellt. Dies sind audiovisuelle, strukturelle und narrative Aspekte. Darüber hinaus werden auch

.....
9 Beispiele wären neben dem Titel meines Vorhabens: „Die Geschichtsbücher nennen es Operation Market Garden, aber die Männer der 101. Luftlandedivision kennen es als Hell's Highway.“ Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung zu *Brothers in Arms: Hell's Highway*. „Spielen Sie die noch realistischere, ergreifende und historisch exakte Simulation...“ Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung zu *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific*. „Die letzten Schlachten: In Call of Duty: World at War müssen die Spieler die letzten und entscheidenden Tage einer Welt im Krieg überleben und den Vormarsch der Achsenmächte an verschiedensten Fronten in Europa und dem Pazifik aufhalten.“ Zitat in: Beschreibung zum genannten Spiel auf der Homepage des Publishers Activision.

die nutzergenerierten Inhalte thematisiert werden, die von Nutzern des jeweiligen Spiels entwickelt worden sind und bestehende Inhalte eines Spiels verändern oder neue hinzufügen.

Während die audiovisuellen Aspekte bei Spielen dem entsprechen, was der Spieler bei der Nutzung sieht und hört, stellen sie nur einen kleinen Teil von dem da, was das eigentliche Spielerlebnis ausmacht. Durch die Literaturrecherchen zu meiner Masterarbeit habe ich erkannt, dass zahlreiche Autoren sich vor allem auf diesen Aspekt konzentrieren und mit ihm versuchen, ihrem Publikum zu verdeutlichen, was die Inhalte und Handlungsmöglichkeiten eines Spiels ausmacht. Auf dieses Vorgehen werde ich in meiner Dissertation jedoch bewusst verzichten, da es zu kurz greift und die Darstellung der thematisierten Spielinhalte leicht verfälscht. Dies ist insbesondere der Fall, wenn weitere Erläuterungen des Gezeigten ausbleiben.

Zwar sehen und hören Gamer und Laien durchaus das Gleiche, wenn ein Mitschnitt einer Spielzene gezeigt wird, jedoch berücksichtigt der Gamer auf Grund seiner Erfahrung, dass das Gezeigte aus einem bestimmten Kontext stammt, der Aspekte beinhaltet, die nicht aufgezeichnet werden können. Die adäquate Wiedergabe dieser Aspekte stellt daher die zentrale Herausforderung einer Spieleanalyse da, die sich nicht allein an ein Fachpublikum richtet. Erschwert wird dies dadurch, dass es nicht möglich ist, die individuellen Spielerfahrungen neutral wiederzugeben.

Um einerseits die Auswirkungen dieses Problems möglichst gering zu halten und andererseits die Ausführungen zu Spielen anschaulich und verständlich zu halten, werde ich die jeweils thematisierten Spielabschnitte aus der Perspektive des Spielers darstellen. Dieses Vorgehen habe ich bereits bei meiner Masterarbeit gewählt und erhielt bezüglich der Verständlichkeit der Spieldarstellungen ein positives Feedback von Lektoren und Betreuern. Als Beleg von Aussagen und zur Erläuterung von Spielszenen werden sowohl Screenshots als auch unbearbeitete Mitschnitte von Spielszenen Verwendung finden, die ich selbst aufzeichnen werde.

Wichtig für das richtige Verständnis des audiovisuellen Aspekts und die Spielerfahrungen ist insbesondere der strukturelle Aufbau des behandelten Spiels. Anders als der erstgenannte Aspekt, ist dieser jedoch nur in geringem Umfang visualisierbar. Zu diesem Aspekt zähle ich neben den zu erfüllenden Zielen auch spielinterne Zusammenhänge, die Handlungsoptionen des Spielers und das dem Spiel zu Grunde liegende Regelsystem. Die adäquate Beschreibung von diesem Aspekt wird über eine Concept Map erfolgen, mit Hilfe derer verdeutlicht werden kann, wie Spielinhalte miteinander in Abhängigkeit von einander stehen.

Als Verbindung zwischen audiovisuellen und strukturellen Aspekten sehe ich die Narration an. Anders als in Filmen und anderen Medien, weist die Narration in Computerspielen jedoch weniger strikte Abläufe auf, da der Spieler letztlich entscheidet, wann er die notwendigen Handlungen ausführt, um Fortschritte in der Spielwelt auszulösen. Die Narration im Spiel erfolgt meist in Form einer erzählten Geschichte, in die der Spieler als Protagonist eingebunden ist. Jedoch gibt es auch Fälle, in denen eine solche Geschichte weitgehend oder sogar gänzlich fehlt. Die Mittel mit denen der Spieler dennoch dazu gebracht wird der Geschichte zu folgen - oder auch nur die Handlungen auszuführen um Fortschritte zu erzielen, wenn eine Geschichte fehlt - werden daher ebenfalls eine genaue Beschreibung erfahren.

Schließlich sollen erstmalig in der Geschichtswissenschaft auch nutzergenerierte Inhalte untersucht werden, die in Fachkreisen Modifikationen bzw. „Mods“ genannt werden. Da sich deren Umfang und Zweck sehr stark voneinander unterscheiden kann - so beseitigen einige Modifikationen nur Rechtschreibfehler, während andere die gesamte Spielmechanik ändern und viele neue Inhalte hinzufügen - werde ich mich in meiner Dissertation auf ausgewählte Aspekte konzentrieren. Dazu zählen ein Überblick über verschiedene Modifikationstypen, sowie die Bedeutung der Veränderbarkeit von Inhalten für das Spielgeschehen. Auch werde ich versuchen, die Motivation der Ersteller dieser Inhalte zu ergründen.

Methodisches Vorgehen

Auf Grund der überproportionalen Verbreitung von Kriegsthemen in Strategiespiel, Ego-Shooter und Fahrzeugsimulation werde ich mich auf diese Genres konzentrieren, jeweils ein Spiel genauer untersuchen und verschiedene weitere aus dem gleichen Genre für Vergleiche hinzuziehen. Für die detaillierte Analyse werden das Strategiespiel *Empire: Total War* (E:TW, Sega 2009), der Ego-Shooter *Call of Duty: World at War* (CoD, Activision 2008), sowie die Fahrzeugsimulation *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* (SH, Ubisoft 2007) ausgewählt. Die Auswahl der Spiele erfolgte an Hand der Kriterien Aktualität, Popularität und Umfang der enthaltenen Geschichtsbezüge.

Für die Aktualität habe ich darauf geachtet, dass ich keine Spiele auswähle, die erst vor wenigen Wochen oder Monaten erschienen sind und die zu Schreibbeginn gleichzeitig nicht älter als vier Jahre sind. Dies ist für die vollständige Analyse der ausgewählten Spiele wichtig, da zu neue Spiele oft so hohe Leistungsanforderungen haben, dass nicht jede Funktion voll genutzt werden kann, sofern kein extrem leistungsstarkes System zur Verfügung steht. Darüber hinaus führen gerade Modifikationen, die grafische Elemente verbessern, dazu, dass die Leistungsanforderungen des ursprünglichen Spiels weiter steigen. Da ich in meiner Dissertation auch diese nutzergenerierten Inhalte mit einbeziehen möchte, ist die geschilderte Einschränkung beim Alter der Spiele wichtig. Ein gewisses Alter der Spiele führt zudem dazu, dass mehr Modifikationen zur Verfügung stehen, da gerade umfangreiche Projekte häufig eine Entwicklungszeit von mehreren Monaten bis über einem Jahr haben.¹⁰

Der Popularitätsaspekt dient hingegen dazu auf eine möglichst große Zahl an Spielern für die geplante Befragung zurückgreifen zu können und damit die Voraussetzung eine höhere Repräsentativität zu gewährleisten. Außerdem führt eine große Zahl an Nutzern empirisch gesehen zu wesentlich zahlreicheren Beiträgen in Internetforen. Diese stellen eine wichtige Quelle für die Wahrnehmung von Spielen durch ihre Nutzer da, so dass sich in diesen Debatten über die Qualität eines Spiels oder einzelner Aspekte finden. Daher werde ich diese in meiner Dissertation als Quelle nutzen. Auch für Modifikationen sind Internetforen unumgänglich, da diese dort publiziert und diskutiert werden. Im Zusammenhang mit der Popularität soll auch die jeweilige Reihe untersucht werden, der die

.....

¹⁰ So wurde etwa die Modifikation „DarthMod Empire“ bereits im April 2009 veröffentlicht, etwa ein Jahr nach der Veröffentlichung des Spiels. Seit der Erstveröffentlichung wurde sie wiederholt erweitert, zuletzt im Mai 2011. Zur Entwicklungsgeschichte: Projektseite im Forum der Homepage von Total War Center.

näher behandelten Spiele entstammen, weil mehrere vorhandene Teile einer Reihe den Schluss nahelegen, dass diese etwas bietet, das sie bei den Spielern populär macht.

Der Umfang der präsentierten Geschichtsbezüge soll schließlich möglichst viele Ansatzpunkte für die Befragung und die Analyse der behandelten Historienspiele bieten. Die Präsentation der Geschichtsbilder in den drei ausgewählten Spielen unterscheidet sich dabei deutlich. In *E:TW* wird eine große Zahl an verschiedenen Informationen zum 18. Jahrhundert präsentiert, dass unter anderem die Bereiche Militär, Politik, Wirtschaft und Gesellschaft abdeckt. Bei *CoD* werden hingegen einzelne Schlachten nachgestellt, so dass sich die Präsentation auf militärische Themen, wie die vorhandenen Waffen, das Aussehen von Schiffen, Flugzeugen und Uniformen oder verschiedene Taktiken beschränkt. In *SH* liegt der Fokus wiederum auf der Simulation von Schiffen und Flugzeugen. Daher werden diese nicht nur im Aussehen sehr detailliert nachgestellt, sondern erfordern zudem ein großes Maß an Kenntnissen über die Funktionen technischer Geräte. Hier wären etwa die nautische Berechnung des Kurses oder die Ermittlung der Feuerlösung für Torpedos zu nennen.

Während entsprechende Inhalte zwar oft in großem Maße aus der Literatur belegbar sind, stellt sich jedoch die Frage, inwieweit die bloße Präsentation und der Umgang mit diesen mit der Vermittlung von Geschichtswissen vereinbar ist, wie es etwa in Schule oder Universität praktiziert wird. Um dies zu überprüfen, werde ich in den Fragebögen, die ich für den empirischen Teil meiner Dissertation anfertigen werde, besonderen Wert darauf legen das Verständnis der jeweils behandelten Geschichtsthemen bei den Nutzern der Spiele zu ergründen. Für jedes Spiel werden dabei eigene Fragebögen entworfen, die spezifische Spielinhalte berücksichtigen. Damit möchte ich sichergehen, dass Ergebnisse nicht durch zu allgemeine Fragen verfälscht werden.

Um mögliche Lernerfolge zu ergründen, werde ich zunächst versuchen die Herkunft des Wissens über die Themen aus den Spielen zu ergründen. So möchte ich bestimmen, ob vorhandenes Wissen zum Thema des Spiels aus Bildungseinrichtungen, der Literatur oder anderen Quellen, wie Dokumentationen, vorhanden ist. In einem zweiten Schritt versuche ich dann zu ergründen, wie die Spieler das jeweilige Historienspiel als Quelle für Geschichtswissen einschätzen und ob Sie den Eindruck haben, beim Spielen etwas über das jeweils behandelte Thema zu lernen. Anschließend überprüfe ich diesen Eindruck, indem ich sehr konkrete Fragen zu den im jeweiligen Spiel behandelten Geschichtsthemen stelle, die sich aus der Literatur belegen lassen. Mit Hilfe dieses skizzierten Vorgehens bei der Befragung erhoffe ich mir differenzierte Einblicke in die Wahrnehmung der Geschichtsthemen durch die Gamer zu gewinnen.

Forschungsstand

Die Darstellung von Krieg in digitalen Spielen ist eng mit der Kontroverse um Gewalt in den Medien verknüpft, bei der die Frage im Fokus steht welche potentiell negativen Auswirkungen die Nutzung von Medien mit entsprechenden Inhalten haben könne. So konstatieren CRAIG A. ANDERSON, DOUGLAS A. GENTILE und KATHERINE E. BUCKLEY, dass eine Steigerung der Aggressivität bei den

Nutzern nachgewiesen sei.¹¹ DAVID GROSSMAN und GLORIA DEGAETANO, sowie MANFRED SPITZER¹² sprechen hingegen davon, dass jene Spiele vom Militär entwickelt worden seien, um Soldaten Tötungshemmungen abzutrainieren und ihre Schussgenauigkeit zu verbessern.¹³ PHILIPPE SABLONIER und EVA-MARIA WÜRTH warnen hingegen,¹⁴ wie auch der „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“, der von zahlreichen deutschen Wissenschaftlern und Gruppen der Friedensbewegung unterzeichnet wurde, vor einer gezielten Militarisierung der Jugend.¹⁵

Literatur zu virtuellen Kriegen, welche die Besonderheiten des Mediums berücksichtigt, ist bedeutend seltener. Zu nennen wäre hier etwa die Monografie von HARTMUT GIESELMANN, der zu dem Schluss kommt, dass Spiele zwar ein verharmlosendes und entpolitisiertes Bild von Krieg vermitteln, während jedoch klar sei, wo die Grenzen zwischen Spielwelt und Realität lägen.¹⁶ Auch Aufsätze zu historischen Kriegen in Spielen gibt es bereits. Neben STEFAN WESENERs *Geschichte in Bildschirmspielen*, sind hier besonders STEFAN BENDERS *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden*, JAN PASTERNAKS *500.000 Jahre an einem Tag* und HEIKO BENDELS *Historischer Determinismus und historische Tiefe* zu nennen. Mit der Motivation der Gamer sich spielerisch mit Themen aus der Geschichte zu befassen, setzte sich hingegen PETER WOLF im Aufsatz *Der Traum von der Zeitreise* auseinander.

Detailanalysen einzelner Historienspiele sind von Seiten der Geschichtswissenschaft bislang noch nicht vorgenommen worden. Hierzu finden sich bislang lediglich Ansätze, wie in *Historie in Computerspielen: „Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt“* von STEFAN BAUR und *Freibeuter der Chronologie: Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“* von PETER WOLF.

Einen ersten umfassenderen Überblick zur Umsetzung historischer Themen in Computerspielen bietet der Sammelband von ANGELA SCHWARZ, sowie ein vor diesem erschienener Aufsatz derselben Autorin.¹⁷ Ein weiterer Ansatz, in dem darüber hinaus versucht wurde, die Rezeption des Spiels *Age of Empires II* (Microsoft 1999) durch die Gamer zu ergründen, wurde von NADIA KRAAM-AULENBACH und SHAHIEDA IBRAHIM vorgenommen.¹⁸ Eine darauf aufbauende Dissertation KRAAM-AULENBACHS untersuchte medienpädagogische Aspekte, wie die Förderung von problemlösendem Denken durch die Nutzung von Spielen.¹⁹

Mit dem Einsatz von Spielen als hilfreichem Mittel zur Wissensvermittlung haben sich unter anderem auch MARC PRENSKY und STEVEN JOHNSON befasst. Während PRENSKY die Game-based Learning Theorie entwickelte, nach der digitale Spiele die Fähigkeit zur selbstständigen Erschließung von Wissen förderten, befasste sich JOHNSON vor allem damit, wie Spiele aufgebaut sind und mit

11 ANDERSON; GENTILE; BUCKLEY: Violent Video Game Effects.

12 GROSSMAN; DEGAETANO: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht.

13 SPITZER: Vorsicht Bildschirm.

14 SABLONIER; WÜRTH: Mega Buster.

15 „Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden.“ Zitat in: Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen? Kölner Aufruf gegen Computergewalt, Homepage des Kölner Aufrufs mit Zielen, Forderungen und Unterzeichnern.

16 GIESELMANN: Der virtuelle Krieg.

17 SCHWARZ: Welt dominieren.

18 KRAAM-AULENBACH; IBRAHIM: Inhaltsanalyse und Auswertung.

19 KRAAM-AULENBACH: Interaktives, problemlösendes Denken.

welchen Mitteln diese ihre Nutzer dazu brächten, den Aufbau zu verstehen.²⁰

Arbeitsplan

Beginn	Ende	Tätigkeiten
Jul. 2011	Dez. 2011	Erschließung der drei näher untersuchten Historienspiele. Ermittlung der wesentlichen Literatur und weiterer unter Umständen wichtiger Spiele, sowie Beginn ihrer Erschließung.
Okt. 2011	Dez. 2011	Konzeption und Erstellung der Fragebögen zu den drei näher untersuchten Historienspielen in deutscher und englischer Sprache. Probeweises ausfüllen der Fragebögen von mir selbst und anderen Spielern. Optimierung der Fragebögen nach Feedback. Vertrautmachung mit dem Statistikprogramm SPSS für die spätere Auswertung der Fragebögen. Erschließung populärer nutzergenerierter Inhalte zu den untersuchten Fallbeispielen. Konzeption von Interviews mit den Erstellern von diesen, um die Intentionen zu ergründen.
Jan. 2012	-	Einstellung der Fragebögen in den offiziellen Foren zu den drei ausgewählten Spielen. Bewerbung dieser bei den Forennutzern. Einbeziehung der Forenmoderatoren und -administratoren, um die Befragung weiter zu fördern.
Jan. 2012	Dez. 2012	Auswertung der Fragebögen durch Eingabe in SPSS.
Jan. 2012	Feb. 2012	Erfassung aller Historienspiele mit einem Kriegsthema und deren Aufnahme in eine Liste über Onlinedatenbanken. Neben dem Namen des Spiels sollen zudem eine etwaige vorhandene Reihe, das Erscheinungsdatum, das Genre, der bzw. die thematisierten Krieg(e), die Alterseinstufung von USK (dt.), PEGI (EU) und ESRB (USA) erfasst werden. Verkaufszahlen werden nicht aufgenommen, da diese nur selten ermittelbar sind.
Mär. 2012	Okt. 2014	Wesentliche Schreibarbeiten der Dissertation
Okt. 2014	-	Abgabe der Dissertation

Kostenplan

Erwerb von Historienspielen für Analysen	600€
Erwerb von weiterer Software für die Erfassung der Spielinhalte	100€
Modernisierung der Hardware des eigenen PCs	800€
Summe	1500€

.....
²⁰ PRENSKY: Digital Game-based Learning; JOHNSON: Everything bad.
 Stand: 11.07.2011

Literaturverzeichnis

- ANDERSON, CRAIG A.; GENTILE, DOUGLAS A.; BUCKLEY, KATHERINE E.: *Violent Video Game Effects on Children or Adolescents. Theory, Research and Public Policy*, Oxford 2007.
- BAUR, STEFAN: *Historie in Computerspielen. „Anno 1602 - Erschaffung einer neuen Welt“*, in: *Werkstatt Geschichte 23* (1999), S. 83–91.
- BENDEL, HEIKO: *Historischer Determinismus und historische Tiefe - oder Spielspaß? Die Globalzeitstrategie von Paradox Interactive*, in: SCHWARZ: *Pestverseuchte Kühe*, S. 95–122.
- BENDER, STEFAN: *Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung*, in: SCHWARZ: *Pestverseuchte Kühe*, S. 123–148.
- GIESELMANN, HARTMUT: *Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel*, Hannover 2002.
- GROSSMAN, DAVE; DEGAETANO, GLORIA: *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Videospielen*, New York 2002.
- JOHNSON, STEVEN: *Everything bad is good for you. How today's popular culture is actually making us smarter*, New York 2005.
- KORTE, BARBARA; PALETSCHKE, SYLVIA (HG.): *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009.
- KRAAM-AULENBACH, NADIA; IBRAHIM, SHAHIEDA: *Inhaltsanalyse und Auswertung der Befragung des Spiels „Age of Empires: II The Age of Kings“*, o.O.u.J., online unter: fh-koeln.de
- KRAAM-AULENBACH, NADIA: *Interaktives, problemlösendes Denken im vernetzten Computerspiel*, Dissertation, Wuppertal 2002.
- PASTERNAK, JAN: *500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen*, in: SCHWARZ: *Pestverseuchte Kühe*, S. 29–62.
- PRENSKY, MARC: *Digital Game-based Learning*, St. Paul 2007.
- SABLONNIER, PHILIPPE; WÜRTH, EVA-MARIA (HG.): *Mega Buster. Kriegsgebiet Kinderzimmer. Eine Intervention zu Gewalt, Gesellschaft und Entwaffnung. Künstlerbuch und Themenreader*, Zürich 2009.
- SCHRÖDER, LUTZ: *Spielerisch Geschichte lernen? Analyse von unterhaltsamen Computerspielen mit historischem Kontext und ihre Verwendbarkeit im Game-based Learning*, unveröffentlichte Masterarbeit, Hamburg 2011.
- SCHWARZ, ANGELA (HG.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“*. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010.
- SCHWARZ, ANGELA: *„Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“*. Geschichte im Computerspiel, in: KORTE; PALETSCHKE (HG.): *History Goes Pop*, S. 313–340.
- SPITZER, MANFRED: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*, Stuttgart 2005.
- WESENER, STEFAN: *Geschichte in Bildschirmspielen*, in: BEVC, TOBIAS (HG.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, Berlin 2007, S. 141–164.
- WOLF, PETER: *Der Traum von der Zeitreise. Spielerische Simulationen mit Hilfe des Computers*, in: *GWU 47* (1996), S. 535–547.
- WOLF, PETER: *Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“*, in: *GWU 44* (1993), S. 665–670.

Genutzte Webseiten

ACTIVISION: Beschreibung des Spiel Call of Duty: World at War: http://www.activision.com/index.html#gamepage|de_DE|gameId:CoD5&brandId:CoD.

BUNDESVERBANDES FÜR INFORMATIONSWIRTSCHAFT, TELEKOMMUNIKATION UND NEUE MEDIEN e.V. (BITKOM): Presseerklärung vom 11.08.2010, http://www.bitkom.org/files/documents/Praesentation_PK_Gaming_11_08_2010.pdf.

FORUM VON TOTAL WAR CENTER, Unterforum: Empire: Total War Hosted Modifications, Thema: DarthMod Empire, <http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=1126>.

Kölner Aufruf gegen Computergewalt: Aufruf und Erstunterzeichner, <http://www.gwg-ev.org/cms/cms.php?fileid=411>.

UNTERHALTUNGS SOFTWARE SELBSTKONTROLLE (USK): Prüfverfahren, <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/>.

Alle Webseiten wurden zuletzt am 01.07.2011 aufgerufen.