

Felix Hagemann

Historische Computerspiele als Manifestation der Geschichtskultur

Die Darstellung des Zweiten Weltkriegs anhand von drei
Gattungen

Examensarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2015 GRIN Verlag
ISBN: 9783346114563

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/502906>

Felix Hagemann

Historische Computerspiele als Manifestation der Geschichtskultur

Die Darstellung des Zweiten Weltkriegs anhand von drei Gattungen

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Wissenschaftliche Hausarbeit im Rahmen der Ersten Staatsprüfung für das
Lehramt an Hauptschulen und Realschulen im Fach Geschichte,
eingereicht dem Landesschulamt – Prüfungsstelle Gießen -.

Historische Computerspiele als Manifestation der Geschichtskultur.

Eine Analyse der Darstellung des Zweiten Weltkriegs anhand von drei Gattungen

Verfasser:

Felix Hagemann

Studiengang: L2, Politik und Wirtschaft und Geschichte; 6. Semester

Inhaltsverzeichnis

Inhalt

1. Einleitung.....	6
2. Computerspiele.....	9
3. Computerspiele - Definitionen, Funktionen und Entstehung	10
4. Arten von Computerspielen – Herkömmliche Typologien.....	15
5. Nutzungsmotive, Faszination und Motivationspotentiale von Computerspielen	23
6. Chancen und Risiken bei der Benutzung von Computerspielen	29
7. Historische Computerspiele.....	38
8. Erscheinungsformen von Geschichte in historischen Computerspielen und die in ihnen enthaltene Vermittlung von Geschichtsbildern	39
9. Zwischen Realität und Fiktion – Inszenierte Bilder in historischen Computerspielen	45
10. Intermedialität – Historische Computerspiele im Zusammenspiel mit anderen Medien	49
11. Historisches Lernen in historischen Computerspielen?	55
12. Der Zweite Weltkrieg in historischen Computerspielen	59
13. Strategiespiel: Company of Heroes	61
14. First-Person-Shooter: Call of Duty	77
15. Fahrzeugsimulation: War Thunder	92
16. Deutsche Panzerfahrzeuge des Zweiten Weltkriegs – reale oder fiktive Darstellungsweisen?	100
17. Zusammenfassung der Ergebnisse	106
18. Ausblick	109
19. Verzeichnisse.....	111
20. Literaturverzeichnis	111
21. Verzeichnis der Internetressourcen	115
22. Abbildungsverzeichnis.....	117
23. Spieleverzeichnis	127
24. Filmverzeichnis.....	129

1. Einleitung

Computerspiele haben die Spielkultur und das Freizeitverhalten der Menschen einschneidend verändert. Dies liegt vor allem daran, dass Computer bereits heute in der Lage sind, jede beliebige Wunschwelt zu schaffen und sie glaubwürdig, also realistisch auszugestalten.¹ Dabei ist jedoch nicht nur die technische Umsetzung von Computerspielen hervorzuheben, sondern auch die Spielideen und Hintergrundthematiken, mit denen sich unterschiedliche Spiele befassen. Nicht nur Fernsehsendungen, Filme oder andere Medien transportieren Informationen über die Vergangenheit, auch eine Vielzahl von Computerspielen befasst sich zunehmend mit historischen Inhalten. Sie werden allgemein auch als historische Computerspiele oder Historienspiele betitelt. Bei deren Rekonstruktionen simulieren sie das Leben in vergangenen Jahrhunderten und verblüffen dabei durch eine Fülle teilweise sauber recherchierter Details.² Auch wenn diese Details zuweilen für die jeweiligen Inhalte des Computerspiels verbogen werden, so stellen sie doch einen Bestandteil der unter der Gesellschaft verbreiteten Geschichtskultur dar und bedürfen deshalb der kritischen Überprüfung.³ Insofern soll hier ein Versuch unternommen werden, deren geschichtskulturelles Potential zu analysieren, um sie aus didaktischer Sicht bewertbarer zu machen.

Da die Thematik des Zweiten Weltkriegs unter den Historienspielen als Themengebiet knapp 30% ausmacht und somit inhaltlich den größten Raum einnimmt, wird vordergründig auf deren inhaltliche Rekonstruktionen eingegangen. Folglich befasst sich diese wissenschaftliche Arbeit mit der Fragestellung, wie unterschiedliche Geschichtsbilder aus dem Zweiten Weltkrieg in ausgewählten historischen Computerspielen dargestellt werden. Dabei werden speziell drei Gattungen, die stellvertretend als Vorreiter bei der Erschaffung historischer Inhalte gelten, mit jeweils einem Einzelbeispiel, unter verschiedenen didaktischen und geschichtskulturellen Ansätzen betrachtet.

Die vorliegende Arbeit ist strukturell in drei Teile gegliedert, die wiederum einer gewissen Hierarchie folgen. Der erste Teil befasst sich mit dem Massenphänomen Computerspiele. Computerspiele stellen diesbezüglich einen Oberbegriff dar, der an der Spitze der hierarchischen Struktur steht. Dabei werden

¹ Vgl. Grosch, Waldemar (2002): Computerspiele im Geschichtsunterricht. Geschichte am Computer, Band 2, Schwalbach/Ts., S. 7.

² Vgl. ebd., S. 8.

³ Vgl. ebd.

Computerspiele auf ihre allgemeinen Bestimmungen hin differenziert, um vorab eine Erklärung dessen abzugeben, was Computerspiele eigentlich sind, wie sie entstanden, welche Funktionen sie innerhalb von Gesellschaften haben können, nach welcher Typologie sie zu unterscheiden sind, welche Nutzungs-, Faszinations- und Motivationspotentiale in ihnen stecken und welche Chancen und Risiken dadurch für den Nutzer entstehen können. Diese vorab durchgeführte Darstellung dient dazu, einen ersten Überblick über Computerspiele als allgemein geltendes Medium zu erhalten. Dabei werden grundsätzliche Ansichtsweisen und Theorien erläutert, und es wird aufgezeigt, warum Computerspiele einer kritischen Überprüfung unterliegen müssen. Allerdings werden nicht alle vorherrschenden Theorien betrachtet, sondern nur diejenigen, die den größten Zuspruch zu verzeichnen haben und für die Betrachtung historischer Computerspiele relevant sind. Auch die Auswahl der drei Gattungen soll innerhalb dieses Kapitels näher erläutert werden. Dabei soll ein erster Eindruck gewonnen werden, warum bei der Betrachtung historischer Kriegsspiele lediglich die hier angeführten Gattungen beziehungsweise Genres relevant sind und welche grundsätzlichen Merkmale sie zu verzeichnen haben.

Der zweite Teil befasst sich schließlich mit historischen Computerspielen, die als Unterkategorie der Computerspiele gelten und auf einem historischen Kontext aufgebaut sind. Dabei wird jedoch noch nicht auf eine bestimmte Thematik oder Gattung eingegangen, sondern auf den spezifischen Umgang von Historienspielen als Ganzes und deren geschichtskulturellen Perspektiven. Im Mittelpunkt steht dabei vor allem der Umgang historischer Computerspiele mit der Geschichte. Deshalb wird analysiert, in welchen Erscheinungsformen Geschichte grundsätzlich in solchen Spielen auftaucht und welche Geschichtsbilder dadurch vermittelt werden können; wie historische Computerspiele mit Fiktionen umgehen und in welchem Verhältnis sie zur Realität stehen; inwiefern Historienspiele mit anderen Medien interagieren um historische Inhalte zu transportieren; und ob durch sie die Möglichkeit des historischen Lernens ermöglicht wird. Um diese unterschiedlichen Ansätze zu analysieren werden an mehreren Stellen verschiedenste Beispiele von Historienspielen aufgezeigt, die stellvertretend für die inhaltlichen Ausführungen stehen und diese veranschaulichen. Dadurch soll der zugrundeliegende Charakter von historischen Computerspielen näher erläutert werden, bevor anschließend einzelne Aspekte bei der Analyse der Einzelbeispiele nochmals aufgefasst werden.

Den dritten Teil stellt somit die Analyse der drei Gattungen in Bezug auf den Zweiten Weltkrieg dar, dessen Thematik wiederum als Unterkategorie der Historienspiele gilt und anhand von jeweils einem Einzelbeispiel des jeweiligen Genres repräsentiert wird. Dabei beinhaltet jedes Beispiel einen didaktischen Schwerpunkt und wird zu Beginn auf dessen Aufbau, die Technik sowie die spielerische Qualität hin erläutert. Anschließend werden die transportierten Geschichtsbilder auf mögliche didaktische Auslegungen hin analysiert.

Das Echtzeitstrategiespiel „Company of Heroes“ beinhaltet den Schwerpunkt des historischen Lernens. Dabei wird genauer analysiert ob und wie das Historienspiel zum historischen Lernen verleitet und ob dessen Gewichtung durch externe Faktoren verstärkt werden kann.

Bei der Betrachtung des First-Person-Shooters „Call of Duty“ steht die Rekonstruktion der Schlacht um Stalingrad im Mittelpunkt. Dabei wird darauf eingegangen, inwiefern die rekonstruierte Schlacht auf historischen Fakten beruht und ob sie gemäß ihres historischen Umfangs repräsentiert werden. Diesbezüglich spielt jedoch nicht nur der eigentliche Verlauf der Schlacht eine bedeutende Rolle, sondern auch die zu jener Zeit vorherrschenden emotionalen Empfindungen und propagandistischen Ansichten. Ob und wie diese in „Call of Duty“ umgesetzt werden, soll an dieser Stelle ebenfalls berücksichtigt werden.

Die Militärsimulation „War Thunder“ legt den Fokus hingegen auf die Zurschaustellung von militärischen Kriegsgeräten. Dabei spielt die authentische Rekonstruktion dieser Gerätschaften eine übergeordnete Rolle. Ob dieses Historienspiel jedoch auch tatsächlich auf realen Begebenheiten beruht, soll am Beispiel der deutschen Panzerfahrzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg genauer untersucht werden.

Nach der Betrachtung der einzelnen Gattungen werden die wichtigsten analytischen Ergebnisse sowie die daraus transportierten Geschichtsbilder nochmals zusammengefasst. Diese Zusammenfassung verschafft nochmals einen Überblick darüber, wie der Zweite Weltkrieg in den jeweiligen Beispielen dargestellt wird und welche Schwerpunkte er innerhalb der Spiele zu verzeichnen hat. Allerdings ist darauf zu verweisen, dass die hier angeführten Einzelbeispiele durchaus als ideale Vorbilder betitelt werden können. Es gibt zuweilen eine Fülle an historischen Computerspielen, die mit dem Setting des Zweiten Weltkriegs äußerst dilettantisch umgehen. Andererseits gibt es jedoch auch diejenigen, die wiederum noch faktischer ausgelegt sind und deshalb aus historischer Sicht sogar prägnanter sind. Um dies zu untersuchen, unterliegen auch diese

Spiele einer kritischen Analyse. Demnach erscheint es sinnvoll über diese Arbeit hinaus weitere Analysen von Historienspielen durchzuführen, um einen Gesamtüberblick zu erhalten, der stetig durch Neuerscheinungen ergänzt werden kann. Die Computerspielforschung ist infolgedessen bei weitem noch nicht am Ende, sondern befindet sich eher in einer Endlosschleife, die aufgrund der wachsenden technischen Spirale immer verworrener wird.

Deshalb wird letztlich im Ausblick auf den zu erwarteten Verlauf der Computerspielbranche in Bezug auf historische Computerspiele verwiesen. Dabei soll angeführt werden, welche Entwicklungen Historienspiele inhaltlich zu erwarten haben.

Da Unmengen an Forschern sich bereits mit dem Phänomen Computer und Computerspiele befasst haben, ist dieser Bereich bereits durch zahlreiche Publikationen abgedeckt. Allerdings ist darauf zu verweisen, dass überwiegend allgemeine Theorien zu diesem Forschungsstand entwickelt worden sind, innerhalb dieser werden Fallbeispiele - wenn überhaupt - nur oberflächlich behandelt. Einzelne, detaillierte Betrachtungen entfallen zumeist. Das liegt vor allem daran, dass eine vollständige Analysearbeit überhaupt erst durch die eigene Benutzung und die damit zusammenhängende Aufarbeitung des Computerspiels ermöglicht wird. Deshalb sind literarische Werke, die sich speziell auf die Analyse einzelner Spiele beziehen und diese aus sämtlichen Blickwinkeln thematisieren, eher selten. Dennoch werden die bereits vorherrschenden Publikationen auch hier als Grundlagen herangezogen und anschließend auf die Analyse einzelner Spiele übertragen.

2. Computerspiele

Computerspiele sind in unserer heutigen Gesellschaft allgegenwärtig. Sie haben nicht nur die Spielkultur der Nutzer, sondern auch ihr Freizeitverhalten verändert.⁴ Aber nicht nur in der Gesellschaft wächst das Interesse an Computerspielen stetig, auch die Wissenschaft beschäftigt sich zunehmend mit diesem Phänomen. Unter dem Banner der „Game Studies“ sammeln sich Wissenschaftler, um das Mysterium des Computerspiels genauer zu analysieren.⁵ Auch

⁴ Vgl. Grosch, Waldemar (2002): Computerspiele im Geschichtsunterricht. Geschichte am Computer, Band 2, Schwalbach/Ts., S. 7.

⁵ Vgl. Deterding, Sebastian (2005): Die Spielsaison ist eröffnet. Einführung, <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63645/einfuehrung> (Aufgerufen am 01.07.15; 09:00 Uhr).

die vorliegende wissenschaftliche Arbeit befasst sich mit der Charaktergestalt der Computerspiele. Zunächst soll darauf verwiesen werden, was Computerspiele sind, welche Funktionen sie ausüben können, wie sie entstanden sind, welche Arten von Computerspielen existieren, aus welchen soziologischen Gründen Individuen Computerspiele verwenden, wie diese selbst das Nutzungsverhalten jedes Einzelnen beeinflussen und welche pädagogischen Chancen und Risiken aus ihrer Benutzung resultieren. Diese Fragestellungen unterliegen einer gewissen Notwendigkeit der Beantwortung, damit Computerspiele weiterführend auf deren geschichtskulturellen Wert hin analysiert werden können. Erst wenn sie genauer betrachtet worden sind und dadurch ein wissenschaftliches Grundverständnis geschaffen worden ist, können historische Computerspiele als Unterkategorie der Computerspiele thematisiert werden. Das Kapitel stellt somit den Einstieg in die vorliegende Arbeit dar und gibt einen ersten Überblick darüber, mit welcher Kategorie von Medien sich diese befasst.

3. Computerspiele - Definitionen, Funktionen und Entstehung

„Eine klare und vor allem umfassende Definition des Begriffs ‚Computerspiele‘ zu geben, ist nicht einfach. Das liegt in erster Linie an der Mannigfaltigkeit des Phänomens, das durch diese Bezeichnung abgedeckt werden muss.“⁶ Computerspiele werden nicht nur auf dem heimischen PC gespielt, sondern auch für Spielkonsolen entwickelt. Grundsätzlich sind sie Medien beziehungsweise Computerprogramme, die in digitaler Form gespielt werden können.⁷ Sie sind in jedem Fall an ein technisch-apparatives System gebunden und ermöglichen den Nutzern an einer virtuellen Wirklichkeit unmittelbar teilzunehmen.⁸ Darüber hinaus sind sie aber auch immer als ein transmediales Phänomen zu verstehen, weil sie nicht von einer bestimmten Darstellungsform, einem spezifischen Medium oder der konkreten Spielerkonstellation abhängig sind.⁹ Deshalb werden sie meist auch als Bildschirmspiele betitelt. Demnach umfassen Computerspiele alle interaktiven, non-linearen Medien, die mit Hilfe audiovisueller Wiedergabe das Spielen ermöglichen oder Spiele für Lernzwecke. Das

⁶ Wimmer, Jeffrey (2013): Massenphänomen Computerspiele, Konstanz, S. 13.

⁷ Vgl. Freyermuth, Gundolf S. (2015): Games. Game Design. Game Studies. Eine Einführung, Bielefeld, S. 45.

⁸ Vgl. Zumbansen, Lars (2008): Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierung in Phantastischen Bildschirmspielen, München, S. 77.

⁹ Vgl. ebd.

Trägermedium oder Wiedergabesystem ist dabei unwesentlich.¹⁰ Es kann sich folglich um eine Spielekonsole oder den heimischen PC handeln. „Zwar besitzt jede Spieleplattform spezifische und dabei vor allem technische Eigenheiten, die Begriffe Computerspiel und Computerspielen stellen aber aus alltagskultureller Perspektive den größten gemeinsamen Nenner der verschiedenen Phänomene dar, um über diese Art von Spielen als Einheit reden zu können.“¹¹

Das Spiel an sich ist eine freiwillige Beschäftigung von Einzelnen oder Gruppen, die entweder mit dem Spiel oder untereinander interagieren wollen sowie die Existenz eines Spielfeldes und das Vorhandensein von Spielregeln akzeptieren.¹² Demnach repräsentieren Computerspiele eine bedeutende sozialisatorische Funktion, da die Spieler miteinander in Verbindung treten und dadurch Wertvorstellungen oder Verhaltensweisen erlernt werden können.¹³ Als Spielort dient in diesem Fall ein digitaler Raum, wie beispielsweise das Internet, das die Spielteilnehmer aufsuchen, um miteinander zu interagieren. Das Netz hat somit die Funktion eines Kanals, in dem sich die Spieler frei bewegen und miteinander kommunizieren können.¹⁴

Darüber hinaus haben Computerspiele auch eine gewisse Bildungsfunktion, dadurch, dass einige von ihnen speziell als Lernsoftware entwickelt werden. Inwiefern Spiele, die ursprünglich auf die spielerische Funktion abzielen, trotzdem einen bildungspolitischen Anspruch verfolgen - ob bewusst oder unbewusst - wird an späterer Stelle nochmals aufgegriffen.

Computerspiele grundsätzlich als neuzeitliche Phänomene darzustellen, die sich erst im letzten Jahrzehnt entwickelt haben, ist allerdings unzutreffend. Ihr Ursprung reicht bis in die 60er Jahre zurück, in denen W. Higinbotham eine Art elektronisches Tennisspiel entwickelte und damit den Grundstein für den Entwicklungsweg der Computerspiele legte (siehe Abb. 1).¹⁵ Bei diesem revolutionären Schritt in ein neues Spielezeitalter wurde der Tennisball mittels elektronisch erzeugter Schläger gelenkt, wodurch er sich auf einem Oszillographen hin und her bewegte. Da allem Anschein nach die Gesellschaft diesen Schritt allerdings als unbedeutende Spielerei empfand und kein Absatzmarkt vorhanden war, galt erst das 1972 entwickelte Spiel „Pong“ von Nolan Bushnell als

¹⁰ Vgl. ebd.

¹¹ Wimmer, Jeffrey (2013): Massenphänomen Computerspiele, Konstanz, S. 14.

¹² Vgl. ebd., S. 13f.

¹³ Vgl. Noller, Peter/Paul, Gerd (1991): Jugendliche Computerfans. Selbstbilder und Lebensentwürfe – Eine empirische Untersuchung, Frankfurt am Main, S. 29.

¹⁴ Vgl. Wimmer, Jeffrey (2013): Massenphänomen Computerspiele, Konstanz, S. 16.

¹⁵ Vgl. Mayer, Werner Paul (1992): Aufwachsen in simulierten Welten. Computerspiele – die zukünftige Herausforderung für Eltern und Erzieher, Frankfurt am Main, S. 19.

erstes Bildschirmspiel (siehe Abb. 2).¹⁶ Auch Bushnell stieß zu Beginn mit dem von ihm entwickelten Spiel bei den Spielzeugherstellern auf Ablehnung und gründete deshalb seine eigene Firma „Atari“, die später als marktbeherrschendes Monopol in die Geschichte einging.¹⁷ Damit erschuf er einen ganz neuen Markt, der im Laufe der Zeit stetig wuchs. Das von Higinbotham 1958 entwickelte Spiel war somit die Grundlage, konnte jedoch aufgrund der fehlenden Referenzen nicht als erstes Bildschirmspiel anerkannt werden. Infolgedessen gilt „Pong“ als erstes Computerspiel, wodurch die Ära der Computerspiele im Jahre 1972 eingeläutet wurde.



Abb. 1: Tennis for Two (1958)

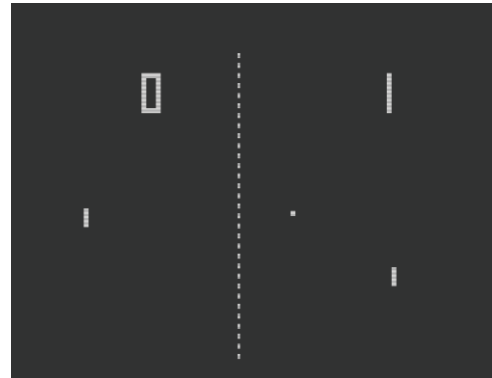


Abb. 2: Pong (1972)

Seit seiner Entstehung erlebte das Computerspiel einen rasanten Aufstieg bis zur Gegenwart, sowohl im Bereich der technischen Weiterentwicklungen, als auch durch Innovationen der Hardwareausstattung.¹⁸ Dadurch stieg nicht nur die graphische Prägnanz der Bilder, die heutzutage der Spielfilmqualität Konkurrenz macht, es konnten auch aufwändigere Spiele entwickelt werden, an denen ganze Entwicklungsabteilungen beteiligt waren. Hierbei ist allerdings nicht nur die detaillierte Visualisierung von Computerspielen zu nennen, sondern auch die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten, in die der Spieler hineingesetzt wird.¹⁹ Dem Spieler wird ermöglicht, eigenständige Entscheidungen zu treffen, die wiederum das gesamte Spielgeschehen verändern können. Mit der stetig wachsenden Realitätsnähe ist jedoch auch darauf zu verweisen, dass sich

¹⁶ Vgl. ebd.

¹⁷ Vgl. Grosch, Waldemar (2002): Computerspiele im Geschichtsunterricht. Geschichte am Computer, Band 2, Schwalbach/Ts., S. 11.

¹⁸ Vgl. Mayer, Werner Paul (1992): Aufwachsen in simulierten Welten. Computerspiele – die zukünftige Herausforderung für Eltern und Erzieher, Frankfurt am Main, S. 21.

¹⁹ Vgl. ebd.