

Die Disziplin der Game Studies gewinnt auch in Deutschland immer mehr Fahrt. Mit *Welt|Kriegs|Shooter: Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* liegt nun ein neuer Sammelband vor, der sich mit der wissenschaftlichen Auseinandersetzung von digitalen Spielen beschäftigt. Mit zweien der Herausgeber traf sich **RUDOLF INDERST** auf einen interessanten Games-Plausch.



[Einen Game-Studies-Sammelband also. Warum macht man sich die Arbeit?](#)

**Christian Huberts (CH):** Gegenfrage: Warum nicht? Computerspiele sind ein fester Teil unserer Gesellschaft und beginnen mehr und mehr unsere Kultur zu prägen. Als Kulturwissenschaftler sehe ich meine Aufgabe darin, genau das sicht- und beschreibbar zu machen. Gerade in Deutschland führen die Game Studies jedoch noch ein relatives Schattendasein, müssen sich anderen akademischen Disziplinen unterordnen oder werden manchmal sogar gänzlich ignoriert. Der Sammelband ist unser Beitrag dazu, die heimischen Game Studies weiter zu stärken und dabei deutlich zu machen: Computerspiele können uns einiges über unsere Kultur erzählen, zum Beispiel auch über ihre Geschichte!

**Sebastian Standke (SS):** Des Weiteren ist es eine besondere Herausforderung. Im Bereich der Game Studies haben wir noch die Freiheit, Möglichkeit sowie Notwendigkeit ein neues Instrumentarium zur Erforschung von Computerspielen zu konstruieren. Anstatt jedoch nur eine festgelegte Ansicht in Form einer Monografie zu präsentieren, beschlossen wir - Tim Raupach, Daniel Appel, Christian und ich - einen Sammelband mit möglichst vielen verschiedenen Nuancen zu publizieren. Denn viele AutorInnen bieten auch viele verschiedene Perspektiven, was den Sammelband ja überhaupt erst spannend macht.

**War...what is it good for?**

[Erst einmal die Legitimationsfrage, zwinker, zwinker: Welcher ist der beste First oder Third Person Shooter aller Zeiten?](#)

**CH:** Das ist nicht so leicht zu beantworten. Wenn ich Lust auf clevere, lineare Action habe, fahre ich am besten mit ›*Half Life 2*‹. Ansonsten ist mir ›*Deus Ex*‹ in allerbesten Erinnerung. Kaum ein First Person Shooter vorher oder nachher hat mich so oft überraschen können. Vor allem weil die Spielwelt selbst so viel über ihre Geschichte preisgibt. Überall gibt es Hinweise auf tagespolitische und historische Ereignisse, Tagebucheinträge, Romanausschnitte und Briefe. Nur wer da fleißig recherchiert und sich aus den ganzen Puzzleteilen die eigentliche Story zusammenbastelt, wird davor bewahrt, schwere, moralische Fehler zu

begehen. Das wäre eigentlich auch mal ein sehr schöner Ansatz für einen Weltkriegsshooter!

**SS:** Kein Shooter im Gegner-töten-Sinne, aber dennoch: Meine Favoriten sind ›Portal‹ und ›Portal II‹. Anstatt mir lediglich den Weg freizuschießen, um den Raum zu erobern, muss ich Verknüpfungen innerhalb des Raums mir erschließen wie erschließen zugleich. Dabei besitzen auch beide Teile eine grandiose Narration. Interessant ist dabei, dass nicht ›Portal‹ und ›Portal II‹ die Geschichte brauchen, um ein sehr gutes Spiel zu sein. Es ist eher andersrum: Die Narration der beiden Teile braucht das Medium Computerspiel, um überhaupt erzählt werden zu können. Aber dazu kann man wohl dieses Jahr noch im Sammelband ›Build ,em up – Shoot ,em down: Körperlichkeit in digitalen Spielen‹ mehr lesen.

### Zurück zum Band: Die ganze Spielewelt macht momentan einen auf ›Modern Warfare‹ – warum das Subgenre »Weltkriegsshooter«?

**SS:** ›Call of Duty‹, ›Medal of Honor‹, ›Battlefield‹, ›Brothers in Arms‹ sind allesamt erfolgreiche Spieleserien, deren Ursprungsszenario der Zweite Weltkrieg war. ›Brothers in Arms‹ spielt bis heute darin, ›Medal of Honor‹ hat erst beim elften Teil etwas Neues ausprobiert. Es scheint also durchaus ein gewisses Wiederverwendungspotenzial für dieses Setting zu geben, das man hinterfragen und erforschen muss. Unser Wissen über Kriege kommt eben nicht nur aus Schulbüchern, im Gegenteil: Die meisten unserer Bilder über den Zweiten Weltkrieg dürfte meine Generation aus Filmen wie ›Saving Private Ryan‹ und eben den genannten Computerspielen kommen.

**CH:** Außerdem handelt ja auch die ›Modern Warfare‹-Reihe im Grunde genommen von einem fiktiven Dritten Weltkrieg. Wie jede Genreinteilung ist aber der Begriff »Weltkriegsshooter« lediglich ein Kunstgriff, der unseren Forschungsgegenstand etwas einzugrenzen hilft. Seit dem 1999 erschienenen, ersten Teil der ›Medal of Honor‹-Serie kam alljährlich eine ziemliche Flut von Shootern auf den Markt, die in der Zeit des Zweiten Weltkriegs spielen. Dieser Trend ebbt zwar langsam ab und macht modernen Schlachtfeldern Platz, für uns stellt sich jedoch nach wie vor die Frage, was uns die First Person Shooter über dieses historische Ereignis ernsthaft vermitteln können. Dennoch haben wir uns dazu entschieden auch andere Kriege und Katastrophen – wie den Vietnamkrieg oder den Reaktorunfall in Tschernobyl – mit in den Band aufzunehmen, die nicht komplett in das Schema »Weltkriegsshooter« passen.

### Der Krieg als Vater der Dinge?

#### Machte Euch die Arbeit zu neuen Menschen?

**CH:** Sicherlich nicht zu neuen Menschen, aber doch zu etwas schlaueren und vorurteilsfreieren. Als ich angefangen habe, mich mit ›Call of Duty: World at War‹ zu beschäftigen, hatte ich ziemliche Vorbehalte gegenüber dem ganzen Konzept »patriotische US-Soldaten gewinnen spektakulär den Krieg«. Nach längerer Beschäftigung war aber klar, dass ›Call of Duty‹ erstens sehr viel Spaß machen kann und zweitens, dass es, trotz all seiner politischen Naivität und spielerischen Trivialität, recht ironisch und clever daherkommt. Wer sich in seiner Forschungsarbeit nicht von vorschnellen Werturteilen lösen kann, hat eigentlich nichts in der Wissenschaft zu suchen. Wir haben uns von dem vermeintlichen Schund nicht abschrecken lassen und Weltkriegsshooter stattdessen, wie jedes andere Kulturartefakt auch, sehr ernst genommen. Mit spannenden und überraschenden Ergebnissen.

**SS:** Darf ich auch einfach nur zustimmend nicken? Ja? Gut.

#### Wie lief die Zusammenarbeit mit dem Verlag?

**CH:** Dazu kann Sebastian auf jeden Fall mehr sagen, weil er fast die gesamte Kommunikation mit dem Verlag übernommen hat. Die Zusammenarbeit verlief aber absolut reibungslos und wir sind sehr froh, dass der Verlag Werner Hülsbusch in Sachen Game Studies ganz vorne mitspielt und unser Buchprojekt sofort freundlich

aufgenommen hat.

**SS:** Die Kommunikation mit Werner Hülsbusch verlief einwandfrei. Das Endkorrektur der Beiträge war sehr konstruktiv; er hat einige Sachen entdeckt, die mir niemals beim wiederholten Lesen aufgefallen wären. Es war sehr hilfreich für uns, dass wir einen Profi – der dazu auch noch an der Thematik interessiert ist – an der Seite hatten.

#### Sind denn weitere Bände in Planung?

**CH:** Noch ist nichts Konkretes geplant, aber da wir beide weiterhin an der Erforschung von Computerspielen interessiert sind, wird es sicherlich früher oder später weitere Game-Studies-Sammelbände von uns geben. Aller Voraussicht nach arbeite ich bald als Doktorand in einem Forschungsprojekt zur Geschichtsvermittlung im Computerspiel. Sehr gut möglich also, dass dabei weitere Bücher zum Thema entstehen.

**SS:** Zurzeit schreibe ich noch an zwei Beiträgen für Game-Studies-Sammelbände, aber als Herausgeber sehe ich mich dieses Jahr nicht mehr. 2013 neigt sich mein Master-Studium der Inszenierung der Künste und Medien in Hildesheim dem Ende zu; daher bleibt erstmal wohl wenig Zeit für neue Publikationen. Aber wie Christian schon sagte: Das Interesse an der Game-Studies-Forschung bleibt!

#### Abschlussfrage: Wenn Ihr nur einen Artikel als typisch für den Band hervorheben müßtet, welcher wäre das?

**CH:** Das ist ebenfalls schwer zu beantworten, weil das stilistische und thematische Spektrum unseres Sammelbandes sehr groß ist. Ich mag aber Sebastians Text zu den burlesk-komischen Elementen in *Call of Duty* sehr gerne, weil er deutlich macht, was sich für überraschende kulturgeschichtliche Bezüge in Weltkriegsshootern entdecken lassen. Selbst moderner, vermeintlich trivialer Trash hat seine Wurzeln meistens in älteren und etablierteren kulturellen Darstellungsformen. Der Splatter-Film hatte das Pariser Théâtre du Grand Guignol, warum also nicht der Weltkriegsshooter das deutsche bürgerliche Lachtheater des 19. Jahrhunderts? Solche Texte helfen, Computerspiele in einen größeren kulturellen Kontext einzuordnen und verdeutlichen auch die Relevanz unvoreingenommener, interdisziplinärer Game Studies.

**SS:** Ich kann mich da schwer festlegen. Wenn es um die Form des Sammelbands geht, dann wäre Christians Metatext über das Ende des Kriegs in *Call of Duty: World at War* wohl das passendste Beispiel. Christians Schreibstil ist essayistisch: Sein Text liest sich zwar sehr leicht, bietet aber dennoch wissenschaftliche Exaktheit in Reinform. Wenn es jedoch um die Herangehensweise in den Beiträgen selbst geht, so würde ich Christof Zurschmittens Text über die Zone als Ort der Erinnerung in ›*S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl*‹ hervorheben. Zurschmittens Text beschäftigt sich mit den vielen Details im Spiel, aber auch um das Spiel herum. Wie ist das Spiel entstanden, was sagt das Spiel über das Ereignis aus, was sind die weiteren Möglichkeiten – ich war absolut begeistert, als ich diesen Text las. Das machen für mich generell gute Beiträge aus: Es bleiben den LeserInnen am Ende viele kleine Gedanken. Bei Game-Studies-Beiträgen kommt hinzu, dass sich die LeserInnen auch zurück ans Spiel erinnern.

| [RUDOLF INDERST](#)

#### Titelangaben

[Daniel Appel u.a. \(Hrsg.\): Welt|Kriegs|Shooter](#)

Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?

Glückstadt: Hülsbusch 2012

232 Seiten, 28,50 Euro

| [Erwerben Sie dieses Buch portofrei bei Osiander](#)