

DAS DRITTE REICH ALS NERVENKITZEL: FORMEN DES UMGANGS MIT NAZI-DEUTSCHLAND UND DEM ZWEITEN WELTKRIEG IN DER ZEITGENÖSSISCHEN POPULÄRKULTUR

EVA KINGSEPP

Man kann zwar sagen, dass die Nazis und das Dritte Reich seit dessen historischer Existenz in der westlichen Populärkultur stets eine prominente Rolle gespielt haben, doch scheint sich das Interesse daran in den letzten Jahren eher noch gesteigert zu haben. Ständig wird in Filmen, Büchern, Comics und nicht zuletzt in Computerspielen der Kontext des Zweiten Weltkriegs verwendet, bisweilen sogar im Zeichen offenkundiger Medienkonvergenz nach dem Motto: »Lies das Buch, sieh den Film, spiel das Spiel!« Neue, unablässig verbesserte Möglichkeiten der Digitaltechnologie zur Schaffung und – speziell im vorliegenden Fall – zur Nachschöpfung realistischer historischer Szenarien werden bei Projekten zur virtuellen Geschichtsdarstellung in Museen, TV-Dokumentationen und populären Filmen gleichermaßen erfolgreich eingesetzt. Doch im weiten Feld der Computerspiele, wo der Zweite Weltkrieg den narrativen Rahmen für ein ganzes Subgenre abgibt, findet dieser Trend vielleicht seinen lebhaftesten Ausdruck. Damit jedoch das Gefühl einer Zeitreise oder, wie ich es in einer früheren Computerspiel-Analyse genannt habe (vgl. Kingsepp 2005), ein Gefühl der Immersion, des Eintauchens in die Geschichte, entstehen kann, muss sich das visuelle und auditive Erleben des Filmbetrachters oder Spielers erfolgreich mit seinem Vorwissen und seinen Annahmen verbinden – Bedingungen, die weitgehend von verschiedenen kulturell reproduzierten Mythen beeinflusst werden. Folglich besteht zwischen den historischen Mythen (die oft in medialen Texten reproduziert werden) und der Sinnstiftung beim Publikum eine dialektische Beziehung – was wiederum zu weiterer Neuschöpfung der Mythen

in der Gesellschaft führt.¹ Meistens folgt auf die Mythifizierung der Geschichte deren Banalisierung; mit der Reduktion von Geschichte auf ein Spektakel ist die Reduktion historischer Ereignisse auf eine Alltagsware verbunden, die sich für Freizeitvergnügungen und billigen Nervenkitzel benutzen lässt. Beim Publikum wird dies jedoch, wie der folgende Beitrag zeigt, nicht immer gern gesehen. So bleibt, wenn es um Krieg im Kontext einer Populärkultur geht, die Frage: Können solche Darstellungen überhaupt etwas anderes sein als banal?

Im Folgenden soll ein zentraler Aspekt meiner Dissertation vorgestellt werden: *Mythen über die »wahre« Erfahrung von Krieg und Tod* im Kontext populärer Filme und Computerspiele über das Dritte Reich und den Zweiten Weltkrieg, sowie die Wahrnehmung solcher Mythen bei Angehörigen einer kulturellen Gemeinschaft, die ich verkürzend als »Enthusiasten des Dritten Reiches« bezeichne. Es handelt sich bei diesen von mir Interviewten um Personen, die ein großes Interesse am Zweiten Weltkrieg und am Dritten Reich teilen, die sich jedoch nicht als Sympathisanten der Neonazis sehen; diese Unterscheidung ist wichtig und sollte nicht aus dem Blick geraten.² Das Interesse dieser Personen an ihrem Themenkreis lässt sich eher mit dem intensiven Verfolgen anderer Hobbys vergleichen, bei denen das Sammeln von Wissen und Gegenständen – von Erinnerungsstücken, Büchern, Filmen, Spielen – eine zentrale Rolle spielt. Innerhalb dieser Gruppe gibt es eine größere Anzahl von Personen, die – oft scherzhaft oder mit einer gewissen Selbstironie – MOPs genannt werden, »Militarily Overinterested Persons« (militärisch Überinteressierte). MOPs interessieren sich spezifisch für Krieg und Kriegführung, oft für den Krieg im Allgemeinen, aber häufiger noch speziell für den Zweiten Weltkrieg. Wenn ich mich im folgenden Beitrag auf meine Probanden beziehe, so sind in erster Linie die MOPs gemeint. Auch sollte bedacht werden, dass ich mich auf Schweden konzentriere, dass also die Ergebnisse in anderen Ländern durchaus unterschiedlich ausfallen könnten; wahrscheinlich variieren das kulturelle Gedächtnis und die Einstellungen zum Zweiten Weltkrieg wie zum Dritten Reich je nach der Rolle, die das betreffende Land in den Kriegsjahren gespielt hat.

Zunächst beschäftige ich mich mit der Begrifflichkeit von Realismus und Authentizität. Wie sieht der »reale Krieg« aus? Im zweiten Teil des Beitrags geht es dann um einen Zentralaspekt des Krieges, den Tod, und um die Darstellung des Todes in einigen Computerspielen und populären Filmen über den Zweiten Weltkrieg.

1 Zu bedenken ist allerdings, dass sich solche Mythen nicht immer mit dem beschäftigen, was wir historische Realität nennen. Ein großer Teil spinnt auch die phantastischeren, obskureren und/oder umstritteneren Aspekte der Nazi-Zeit aus. Zu den besten Beispielen dafür zählen die *Indiana-Jones*-Filme.

2 Ich habe bei meiner ethnographischen Studie, die sich insgesamt auf mehr als 50 Personen erstreckt, zwölf Personen eingehend interviewt. Die Probanden gehören der Altersgruppe zwischen 18 und 40 Jahren an, und die meisten von ihnen sind – was keine Überraschung darstellt – Männer.

REALISMUS UND DAS ERLEBEN VON KRIEG UND TOD

Die sinistre Anziehungskraft von Krieg, Tod und Heldentum gehört schon so lange zu unserer Zivilisation, wie wir literarische Äußerungen besitzen. Mit den Worten Martin van Crevelds (1991): *Krieg ist großes Theater*. Auch kann man Spiele in mancherlei Hinsicht als Ersatz für den realen Krieg ansehen; Spiele und Wettkämpfe weisen ebenfalls viele jener Elemente auf, die kriegserische Erlebnisse für manche Menschen so reizvoll machen: Wettstreit, Kreativität, Konzentration aller Kräfte und Fähigkeiten, Erprobung des eigenen Wertes, Nervenanspannung, echte oder eingebildete Gefahren, Heldentaten, Triumph, Ehre und so weiter. Besonders im Sport manifestieren sich auch entscheidende mythische Werte, die im Krieg verherrlicht werden wie zum Beispiel Ruhm und Ehre der Nation. Es gibt noch einen weiteren wichtigen Aspekt, warum jegliche Form des Kampfes als attraktiv empfunden wird: Der Kampf ermöglicht es Teilnehmern und Zuschauern, vorübergehend die Wirklichkeit zu transzendieren (vgl. Caillois 2001; van Creveld 1991: 161-171; Huizinga 1956). Gilt das auch für ziemlich triviale Aktivitäten wie das Anschauen von Kriegsfilmen und das Spielen von Kriegsspielen? Natürlich finden sich auch hier die offenkundigen Funktionen der Freude am Wettkampf, des Nervenkitzels und so weiter, aber für viele meiner Probanden ist noch etwas anderes sehr wichtig: der Wunsch, dem realen Kriegserlebnis, der Gratwanderung zwischen Leben und Tod, so nahe wie irgend möglich zu kommen, ohne dieser Situation tatsächlich ausgesetzt zu sein. Weil den meisten der Gedanke, im wirklichen Leben in den Kampf zu ziehen, nicht zusagt, muss diese Erfahrung also medial vermittelt werden. In Anbetracht des riesigen Marktes für Kriegsromane, Kriegsfilme und Kriegsspiele könnten meine Probanden durchaus repräsentativ für eine recht große Zahl von Menschen sein. Doch wie wird die Wirklichkeit des Krieges in den populären Medien dargestellt und wie wird diese Darstellung von den MOPs rezipiert?

Bei Computerspielen wie bei populären Filmen zum selben Thema stehen für die Medienproduzenten und für das Publikum die Begriffe »Realismus« und »Authentizität« im Vordergrund. Beide Begriffe werden in der Literatur über Filme und Computerspiele zum Zweiten Weltkrieg häufig und oft als Synonyme verwendet, während meine Probanden lieber von Realismus und »Objektivität« sprechen, nicht von Authentizität. Auf diesen interessanten Unterschied werde ich noch zurückkommen. In den Computerspielen wimmelt es nur so von »echten Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg«, »authentischen Erfahrungen« und – dies gilt auch für Filme wie *Der Soldat James Ryan* (1998) – von »authentischen« Szenarien, die sogar die Grenzen überschreiten und »noch realer als die Wirklichkeit selbst« werden (vgl. Jönsson 2004: 47, King 2000: 119-122). Doch was ist hier mit Realismus und Authentizität gemeint? Man sollte beachten, dass es verschiedene Bedeutungsschichten gibt, die im

Diskurs jedoch, wie es scheint, recht oft vermengt werden. Bezüglich des Realismus und der Idee von *Realität* handelt es sich oft um eine nicht weiter hinterfragte ontologische Kategorie: Die Realität ist das, was *wirklich existiert*, im Gegensatz zu dem, was nur erfunden ist. Hier liegen Berührungspunkte zum Begriffspaar »faktisch« – »fiktional« auf der Hand. Historisch Vergangenes existiert real natürlich nicht mehr, gleichwohl gibt es eine Sehnsucht danach, durch Nachspielen und Simulation ein realistisches, besser noch: ein »reales« Erleben des Historischen zu ermöglichen. Hier scheint Baudrillards Begriff des *Hyperrealen* gut zu passen, wenngleich Baudrillard (1994: 1) diesen Begriff als »Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, mit Hilfe von Modellen« definiert. Doch in unserem Fall ist die Verwendung des Begriffes *hyper-real* etwas problematisch, auch im Hinblick auf den Unterschied zwischen der ontologischen Kategorie und dem psychologischen Erleben. Ich werde auf diesen Punkt zurückkommen.

Beim Authentischen sind vier verschiedene Bedeutungen von *Authentizität* zu unterscheiden. Da ist zunächst Authentizität als *theoretisches Konzept* im Sinne von Realitätsnähe, Objektivität und unmittelbarer Wahrnehmung der Welt an sich (was immer man darunter verstehen mag). Ein gutes Beispiel für das Gemeinte sind historische Relikte oder Dokumente als Realitätsvermittler, als unvoreingenommene Zeugnisse und materielle Bindeglieder zur Vergangenheit. In unserem Zusammenhang ist hier vor allem an die erlesenen Objekte in den persönlichen Sammlungen einiger Probanden zu denken: Helme, Dokumente, Medaillen. Wenn meine Interviewpartner im Gespräch darüber die Begriffe *Wahrheit* und *Objektivität* verwenden, so meinen sie dasselbe wie *Authentizität*. Interessanterweise gehen sie dabei anscheinend in bestem idealistischem Glauben von der Existenz einer absoluten Wahrheit aus. Das zeigt sich auch an den verwendeten Gegenbegriffen: *Vorurteil*, *Vereinfachung*, *Schwarz-Weiß-Darstellung*, *Klischee*, *Übertreibung*, manchmal auch *Propaganda*. Allerdings ist man sich bewusst, dass unterschiedliche Individuen dieselbe Realität durchaus unterschiedlich erleben können. In der Sichtweise meiner Probanden liegt das Problem jedoch eher in der Vermittlung und Darstellung durch die Medien als in unterschiedlichen Ansichten auf einer unmittelbar persönlichen Ebene.

Zweitens wird *Authentizität* im Sinne von *persönlicher Erfahrung* und persönlichem Erleben verwendet. Dann ist unmittelbares Erleben, die Teilhabe am wirklichen Leben natürlich die höchste Stufe von Authentizität. Weil es hier jedoch letztlich um Gefühle, Sinneswahrnehmungen und Emotionen geht, kann man auch »Ich war dabei« sagen, wenn nur ein Film, ein Roman oder etwas anderes zur vorübergehenden Transzendenz, zum Sich-Versenken in eine andere Welt, führte. Natürlich besteht, wenn es um das Erleben des Zweiten Weltkriegs geht, ein kategorialer Unterschied zwischen der tatsächlichen persönlichen Teilnahme am Krieg und dem Einsatz verschiedener Medien zur Simulation

des Kriegserlebnisses. Auch im zweiten Fall können jedoch Empfindungen ausgelöst werden, die der Wirklichkeit nahe kommen. Ein Beleg dafür sind die Aussagen von Veteranen aus dem Zweiten Weltkrieg, nachdem sie sich die Szenen am Omaha Beach in Steven Spielbergs Film *Der Soldat James Ryan* gesehen hatten (vgl. Jönsson 2004: 46). Hier spielt das Konzept der Immersion, des »Eintauchens«, eine große Rolle, das, wie Marie-Laure Ryan (2001) und andere gezeigt haben, schon so lange zu unserem kulturellen Erbe gehört, wie es Literatur gibt.

Heutzutage bieten die neuen digitalen Medien immer bessere Möglichkeiten, sich intensiv in andere Welten zu vertiefen, und damit wären wir bei der dritten Art von *Authentizität* – jener, die mit *Unmittelbarkeit* und *Remediation* zu tun hat. Dies sind vor allem Aspekte der Medientechnologie und der neuen (digitalen) Medien. Bei der Remediation geht es, vereinfacht ausgedrückt, um einen Medientransfer von einem älteren in ein neueres Medium, um den Transport kultureller Inhalte in eine neue Medientechnologie. In unserem Fall wird das medial vermittelte Erlebnis des Zweiten Weltkriegs aus dem Medium des Films in die virtuelle Realität der Computerspiele übertragen, also »remediatisiert«. Neue Medientechnologien bieten immer perfektere Simulationen der Realität, verbunden mit einem höheren Maß an Medienintensität. Bolter und Grusin zeigen in ihrer einflussreichen Studie *Remediation* (1999), dass das Gefühl des völligen Eintauchens, etwa bei Computerspielen, weitgehend durch die Transparenz des Mediums ermöglicht wird – durch das Bemühen, die mediale Vermittlung des Dargestellten auszublenden und alles ganz unmittelbar erscheinen zu lassen. Paradoxerweise ist das Medium gerade dadurch umso manifest. Unmittelbarkeit ist hier demzufolge untrennbar mit der Hypermediation verbunden, der Kombination multipler Medien. Authentizität hat hier vor allem mit Simulation und einer formalen Ähnlichkeit zur Realität zu tun, wie sie die Medientechnologie ermöglicht. Das persönliche Authentizitätserlebnis durch Unmittelbarkeit hat als Gefühl natürlich unterschiedliche Qualitäten, je nach Intensität der sinnlichen Erfahrung; relevant ist dabei zudem die Sättigung mit Elementen aus den anderen bereits skizzierten Authentizitätsbereichen. Es gibt durchaus einen Unterschied zwischen der Vorstellungskraft, einem psychologischen Mechanismus, der einen vorübergehend in eine andere Welt transportiert, und der bloßen Wahrnehmung von Empfindungen, die mit dem Abbild dieser Welt verbunden sind.

Die vierte Art von *Authentizität* schließlich ist wieder auf der persönlichen Ebene angesiedelt, aber in ihrer erweiterten Form schließt sie nun auch die *individuelle Erfahrung im kulturellen Kontext* ein. Der Verständnishorizont des Individuums, ein aus Phänomenologie und Hermeneutik vertrautes Konzept, wird gebildet aus dem persönlichen Vorwissen und einer Vertrautheit sowohl mit der Thematik als auch mit den gesellschaftlichen Mythen – wobei Mythen sowohl im Sinne von Barthes (1964) als naturalisierte Ideologien zu verstehen sind wie auch im tradi-

tionellen Sinn von Mythos und Legende. Unser Verständnishorizont determiniert die Art, wie wir die Welt sehen, einschließlich unserer Vorstellungen davon, was authentisch ist und was nicht. Im Zusammenhang der Computerspiele über den Zweiten Weltkrieg ist *Zeitreise* eine gute Metapher: Man befindet sich in einer virtuellen Simulation, deren Schauplatz weitgehend das Europa des Zweiten Weltkriegs ist; man führt Missionen aus, die narrativ mit historischen Ereignissen verbunden sind; und man hantiert mit virtuellen Waffen aus jener Zeit. Natürlich muss man auch genügend wissen, um diese *Zeitreise* ausführen zu können, sonst würde es sich nur um ein beliebiges Abenteuer mit ebenso beliebigen Waffen handeln. Beim Vorwissen muss es sich allerdings nicht um Kenntnisse realer Fakten und/oder Ereignisse handeln, denn das erstrebte Gefühl kann genauso gut durch Vertrautheit mit den Mythen über diese Fakten und/oder Ereignisse und/oder diese Zeit generiert werden. Es ergeben sich Berührungspunkte zu Live-Rollenspielen und zu verschiedenen Arten historischer Wiederaufführungen, bei denen nachgemachte, manchmal auch authentische Requisiten (im Sinne von historischen Relikten) wie Kostüme, Uniformen und dergleichen verwendet werden und bei denen die Teilnehmer über eine Mischung aus historischem und mythischem Wissen verfügen. Auf diese Weise entsteht eine Art lebendige Traumwelt (vgl. Gustafsson 2002). Wichtig ist, dass man dabei das *Gefühl* hat, die normale Alltagsexistenz zu transzendieren. Bei Computerspielen und Live-Rollenspielen gehört dazu auch Interaktivität, etwa die eigene emotionale Reaktion auf Ereignisse und Personen im jeweiligen Umfeld – dergestalt, dass sie sich vom passiven Miterleben solcher Ereignisse und Personen in einem Film unterscheidet.

Zusammenfassend lässt sich also sagen: Was als medial vermittelte, aber dennoch authentische Erfahrung gilt, in unserem Fall als authentisches Erleben eines Szenarios aus dem Zweiten Weltkrieg, lässt sich durch Medieneinsatz erreichen (Authentizität im dritten Sinn), doch hängt das Ergebnis stets vom eigenen psychologischen und/oder emotionalen Erleben ab (Authentizität im zweiten Sinn), einem Erleben, das seinerseits durch die Verwendung vertrauter Elemente, zum Beispiel historischer Relikte, und der damit verbundenen Konnotationen verstärkt wird (Authentizität im ersten Sinn). Eine Rolle spielen schließlich auch Vorwissen, Verständnis- und Erwartungshorizont (Authentizität im vierten Sinn). Die meisten meiner Probanden sprechen, wie gesagt, statt von Authentizität lieber von Realismus und Objektivität. Daraus lässt sich entnehmen, wonach diese Personen letztlich suchen. Sie sehen einen qualitativen Unterschied zwischen Realismus und Authentizität, wobei sie Realismus mit Seriosität, Faktizität und »Wahrheit« in Verbindung bringen, Authentizität dagegen mit Fiktionalität, einschließlich des Risikos der Banalisierung. Diese innere Dichotomie soll nun mit einigen Beispielen aus meinem empirischen Material illustriert werden.

Der Unterschied zwischen realistischem und authentischem Erleben bei der »Teilnahme« an einem Teil des Zweiten Weltkriegs lässt sich am Beispiel des Films *Der Soldat James Ryan* und der Computerspielserie *Medal of Honor* zeigen. Die berühmte Omaha-Beach-Szene in *Der Soldat James Ryan* wird häufig als »realistisch« beschrieben, während sich die genannten Spiele rühmen, eine »authentische« Erfahrung zu vermitteln. Die auf digitaler Technologie basierende postmoderne Version von Realismus und Authentizität ist natürlich etwas anderes als das reale Kriegserlebnis – hier befinden wir uns in der Welt von *Nostalgie*, von *Simulakren* und *Simulation* und von *Hyperrealität*, um mit Jean Baudrillard (1994) zu sprechen. Gibt es hinter den Simulationen etwas Reales, Originales wie »Geschichte« (dann wären sie jedoch in Baudrillards Sinn keine Simulakren mehr), oder sind die Simulationen vielmehr selbst zu einer »Realität« im Sinne von Hyperrealität geworden? Wenn die gegenwärtige Vorstellung von historischen Ereignissen weitgehend auf hyperrealistischen digitalen Darstellungen beruht, folgt daraus auch, dass man unter »Geschichte« jetzt vorzugsweise etwas versteht, das *erlebt* wird, und nicht mehr etwas, das bereits geschehen ist? Zwar erheben die Simulationen den Anspruch, bis zu einem gewissen Grad auf historischen Ereignissen zu basieren, doch meistens dient als Original und Bezugspunkt eher die vorherrschende mythische Sicht dieser Ereignisse. Ein gutes Beispiel ist wiederum die Omaha-Beach-Szene des Films, die auf der Invasion der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944 basiert, dem so genannten D-Day. Für diese Szene verwendete Regisseur Steven Spielberg bestens bekanntes Dokumentarfilmmaterial als Vorbild für seine Wahl der Kameraperspektiven, der Szenerie und so weiter (vgl. Jönsson 2004: 46-47). Das am Zweiten Weltkrieg interessierte Publikum ist mit den Originalaufnahmen, also den historischen »Relikten«, natürlich vertraut, und so fußt der Authentizitätsanspruch von *Der Soldat James Ryan* teilweise auf der Wiederverwendung dieses Filmmaterials, teilweise auf dem entsprechenden Einsatz von Tonspur, verwackelten Bildern einer Handkamera und extrem detaillierten visuellen Effekten (vgl. King 2000: 121-122). Auch die Spiele *Allied Assault* (Angriff der Alliierten) und *Frontline* (An der Front) aus der Computerspielserie *Medal of Honor* – weitere erfolgreiche Produkte aus Spielbergs Werkstatt, die den Zweiten Weltkrieg zum Thema haben – enthalten diese Invasionsszene. Doch bei den Spielversionen der Szene, so meine These, handelt es sich nicht um Simulationen der historischen D-Day-Invasion in der Normandie, sondern um Simulationen der Simulation in *Der Soldat James Ryan*. Maßgebend ist also Spielbergs Sicht der Ereignisse, die sich ausdrücklich auf die Rolle der amerikanischen Truppenteile konzentriert. Und man kann mit einigem Recht behaupten, dass diese Version zu der weit verbreiteten Annahme geführt hat, die D-Day-Invasion sei allein von den Amerikanern durchgeführt worden. Mir wurde berichtet, dass in einem D-Day-Museum in der Normandie die Szene aus *Der Soldat James Ryan*

Bestandteil der Ausstellung ist – was wiederum zeigt, welch großen Einfluss die Populärkultur auf das öffentliche Gedächtnis hat.

Was halten nun meine Weltkriegsenthusiasten von alldem? Die meisten von ihnen, vor allem die MOPs, interessieren sich, wie gesagt, vor allem für Fragen wie Realismus und Objektivität der Darstellung. Die Idee einer unvoreingenommenen Wahrheit hat für sie allergrößte Bedeutung. Bei untergeordneten Fragen indes zeigen sich Unterschiede in der Einstellung. Manche wollen, dass alles so nah wie irgend möglich an der Realität bleibt, und regen sich furchtbar auf, wenn historische oder gar materielle Einzelheiten nicht stimmen. Andere hingegen sind bei Darstellungen aus dem Zweiten Weltkrieg in populären Filmen ziemlich tolerant; sie schauen solche Filme nicht anders an als andere fiktionale Darstellungen. Personen, die der ersten Kategorie zuzuordnen sind, beginnen zu fluchen, wenn man sie an Filme wie *U571* (2000) erinnert – mit seiner typischen Hollywood-Geschichtsperspektive, derzufolge es tapfere Amerikaner waren, die die deutsche Enigma-Chiffriermaschine in ihren Besitz brachten, und nicht, wie es historisch korrekt wäre, die Briten. Fast alle sprechen von *Der Soldat James Ryan*, und die Invasionszene wird einhellig als äußerst realistisch begrüßt – in dem Sinne, dass sie den Zuschauer wirklich in eine Hölle aus Chaos, Kampf, Blut, Horror, Schmutz und Tod versetzt. Hier liegt anscheinend für die meisten meiner Probanden das wahre Erlebnis des Krieges. Unschwer ist das Erbe von Schriftstellern wie Ernst Jünger zu erkennen, dessen Romane über den Ersten Weltkrieg folglich in diesem Kontext auch immer wieder genannt werden (vgl. Mosse 1990). Doch anschließend wird das Meinungsbild wieder differenzierter. Jene, die am strengsten auf historische Faktentreue (als »Wahrheit«) pochen, sind verärgert, wenn militärische Einheiten zur falschen Zeit am falschen Ort gezeigt werden, wenn sich deutsche Panzer beim Manövrieren unrealistisch verhalten und SS-Männer keinen korrekten Haarschnitt haben. Andere hingegen haben weniger auszusetzen und ärgern sich höchstens über die Schauspieler. Allen Probanden gemeinsam ist jedoch, dass sie die ihrer Meinung nach abgrundtiefe Banalität von Hollywood-Kriegsfilmen verachten. Sentimentale Streichermelodien, »hübsche Hollywood-Jungen«, die sich als Helden ausgeben, und die Reduktion des Krieges auf *Baywatch*-Format (wie es einer meiner Interviewpartner ausdrückte) sind nur einige Punkte, die auf diese Personen höchst abstoßend wirken – werden doch so nach ihrer Meinung Gräuelt und Schrecken des echten Krieges in ein billiges Spektakel verwandelt. Am provozierendsten wirkt allerdings das Übermaß an amerikanischem Patriotismus – in *Der Soldat James Ryan* wie überhaupt in Hollywood-Filmen über den Zweiten Weltkrieg. Damit einher geht nach Meinung der Probanden eine bewusste – offiziell geduldete – Verzerrung der geschichtlichen Wahrheit zugunsten der USA. Interessanterweise sind viele dieser Leute der Meinung, dass deutsche und finnische Filme die besten, d.h. realistischsten und objektivsten Darstellun-

gen des Zweiten Weltkriegs im Kino bieten. In diesem Zusammenhang werden besonders *Das Boot* (1981) und *Talvisota* (1989; dt. *Der Winterkrieg*) genannt.

Im Bereich der Computer-Kriegsspiele wird die Sache etwas komplizierter. Bei den MOPs, die auch Spieler sind, bleibt das Muster ungefähr gleich: Realitätstreue ist ein wesentliches Kriterium, ob es sich nun um klassische Brettspiele wie *Advanced Squad Leader* und *Axis and Allies* handelt oder um ein Computer-/Videospiel. Jene Enthusiasten, die – anders als die MOPs – in erster Linie Spieler sind, forcieren diesen Anspruch anscheinend nicht, denn für diese Gruppe ist das Spielen an sich wichtiger als der Realismus. (Die Tatsache, dass Spieler oft auch Science-Fiction- und Fantasy-Spiele spielen, mag erklären, warum diese Gruppe nicht so leidenschaftlich über Realitätstreue diskutieren kann wie viele MOPs.) Interessanterweise variiert der Wunsch nach Realitätstreue stark, je nachdem mit wem man spricht. Orientiert sich die Realismusvorstellung der Spieleindustrie weitgehend an Immersionsstrategien, die auf das Spektakuläre abzielen – durch visuell suggestive Grafiken und auditive Effekte und die bereits erörterten Authentizitätssignale –, so haben die Spieler unter den MOPs andere Vorstellungen. Für sie ist es wichtiger, dass das Szenario *glaubhaft* ist, d.h. es sollte in alle Richtungen offen sein. Es gilt zum Beispiel noch nicht lange, dass es nur eine *Option* ist, in einem digitalen Spiel über den Zweiten Weltkrieg auf Seiten der – meistens amerikanischen – Alliierten mitzuspielen; die Spiele waren oft so programmiert, dass ein Sieg der Achsenmächte mehr oder weniger unmöglich war. Dass eine solche Prädestination das Spiel recht langweilig macht, darauf können sich anscheinend alle Spieler problemlos einigen. Als die ersten Computerspiele auf den Markt kamen, bei denen man auch auf Seiten Deutschlands mitspielen konnte, jubelte die Fachpresse: »Endlich kann man in Spielen über den Zweiten Weltkrieg auch Deutscher sein!« (vgl. *PC Gamer*, November 2001). Das bezieht sich besonders auf Spiele, die in der Ich-Perspektive programmiert sind, also Flugsimulatoren und actionbetonte Abenteuerspiele aus der Perspektive eines Schützen (im Englischen »First Person Shooters«, FPS, genannt). Besonders in den frühen FPS-Spielen, zum Beispiel im Klassiker *Wolfenstein 3D*, konnte man nur Monster, Zombies, Aliens (Eindringlinge aus dem Weltraum) und Nazis abschießen, wobei Letztere als nicht-menschliche Wesen galten, deren Tötung folglich als moralisch unanstößig galt. Dieser Zustand hat sich heute teilweise geändert, obwohl die Teilnahme an FPS-Weltkriegsspielen als Deutscher meistens nur eine Option in den Versionen für mehrere Spieler ist, etwa bei dem enorm erfolgreichen Spiel *Battlefield 1942*. Interessanterweise hat das FPS-Genre anscheinend bei vielen Spielern unter meinen Probanden keinen besonders guten Ruf, denn es gilt als ziemlich banal, reduziert es den Krieg doch auf spektakuläre und im Kern unrealistische Heldentaten eines Einzelnen. Besonders die MOPs spielen lieber Echtzeit-Strategiespiele wie

Close Combat (vgl. dazu Atkins 2003, der sich außer auf *Close Combat* auch auf *Der Soldat James Ryan*, die Fernsehserie *Band of Brothers* und die Spiele der Serie *Medal of Honor* bezieht). In solchen Spielen gilt die Vogelperspektive, und man spielt bei bekannten historischen Feldzügen an der Westfront oder an der Ostfront entweder als Alliierte oder als Deutscher mit. Man hat das Kommando über eine Anzahl von Soldaten und stellt diese taktisch auf dem Schlachtfeld auf, wobei deren individuelle Fähigkeiten, Ausrüstung und Zustand zu beachten sind. Dann kommt die Schlacht, wobei der Feind durch die einprogrammierte künstliche Intelligenz gesteuert wird, und anschließend sieht man das Ergebnis individuell aufgeschlüsselt: Manche Soldaten haben vielleicht tapfere Taten vollbracht, sind gefallen oder wurden verwundet; möglicherweise haben sie einen Nervenzusammenbruch erlitten, ihr Augenlicht oder Gehör verloren und so weiter. Und natürlich kann die vom Spieler gewählte Taktik auch erfolgreich gewesen sein oder nicht. Die *Close-Combat*-Spieler, mit denen ich gesprochen habe, sind ganz begeistert vom Realismus dieses Spiels; ihrer Meinung nach ist der Realismushalt wesentlich höher als bei jedem FPS-Spiel. Realismus besteht für meine Probanden hier also nicht aus billigem Nervenkitzel und vollkommener Immersion, die durch visuelle und andere sinnliche Wahrnehmungseffekte bewirkt wird, sondern in der Übereinstimmung mit ihrer Ansicht von einem plausiblen Kampf auf komplexer rationaler Ebene.

Woher haben meine Interviewpartner nun ihre Vorstellung vom realen Kriegsgeschehen? Viele nennen als ihre Quellen Sachbücher und Dokumentarfilme, aber auch fiktionale Filme und Romane. Manche hatten auch persönlichen Kontakt zu realen Teilnehmern am Zweiten Weltkrieg oder an anderen bewaffneten Konflikten. (Manche, doch längst nicht alle, haben auch Militärdienst geleistet, aber diese Tatsache wird meistens nicht eigens erwähnt, weil sie als in diesem Zusammenhang unerheblich gilt.) Unter den Büchern, die häufiger als andere genannt werden, wenn es um Quellen für die Beurteilung und authentische Schilderung von Erlebnissen im Zweiten Weltkrieg geht, befinden sich die in den 1960er und 1970er Jahren populären Romane des dänisch-deutschen Autors Sven Hassel, angeblich Veteran der Waffen-SS, zum Beispiel *Döden på laryfötter* (1960; dt. *Die Galgenvögel*; 1987 verfilmt als *The Misfit Brigade*, auch als *Wheels of Terror*). Ein anderer Roman stammt vom schwedischen Waffen-SS-Freiwilligen Gösta Borg, *Det röda massanfall* (1951; dt. *Der rote Massenangriff*). Als Sachbuch wird in diesem Kontext häufig Anthony Beevors *Stalingrad* (1998) genannt, als entsprechende Filme finden *Das Boot* und *Talvisota* Erwähnung; als realistisch wird hier häufig auch Sam Peckinpahs *Cross of Iron* (1977; dt. *Steiner – Das eiserne Kreuz*) gelobt. Interessanterweise findet sich unter den angeführten Filmen kein einziger Dokumentarfilm; nicht zuletzt darin zeigt sich die distanzierte und kritische Einstellung meiner Probanden zu dem, was sie »das offizielle Geschichtsbild« nennen. Damit ist ein

weiterer entscheidender Punkt des Diskurses angesprochen: die Idee, dass zu unterscheiden sei zwischen einer offiziellen Wahrheit, vertreten durch Medien und Establishment, die von den Unwissenden unreflektiert weitergetragen wird, und einer echten Wahrheit, die man nur durch eigene Recherche und eine quellenkritische Einstellung herausfinden könne. Diese Idee wird von allen meinen Probanden vertreten. Wichtig ist dabei, dass diese Einstellung unabhängig von politischen Sympathien ist, denn sie wird von Angehörigen der Rechten wie der Linken in diesem Kontext gleichermaßen geteilt.

COMPUTERKRIEGSSPIELE UND DER POSTMODERNE TOD

Das Kriegserlebnis führt anscheinend bei perfekter medialer Vermittlung – und für manche Menschen auch im realen Erleben als Teilnehmer – zu einem vorübergehenden Gefühl der Transzendenz. Doch wie erscheint in diesem Kontext der *Tod*? Wie wird er simuliert? Unter diesem Gesichtspunkt sollen nun zwei erfolgreiche Computerspiele untersucht werden, die ausdrücklich den Ehrgeiz haben, die Ereignisse des Zweiten Weltkriegs realistisch zu simulieren. Es handelt sich um die schon erwähnten Spiele *Frontline* und *Allied Assault* aus der Serie *Medal of Honor*. Darin werden die eher sinistren Aspekte des Krieges wie Tod und Verstümmelung weitgehend ausgeblendet, so dass nur die »glamourösen« und heroischen Seiten des Krieges übrig bleiben.

Wie alle, die mit digitalen Action-Spielen vertraut sind, wissen, unterscheidet sich die Darstellung des Todes in diesem Kontext deutlich von traditionellen Vorstellungen. Der Tod ist das Ende und ist es auch wiederum nicht: Die Feinde sterben endgültig, aber man selbst ist beim Tod nur vorübergehend abwesend. Je nach Spielperspektive kündigt sich der eigene Tod entweder dadurch an, dass einem plötzlich alles vor den Augen verschwimmt oder der Blick zum Himmel, zur Decke oder in einem ominösen Blickwinkel sonst wohin gelenkt wird, oder aber dadurch, dass sich der eigene Avatar (der grafische Stellvertreter der eigenen Person auf dem Bildschirm) buchstäblich in Rauch auflöst. Man stirbt, aber man feiert umgehend oder nach einiger Zeit (oder schlimmstenfalls, nachdem man die Spielebene neu betreten hat) fröhliche Auferstehung; Spieler nennen diesen Vorgang »*Respawning*« (wörtlich: »sich selbst neu vermehren«). Ein solches Privileg kommt den Feinden normalerweise nicht zugute – wenn sie sterben, sind sie endgültig tot, und ihre Auslöschung wird oft dadurch betont, dass ihre Körper vollkommen von der Bildfläche verschwinden. Möglicherweise bleibt als Einziges eine Blut-

lache zurück.³ Die Leichen können aber auch auf dem Schauplatz zurückbleiben; das trägt zur Atmosphäre des Spiels bei, aber die Leichen fungieren, ganz praktisch gesehen, auch als Orientierungspunkte für den Spieler: Man weiß dann, dass man an diesem Ort bereits gewesen ist. In Computerspielen über den Zweiten Weltkrieg kommen zwei Arten von Tod vor, die man als postmodern und (in Anlehnung an Michail Bachtins berühmte Studie) als »karnevalesk« bezeichnen kann (vgl. Kingsepp 2003). Mit »karnevalesk« wird auf den körperlichen Aspekt von Tod und Sterben Bezug genommen; zentral ist dabei das Blutige, Blutrünstige und Groteske. Das gilt zum Beispiel für das immer noch beliebte Spiel *Wolfenstein 3 D* (1992) und für die neuere Version *Return to Castle Wolfenstein* (2001), wo die Leichen der Feinde aus den Reihen der Nazis (aber auch die Leichen anderer Kreaturen) dort liegen bleiben, wo sie gefallen sind – ganz oder in Stücken –, was die »Nazi-Atmosphäre« des Spiels noch steigern soll (vgl. Kingsepp 2003a). Zugleich wird das Spiel aber auch zu einer »karnevalesken« Schlächterei. Der postmoderne Tod dagegen lässt sich als einfaches Verschwinden charakterisieren, nicht so sehr als Auslöschung. Diese Todesart findet sich in Reinkultur in den zweidimensionalen digitalen Strategiespielen des klassischen Typs, die eigentlich wie Brettspiele konstruiert sind. Tod und Sterben kommen hier nur in distanzierter Form vor, weil es hauptsächlich um militärische Taktik geht. Der Tod trifft nicht die individuellen Soldaten (und schon gar nicht die Zivilisten), denn es gibt überhaupt keine sichtbaren Individuen; getroffen werden immer ganze Einheiten auf einmal. Gefallene sind im Ergebnis einkalkuliert, sie sind kaum mehr als geschlagene Bauern in einem Schachspiel. Das Sterben ist hier eine sehr saubere und praktische Prozedur: kein Blut, keine Leichen, kein Müll, nur die umgehende massenhafte Beseitigung vom Schlachtfeld.

Während man sagen kann, dass Tod und Sterben zentrale Themen in *Der Soldat James Ryan* (wie auch in Spielbergs und Tom Hanks' erfolgreicher Fernsehserie *Band of Brothers*) sind, wodurch der intime Voyeurismus, die emotionale Wirkung, aber auch die persönliche ethische Reflexion über den Gegenstand in den Vordergrund treten, gilt für die Spiele der *Medal-of-Honor*-Serie etwas völlig Anderes (vgl. Kingsepp 2003). Man zielt, schießt, der Gegenspieler wird getötet – und verschwindet. Manchmal bleibt eine Blutlache, aber ziemlich oft auch kein Indiz des Vorgefallenen zurück – nur der »eingebaute Bürokrat« hält die eigenen Ergebnisse fest, die am Ende der Mission präsentiert werden und von denen es abhängt, ob man gut genug war, um die Ehrenmedaille zu bekommen oder nicht. Darum stellt sich die Frage: Wenn Authentizität bei der Vermarktung von *Medal of Honor* ein zentrales Thema ist und wenn

3 Ich beziehe mich hier nur auf jene Spiele, bei denen alle Bewegungen und Kämpfe auf demselben Schauplatz stattfinden; bei einigen anderen Spielen trifft man mit seinen Feinden nur in einer speziellen »Kampfzone« innerhalb des Spiels zusammen.

Spielberg dem Thema im Film ganz offenkundig nicht ausweicht, warum gibt es in der Spielversion keine sichtbaren Ergebnisse des Tötens? Aus einer bestimmten Sicht ist das Verschwinden der toten Gegenspieler in Computerspielen durchaus verständlich, denn sie fungieren lediglich als Hindernisse, die es zu überwinden gilt; wenn sie beseitigt sind, haben sie keine Bedeutung mehr. Aber ich würde dieser Frage im Zusammenhang der *Medal-of-Honor*-Spiele gern weiter nachgehen, weil hier offen der Anspruch erhoben wird, es handele sich um ein realistisches Nachspielen geschichtlicher Abläufe. Im karnevalesken *Wolfenstein*-Spiel bleiben die Leichen – von Nazis, Hunden, Zombies u.a. – dort liegen, wo sie hingefallen sind, und tragen zur Chaos-Atmosphäre bei. Als ich die Bedeutung der toten Nazis in den Spielen mit einer Reihe von Spielern erörterte, sagten alle, die toten Körper kämen der Aura des Spiels definitiv zugute; sie würden den Triumph über die geschlagenen Nazis noch verstärken. Ich habe auch einige Programmierer gefragt, und sie bestätigten mir, dass das Verschwinden der Leichen in Computerspielen auch und vor allem (was die Spieler ebenfalls schon angedeutet hatten) eine Frage der Byte-Ökonomie sei, überdies eine Frage der Arbeitserleichterung – die Leichen bei allem Nachfolgenden noch im Spiel zu belassen, würde nämlich eine hohe Speicherkapazität erfordern und viel zusätzliche Programmierarbeit bedeuten. Doch ist die Sache, wie nicht allein *The Return to Castle Wolfenstein* zeigt, durchaus möglich. Ich ziehe daraus den Schluss, dass man auch in den Spielen der *Medal-of-Honor*-Serie die Leichen herumliegen lassen könnte, wenn dieser Aspekt den Spielgestaltern wirklich wichtig wäre – schließlich bleiben ja auch Kugellöcher und zerstörte materielle Gegenstände wie Panzer und Häuser im Spiel erhalten.

Unverkennbar haben Gefallene in den Spielen also einen anderen Existenzmodus als die materiellen Zerstörungen. Ein solches Szenario ist uns auch aus der Idee vom Präzisionskrieg vertraut, die in beiden Golfkriegen gegen den Irak vertreten wurde – Menschenleben werden dabei in den Hintergrund gedrängt und die Folgen des Krieges nur im nicht-organischen Bereich gezeigt. In seinem berühmten Essay über den ersten Golfkrieg beschrieb Baudrillard den Krieg als »sauberen« Krieg, der von der Realität abgekoppelt in seiner medial übermittelten Form völlig keimfrei gemacht worden sei (vgl. Baudrillard 1995: 231 ff.). Die Parallele zwischen den Irak-Kriegen und Computerspielen liegt auf der Hand (vgl. Stallabrass 1996: 95 und Crogan 2003: 279 f. zur wechselseitigen Befruchtung von militärischer und privatwirtschaftlicher Spielentwicklung). Im Zentrum steht der Soldat als effizienter heroischer Krieger, der zum Ruhme der Nation und für das Gute und die Gerechtigkeit kämpft, während etwa die Leiden der Zivilisten wie auch Schmerz und Horror der Kriegführung ausgeblendet werden. Der Krieg ist ein Spiel, das Spaß macht! In der *Medal-of-Honor*-Serie zählt allein der individuelle Heroismus: Erfülle deine Mission, töte die Deutschen und sei bereit, als Belohnung für deine herausragenden Leistungen bei der effizienten Tötung

die Medal of Honor des US-Kongresses entgegenzunehmen. Mit den abschaulichen Folgen des Blutbades wirst du dabei nicht ein einziges Mal konfrontiert. Der große Unterschied ist, dass zum Kriegserlebnis in den heutigen Computerspielen das Risiko des eigenen Todes nicht gehört, nicht einmal in der Phantasie, denn man kann ja stets zur Mission zurückkehren – so lange, bis man sie erfolgreich abgeschlossen hat. Folglich fehlt in der vorübergehenden Transzendenz des Kriegserlebnisses, von der weiter oben die Rede war, hier ein fundamentales Element. So verkommt das vorgeblich »authentische Kriegserlebnis« zum simplen Nervenkitzel; es wird banalisiert (vgl. King 2000).

ZUSAMMENFASSUNG

Im ersten Teil des vorliegenden Beitrags wurden Authentizitäts- und Realismus-Konzepte in Bezug auf Kriegsdarstellungen erörtert. Hier stimmen die Vorstellungen der Medienindustrie und die Vorstellungen der von mir interviewten Kriegsenthusiasten teils überein, teils divergieren sie. Gemeinsam ist beiden Seiten vor allem die Auffassung, Realismus beruhe auf der bestmöglichen Verbindung von authentischem Material und emotionalen und/oder psychologischen Auslösern (wobei sich »authentisch« – im strikt historischen Sinn – auf vertraute Dokumentarbilder und Genauigkeit in den historischen Details bezieht). Der Wunsch nach vorübergehender Transzendenz beim Erlebnis einer Gratwanderung zwischen Leben und Tod (vgl. van Creveld 1991) ist bei der Gruppe von Kriegsenthusiasten, mit der ich zu tun hatte, stark ausgeprägt. Meine Probanden suchen dieses Grenzerlebnis vorwiegend in Kriegsromanen, fiktionalen Filmen und bestimmten Arten von Computerspielen. Bevorzugt werden im letztgenannten Bereich allerdings nicht jene Spiele, die die einschlägige Industrie mit dem Argument anpreist, sie böten Spielern das authentischste Erlebnis des Zweiten Weltkriegs, sondern Spiele, die auf Außenstehende zunächst recht abstrakt wirken. Diejenigen unter meinen Probanden, die auch Spiele über den Zweiten Weltkrieg spielen, verbinden dabei ihr Vorwissen mit vertrauten visuellen Bildern und sind auf diese Weise in der Lage, in ihrer Phantasie ein starkes Realitätsgefühl zu erzeugen. Realitätstreue ist für diesen Personenkreis von größter Bedeutung, und was als Realität gilt, basiert hier oft auf eigenen thematischen Recherchen. Dass diese Personen Hollywood-Produktionen als banal verachten, hat hauptsächlich zwei Gründe, die beide ethischer Natur sind: erstens die Ausbeutung und Reduzierung von Kriegsgräueln zu sentimentalen Spektakeln und zweitens die Verzerrung der historischen Wahrheit. Mediendarstellungen des Krieges werden in diesen Kreisen generell sehr kritisch hinterfragt und beurteilt, hauptsächlich unter der Fragestellung, wie sehr diese Darstellungen von Vorurteilen geprägt sind und wie genau sie mit den Fakten umgehen.

Weil keiner der Probanden Tod und Krieg selbst erlebt hat, muss die Realität dieser Bereiche medial vermittelt werden, was im Anschluss an Baudrillard die theoretische Frage der Hyperrealität und Simulation aufwirft. Bei einem Vergleich des Films *Der Soldat James Ryan* mit der Computerspielserie *Medal of Honor* zeigt sich, dass die Darstellung von Tod und Sterben in beiden Medien sehr unterschiedlich ausfällt. Der Film ist weitgehend hyperrealistisch. Leichen und – oftmals unter Qualen und Schmerzen – Sterbende werden in Großaufnahmen gezeigt, auch das intensive Verharren auf der Schwelle zwischen Leben und Tod beim Prozess des Sterbens gehört zu diesem Konzept. Die genannten Spiele sind ebenfalls weitgehend hyperreal, indem sie wirkungsvolle Immersionsstrategien verwenden; trotzdem stehen sie mit ihrer effizienten, mechanischen und geradezu modernistisch prompten Entsorgung des menschlichen Leichenmülls in markantem Kontrast zu *Der Soldat James Ryan* – obgleich hierin auch ein unmissverständliches Zeichen postmodernen Verschwindens zu sehen ist: Verschwinden statt Sterben.

Durch die Medien können wir Tod und Sterben auf »authentische«, aber trotzdem nicht bedrohliche Art und Weise erleben, und weil der Tod als letztgültige Realität anzusehen ist (vgl. Bauman 1992; Heidegger 1927), verwundert es nicht, dass er ein so spannendes Thema abgibt. Natürlich ist die Faszination, die der Tod auf die Menschen ausübt, nichts Neues; neu ist in diesem Kontext vielmehr die erhöhte »Realität« des Erlebens mit Hilfe einer weitgehenden Immersion, etwa in Computerspielen (vgl. Bolter/Grusin 1999; Ryan 2001). Diese Verwandlung des Todes in eine Ware passt gut in die postmoderne Sicht der heutigen Medien und des Medienkonsums. Während Filme wie *Der Soldat James Ryan* und *Band of Brothers* Gelegenheit zum Nachdenken über den Krieg, über ethische Fragen und die Zerbrechlichkeit der menschlichen Existenz bieten, verfolgen die Computerspiele einen genau gegenteiligen Ansatz: Man soll nicht selber denken, sondern Anweisungen befolgen, man soll ein Held sein und alle Feinde töten. Seit (hauptsächlich) Jungen Krieg spielen, ist dieser ganze Komplex natürlich bestens vertraut, so dass man sich fragt, was jetzt neu daran sein soll. Meine These lautet: Das Neue liegt im Konzept der Authentizität, im Streben nach Realismus – wobei zwischen Filmen und Digitalspielen Bedeutungsunterschiede bestehen. Zwar erheben Filme wie Spiele den Anspruch, ein authentisches Erleben des Zweiten Weltkriegs zu bieten, doch bedeutet Authentizität, wie wir gesehen haben, in unterschiedlichen Kontexten durchaus nicht dasselbe.

Kitsch und Banalität, zwei andere wichtige Merkmale der heutigen Gesellschaft, wenn man postmodernen Theorien folgen will, sind, wie gezeigt wurde, auch in Computerspielen niemals fern. Interessant ist überdies, dass offenbar auch das Erbe des Ersten Weltkriegs mit seiner Verherrlichung heroischer Ideale und mit der Suche nach dem erregenden Grenzerlebnis, nach Todesnähe auf dem Schlachtfeld, noch fortwirkt. Doch im Kontext der Computerspiele kann man stets der trium-

prierende Held der Nation sein – denn der eigene Tod als heroisches Opfer ist praktisch ausgeschlossen, weil diese Option in den Spielen niemals wirklich besteht. Der postmoderne Tod in den digitalen Kriegsspielen ist der gerechtfertigte, notwendige und sauber abgewinkelte Tod des anderen, nicht der eigene. Auf diese Weise wird einem eine absolut sichere Simulation des Grenzerlebnisses im Krieg angeboten, auch wenn es sich im diskutierten Fall laut Baudrillard gar nicht um eine Simulation handelt, sondern eher um ein Simulakrum, eine Kopie ohne Original, die gleichwohl als Realität ausgegeben wird. Man ist in diesem Zusammenhang versucht zu sagen, dass Baudrillards (1994) eher pessimistisches Wort von der postmodernen (Un)wirklichkeit den Nagel auf den Kopf trifft. Ich würde auch sagen, dass sich am sprichwörtlichen »Boys and their toys« (Jungen und ihr Kriegsspielzeug) kaum etwas geändert hat. Zwar wollen große Teile der Medienindustrie, dass wir immer wieder an die Schrecken des Zweiten Weltkriegs erinnert werden, möglicherweise jedoch vor allem, dass wir ihrem Nervenkitzel erliegen, aber das heißt ja noch nicht wirklich, dass wir etwas daraus lernen können und sollen. Es scheint, als würden die medial vermittelten Schrecken des Krieges heutzutage eher noch unwirklicher werden, obwohl die angebotenen Bilder, oberflächlich betrachtet, immer realistischer werden.

Übersetzung: Henning Thies, Dortmund

LITERATURVERZEICHNIS

- Atkins, Barry (2003): »Replaying History: Reading »Close Combat««. In: B. Atkins, More than a Game: The Computer Game as Fictional Form, Manchester, New York: Manchester University Press.
- Barthes, Roland (1964): Mythen des Alltags, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Baudrillard, Jean (1994): »The Precession of Simulacra«. In: Simulacra and Simulation, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baudrillard, Jean (1995): »The Gulf War Did Not Take Place«. In: Mark Poster (Hg.), Jean Baudrillard, Selected Writings, Cambridge: Polity.
- Bauman, Zygmunt (1992): Mortality, Immortality and Other Life Strategies, Cambridge: Polity.
- Beevor, Anthony (1998): Stalingrad, Harmondsworth: Penguin Books.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard (1999): Remediation: Understanding New Media, Cambridge/MA & London: MIT Press.
- Borg, Gösta (1951): Det röda massanfallet, Stockholm: Fahlerantz + Gumælius.
- Caillois, Roger (2001; 1958): Man, Play and Games, Urbana & Chicago: University of Illinois Press.
- Crevel, Martin van (1991): The Transformation of War, New York: Free Press.
- Croghan, Patrick (2003): »Gametime: History, Narrative, and Temporality in Combat Flight Simulator 2«. In: Mark J.P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), The Videogame Theory Reader, New York & London: Routledge, S. 276-301.
- Gustafsson, Lotten (2002): Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland, Nora: Nya Doga.
- Hassel, Sven (1960): Döden på larvfötter, Stockholm: Tidens Bokklubb.
- Heidegger, Martin (1993; 1927): Varat och Tiden (Sein und Zeit), Göteborg: Daidalos.

- Huizinga, Johan (2004; 1938): *Den lekande människan (Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel)*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Jönsson, Mats (2004): »Historia à la Hollywood«. In: Pelle Snickars/Cecilia Trenter (Hg.), *Det förflutna som film och vice versa. Om medierade historiebruk*, Lund: Studentlitteratur.
- King, Geoff (2000): *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*, London & New York: I.B. Tauris.
- Kingsepp, Eva (2003): »Apocalypse the Spielberg Way: Representations of Death and Ethics in ›Saving Private Ryan‹, ›Band of Brothers‹ and the Videogame ›Medal of Honor: Frontline‹« (Paper), Level up Digital Games Research Conference, Utrecht University, 4.-6. November 2003.
- Kingsepp, Eva (2003a): »World War II Action Videogames as Post-Modern Fantasy«. In: *Media Research in Progress: JMK Conference Contributions 2002*, Stockholm University: JMK.
- Kingsepp, Eva (2005): »Immersive Historicity in World War II Computer Games« (Paper), *Den teknologiska texturen: möten mellan humaniora och informati-onsteknik*, HUMLab, Universit t Ume , Schweden, 17/18. Januar 2005.
- Mosse, George L. (1990): *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars*, New York & Oxford: Oxford University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore & London: John Hopkins University Press.
- Stallabrass, Julian (1996): »Just Gaming«. In: J. Stallabrass, *Gargantua: Manufactured Mass Culture*, London & New York: Verso.

