Geschichte im Computerspiel

Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von *Call of Duty: Black Ops Cold War*

Daria Gordeeva

Der Beitrag ordnet Computerspiele mit historischem Inhalt in das Feld der populären Erinnerungskultur ein. Vor diesem Hintergrund wird ein methodologischer Ansatz für eine machtkritische Analyse von Historienspielen entwickelt. Die Anwendbarkeit dieses Ansatzes wird anschließend anhand des US-amerikanischen Action-Shooters *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020) illustriert, der im Setting des Kalten Krieges verortet ist und mit dem Slogan »Know your history« beworben wurde. Das Spiel wird einer mehrstufigen Analyse unterzogen: Neben den Spielinhalten und -mechaniken (Narration und Handlungsoptionen, Figuren und Immersionspotenziale, audio-visuelle Inszenierung, Wert- und Normvorstellungen sowie Authentizitätskonstruktion) werden der Produktions- und Vertriebshintergrund (darunter Entwicklung, Publishing, Finanzierung und Bewerbung) sowie die Rezeption (Verkaufszahlen, Rezensionen und öffentliche Diskussion) untersucht. Anschließend wird das Spiel in den erinnerungskulturellen bzw. geschichtspolitischen Kontext eingebettet und vor dem Hintergrund der ökonomischen und politischen Logiken der Gaming-Industrie kritisch reflektiert.

1 Einleitung

Computerspiele, die in historischen Settings verortet sind, sind Medien des kulturellen Gedächtnisses. Sie lassen ihre Spieler:innen in komplexe audiovisuelle Lebenswelten eintauchen und am historischen Geschehen unmittelbar teilhaben, halten für sie Identifikationsangebote bereit und besitzen somit das Potenzial, Geschichtsbilder von Gamer-Communities – national wie länder-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

übergreifend – zu formen (Pfister und Winnerling 2020). Die Prägekraft von Computerspielen, vor allem jener, die es an die Spitze der Weltcharts schaffen und damit ein beachtliches Publikum erreichen, macht sie zu einem spannenden Untersuchungsobjekt.

Dieser Beitrag stützt sich auf zwei Prämissen: Zum einen fasst er das Feld der populären Erinnerungskultur als gesellschaftspolitisch umkämpftes Terrain auf, auf dem verschiedene individuelle und kollektive Akteure versuchen, ihrer Interpretation der Vergangenheit Legitimation zu verleihen (Assmann 2006; Erll 2005; Molden 2016). Zum anderen begreift dieser Beitrag Geschichtskonstruktionen in Computerspielen als *Diskurse* und folgt dabei dem Diskursverständnis von Michel Foucault. Der französische Philosoph verknüpft diskursive Realitäts- und Wissenskonstruktionen mit Machtinteressen und -strukturen, schreibt den Diskursen eine sinn- und wahrheitsstiftende Funktion zu und plädiert für eine kritische Untersuchung von Regeln und Zwängen, denen Diskurse unterliegen (Foucault 1981, 156, 170, 198, 260).

Auf Basis dieser Annahmen stellt dieser Beitrag einen methodologischen Rahmen für einen diskursanalytischen Zugang zu Historienspielen vor und folgt dabei einer dezidiert erinnerungskulturellen Fragestellung. Hierfür wird auf Basis der Literatur aus unterschiedlichen Disziplinen ein Kategoriensystem entwickelt, das eine systematische und umfassende Untersuchung von Geschichtsdarstellungen in Computerspielen ermöglicht. Der methodische Ansatz wird von einer Beispielanalyse flankiert.

2 Das Computerspiel in der Erinnerungskultur

Das Computerspiel nimmt in der Medienlandschaft eine gewisse Sonderstellung ein: Zwar weisen Computerspiele große Ähnlichkeiten mit Filmen auf, indem sie audiovisuelle Welten kreieren und ihre Rezipient:innen mit wirkmächtigen Bildern versorgen, doch kommt neben der Repräsentation eine weitere relevante Dimension dazu: die *Spielmechanik*. Durch seine prinzipielle Interaktivität, Nonlinearität sowie sein hohes Immersionspotenzial hebt sich das Computerspiel von den »klassisch-linearen Erzählmedien wie Literatur und Film« (Raupach 2016, 34) ab und ist schließlich »ein in seiner Struktur, Rezeption und Wirkung nur bedingt vergleichbares Medium« (Hassemer 2014, 55). Neben diesen Besonderheiten haben Spiele mit historischem Inhalt eine Reihe weiterer Merkmale, die ebenfalls Folgen für die analytisch-methodische Herangehensweise haben.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Wie auch andere Medien des »kulturellen Gedächtnisses« (Assmann 2000), vermitteln Videospiele bestimmte Vorstellungen von der Vergangenheit – und sind somit Träger historischen Wissens. Die Art der Geschichtswissensvermittlung in Computerspielen lässt sich mit dem Begriff *Histotainment* beschreiben – einem Kofferwort aus *history* und *entertainment*, das sich auf populäre Medien – und damit nicht nur Spiele, sondern auch Spielfilme, Dokudramen oder Comics – bezieht, die historische Informationen auf unterhaltsame Weise vermitteln. Historische Zusammenhänge werden dabei zwangsläufig verkürzt (und deshalb häufig verzerrt) dargestellt, Fakten vermischen sich mit Fiktionen, wahre Geschehnisse mit Legenden. Begreift man Geschichtsbilder als Diskurse bzw. als diskursives Wissen, tritt ihr historischer Wahrheitsgehalt in den Hintergrund. Der Analysefokus sollte deshalb auf der Konstruktion von Spielwelten und den damit einhergehenden Wirkungspotenzialen liegen: »[A]nalysis of how specific games or genres selectively reduce complexity to create simulated historical environments that frame player experiences and performances becomes a crucial focus of studies interrogating the potential role of games in the cultural negotiations of shared pasts« (Pötzsch und Sisler 2019, 7–8).

Mit Blick auf die Strahlkraft von Geschichtsbildern wird die Frage entscheidend, »wie, durch wen, warum, mit welchen Mitteln, welcher Absicht und welcher Wirkung Erfahrungen mit der Vergangenheit thematisiert und politisch relevant werden« (Wolfrum 1999, 26). Letztendlich erlaubt die Analyse von Computerspielen mit historischem Inhalt weniger Rückschlüsse darauf, wie es ›tatsächlich war‹, sondern vielmehr darauf, wie zum Zeitpunkt ihrer Entwicklung auf bestimmte Epochen zurückgeblickt wurde (Pötzsch 2023). Das Zusammenspiel dieser Rückblicke und Perspektiven lässt sich mit dem Begriff »Definitionsmachtverhältnisse« von Ulrich Beck (2017) erfassen. Damit richtet der Soziologe seinen Blick auf Machtmittel und Ressourcen, mit denen gesellschaftspolitische Akteure ausgestattet sind und die schließlich dafür maßgeblich sind, welche Deutungen und Problemverständnisse sich öffentlichkeitswirksam durchsetzen. Das Konzept der »Definitionsmachtverhältnisse« legt nahe, die Zusammensetzung von Entwicklungsteams sowie die Interessenlagen weiterer, an der Produktion von Computerspielen beteiligter Akteure kritisch unter die Lupe zu nehmen.

Die Untersuchung des Produktionszusammenhangs sollte durch die Analyse des Rezeptionskontextes ergänzt werden. Den Ankerpunkt für die Analyse der Kontexte bildet das Konzept der »plurimedialen Konstellationen«, das von den Kulturwissenschaftlerinnen Astrid Erll und Stephanie Wodianka

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

für Geschichtsfilme entwickelt wurde, sich jedoch auf andere populärkulturelle Medien übertragen lässt. Es fußt auf der Annahme, dass Medien »erst durch bestimmte Formen des sozialen Gebrauchs zu Medien des kollektiven Gedächtnisses« (Erll und Wodianka 2008, 5) werden. Auf den Untersuchungsgegenstand Computerspiel angewendet, bedeutet das: Kein Videospiel mit historischem Inhalt ist ein publikumswirksames Erinnerungsspiel per se, sondern wird erst dann zum Medium der Erinnerungskultur, wenn es vermarktet, medial aufgegriffen, öffentlich diskutiert wird und schließlich eine breite Spieler:innenschaft erreicht. Wie »plurimediale Konstellationen« konkret erschlossen werden können, wird im nächsten Abschnitt erläutert.

Neben Bildern und Deutungsangeboten, die sich auf konkrete historische Ereignisse und Personen beziehen, vermitteln Computerspiele auch Gesellschaftsbilder, Werthaltungen und Normorientierungen. Tim Raupach (2016, 35) spricht von »›Welterklärungslogiken‹, die als ›Erfolgsnarrative‹ nationale und transnationale Wertvorstellungen und Denkmuster transportieren«. So legitimieren manche (historisch verortete) Aufbausimulationen die kapitalistische Wachstumsideologie westlicher Industrienationen, indem sie den Spielerfolg über den Grad der wirtschaftlich-technologischen Expansion definieren (Schwarz 2014, 42–43), und reproduzieren dadurch koloniale Sichtweisen (Ford 2016). Daraus folgt, dass Computerspiele nicht bloß audiovisuelle Welten kreieren, sondern auch virtuelle Handlungsräume schaffen, die nach eigenen Logiken und Regeln funktionieren. Diese Gesetzmäßigkeiten und »unterschwelligen Leitlinie[n] des Geschehens in der virtuellen Welt« (ebd., 43) zu erkennen und zu hinterfragen, gehört zu den zentralen Aufgaben der machtkritischen Spielanalyse.

3 Methodologischer Ansatz für eine machtkritische Analyse von Historienspielen

Geht man an den Untersuchungsgegenstand Computerspiel analytisch heran, stellt man schnell fest, dass der Analysebreite und -tiefe grundsätzlich keine Grenzen gesetzt sind: Man kann die einzelnen Spielverläufe über ein Screencast-Programm aufzeichnen und noch so akribisch dokumentieren, doch selbst dann kann aufgrund der Komplexität und Nonlinearität des Computerspiels keine Vollständigkeit gewährleistet werden. Die Flüchtigkeit des Untersuchungsgegenstandes, die prinzipielle Unabschließbarkeit der Analysearbeit sowie das Fehlen einer universellen Methode führen zu

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

einer Vielfalt analytisch-methodischer Zugänge, die sich auf unterschiedliche theoretische Konzepte stützen und je nach Forschungsfrage ihren Blick auf unterschiedliche Aspekte richten.

Das Ziel des hier vorgestellten methodologischen Ansatzes ist es, die prinzipiell endlose Spielanalyse einzugrenzen und aus einer Vielzahl denkbarer Aspekte diejenigen herauszufiltern, die für eine kritische Analyse diskursiver Vergangenheitskonstruktion im Computerspiel relevant sein könnten. Das hierfür geeignete ›Werkzeug‹ ist das Kategoriensystem für eine qualitative Videospiel-Analyse. Das Kategoriensystem bringt Ordnung ins Chaos: Es gliedert einen komplexen Untersuchungsgegenstand – das Computerspiel – in einzelne, analysierbare Teilaspekte (Meyen et al. 2019, 29) und beinhaltet Analysebegriffe, »die jeweils ein zu untersuchendes Merkmal bezeichnen« (Löblich 2016, 76). Dadurch gewährleistet das Kategoriensystem mehr Transparenz: Es erlaubt, die einzelnen Analyseschritte und damit auch die Befunde intersubjektiv nachvollziehbar zu machen.

Die vorgeschlagene Herangehensweise nimmt weder einen Abgleich spielerischer Darstellungen mit historischer Faktenlage vor, noch spürt sie Spielszenen nach, in denen sich die Entwicklungs- und Designteams zu viel Freiheit genommen haben. Stattdessen zielt der Ansatz zum einen darauf, durch die Analyse von spielimmanenten Botschaften, Bildern und Deutungen die Grenzen des Sag-, Zeig- und Erinnerbaren zu erschließen. Zum anderen setzt er Geschichtsdiskurse in Computerspielen in Beziehung zu gesellschaftspolitischen Kontexten und Machtstrukturen und eröffnet dadurch eine macht- und ideologiekritische Analyseperspektive.

Das Computerspiel geisterte lange als »unscharfes Objekt« (Hanke 2008, 13) durch verschiedene Disziplinen. Mittlerweile bietet die aktuelle Videospielforschung eine Reihe von Handbüchern, die ein vielfältiges methodisches Instrumentarium zur Verfügung stellen, doch bildet ein Framework zur dezidiert erinnerungskulturellen Analyse von Diskursen in historischen Computerspielen eine Lücke. An dieser Stelle setzt dieser Beitrag an: Er nimmt den Ansatz der Kritischen Diskursanalyse nach Siegfried Jäger (2015) als Ausgangspunkt und verknüpft ihn mit relevanten Untersuchungsaspekten des Mediums Computerspiel und dem bereits erläuterten erinnerungskulturellen Konzept der ›plurimedialen Netzwerke‹ von Astrid Erll und Stephanie Wodianka (2008).

In Anlehnung an Medienwissenschaftler Helmut Korte, plädiert der Beitrag für eine »methodische Einheit von Produkt-, Kontext- und Rezeptionsanalyse« (Korte 2010, 27) und erweitert diese um eine dezidiert erinnerungskulturelle Perspektive. Folglich unterscheidet der methodische Ansatz

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

zwischen vier Analyseebenen: (1) Spielinhalt, (2) Produktionszusammenhang, (3) Rezeptionszusammenhang und (4) Beitrag des Spiels zum Erinnerungsdiskurs. Diese vier Untersuchungsbereiche werden im Kategoriensystem (Tabelle 1) durch weitere Unterkategorien ausdifferenziert.

Tabelle 1: Kategoriensystem (eigene Darstellung)

Spielinhalt	
Spiel-Oberfläche	Genre, Handlung, Figuren (Protagonisten/Antagonisten)
Dramaturgisch-rhetorische Mittel	Narration/Dramaturgie, Erzählperspektive, Spielmechaniken (Gameplay, Immersionspotenziale, Interaktionsmöglichkeiten), Kollektivsymbolik
Inhaltlich-ideologische Aussagen	Ideologie-, Wert- und Normvorstellungen, Ingroup-Outgroup-Polarisierung
Ästhetisch-gestalterische Mittel	Spielsetting/audiovisuelle Inszenierung: Grafik, Farbgebung, Ton/Musik
Authentizitätskonstruktion (spielimmanent)	Realgeschichtliche Verortung: Bezug zu historischen Persönlichkeiten und Ereignissen, Textinserts/Off-Kommentare, Requisiten/Schauplätze, hineinmontiertes Dokumentarmaterial, Reenactments
Produktion	
Beteiligte Akteure	Entwicklungsstudio, Publisher
Vermarktung und Vertrieb	Verkaufsstart, Marketing- und Promokampagnen, Authentizitätskonstruktion (spieltranszendent)
Rezeption	
Reichweite	Verkaufszahlen
Aufnahme bei Kritik und Öffentlichkeit	Rezensionen, öffentliche Diskussionen
Einordnung in den Erinnerungsdiskurs	

Auf der Ebene des Spielinhalts werden Informationen und Aussagen erfasst, die spiel*immanent* – also am Videospiel selbst – feststellbar sind. Über die Analyse der Spielwelt und der Deutungsangebote erfolgt der erste Zugang zum Geschichtsdiskurs. Um das Spiel in einzelne analysierbare Komponenten zu ›zerlegen‹ und die im Spiel enthaltenen narrativen Strukturen, Deutungs-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

muster und Identifikationsangebote zu erschließen, greife ich auf den ›Analyseschlüssel‹ von Siegfried Jäger (2015, 101–108) zurück, der drei Elemente beinhaltet: (1) Text[1]-Oberfläche, (2) sprachlich-rhetorische Mittel und (3) inhaltlich-ideologische Aussagen. Diese drei Analysebereiche werden weiter aufgefächert und um zwei Kategorien erweitert, die sich mit Blick auf historische Spielinhalte als unverzichtbar erweisen: (4) ästhetisch-gestalterische Komponente und (5) Strategien der Authentizitätskonstruktion – also Mittel, mit denen im Spiel ein authentischer ›Look‹ der erzählten Zeit kreiert wird.

Im Einklang mit dem Konzept von »plurimedialen Konstellationen« (Erll und Wodianka 2008) sollen neben den Spiel*inhalten* auch spiel*transzendente* – also über den Spielinhalt hinausgehende – Faktoren und Prozesse untersucht werden: etwa Produktionszusammenhänge und Marketingstrategien, Reichweite, Medienecho und öffentliche Diskussionen.

Sowohl spielinhaltliche Facetten als auch Produktions- und Rezeptionskontexte werden im Kategoriensystem durch Unterkategorien operationalisiert, so dass ich an dieser Stelle auf eine Wiederholung verzichte. Das Ziel der Analysekategorie ›Einordnung in den Erinnerungsdiskurs‹ ist, die erinnerungspolitische Position des Spiels zu ermitteln und es im Kontext einer größeren geschichtspolitischen Debatte zu verorten.

4 Fallstudie: Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)

Im Folgenden wird die empirische Anwendung des Kategoriensystems anhand eines populären Geschichtsspiels illustriert.

4.1 Spielauswahl und Analysevorgehen

Für die Analyse wurde das siebzehnte Spiel der populären Ego-Shooter-Reihe *Call of Duty* (*CoD*) ausgewählt. *Black Ops Cold War* wurde am 13. November 2020 veröffentlicht, flankiert von einer Marketingkampagne unter der Tagline »Kenne deine Geschichte« bzw. »Know your history or be doomed to repeat it«. Aus einer Reihe von Gründen, auf die später eingegangen wird, sorgte das Spiel für Diskussionen über die ›richtige‹ Erinnerung an den Kalten Krieg.

1 Die von Jäger erarbeiteten Kategorien orientieren sich vornehmlich an schriftlich festgehaltenen Texten und sind deshalb für die Analyse von audiovisuellen Medieninhalten nur bedingt geeignet.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Black Ops Cold War sieht drei Spielmodi vor: eine gescriptete Einzelspieler-Kampagne, einen Mehrspieler-Modus sowie Zombie-Missionen. Der Analysefokus wurde auf die Solo-Kampagne gelegt, in der Spieler:innen an einem vorgegebenen Handlungsstrang (mit beschränkter Variation) entlanggeführt werden. Zwar kann der:die Spielende in der Story-getriebenen Kampagne durch bestimmte Entscheidungen die Ereigniskette und schließlich den Spielausgang beeinflussen, doch ist davon auszugehen, dass die dargebotenen Erzählmuster über das gesamte Spiel hinweg weitgehend konsistent bleiben. Mit Blick auf historisch inspirierte Narrative und Deutungsmuster erscheint der Kampagnenmodus deshalb am aussagekräftigsten.

Dank der Popularität der *CoD*-Reihe konnte auf das Festhalten der gespielten Kampagne durch Bildschirmaufzeichnung – ein gängiges Verfahren – verzichtet werden. Stattdessen wurde auf sogenannte *Let's Plays* auf YouTube zurückgegriffen.[2] Beim Festhalten von relevanten Darstellungsaspekten erschien die Erstellung von klassischen Protokollen weder für die Beantwortung der Forschungsfrage zielführend noch mit Blick auf das Zeitaufwand-Nutzen-Verhältnis gerechtfertigt. Stattdessen bewährte sich der Ansatz, während der Sichtung der Spielaufzeichnung die einzelnen Analysekategorien direkt zu ›füllen‹: Unter ›Handlung‹ wurden etwa Missionen knapp beschrieben, Figurenportraits um weitere Details ergänzt, auffällige Kollektivsymbole oder Farben notiert bzw. mittels Screenshots festgehalten sowie Schlüsseldialoge protokolliert, die etwa Rückschlüsse auf Wert- und Normvorstellungen sowie Merkmale der Eigen- und Fremdgruppe erlauben. An dieser Stelle sei jedoch angemerkt, dass der Rückgriff auf Spielaufzeichnungen die Möglichkeiten einer differenzierten Auseinandersetzung mit Spielmechaniken einschränkt und die Gefahr birgt, dass das Spiel weitgehend wie ein Film analysiert wird. Vor diesem Hintergrund wurde versucht, trotz einer starken Fokussierung auf die Narration und Deutungsangebote auch spielmechanische Aspekte, etwa Spielregeln, Immersionspotenziale und Interaktionsmöglichkeiten, nicht aus dem Blick zu verlieren.

2 Diese vier- bis fünfstündigen, teilweise kommentierten Aufzeichnungen des Spielens bieten mehrere Vorteile: Neben einer Zeit- und Geldersparnis (man muss weder das Spiel kaufen noch Systemanforderungen beachten und selbst spielen), ermöglicht eine Aufzeichnung eine effizientere Analyse: Relevante Szenen und Dialoge lassen sich dank Pausiermöglichkeit einfacher erfassen.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

4.2 Ergebnisse

Im Folgenden werden die Analyseergebnisse entlang des Kategoriensystems präsentiert. Nach einem überwiegend deskriptiven Teil erfolgt eine analytische Zusammenführung der Untersuchungsebenen (Inhalte, Produktion und Rezeption), die eine kritische Einordnung des Spiels in den erinnerungspolitischen Kontext erlaubt.

4.2.1 Spielinhalt

Wie der Titel des Ego-Shooters bereits verrät, spielt die Kampagne im Setting des Kalten Krieges. Dabei vollzieht sich die Erzählung auf zwei Zeitebenen: die Haupthandlung spielt im Frühjahr 1981, in zwei Missionen erfolgt ein Rückblick auf eine US-amerikanische Militäroperation im Vietnamkrieg im Jahr 1968. Breit ist auch die Geografie der Missionen: Spielende kämpfen in Amsterdam und Ost-Berlin, im türkischen Trabzon, vietnamesischen Da Nang und nahe dem kubanischen Havanna, im ukrainischen Transkarpatien, im verschneiten Jamantau-Gebirge im Ural sowie im KGB-Hauptquartier in Moskau. Die narrative Klammer bildet die Jagd eines internationalen Agententeams nach dem sowjetischen Spion Perseus.

In den Missionen versetzt sich der:die Spielende abwechselnd in drei virtuelle Figuren hinein: den CIA-Veteranen Alex Mason, den CIA-Doppelagenten beim KGB, Dimitri Belikow, sowie die zu Spielbeginn selbsterstellte Figur unter dem Codenamen ›Bell‹. Der Identifikationseffekt wird durch die Möglichkeit potenziell verstärkt, erstmals in der Geschichte des Franchise einen eigenen Hauptcharakter zu erstellen: mit individuell festgelegten Persönlichkeitsmerkmalen (die im Spielverlauf Vorteile bieten), Namen, Geschlecht, Hautfarbe und Geburtsort. Diese selbstkreierte Figur wird zur historischen Schlüsselfigur aufgewertet und dabei »mit der ›Ich-war-ganz-vorne-dabei-Relevanz‹ für das historische Geschehen ausgestattet« (Schwarz 2014, 39). Hinzu kommen – für die früheren Spiele der Serie eher untypische – Antwortmöglichkeiten in den Dialogen, die eine unmittelbare Auswirkung auf den Spielverlauf haben. Dies sorgt nicht nur für die gefühlte Entscheidungs- und Gestaltungsfreiheit, sondern auch für einen Wiederspielwert der Kampagne.

Mit Blick auf das Gameplay verbindet das Spiel die Elemente eines klassischen Shooters, in dem Spielende immer wieder auftauchende Feinde eliminieren sollen, mit Elementen eines Agentenspiels: In einigen Schleichmissionen muss man das KGB-Hauptquartier in Moskau infiltrieren, Schlösser kna-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-SA

cken, Beweise sammeln, Leichen in Schränken verstecken, einen General vergiften oder einen Geheimdienstcomputer hacken.

Die große sowjetische Verschwörung gegen die freie westliche Welt durchzieht »als narratives Grundgerüst« (Sigl 2020) die gesamte Spielhandlung. Zu erkennen ist dabei eine klare Ingroup-Outgroup-Polarisierung: Auf der Seite der ›Guten‹ stehen die CIA, das US-amerikanische Verteidigungsministerium, der MI6 und die NATO, die nichts weniger als die ›freie Welt‹ vor einem Atomkrieg bewahren wollen. Das ›Böse‹ verkörpert der sowjetische Agent Perseus und seine Handlanger, etwa iranische Terroristen, Vietcong-Soldaten, ein sowjetischer Waffenhändler in Ost-Berlin, ein KGB-Agent oder ein übergelaufener Ex-CIA-Agent. Mithilfe seiner Schergen plant Perseus einen Angriff auf den Westen und will Europa brennen sehen (»watch Europe burn«). »The CIA's analysts consider him to be the single largest threat to the Free World«, sagt der CIA-Veteran Jason Hudson.

Durch die Bedrohung der »freien Welt« werden die fragwürdigsten, ja illegalen Handlungen des Agententeams und vor allem der Vereinigten Staaten legitimiert: So wird das US-amerikanische Geheimprogramm zur Platzierung von Atombomben in jeder großen europäischen Stadt als »the ultimate countermeasure to a Soviet invasion« Europas dargestellt. Somit rechtfertigt die akute nukleare Bedrohung jegliche Gewalt gegen politisch-militärische Vertreter der sozialistischen Welt: sowjetische und kubanische Soldaten, Vietcong und DDR-Truppen, die Stasi und die KGB. »We don't just sit back and hope for the best… We'll make the best happen. This is how wars are won, Bell«, sagt der Missionsanführer Russell Adler. Die geheime Operation wird vom Präsidenten Ronald Reagan, bei dessen virtuellen Rekonstruktion die Spieldesigner keine Mühe gescheut haben, persönlich autorisiert:

> »[W]e're talking about preventing an attack on the free men and women of the world. […] Gentlemen, you've been given an important task: protecting our very way of life from a great evil. There is no higher duty, there is no higher honor. And while few people will know of your struggles, rest assured the entire Free World will benefit.«

Diese normativ aufgeladene Mission sowie die moralische Delegitimierung der Feinde lassen die von Spielenden ausgeübte Gewalt nicht nur gerechtfertigt, sondern auch ehrenvoll und alternativlos erscheinen.

Mittels vielfältiger Authentizitätsstrategien schlägt das Entwicklungsteam einen Bogen zwischen der Spielwelt und ihrem realgeschichtlichen Referenz-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

rahmen. Bereits in der Eröffnungssequenz vermischen sich fiktionale Spielsequenzen mit historischen Dokumenten und Archivaufnahmen von prominenten Politikern, etwa Ronald Reagan, Leonid Breschnew und Fidel Castro, sowie Episoden aus der Ära des Kalten Krieges, etwa Militärparaden auf dem Roten Platz und Bürgerrechtsproteste in den USA. Kaum bemerkbar gehen dokumentarische Bilder ins fiktive Geschehen über. Vielfältige Spielelemente werden eingesetzt, um die historische Spielkulisse möglichst glaubwürdig erscheinen zu lassen: Bemerkbar ist das Bemühen der Entwickler:innen um eine fotorealistische Rekonstruktion von Soldatenuniformen, Waffen und Fahrzeugen, aber auch von Alltagsgegenständen und Gebäuden. Neben den roten Sternen, Sichtagitationen und Leninstatuen, die zur Ikonografie der Sowjetunion gehören und im kollektiven Gedächtnis mit Sozialismus verbunden werden, wird auf weitere Klischees über ›die Russen‹ zurückgegriffen: »Don't let the smell of cheap vodka and caviar throw you. Belikov is the real deal«, sagt etwa Frank Woods über den CIA-Maulwurf beim KGB.

4.2.2 Produktion

Cold War ist ein Produkt des kalifornischen Publishers Activision, einem der größten Spielhersteller und Publisher weltweit, sowie der Entwicklungsstudios Treyarch und Raven Software. Das in Wisconsin ansässige Raven-Team war zum ersten Mal als Hauptentwickler:innen auch für die Einzelspieler-Kampagne zuständig. Dank dem weltweiten Erfolg der *CoD*-Reihe, die laut Activision Blizzard seit dem Erstrelease im Jahr 2003 mehr als 27 Milliarden US-Dollar an Umsatz generierte (Stand: Februar 2021), wurden die Entwickler:innen und Herausgeber:innen der Shooter-Spiele zu wirkmächtigen Akteur:innen auf der Erinnerungsarena und dem ›marketplace of ideas‹ über den Kalten Krieg und den Beitrag der Vereinigten Staaten zu weltpolitischen Entwicklungen (Gagnon 2010, 6).

Ein umfangreiches ›plurimediales Netzwerk‹ ließ *CoD* zum schlagkräftigen Produkt populärer (Erinnerungs-)Kultur werden. Dem Release am 13. November 2020 lief eine massive Werbekampagne voraus: Auf der Rätselwebsite *pawntakespawn.com* wurden Teile der neuen Geschichte mit Ereignissen aus den vorherigen *Black Ops*-Spielen verbunden und gaben Hinweise darauf, was die Spielenden im Herbst 2020 erwartet. Für Aufsehen sorgte die Kooperation mit den Herstellern der Nacho-Chips ›Doritos‹ und des Softdrinks ›Mountain Dew‹, zwei der beliebtesten Snacks unter Gamern: Promocodes, die man bei jedem Kauf erhielt, konnten im Spiel für Waffentalismane und Embleme eingesetzt werden.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Vielfältige Strategien der Authentizitätsbeglaubigung kamen im Rahmen der Marketing- und Promokampagne zum Einsatz. Auf der offiziellen Spielwebsite wurde den Spielfans versprochen, in der Solokampagne auf »historical figures and hard truths« zu stoßen. In Interviews betonte Dan Bunting, Co-Studio-Head von Treyarch und einer der Köpfe hinter dem Spiel, die Wichtigkeit des realhistorischen Rahmens: »Es umfasst genug zur Geschichte und Realität, dass es einen Bezug zur realen Welt erzeugt. Sodass einige dann sagen: ›Oh ja, daran erinnere ich mich‹ oder ›darüber hab ich mal was im Geschichtsunterricht gelesen‹ oder so« (Galitzki 2020). Dan Vondrak, Creative Director bei Raven Software, unterstrich den Rechercheaufwand: »We went through recently declassified documents, you can dig into all kind of history, and it's a reallife story that really allowed us to inspire this kind of fictional tales we wrote« (Adlan 2020).

4.2.3 Rezeption

Mit mehr als 30 Millionen verkauften Kopien weltweit ist *Cold War* eines der erfolgreichsten Produkte der *CoD*-Reihe. Diese große Reichweite ist nicht zuletzt dem breiten ›plurimedialen Netzwerk‹ zu verdanken und deutet auf das Potenzial des Spiels hin, bestimmte Geschichtsnarrative massenwirksam zu entwerfen und nachhaltig im kulturellen Gedächtnis zu verankern. Das prominente US-amerikanische Videospielmagazin *Game Informer* gab dem Spiel 8,75 von 10 Punkten. Laut Review-Aggregator *Metacritic* erhielt *Cold War* einen Metascore von 76 von 100. Die vielen positiven Reviews in Fach- und Leitmedien lobten vor allem das abwechslungsreiche Gameplay und die Grafik und attestierten der Solo-Kampagne einen hohen Unterhaltungswert. So sprach Erik Kain (2021) in *Forbes* von einer »solid, exciting campaign with some interesting twists and turns, a trippy ending(s) and some cool puzzles to solve«. Sönke Siemens (2020) von *Games.ch* bescheinigte *Cold War*, »ein wirklich packendes Story-Erlebnis« zu bieten, das von Anfang bis Ende mitreiße und die Kampagnen vieler anderer *CoD*-Teile in den Schatten stelle.

Im insgesamt positiven Medienecho fanden sich vereinzelt Stimmen, die zweifelhafte politische Botschaften, plumpe Klischees und eine einseitige Darstellung von Konfliktparteien nach dem üblichen ›Gute Amerikaner, böse Russen‹-Schema anprangerten. »Die USA werden ein weiteres Mal als Weltenretter und die Russen als böse Schurken präsentiert und Schauplätze wie Ostberlin strotzen vor historischen Fehlern«, kritisierte Philipp Elsner (2020) von *GameStar*. Der Computerspieljournalist Rainer Sigl (2020) warf der Shooter-Rei-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

he vor, mit *Cold War* endgültig in »rechtes Verschwörungsraunen« abzudriften und »platten Geschichtsrevisionismus« zu verkörpern.

4.2.4 Einordnung in den Erinnerungsdiskurs

»›[W]e are not trying to make any political statement with the game‹, sagte Dan Vondrak von Raven Software in einem *GamerBraves*-Interview (Adlan 2020). Auch wenn einer der führenden Entwickler behauptete, keine politische Aussage mit *Cold War* treffen zu wollen, und das Spiel lediglich als »a fictional piece of entertainment« bezeichnete, ist das Spiel von politischen und ideologischen Botschaften durchzogen. Das US-amerikanische Entwicklungsstudio griff auf die Feindbilder aus den Zeiten des Ost-West-Konflikts zurück und reproduzierte in weiten Teilen das westliche Narrativ des ›böswilligen Russen‹ und des ›weltrettenden Amerikaners‹. In Anlehnung an Überlegungen von Angela Schwarz (2014, 42–43) zu narrativen Mustern in Computerspielen lassen sich für das Zustandekommen des Geschichtsdiskurses in *Cold War* drei wesentliche Gründe erkennen:

- Der erste Grund liegt in der Logik des Mediums Computerspiel: Die Entwicklungsteams greifen bewusst auf das vereinfachte, klare Freund-Feind-Schema sowie gewaltlegitimierende Werthaltungen zurück, um das Verständnis des Spielgeschehens fürs Massenpublikum zu erleichtern und die Chancen auf den Verkaufserfolg zu erhöhen (Hammar 2019).
- Mindestens genauso prägend erscheint der erinnerungskulturelle Kontext: Die im Spiel vorhandenen Deutungsmuster korrespondieren mit kollektiv verankerten Geschichtsbildern und Stereotypen, die zumindest im medialen und populärkulturellen ›Mainstream‹ vorherrschen und ebenfalls für eine breite Anschlussfähigkeit (zumindest für die westliche Gamercommunity) sorgen. Der kommerzielle Erfolg eines Spiels setzt somit voraus, dass die darin enthaltenen Geschichtsbilder »den stillschweigenden Konsens der Gesellschaft über das Historische nicht verletzten« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 12).
- Die beiden Dimensionen – die spielimmanente und die erinnerungskulturelle – lassen sich mit dem Begriff ›geschichtliches Erfolgsnarrativ‹ (Schwarz 2014, 43) verbinden. So zählen der Schutz von Freiheit und der Siegeszug der Demokratie zu den beliebtesten Erfolgsnarrativen der Geschichtsspiele, insbesondere »in Produktionen westlicher Firmen für einen westlichen Markt« (ebd.). Die nationsübergreifenden Werte (Freiheit), die grenzüberschreitende Gefahr (Atomkrieg) sowie die inter-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

nationale Zusammensetzung des fiktiven Agententeams erlauben Spielen wie *Cold War*, über das konkrete nationale Geschichtskapitel hinauszugehen, und machen den Kampf im Interesse der ›freien Welt‹ zum Teil der gemeinsamen – inter- bzw. transnationalen – Geschichte. Dass man in *Cold War* am Ende des Spiels auf die Seite der ›Bösen‹ wechseln kann, indem man die einstigen CIA-Verbündeten auf eine falsche Fährte lockt, zementiert lediglich diese Verhältnisse, anstatt sie umzukrempeln: Schließt sich die spielende Person den Sowjets an, muss sie schließlich den Sprengbefehl erteilen, anstatt die Explosion zu verhindern – und damit ein »nuclear disaster« und den Tod von Millionen Menschen in Europa herbeiführen (»The West falls today. Detonate the nukes.«). Die Möglichkeit, die Sowjets erstmals in der Franchise-Geschichte triumphieren zu lassen (»Let the new Soviet era begin«), kann gleichzeitig auch eine der Strategien sein, mit denen das Entwicklungsstudio die Spielenden überraschen bzw. provozieren möchte, um das Interesse am Spiel anzukurbeln.

Black Ops Cold War trägt schließlich nicht zum tieferen Verständnis von Ursachen der Ost-West-Konfrontation, der Rolle der CIA und der Vereinigten Staaten sowie der Besonderheiten der politischen Lage in den frühen 1980er-Jahren bei. Stattdessen schreibt *Cold War* die US-amerikanische Meistererzählung fort und setzt auf ein Freund-Feind-Schema: »Players are invited to perceive historical processes as driven by unambiguous dichotomies such as sanity – madness, good – evil, heroism – cowardice rather than the result of balanced assessments and carefully deliberated decisions by rational actors.« (Pötzsch und Sisler 2019, 14)

5 Ausblick

Dieser Beitrag plädiert für eine machtkritische Untersuchung von medial vermittelten Geschichtsbildern und stattet seine Leser:innen mit einem analytischen Werkzeug aus. Das hier entwickelte und empirisch angewendete Analyseraster ist dabei ausdrücklich dynamisch zu verstehen: Es kann mit Blick auf die jeweilige Fragestellung erweitert und modifiziert werden. Eine Analyse der Einzelspieler-Kampagne des weltberühmten *First-Person*-Shooters *CoD* führt die Vorteile der um Produktions-, Rezeptions- und erinnerungskulturelle Kontexte erweiterten Perspektive vor Augen. Sie erlaubt, den spielimmanen-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

ten narrativen Mustern und ideologischen Botschaften auf die Spur zu kommen und ihre Entstehung und Rezeption machtkritisch zu hinterfragen.

Um ein möglichst breites Spektrum an Deutungsangeboten zu erschließen und sie zu dekonstruieren, bietet es sich an, Spiele aus unterschiedlichen Produktionszusammenhängen miteinander zu kontrastieren. So könnte man die Erkenntnisse aus der *CoD*-Analyse in Verbindung zu Narrativen und Deutungen in Spielen setzen, die ebenfalls im Setting des Kalten Krieges spielen, doch von nicht-amerikanischen Studios entwickelt wurden: etwa dem Strategiespiel *World in Conflict* (2007) vom schwedischen Massive Entertainment oder dem Ego-Shooter *The Stalin Subway* (2005) von den russischen Entwickler:innen G5 Software und Orion Games. Im Letzteren schlüpft der:die Spielende in die Rolle eines Tschekisten, der 1952 ein Attentat auf Josef Stalin verhindern soll. Mit Blick auf die Rezeption wäre es außerdem spannend zu untersuchen, wie sich Spielende aus erinnerungskulturell unterschiedlich geprägten Kontexten Deutungsangebote im jeweiligen Spiel emotional und kognitiv aneignen. Dank inter- und transnational vergleichend angelegten Analysen kommen die »Definitionsmachtverhältnisse« (Beck 2017) noch deutlicher ans Licht.

Quellenverzeichnis

Adlan, W. Amirul. 2020. Running In The 80s – Call of Duty: Black Ops Cold War Interview With Dan Vondrak and Kevin Drew. *GamerBraves* vom 13.11.2020. https://www.gamerbraves.com/running-in-the-80s-call-of-duty-black-ops-cold-war-interview-with-dan-vondrack-and-kevin-drew/.

Assmann, Aleida. 2006. *Der lange Schatten der Vergangenheit: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C.H. Beck.

Assmann, Jan. 2000. *Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. 3. Auflage, München: C.H. Beck.

Beck, Ulrich. 2017. *Die Metamorphose der Welt*. Berlin: Suhrkamp.

Call of Duty: Black Ops Cold War. 2020. Entwicklung: Treyarch, Raven Software. Publisher: Activision.

Elsner, Philipp. 2020. CoD Cold War: Unser Test mit Wertung. *GameStar* vom 17.11.2020. https://www.gamestar.de/artikel/cod-black-ops-cold-war-test-wertung,3364062.html.

Erll, Astrid und Stephanie Wodianka. 2008. Einleitung. Phänomenologie und Methodologie des ›Erinnerungsfilms‹. In: *Film und kulturelle Erinnerung:*

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-SA

Plurimediale Konstellationen, herausgegeben von Astrid Erll und Stephanie Wodianka, 1–20. Berlin: De Gruyter.

Erll, Astrid. 2005. *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler.

Ford, Dom. 2016. »eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate«: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. Game Studies 16 (2). https://gamestudies.org/1602/articles/ford.

Foucault, Michel. 1981. *Archäologie des Wissens*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Gagnon, Frédérick. 2010. »Invading Your Hearts and Minds«: Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture. *European Journal of American Studies*. https://doi.org/10.4000/ejas.8831.

Galitzki, Sven. 2020. Kopf hinter CoD Cold War sagt uns: »Spieler wollen mehr von dem, was sie früher schon hatten«. *MeinMMO* vom 13.11.2020. https://mein-mmo.de/cod-cold-war-interview-treyarch/.

Hammar, Emil. 2019. Manufacturing Consent in Video Games – The Hegemonic Memory Politics of Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015). In: *Manufacturing Monsters*, herausgegeben von Christian Beyer, Juliane C. Bockwoldt, Emil Lundedal Hammar und Holger Pötzsch, 279–300. Tromsø: Septentrio Academic Publishing.

Hanke, Christine. 2008. Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. In: *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, herausgegeben von Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch, 7–18. Bielefeld: transcript.

Hassemer, Simon Maria. 2014. Screening the game – screening the play. Zur videografischen Analyse von Videospielen. In: *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 55–70. Bielefeld: transcript.

Jäger, Siegfried. 2015. *Kritische Diskursanalyse: Eine Einführung*. 7. Auflage, Münster: Unrast Verlag.

Kain, Erik. 2021. ›Call Of Duty: Black Ops Cold War‹ Review. *Forbes* vom 08.01.2021. https://www.forbes.com/sites/erikkain/2021/01/08/call-of-duty-black-ops-cold-war-review/.

Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. 2014. Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo. In: *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 11–24. Bielefeld: transcript.

Korte, Helmut. 2010. *Einführung in die Systematische Filmanalyse: Ein Arbeitsbuch*. 4. Auflage, Berlin: Erich Schmidt Verlag.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Löblich, Maria. 2016. Theoriegeleitete Forschung in der Kommunikationswissenschaft. In: *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*, herausgegeben von Stefanie Averbeck-Lietz und Michael Meyen, 67–79. Wiesbaden: Springer.

Meyen, Michael; Maria Löblich; Senta Pfaff-Rüdiger und Claudia Riesmeyer. 2019. *Qualitative Forschung in der Kommunikationswissenschaft: Eine praxisorientierte Einführung*. 2. Auflage, Wiesbaden: Springer.

Molden, Berthold. 2016. Resistant Pasts Versus Mnemonic Hegemony: On the Power Relations of Collective Memory. *Memory Studies* 9 (2): 125–142.

Pfister, Eugen und Tobias Winnerling. 2020. *Digitale Spiele und Geschichte: Ein kurzer Leitfaden für Student:innen, Forscher:innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.

Pötzsch, Holger und Vit Sisler. 2019. Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38–89: Assassination. *Games and Culture* 14 (1): 3–25.

Pötzsch, Holger. 2023. Towards a Diagnostics of the Present: Popular Culture, Post-Apocalyptic Macro-Dystopia, and the Petrification of Politics. In: *Microdystopias: Aesthetics and Ideologies in a Broken Moment*, herausgegeben von Asbjørn Grønstad und Lene M. Johannessen, 17–40. London: Lexington Books.

Raupach, Tim. 2016. Geschichte im Computerspiel. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 66 (51): 33–38.

Schwarz, Angela. 2014. Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen. In: *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 27–52. Bielefeld: transcript.

Siemens, Sönke. 2020. Call of Duty: Black Ops Cold War – Test/Review. *Games.ch* vom 19.11.2020. https://www.games.ch/call-of-duty-cold-war/test/review-jOF/seite-4.html.

Sigl, Rainer. 2020. Die rechten Verschwörungsfantasien von »Call of Duty«. *Der Standard* vom 13.12.2020.https://www.derstandard.de/story/2000121837620/die-rechten-verschwoerungsfantasien-von-call-of-duty.

The Stalin Subway. 2005. Entwicklung: Massive Entertainment. Publisher: Sierra Entertainment.

Wolfrum, Edgar. 1999. *Geschichtspolitik in der Bundesrepublik Deutschland: Der Weg zur bundesrepublikanischen Erinnerung: 1948–1990*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-SA

World in Conflict. 2007. Entwicklung: Massive Entertainment. Publisher: Sierra Entertainment.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-004 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA