

# Das virtuelle Schlachtfeld

## Der Kalte Krieg in Videospiele: Atomwaffen und Gehirnwäsche

von Michael Schulze von Gläßer

Laut einer Erhebung der „Gesellschaft für Konsumforschung“ spielten 2013 in Deutschland 26 Millionen Menschen regelmäßig Videospiele.<sup>1</sup> 1,82 Milliarden Euro wurden in demselben Jahr in der Bundesrepublik für Computer- und Videospiele-Software ausgegeben.<sup>2</sup> Virtuelle Unterhaltungssoftware ist ein zunehmend beliebtes Medium und erreicht schon heute einen Massenmarkt. Dabei werden mit dem Medium auch vom Wissenschaftsbetrieb im deutschsprachigen Raum kaum beachtete (politische) Botschaften vermittelt und Aussagen getroffen.

„Geschichte wird von den Siegern geschrieben“, sagt der fiktive britische Elite-Soldat John Price gegen Ende des populären First-Person-Shooter-Videospiels *CALL OFF DUTY – MODERN WARFARE 2* (Activision/Infinity Ward 2009) in einer Zwischensequenz. Diese Historiker-Weisheit ist nicht neu. Doch wie findet sie sich in Videospiele, die den Spieler in die Zeit des „Kalten Kriegs“ (1947 bis 1989) versetzen, wieder? Welches Bild zeichnen die vornehmlich in westlichen Ländern – NATO-Staaten – sitzenden und für einen westlichen Markt produzierenden Videospiele-Unternehmen von den ehemaligen Kontrahenten im Osten, den Staaten des Warschauer-Pakts?

In meinem kürzlich veröffentlichten Buch „Das virtuelle Schlachtfeld – Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie“ habe ich in die Thematik der Militär-Videospiele eingeführt und die inhaltlichen Aussagen in zahlreichen Spielen umfassend dargelegt – etwa die Darstellung von „Rohstoff-Kriegen“ oder des „Kriegs gegen den Terror“.<sup>3</sup> Die nachfolgende Darstellung von Militär-Geschichte der Zeit des „Kalten Kriegs“ kann hier als Ergänzung verstanden werden.

Auffällig ist dabei, dass Szenarien rund um die Ereignisse des „Kalten Kriegs“ – im Gegensatz etwa zu Weltkriegs-Szenarien – kaum zu finden sind. Dies liegt zum einen daran, dass es keine direkte militärische Auseinandersetzung zwischen den NATO-Staaten und denen des Warschauer-Pakts gab. Zum anderen waren die USA, die heute der größte Markt für virtuelle Spiele sind und zudem einen großen Teil der Videospiele-Branche beherbergen, bei den „Stellvertreterkriegen“ dieser Zeit nicht besonders erfolgreich und haben sich auch nicht über die Maßen mit Ruhm bekleckert: im Korea-Krieg (1950 bis zum noch immer andauernden Waffenstillstand 1953) konnten die USA den Feind nicht schlagen und der Vietnam-Krieg (1955 bis 1975) ging sogar ganz verloren.<sup>4</sup> Für auf den westlichen Markt zugeschnittene Videospiele (um den höchsten finanziellen Gewinn davon zu tragen) eignen sich diese für den Westen misslichen Kriege also kaum. Daher greifen heutige Spiele die reale Geschichtsschreibung des „Kalten Kriegs“ oft nur auf, um sie in fiktiven Kriegen und Geheimdienst-Aktionen fortzuführen. Diese alternative Geschichtsschreibung in Videospiele wird im Folgenden anhand der beiden Echtzeit-Strategiespiele *WORLD IN CONFLICT* (UbiSoft/Massive Entertainment 2007) samt der Erweiterung *SOVIET ASSAULT* (2009) und *WARGAME – EUROPEAN ESCALATION* (Focus Home Interactive/Eugen Systems 2012) genauer vorgestellt und analysiert – der Spieler befiehlt dabei aus der Folgeperspektive eine begrenzte Anzahl von Militär-Truppen. Auch der

First-Person-Shooters *CALL OFF DUTY – BLACK OPS* (Activision/Treyarch 2010), bei der sich der Spieler in einer 3D-Umgebung mit der Waffe im Anschlag durch Gegnerhorden kämpft, wird ausführlich behandelt.

### **WORLD IN CONFLICT – COMPLETE EDITION (UbiSoft/Massive Entertainment 2009)**

Mit einer Metacritic-Score<sup>5</sup> von 89 bei 100 möglichen Punkten gehört das 2007 vom französischen Videospiele-Publisher „UbiSoft“ veröffentlichte *WORLD IN CONFLICT* zu den am besten bewerteten Echtzeit-Strategiespielen der letzten Jahre. Gelobt wurden neben Grafik und innovativen Spiel-Ideen wie durch den Spieler anforderbarer Artillerie-Unterstützung auch die „grandios erzählte“<sup>6</sup> Story: die wurde vom US-Autor Larry Bond geschrieben, der etwa auch als Co-Autor für die Militär-Romane des bekannten Schriftstellers Tom Clancy tätig war. Und so thematisiert auch *WORLD IN CONFLICT* einen militärischen Konflikt. Als Hintergrund dient der reale „Kalte Krieg“, der in dem Spiel und der 2009 erschienenen Erweiterung *WORLD IN CONFLICT – SOVIET ASSAULT* „heiß“ wird. Vorgestellt wird im Folgenden die vollständige Einzelspieler-Kampagne der *COMPLETE EDITION*, in der sowohl Hauptspiel als auch Erweiterung enthalten sind und die den Konflikt zwischen Ost und West von beiden Seiten beleuchtet – und dennoch einseitige Feindbilder produziert. Der Spieler nimmt in den verschiedenen Missionen des Spiels die Rolle eines US-Leutnants mit dem Namen Parker auf Seiten der US-Streitkräfte ein und schlüpft auf der Seite der Sowjetunion in die Rolle eines Leutnants namens Romanov.

Im Winter 1988 fordert die Sowjetunion – wie in der Realität durch den „Kalten Krieg“ wirtschaftlich ruiniert – Hilfen der westlichen Staatengemeinschaft ein. Die Verhandlungen stöcken, während die Spannungen zwischen Warschauer Pakt und NATO zunehmen. Im Sommer 1989 werden die Gespräche ganz abgebrochen. Die Führung der Sowjetunion sieht den einzigen Ausweg, um dem eigenen Untergang zu entgehen, in einem Krieg gegen den Westen.

In Berlin sabotieren sowjetische Spezialeinheiten heimlich Flugabwehrstellungen der NATO. Darauf folgt eine großangelegte Offensive zur Eroberung der Stadt: zum Schlachtfeld wird dabei der Berliner-Tiergarten rund um die zentrale „Straße des 17. Juni“ vom Brandenburger-Tor bis zur Moltkebrücke und dem „Haus der Kulturen der Welt“. Über die auch im – in diesem Text später vorgestellten – Spiel *WARGAME – EUROPEAN ESCALATION* genannte „Fulda-Gap“ gelangen sowjetische Truppen nach West-Deutschland und können auch Dänemark und Teile Österreichs erobern – auch wenn der Angriff schnell zum Erliegen kommt. Nachdem eine im Mittelmeer stationierte US-Flotte zerstört wurde, sind die sowjetischen Streitkräfte im französischen Marseille angelandet. Neu eingetroffene US-Bodeneinheiten kämpfen gemeinsam mit Einheiten europäischer Nationen gegen die Invasion und können die Aggressoren letztlich zurückdrängen – bei den Kämpfen in Frankreich kommen auch deutsche

*Im Echtzeit-Strategiespiel „World in Conflict“ tobt die Schlacht zwischen dem Warschauer Pakt und der NATO in Süd-Frankreich (Quelle: UbiSoft/Massive Entertainment).*



Panzer und Lastwagen samt Bundeswehr-Abzeichen zum Einsatz. Beim Kampf wird allerdings durch den Fehler eines US-Heerführers, Captain Bannon, ein französischer Befehlshaber von den Sowjets getötet. Zwar wird der Vorstoß des Warschauer-Pakts in Frankreich vorerst gestoppt, aufgeben tun die Militärs aus dem Osten aber nicht und versuchen an anderer Stelle in Zentral-Europa einzufallen: Norwegen ist das Ziel eines erfolgreichen Überraschungsangriffs der Roten Armee, um Flugabwehrstellungen auszuschalten und einen Korridor für Bomber zu schaffen. Jedoch sind NATO-Truppen ihrerseits bei Murmansk im äußersten Nord-Westen der Sowjetunion eingefallen: dort ist ein US-Tarnkappenbomber mit Geheiminformationen abgestürzt, den die NATO erfolgreich sichern kann. Zudem greifen westliche Streitkräfte einen U-Boot-Hafen der sowjetischen Nordflotte an. Im Übermut töten Captain Bannons Einheiten dabei auch Zivilisten, was den sowieso schon als ängstlich dargestellten Soldaten nach der Zurechtweisung durch seinen Vorgesetzten noch niedergeschlagener macht. Bannon wird zudem nach Seattle strafversetzt. Wie bei den Missionen herausgefunden wurde, planen die Sowjets einen Angriff auf Häfen an der US-Ostküste. Dabei werden die Inseln vor New York – u.a. Liberty Island – zum Schauplatz des Krieges. Von den Inseln aus planten die Sowjets einen Angriff mit Chemiewaffen auf die Stadt. Die vorgewarnten USA können die Invasion aber abwehren und die Einheiten der Roten Armee schlagen. Anders ist es eine Woche später: nicht gekennzeichnete Frachtschiffe laufen im Hafen von Seattle ein. Wie sich herausstellt, haben sich große sowjetische Truppenteile in den Schiffen versteckt, die die Stadt an der US-Westküste schnell einnehmen. Im Umland von Seattle kommt es zu mehreren Gefechten zwischen den verfeindeten Armeen. Um sich gegen Guerilla-Aktionen zu wehren, tötet der junge sowjetische Befehlshaber Captain Malashenko – der selbst kurz zuvor Frau und Kind bei einem NATO-Angriff auf die Sowjetunion verloren hat – gegen den Befehl seines Vorgesetzten US-Zivilisten. Das Ziel des sowjetischen Angriffs im Nord-Osten der USA ist (der fiktive Ort) Fort Teller, wo die (real existierende) „Strategische Verteidigungsinitiative“, ein Programm für die Verteidigung gegen Interkontinentalraketen (das vom damaligen US-Präsidenten Ronald Reagan 1983 ins Leben gerufene so genannte SDI-Programm), ihr Hauptquartier haben soll. Wenn die Sowjets Fort Teller erreichen, wären die USA gegen Angriffe mit Interkontinentalraketen – Atomraketen – wehrlos. Im Spiel wird zudem erklärt, dass das Projekt eigentlich nur Fiktion sei und der Raketenabwehrschirm (wie auch in der Realität noch) nicht funktionstüchtig ist. In der fiktiven Kleinstadt Cascade Falls kurz vor Fort Teller kommt es zur entscheidenden Schlacht. Die US-Truppen sind dabei weit unterlegen, weshalb sich die USA zu einem ultimativen Schlag

entscheiden: sie wollen eine Atombombe auf den Ort werfen, um die sowjetischen Truppenverbände aufzuhalten. Dazu muss jedoch ein US-Trupp zurückbleiben, um die Sowjets in den Ort zu locken: die Chance für Captain Bannon seine Fehler wieder gut zu machen. Er und sein Trupp opfern sich in einer heldenhaften Inszenierung. Der Krieg aber ist noch nicht vorbei und die sowjetischen Militärs streiten über das weitere Vorgehen. Der Oberbefehlshaber plant den Rückzug zu einem Hafen, von wo aus die Truppen die USA ganz verlassen sollen – er war schon immer der Ansicht, dass der Angriff auf das US-Kernland ein Fehler gewesen ist. Der bereits erwähnte Captain Malashenko hält den Rückzug für falsch, spricht von Verrat und erschießt seinen Oberbefehlshaber kurzerhand. Das Kommando übernimmt ein dritter Sowjet-Strategie, der nur einen strategischen Rückzug bis Seattle plant. Dort sollen in Kürze verbündete chinesische Truppen anlanden, um die Rote Armee beim weiteren Kampf gegen die USA zu unterstützen – China entschloss sich kurzerhand an der Seite der Sowjetunion ebenfalls gegen die USA in den Krieg zu ziehen. Da die sowjetischen Truppenverbände auf dem Weg zurück nach Seattle weitere schwere Verluste hinnehmen müssen, entscheidet sich der Kommandierende den Plan Malashenkos nicht auszuführen und stattdessen – wie ursprünglich vom sowjetischen Oberbefehlshaber beabsichtigt – zu einem nahegelegenen Hafen zu ziehen und dort schnellstmöglich den Heimweg anzutreten. In Seattle selbst bleiben nur die wenigen Truppen Malashenkos zurück. Dennoch ist die Lage für die USA bedrohlich und der Präsident kündigt einen Atomschlag gegen die Stadt an, wenn sie nicht binnen kurzer Zeit von der US-Armee befreit werden kann – die Anlandung chinesischer Truppen soll um jeden Preis verhindert werden. Letztlich gelingt es den US-Truppen die Sowjets um Malashenko in Seattle zu schlagen und die Nutzung des Hafens als Brückenkopf für die chinesische Invasion zu verhindern. Da China selbst nicht zu einer amphibischen Anlandung in der Lage ist, ziehen sich die Schiffe zurück: die USA wurden erfolgreich verteidigt. Das Ende des Spiels.

Dabei lässt **WORLD IN CONFLICT** selbst in der hier vorgestellten **COMPLETE EDITION** noch viele Fragen offen: was ist mit Europa? Wie ist die Lage in der Sowjetunion? Und wie beteiligt sich China am weiteren Krieg? Zwar präsentiert das Spiel – wie auch der Titel suggeriert – den Dritten Weltkrieg, dennoch werden nur die Schauplätze der Hauptakteure gezeigt: Afrika, Südamerika und Ozeanien werden im Spiel weder gezeigt noch erwähnt. Auch dass keine Verteidigung der USA durch einen Atomwaffen-Angriff auf die Sowjetunion in Betracht gezogen wird, ist eine Lücke in der vom Spiel erzählten Geschichte. Dass immerhin beide verfeindete Seiten spielbar sind und der Spieler sowohl in die Rolle eines NATO-Leutnants als auch in die eines Leutnants

des Warschauer-Pakts schlüpft, ist gleichsam außergewöhnlich wie interessant – und führt dennoch nicht zu einem „ausgeglichene“ Feindbild.

Der alleinige Aggressor im Spiel ist der Warschauer-Pakt bzw. die Sowjetunion, die zudem geächtete Waffen – Chemiewaffen – einsetzen wollte, was die USA zu einem Atomwaffen-Einsatz im eigenen Land zwingt und hinterhältige Taktiken – in Frachtschiffen versteckte Truppen – anwendet. Zwar gibt es auch auf Seiten des Ostens einige „Gute“ wie den ersten Oberbefehlshaber, der den Einmarsch in die USA für einen Fehler hält, dies sind aber Einzelfälle. Immerhin wird die Rachsucht Malashenkos in einer kurzen Zwischensequenz mit dem Tod seiner Familie durch einen NATO-Angriff aufgeklärt. Auf der anderen Seite sind auch die alliierten Kräfte – vor allem die Person des Captain Bannon – nicht frei von Fehlern. Doch wo Bannon seinen Fehler durch die Aufopferung beim Atomschlag in Cascade Falls wieder gut macht, bleibt Malashenko, der ebenfalls Zivilisten getötet hat, bis zum Ende stur und tötet sogar seinen Vorgesetzten – das in vielen Unterhaltungsmedien gezeichnete Bild<sup>7</sup> vom fanatischen jungen Sowjet-Militär, der ohne Rücksicht auf Verluste gegen die USA in den Krieg zieht, wird auch in *WORLD IN CONFLICT* reproduziert. Dass die atomare Bedrohung im Spiel einerseits fehlt (und die Sowjetunion trotz des NATO-Atomwaffen-Arsenals angreifen) und Atomwaffen andererseits als Lösung zur erfolgreichen Abwehr des Feindes dargestellt werden, ist ebenfalls eine sehr fragwürdige Darstellung.

### **WARGAME – EUROPEAN ESCALATION (Focus Home Interactive/Eugen Systems 2012)**

„Das Spiel konzentriert sich auf Auseinandersetzungen, zu denen es durchaus hätte kommen können, wenn dieser historische Konflikt irgendwann in der Geschichte einen anderen Verlauf genommen hätte“, heißt es auf der offiziellen Website des im Februar 2012 erschienenen Echtzeit-Strategiespiels *WARGAME – EUROPEAN ESCALATION*.<sup>8</sup> Dem folgend wird die Historie in dem Videospiel auf realer Basis ordentlich durcheinander gewirbelt – der Spieler ist dabei auf beiden Seiten als Truppen-Befehlshabers mittendrin.

19. Dezember 1975: Bei seiner Flucht in die Bundesrepublik erschießt der ehemalige Soldat der Nationalen Volksarmee Werner Weinhold zwei Grenzschilder der Deutschen Demokratischen Republik. Die Spannungen zwischen beiden deutschen Staaten flammen auf. Was in der Realität noch glimpflich ausging – den Vorfall gab es tatsächlich –, ist in *WARGAME* Grund für den Ausbruch eines Kriegs zwischen Ost und West. Panzer und Infanteristen der Nationalen Volksarmee (NVA) der DDR überqueren bei Wolfsburg die deutsch-deutsche Grenze und greifen an. Dem Vorstoß der NVA-Truppen kann der Spieler mit seinen Bundeswehr- und NATO-Einheiten aber bereits bei Hannover Einhalt gebieten – und sogar zurückschlagen. Die NATO-Truppen marschieren nun ihrerseits auf ganzer Front in die DDR ein: in einer Mission muss der real existierende Flugplatz Allstedt bei Sangerhausen in Sachsen-Anhalt eingenommen werden, eine Zwischensequenz informiert über die Einnahme der Stadt Halle. Erst bei Leipzig kommt der Vorstoß aufgrund mobil gemachter Truppenverbände der UdSSR ins Stocken. In der Stadt Borna, südlich von Leipzig, kommt es zu einem harten Gefecht, das mit einem Patt endet. Der Spieler wird daraufhin darüber informiert, dass bei Friedensverhandlungen ein Grenzverlauf „ante bellum“ – also vor Kriegsausbruch – beschlossen wurde. Der zweite Akt der vierteiligen Einzelspieler-Kampagne thematisiert die polnische Solidarnosc-Bewegung Anfang der 1980er-Jahre. Diese weitet

sich in *WARGAME* zu einem fiktiven Militäraufstand aus. Abtrünnige polnische Truppen muss der Spieler in der Rolle des Warschauer-Pakts niederschlagen. Der Aufstand verlagert sich nach einigen Missionen in die Tschechoslowakei, NATO-Truppen unterstützen die aufbegehrenden Truppenteile des Warschauer-Pakts und greifen auf breiter Front ein. Doch – auch wenn dies im Spiel nicht ausdrücklich gesagt wird – geht auch dieser Konflikt unentschieden zu Ende: beim nachfolgenden dritten Akt der Einzelspieler-Kampagne sind die historisch korrekten Grenzen zwischen Ost und West wieder hergestellt. Das umfassende NATO-Militärmanöver „Able Archer“ hat 1983 in der Realität fast einen Krieg ausgelöst: die Sowjetunion fürchtete, dass das Manöver nur ein Vorwand für einen wirklichen Angriff sein könnte. Diese Tatsache aufgreifend kommt es in *WARGAME* zu einem Präventivschlag des Warschauer-Pakts gegen den Westen. Bei Fulda – der so genannten „Fulda Gap“ – dringen die Truppenverbände der Pakt-Staaten unter anderem in die Bundesrepublik ein und überrennen die NATO-Verbände – hier muss der Spieler in einer ersten Schlacht auf Seiten der NATO wieder zu seinen Verbündeten finden. Dennoch kann der Vormarsch nicht gestoppt werden. Kassel, Bremen und Hannover sollen in Trümmern liegen. Friedensverhandlungen sollen kein Ergebnis hervorgebracht haben. Der Spieler muss den Rückzug der NATO nach Frankreich und England unterstützen und beispielsweise die Ramstein Airbase in Rheinland-Pfalz einige Zeit lang verteidigen. Währenddessen wird die Schweiz von den Sowjets überrannt. Einer Rückzugsschlacht nahe Dangolsheim bei Straßburg folgt die erfolgreiche Verteidigung des Plateau d'Albion im Süd-Osten Frankreichs. Dort befindet sich – auch in der Realität – in Form unterirdischer Abschussrampen das Herz der französischen Nuklearstreitmacht. Kurz nach der Verteidigung, am 22. April 1984, feuern die Franzosen eigenmächtig Atomraketen auf den Osten ab. Die Sowjetunion reagiert – so erzählt es der Sprecher im Spiel – zwanzig Minuten später mit einem nuklearen Gegenschlag, was zu einem großangelegten Atomkrieg führt. Die Atomschläge zerstören Europa, die USA und die Sowjetunion. Der vierte Akt des Spiels verlässt sowohl jede geschichtliche Grundlage als auch die staatlichen Strukturen. Der Sprecher, der den Spieler bisher anonym durch das Spiel geführt und die anstehenden Missionen erläutert hat, zeigt sich ob des Atomkriegs und der Politiker, die die Soldaten nur als Schachfiguren benutzt und selbst in ihren sicheren Bunker verschanzt hätten, erschüttert. Viele Soldaten wie auch der Sprecher hätten alles verloren. Nun sinnen sie nach Rache. Der Spieler soll aus versprengten Truppen – sowohl aus Ost als auch aus West – an der Müritzer-Seenplatte eine neue Armee bilden und mit ihr Richtung Westen ziehen. Der Plan des Sprechers ist die Eroberung von Atomwaffen, die noch in der Volkel Air Base in den Niederlanden gelagert sind. Bei Lauenburg muss die zusammengewürfelte Armee die Elbe überqueren und das eroberte Gebiet bei Amdorf am Jade-Busen gegen reorganisierte NATO-Truppen verteidigen. Politiker aus Ost und West sollen da schon einen Friedensvertrag unterzeichnet haben. Der Sprecher kommentiert dies mit den Worten, dass dieser früher oder später sowieso wieder gebrochen werden würde und Soldaten sinnlos sterben müssten. Letztlich gelingt dem Spieler die Eroberung und Sicherung der Volkel Air Base und der Sprecher kündigt an, dass die Politiker beider Seiten nun für ihr Handeln bezahlen würden – das Ende der Einzelspieler-Kampagne.

Mit 361 unterschiedlichen Militär-Einheiten, die den realen Einheiten sowohl äußerlich als auch von ihren Leistungs-Daten bis ins Detail nachempfunden wurden und auch deren Namen tragen, kann der Spieler im Einzel- und im Mehrspieler-Modus

In „Call of Duty - Black Ops“ versucht die Sowjetunion einen Angriff auf die USA mit „Schläfern“ - der Spieler kann dies verhindern (Quelle: Activision/Treyarch).



von WARGAME in die Schlacht ziehen. Darunter sind auch zahlreiche Fahrzeuge aus deutscher Rüstungsproduktion, die teilweise auch mit dem Hoheitszeichen der Bundeswehr, dem Eisernen Kreuz, gekennzeichnet sind. Die Bundeswehr spielt in dem Strategiespiel aufgrund der Thematik des vor allem in Deutschland ausgetragenen, heißen Krieges eine große Rolle und muss immer wieder vom Spieler befehligt werden. Dies ist wohl auch der Grund warum das Spiel nicht nur auf der offiziellen WARGAME-Website, auf der sich auch detaillierte Informationen über die verschiedenen Militäreinheiten finden, beworben wurde, sondern auch mit Werbeanzeigen in Videospiele-Fachzeitschriften und im Frühjahr 2012 kurz nach der Veröffentlichung des Spiels auch in der Bundeswehr-Zeitschrift „Y“.

Auch wenn die Karten geografisch nicht der Realität entsprechen (aber mithilfe von Satelliten-Daten den Landschaften Deutschlands und Mitteleuropas nachempfunden wurden<sup>9</sup>), so sind die Städte- bzw. Dörfer-Namen real: Lauenberg, Amdorf, der Flugplatz Allstedt und alle weiteren Orte im Spiel gibt es wirklich. Gerade für Spieler aus Deutschland kann das Szenario daher durchaus bedrückend sein. Zwar zeigt das Spiel keine Kriegsoffer und auch die von Atomwaffen zerstörten Städte werden nur kurz – und ungenügend – in einer Zwischensequenz gezeigt, dennoch macht das Spiel die Sinnlosigkeit eines Krieges zwischen den zwei großen Militärbündnissen deutlich. Dem WARGAME-Spieler wird klar gemacht, dass er froh sein kann, dass der Kalte Krieg – bis auf einige Stellvertreter-Kriege – nie heiß geworden ist. Soldaten wären darin sinnlos verfeuert worden.

Zwar werden die Warschauer Pakt-Staaten in EUROPEAN ESCALATION als Aggressoren dargestellt, die ihre eigene Bevölkerung in Polen militärisch unterdrücken und im Spiel nach dem Streit um die Flucht Werner Weinholds 1975 und noch größer 1983 in die Bundesrepublik einmarschiert sind, die westlichen Staaten werden in WARGAME aber immerhin nicht als vollkommen unschuldig präsentiert: es war Frankreich, das in dem Spiel den Atomkrieg begonnen hat. Die eigentlichen Bösen, so wird dem Spieler präsentiert, sind aber der die Politiker auf beiden Seiten der Supermächte, die den Krieg zu verantworten haben und – so die Unterstellung – auch nach dem Krieg nur ihre eigene Macht sichern wollten und die Welt abermals in einen Ost-West-Konflikt stürzen würden.

Im Mai 2013 erschien mit WARGAME – AIR LAND BATTLE der Nachfolger von EUROPEAN ESCALATION – allerdings mit noch deutlicherer Priorität auf dem Mehrspieler-Modus. Die Einzelspielerkampagne von AIR LAND BATTLE fällt inhaltlich weit hinter der des Vorgängers zurück: im Spiel wird ein Krieg zwischen Ost und West ohne die kritische Kommentierung des Vorgängers geführt.<sup>10</sup> Das Schlachtfeld erstreckt sich von Schleswig-Holstein

bis in die Mitte von Norwegen und Schweden. Der Spieler kann bestimmte Regionen besetzen und wählen, wo er den Feind wann angreift – dazu stehen diesmal auch Kampfflugzeuge zur Verfügung. Ereignisse während der auch von der Fachpresse als „enttäuschend“<sup>11</sup> eingestuften, abgespeckten Kampagne werden nicht mehr in Zwischensequenzen, sondern nur noch mit kurzen Texten und Bildern angezeigt. Im April 2014 änderte sich das Szenario im dritten Serienteil WARGAME – RED DRAGON und behandelte einen fiktiven Krieg zwischen 1975 und 1991 in Asien – die Entwicklung weg vom „Feindbild Russland“ hin zum „Feindbild China“ ist aktuell in vielen Videospiele zu beobachten und hat vor allem mit realen politischen Entwicklungen zu tun.<sup>12</sup>

#### CALL OFF DUTY – BLACK OPS (Activision/Treyarch 2010)

Auch die Geschichte in einem der finanziell erfolgreichsten Videospiele, das es bisher gab, beschäftigt sich mit dem „Kalten Krieg“: am 9. November 2010 veröffentlichte der US-Publisher „Activision“ mit CALL OFF DUTY – BLACK OPS den siebten Teil seiner First-Person-Shooter-Reihe. Fünf Tage nach Verkaufsstart vermeldete „Activision“ bereits einen Umsatz von 650 Millionen US-Dollar mit dem Spiel.<sup>13</sup> Mitte Dezember 2010 durchbrach BLACK OPS die Milliarden-US-Dollar-Marke und war zugleich das Meistverkaufte – und auch das am meisten aus dem Internet heruntergeladene – Videospiele des Jahres. Die Beliebtheit des Militär-Shooters rührte wohl auch von der in der Fachpresse viel gelobten Story der Einzelspieler-Kampagne.<sup>14</sup>

Die in Deutschland herrschenden Nationalsozialisten erkannten 1943, dass der Krieg auf normalem Wege nicht mehr zu gewinnen ist. Daher entwickelten sie ein in Sekundenschnelle wirkendes, tödliches Gas mit der Bezeichnung „Nova 6“. Die sehr effektive biochemische Waffe sollte von einem Außenposten in der Arktis mit V2-Raketen in Washington und Moskau zum Einsatz kommen – britische Bomber konnten den Plan der Nazis allerdings vereiteln und die Schiffe, die den Außenposten errichten sollten, verfrachten sich samt Wehrmächts-Truppen nach Kriegsende 1945 halb zerstört im arktischen Eis. Der Entwickler der Waffe, Dr. Friedrich Steiner, schloss mit dem sowjetischen General Nikita Dragovich und dessen rechter Hand, Lev Kravchenko, einen Pakt: Steiner übergab den Sowjets Nova 6 und durfte dafür am Leben bleiben. Der Spieler schlüpft beim Angriff auf den Wehrmächts-Trupp in die Rolle von Viktor Reznov, einem erfahrenen Weltkriegs-Veteranen auf Seiten der Roten Armee. Nachdem zahlreiche Wehrmächts-Soldaten am provisorischen Feldlager im Eis überwältigt und getötet wurden, kann der Spieler Steiner ergreifen. Gemeinsam mit den sowjetischen Soldaten gehen Dragovich und Steiner zu dem Schiff,

in dem sich das Nova 6-Gas befindet. Dort angekommen wird der Spieler von Dragovich überwältigt: beide waren schon seit einiger Zeit im Streit aufgrund eines Vorfalles in Stalingrad, bei dem Reznov von Dragovich ohne Verstärkung gegen die Nazis zurückgelassen wurde. An Reznov und einigen anderen bei Dragovich unbeliebten Soldaten wird das Nova 6-Gas getestet. Einige Soldaten gehen elendig – aus den Augen blutend und sich übergebend – zu Grunde, der Spieler kann in der virtuellen Haut Reznovs nur durch Zufall entkommen: auch die Briten wollen die biochemische Waffe und greifen das im Eis eingeklemmte Wehrmachts-Schiff an. Der Spieler kann fliehen und dabei das Schiff samt Fracht zerstören: „Ich hatte das Nova 6 vernichtet, damit es nicht in die Hände der Briten fallen konnte. Aber ich war ein Narr zu denken, dass die Bedrohung vorübergeht“, so Reznov, der daraufhin von Dragovich aufgegriffen und ins Gulag Vorkuta verschleppt wird.

Anderer Ort, andere Zeit: Kuba im April 1961. Der US-Soldat, CIA-Agent und Protagonist des Spiels, Alex Mason, versucht mit einem kleinen Team den kubanischen Diktator Fidel Castro zu ermorden. Der Mordversuch schlägt fehl: zwar kann der Spieler Castro töten, wie sich am Ende der Mission herausstellt war es aber nur ein Doppelgänger. Um die Flucht seiner Kameraden zu ermöglichen, opfert sich Mason, wird von den Kubanern gefangen genommen und den Sowjets übergeben. Die Sowjets wollen aus Mason nach Plan General Dragovichs einen Schläfer – also einen verdeckten Agenten bzw. Terroristen – machen. Von Dr. Steiner soll Mason manipuliert werden, um US-Präsident John F. Kennedy zu ermorden. Zudem planen die Sowjets mittels hunderter in die USA eingeschleuster Schläfer zu einer bestimmten Zeit das Nova 6-Gas großflächig freizusetzen. Die Aktivierung der Schläfer erfolgt mittels eines über Radios ausgestrahlten Zahlen-Codes. Mason wurde von den Sowjets nach Vorkuta gebracht, um ihm den Zahlencode dort – mit Drogen gefügig gemacht – beizubringen. In dem Gulag trifft der US-Soldat auf den ebenfalls inhaftierten Reznov, sie werden Freunde und zetteln einen Aufstand an. Die Gefangenen können das Arbeitslager übernehmen und Reznov und Mason flüchten. Jedoch schafft es nur Mason von einem Lastwagen auf einen vorbeifahrenden Zug aufzuspringen.

Nach der Flucht in die USA und psychologischen Tests, bei denen jedoch nichts von der Manipulation Masons entdeckt wurde, steht der Soldat wieder im aktiven Dienst – Mason selbst ist sich seiner Manipulation ebenfalls nicht bewusst. Bei einem Treffen mit Präsident John F. Kennedy tötet Mason ihn aber nicht – trotz einiger Wahnvorstellungen, in denen er eine Waffe in der Hand hält. Kennedy gibt Mason den Auftrag Dragovich zu finden und zu töten – die USA sind sich der Gefahr durch das Nova 6-Gas bewusst: „Die Kommunisten sind eine große Bedrohung. Unsere Freiheit und Lebensweise stehen auf dem Spiel“, so Kennedy während des Briefings. Die weiteren Missionen führen den Spieler in der Rolle Alex Masons zu einer Sabotage-Mission zum russischen Weltraumbahnhof Baikonur, zum Krieg in Süd-Vietnam, wo gerade die Tet Offensive läuft und nach Hong-Kong, um von einem Informanten mehr über Nova 6 zu erfahren. In den Missionen kann Mason mit seinem Team Dragovichs rechte Hand Lev Kravchenko töten. Allerdings verliert Mason dabei auch sein Team und macht sich daher allein auf den Weg, um auf einer kleinen Insel im sowjetischen Aral-See Dr. Friedrich Steiner, den Nova 6-Schöpfer, zu töten. Allerdings: Mason hat gar nicht den Auftrag Steiner zu ermorden, die CIA möchte den Deutschen lebend fangen, um mehr über Nova 6 und die Anschlagpläne in den USA zu erfahren. Ein CIA-Team versucht daher Mason aufzuhalten, kommt aber zu spät: Steiner wird von Mason erschossen.

Erst an dieser Stelle wird offensichtlich: Mason handelt nicht auf eigene Faust, sondern wurde komplett manipuliert. Dragovich, Kravchenko und Steiner hatten versucht aus Mason einen Schläfer zu machen, der Kennedy tötet. Dies tat Mason nicht, da Viktor Reznov Mason während der gemeinsamen Gefangenschaft im Gulag Vorkuta ebenfalls, aber in eine andere Richtung, manipulierte. Reznov gab Mason den Auftrag Dragovich, Kravchenko und Steiner, die Erzfeinde Reznovs, zu töten. Nach diesem Plan handelt Mason, der an einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet, unbewusst. So taucht in den verschiedenen Missionen immer wieder Reznov plötzlich auf und kämpft an der Seite Masons. In Wirklichkeit wurde Reznov aber nach der für ihn gescheiterten Flucht in Vorkuta getötet.

Nachdem Mason Steiner getötet hat, wird er von der CIA gefangen genommen und verhört – erst an dieser Stelle wird auch für die CIA die psychische Manipulation und Persönlichkeitsstörung Masons deutlich. Allerdings wird Mason dadurch auch zu einem wichtigen Mittel gegen Nova 6, denn in ihm steckt der Code zur Aktivierung der Schläfer. Allerdings kann Mason sich daran nur schemenhaft erinnern. Die Zeit drängt, es ist der 25. Februar 1986 und der sowjetische Angriff mit Nova 6 soll kurz bevorstehen. US-Präsident Kennedy hat daher einem präventiven Atomschlag gegen die Sowjetunion zugestimmt, der zu einem globalen Atomkrieg führen könnte. Mason wird sich seiner Manipulation bewusst, kann den Zahlen-Code zur Aktivierung der Schläfer zwar nicht entziffern, erinnert sich aber an den Weg, wie die Zahlen an die Schläfer übermittelt werden sollen: bei seiner Festnahme auf Kuba 1961 sah er ein Schiff, das die Sowjets als Sendestation benutzen.

In der letzten Mission wird eben dieses, im Golf von Mexiko liegende Schiff von US-Kräften gestürmt. Unter dem Schiff befindet sich eine Unterwasser-Station, von der aus der Zahlen-Code verschickt werden sollte. Sowohl das Schiff als auch die Station werden von einem großangelegten US-Militärangriff gekapert. In der Station, die durch die US-Attacke langsam mit Wasser vollläuft, kommt es zu einem letzten Kampf mit dem bis dahin immer wieder entkommenen Dragovich. Der Spieler kann den sowjetischen General schließlich überwältigen und unter Wasser drücken, bis er ertrinkt. Danach flieht Mason mit anderen US-Einsatzkräften an die Oberfläche kurz bevor die Unterwasser-Station und Sendezentrale vollkommen zerstört wird – der Krieg wurde abgewendet.

Zwar wird im Spiel nicht geklärt, ob es sich bei dem versuchten Angriff mit Nova 6 auf die USA um einen Alleingang General Dragovichs oder ob es sich um einen offiziellen Plan der sowjetischen Führung handelt, dennoch wird der Ostblock in CALL OFF DUTY – BLACK OPS durchgehend negativ dargestellt: neben dem versuchten, hinterhältigen Giftgas-Angriff und dem Versuch aus Mason einen Attentäter zu machen, wird auch ein rücksichtsloser Umgang sowjetischer Militärs mit den eigenen Leuten gezeigt. Zwar wurden unliebsame Personen gerade in der Ära Josef Stalins unter menschenunwürdigen Bedingungen in Arbeitslagern inhaftiert, in BLACK OPS ist die Bandbreite negativer Darstellungen aber außerordentlich und übertrieben. Und wo der Osten auf der einen Seite sehr negativ dargestellt wird, gibt es kaum Kritik am Westen: denn in der Realität arbeitete auch die CIA an Gedanken-Manipulationen. Zudem besaßen die USA zu Zeiten des Kalten Krieges ein sehr großes Arsenal atomarer-, biologischer- und chemischer-Waffen, die dem fiktiven im Spiel bedrohlichen Nova-Gas in nichts nachstehen. Im Spiel befinden sich die USA hingegen in einem einseitigen Verteidigungskampf gegen aggressive Sowjets „die eigene, reale Aggressivität und das Bedrohungspotenzial der NATO-Staaten zu Zeiten des „Kalten Kriegs“ wird

nur einmal in Form des Plans eines präventiven Angriffs auf die Sowjetunion mit Atomwaffen angesprochen (was aber auch als Verteidigungs-Angriff vermittelt wird).

### Fazit – Der Kalte Krieg in Videospiele: Atomwaffen und Gehirnwäsche

Die in den vorgestellten Spielen gezeigten Bilder nehmen massiven Einfluss auf das Geschichtsbild der – oft noch sehr jungen und nach dem Fall des Eisernen-Vorhangs geborenen – Spieler, da sie sich lange und durch die Interaktivität durchaus intensiv mit dem „Kalten Krieg“ auseinandersetzen.<sup>15</sup> Zwar sind die Wirkungen einer solchen Beeinflussung noch nicht ausreichend erforscht, sie sollten aber keinesfalls von vorneherein als gering oder unbedeutend eingestuft werden.<sup>16</sup>

Was alle hier beispielhaft behandelten Spiele mit „Kaltm Kriegs“-Szenario eint, ist die negative Darstellung der Sowjetunion bzw. des Warschauer Pakts und seiner Mitgliedsstaaten, die vor allem durch ein sehr aggressives Verhalten gekennzeichnet werden: die westlichen Staaten sind hingegen in allen Spielen in der Defensive und führen lediglich (teilweise sehr offensiv ausgetragene) Verteidigungskriege. Dabei sind jedoch zumindest ansatzweise Grautöne zu erkennen: in *WORLD IN CONFLICT* schlüpft der Spieler in der Erweiterung *SOVIET ASSAULT* zumindest mal in die Rolle der östlichen Angreifer und bekommt gezeigt, dass es auch in der Roten Armee Widerstände gegen die Intervention ins US-Kernland gibt. Und in *WARGAME – EUROPEAN ESCALATION* marschieren die Ostblock-Staaten zwar gleich mehrmals in den Westen ein, zumindest gegen Ende der Einzelspieler-Kampagne werden aber die machtbesessenen Politiker beider Seiten gleichermaßen als Haupt-Feind präsentiert. Lediglich *CALL OFF DUTY – BLACK OPS* vermittelt ein perfektes „Feindbild Sowjetunion“ und enthält nichtmals eine – wenn wie in den anderen Spielen teilweise wohl auch nur vorgeschobene – ansatzweise Grautöne des Gegners. Zwar haben viele westliche Ansichten über den Ostblock und seine Politik sicher einen wahren Kern – immerhin waren es totalitäre Staaten –, dennoch sind die Darstellungen in den Spielen klischeebeladen und übertrieben.

Zwischensequenzen in *WORLD IN CONFLICT* zeigen immer wieder sowjetische Medien, die von einem baldigen Sieg der Roten Armee über die USA berichten sowie von jubelnden Menschenmassen, die die Sowjets als Befreier vom Kapitalismus empfangen würden. Neben der Propaganda werden in den Videospiele Themen wie Arbeitslager (*CALL OFF DUTY – BLACK OPS*), Hinterhältigkeit (*CALL OFF DUTY – BLACK OPS*, *WORLD IN CONFLICT*), Kadaver-Gehorsam (*CALL OFF DUTY – BLACK OPS*, *WORLD IN CONFLICT*) und geächtete Waffen (*CALL OFF DUTY – BLACK OPS*) mit der Sowjetunion in Verbindung gesetzt. In *WARGAME – EUROPEAN ESCALATION* wird der Ostblock vor allem als aggressiv und unberechenbar dargestellt. Und wo die Seite des Feindes sehr negativ dargestellt wird, kann sich die eigene Seite positiv hervortun: die westliche Staatengemeinschaft befindet sich in den Spielen durchweg in einer defensiven Opferposition und versucht lediglich seine Bevölkerung zu schützen. Dabei wird über die Realität – allein schon über den Fakt, dass die 1949 gegründete NATO ein Beitritts-gesuch der Sowjetunion ablehnte, woraufhin diese 1956 als Reaktion überhaupt erst den Warschauer Pakt gegründet hat<sup>17</sup> – hinweggetäuscht. Dass es mit „MK ULTRA“ etwa auch ein Forschungsprogramm des US-Auslandsgeheimdienstes CIA über Möglichkeiten der Bewusstseinskontrolle gab, wird in Spielen wie *CALL OFF DUTY – BLACK OPS* trotz des nahezu selben Szenarios unter umgekehrten Vorzeichen nicht genannt. Während die militärischen Fähigkeiten der Pakt-

Staaten in den Spielen als Bedrohung präsentiert werden, erwähnen die Spiele nicht wie sich der Osten seinerseits durch westliche Waffen bedroht fühlte. Vor allem bei Atomwaffen waren die USA der Sowjetunion sowohl qualitativ als auch quantitativ lange Zeit weit voraus.

In den drei vorgestellten Titeln spielen Atomwaffen allerdings auch nur geringe Rollen und stehen als Spiel-Element nicht zur Verfügung; warum es in *WORLD IN CONFLICT* trotz des sowjetischen Überfalls auf West-Europa und sogar des Einmarschs ins US-Kernland nicht zu einem Atomschlag der NATO kommt, wird nicht beantwortet. Erst als die Rote Armee vor einer wichtigen US-Militärbasis steht, wird in einer Zwischensequenz ein taktischer Nuklearschlag gezeigt – eine Atomwaffe als Verteidigung gegen den anmarschierenden Feind. In *WARGAME – EUROPEAN ESCALATION* wird mit dem französischen Atomschlag, der einen größeren Atomkrieg zwischen Ost und West auslöst immerhin kurz in einer Zwischensequenz die Zerstörungskraft der Waffe erläutert. Zudem kann das Spiel als Warnung verstanden werden: wenn nur einige Politiker und Militärs (in diesem Fall die Frankreichs) die Nerven verlieren, kann dies verheerende Folgen haben. Dennoch spielt die atomare Abschreckung in weiten Teilen der *WARGAME*-Geschichte keine Rolle. Dies ist immerhin in *CALL OFF DUTY – BLACK OPS* der Fall, in dem ein Atomschlag droht, wenn der geplante Angriff durch biochemische Waffen der Sowjetunion nicht binnen kurzer Zeit vereitelt werden kann. Trotzdem wird das weltvernichtende Potential – der „Overkill“ – und die Bedrohung durch Atomwaffen auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs in den Spielen nur unzureichend dargestellt. Allein der Einmarsch einer der beiden Parteien in das Territorium der Anderen hätte einen atomaren Vergeltungsschlag wahrscheinlich gemacht. Der promovierte Historiker Steffen Bender schreibt in seinem Buch „Virtuelles Erinnern – Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen“ dazu:

„Die Spiele reproduzieren [...] eine westliche, zeitgenössische Perspektive auf den Kalten Krieg, in der die Sowjetunion als „Empire of Evil“, wie es Reagan 1983 formulierte, wahrgenommen wurde, dessen undemokratische und expansiv ausgerichtete Ideologie das Vorhalten gewaltiger nuklearer Erst- und Zweitschlagkapazitäten notwendig gemacht habe. Aus Sicht des Westens dienten die Nuklearwaffen lediglich der defensiven Abschreckung, die – wie die Spiele es interpretieren – selbst im Fall eines sowjetischen Angriffes nicht in einer kriegerischen Auseinandersetzung eingesetzt worden wären.“<sup>18</sup>

Die Folgen für die Menschen durch die Atomschläge in den Kampagnen von *WORLD IN CONFLICT* und *WARGAME* sind nicht zu sehen – keine Toten, keine Verletzten und auch die umfassende Zerstörung wird kaum gezeigt. Oder kurz gesagt: die Spiele verharmlosen Atomwaffen.

Die Gewinner der Geschichte haben auch die Inhalte der „Kalten Kriegs“-Videospiele geschrieben – und machen dabei auch deutliche Bezüge auf die Gegenwart. In Zeiten der – von Regierungen zumindest propagierten – terroristischen Bedrohung des Westens und der verbreiteten Angst vor „Schläfern“ erscheint das Szenario von *BLACK OPS* durchaus aktuell.<sup>19</sup> Auch der Kampf um die US-Raketenabwehr in *WORLD IN CONFLICT* hat einen realen Bezug, wurde das 1983 begonnene SDI-Programm doch in den 1990er-Jahren eingestellt und unter den US-Präsident Bill Clinton und kurz darauf George W. Bush Anfang der 2000er-Jahre als „National Missile Defense“ wieder ins Leben gerufen – diesmal, um die USA vor möglichen Angriffen mit Interkontinentalraketen aus dem Iran und Nord-Korea zu schützen.<sup>20</sup> Dass ein Raketenabwehrschirm zu einem Ungleichgewicht in der atomaren Abschreckung zwischen den USA und Russland und damit zu

neuen Kontroversen führt, bleibt in den Spielen unbeachtet – in *WORLD IN CONFLICT* verhindert allein die Möglichkeit, dass der Abweherschirm funktioniert einen atomaren Angriff der Sowjetunion.<sup>21</sup>

Dabei zeigen sich die Videospiele bei der audio-visuellen Darstellung sehr detailliert – die virtuellen Panzer und anderes Militärgerät sind dem Original bis ins kleinste Detail nachgebaut. In den *WARGAME*-Spielen sind vom Tempo über Schussweiten, Panzerung bis hin zur Munitionszuladung alle realen Fakten in die virtuellen Panzer eingeflossen – über 800 originalgetreue Fahrzeuge und Kampfseinheiten stehen dem Spieler des hier nur am Rande angesprochenen *WARGAME – AIR LAND BATTLE* zur Verfügung.<sup>22</sup> Doch wo sich bei den Darstellungen penibel an die Realität gehalten wurde, basieren die Szenarien – nicht nur in den *WARGAME*-Spielen – zwar auf realen geschichtlichen Zuständen, werden dann aber in einer vollkommen beliebig entworfenen Fiktion fortgeführt. Die Medien- und Geschichtswissenschaftlerin Prof. Dr. Angela Schwarz von der Universität Siegen beschreibt dies wie folgt:

„Wie in anderen populären Medien wird in der Welt der Pixel ebenfalls ein Bild der Vergangenheit entworfen, bei dessen Entstehung die Gegenwart der Spielentwicklung den Pinsel geführt hat, gegenwärtige Interessen und Vorstellungen von längst vergangem menschlichen Denken und Handeln über die Wahrnehmung und Darstellung von Personen, Objekten, Landschaften und Geschichten entschieden haben. Solche Vorstellungen schließen bei vielen zugleich verbreitete Visualisierungen ein, bei denen weniger die Abstimmung mit tatsächlicher Vergangenheit als der Verbreitungsgrad und die Wirkmächtigkeit der jeweiligen Bilder zentral ist: Das, was oft genug zu sehen ist, was weithin bekannt ist, wird folglich als „historisch korrekt“ wahrgenommen. So gehen in die Spiele sowohl Vorstellungen einer breiten Öffentlichkeit als auch solche der Entwickler ein, neben den Annahmen über eine in der Branche so genannte „gefühlte Geschichtswelt“ ebenso die Rahmenbedingungen des Mediums, d.h. die technischen, ästhetischen und ökonomischen Voraussetzungen für die Produktion eines Historienspiels.“<sup>23</sup>

Letztlich geht es darum, den Spieler zu unterhalten (und damit finanziellen Gewinn zu erwirtschaften) und auch den meisten Spielern geht es – hört man sich in Online-Foren um – nicht darum, durch Spiele Geschichte zu lernen, sondern sich unterhalten zu lassen. Dass sie dabei doch mit teils zweifelhaften Darstellungen historischer Ereignisse konfrontiert werden, die ihr Geschichtsbild verändern können, ist die Brisanz dieses Themas.

Als relativ junges und aufgrund der Interaktivität sehr immersives Medium hätten Videospiele die Chance geboten, ein differenziertes Bild vom „Kalten Krieg“ zu verbreiten. Die in den allermeisten Fällen in den westlichen Nationen sitzenden Videospiele-Unternehmen hätten ihren eigenen historisch-kulturellen Hintergrund reflektieren können, um beide Konfliktseiten im „Kalten Krieg“ gleichermaßen kritisch zu behandeln. Dies geschah leider nicht. Stattdessen wurde sich an bewährten Medien-Vorlagen – vor allem Büchern und Filmen – orientiert, die ihre Einseitigkeit bereits bewiesen haben. Im Fall von *WORLD IN CONFLICT* war mit Larry Bond sogar direkt ein Autor am Werk beteiligt, dessen einseitige Sicht auf den „Kalten Krieg“ bekannt ist. Die Videospiele-Branche hat ihre Chance nicht genutzt. Das Motiv dafür – ob aus Unwissenheit oder aufgrund finanzieller Interessen, die durch schon in der Zielgruppe verankerte historische (Feind-)Bilder einfacher zu realisieren sind – ist unklar. Der herrschenden Politik spielt die weitere Verbreitung der negativen Darstellung der Sowjetunion bzw. Russlands zumindest im 2014

eskalierenden Konflikt in der Ukraine<sup>24</sup> sehr in die Hände. Zu einem friedlicheren Zusammenleben der Menschen tragen die in den Spielen transportierten Bilder nicht bei.

## Anmerkungen

- 1 N. N.: Gamer in Deutschland, in: [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de), 2013.
- 2 N. N.: Die deutsche Gamesbranche 2013, in: [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de), 2014.
- 3 Schulze von Glaßer, Michael: Das virtuelle Schlachtfeld „Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie“, Köln 2014.
- 4 Spiele wie die populären First-Person-Shooter *BATTLEFIELD – VIETNAM* (Electronic Arts/DICE 2004) und *BATTLEFIELD – BAD COMPANY 2 VIETNAM* (Electronic Arts/DICE 2010) sind reine Mehrspieler-Titel, die zwar Vietnam als Spielumgebung bieten, aber keine Story erzählen. Im Luftkampf-Actionspiel *AIR CONFLICTS – VIETNAM* (bitComposer Games/Games Farm 2013) wird lediglich die real gegebene US-Luftüberlegenheit gegen Ende des Vietnam-Kriegs aufgegriffen.
- 5 Der Score setzt sich aus den Bewertung von 44 Videospiele-Fachmagazinen zusammen: N. N.: *WORLD IN CONFLICT*, in: [www.metacritic.com](http://www.metacritic.com).
- 6 Matschijewski, Daniel: *WORLD IN CONFLICT*, in: *GameStar* 2007/10, S. 86.
- 7 Etwa im Kinofilm „Jagd auf Roter Oktober“ von 1990.
- 8 N. N.: Über *WARGAME – Vorstellung*, in: [www.wargame-ee.com](http://www.wargame-ee.com).
- 9 N. N.: *WARGAME: EUROPEAN ESCALATION – Screenshots*, in: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), 29.2.2012.
- 10 Lück, Patrick: Hurra, die Luftwaffe ist da!, in: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), 20.6.2013.
- 11 Lück, Patrick: *WARGAME – AIR LAND BATTLE*, in: *GameStar* 2013/08.
- 12 Schulze von Glaßer, Michael: Das virtuelle Schlachtfeld – Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie, Köln 2014, Seite 50ff.
- 13 Maier, Frank: *Call of Duty: Black Ops – Bricht alle Rekorde*, in: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), 23.12.2010.
- 14 Matschijewski, Daniel: *CALL OF DUTY – BLACK OPS*, in: *GameStar* 2011/01, S. 52.
- 15 Schwarz, Angela: Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, in: Schwarz, Angela: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ – Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012 (2. Auflage), S. 214.
- 16 Schwarz, Angela: Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel?, in: Schwarz, Angela: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ a.a.O., S. 265.
- 17 Cremer, Uli: *Neue NATO: die ersten Kriege*, Hamburg 2009, S. 15.
- 18 Bender, Steffen: *Virtuelles Erinnern – Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*, Bielefeld 2012, S. 195.
- 19 Ebenda, S. 191.
- 20 Standke, Olaf: Washington spannt einen neuen Raketenschirm – Der Traum von der Unverwundbarkeit, in: *Neues Deutschland*, 22.10.2009.
- 21 Bender, Steffen: *Virtuelles Erinnern – Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*, Bielefeld 2012, S. 194.
- 22 N. N.: *Spielinfo – Einleitung*, in: [www.wargame-ab.com](http://www.wargame-ab.com).
- 23 Schwarz, Angela: Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel?, in: Schwarz, Angela: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ a.a.O., S. 264f.
- 24 Wagner, Jürgen: *Ukraine: Ringen um die Machtgeometrie*, in: [www.imi-online.de](http://www.imi-online.de), 4.4.2014.