

Annika Nielsen

Virtuelles Schlachtfeld der Erinnerungen

Die Darstellung der Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg
im Computerspiel „Company of Heroes 2“

Masterarbeit 2015

Ludwig-Maximilians-Universität München
Fakultät für Geschichts- und Kunstwissenschaften
Historisches Seminar
Abteilung Geschichte Osteuropas und Südosteuropas
Elitestudiengang Osteuropastudien

Erstgutachter: Prof. Dr. Martin Aust
Zweitgutachter: Prof. Dr. Martin Schulze Wessel

Herausgegeben

vom Collegium Carolinum, Hochstraße 8, D-81669 München

► www.collegium-carolinum.de

im Auftrag des Fachrepositoriums für Osteuropastudien OstDok

► www.vifaost.de/ostdok/

Digitale Reihe der Graduierungsschriften OstDok

► **Universitäten Deutschland, Band 9**

Bereitgestellt und langzeitarchiviert durch die Bayerische Staatsbibliothek

URN: urn:nbn:de:bvb:12-ostdok-x-209-4

Empfohlene Zitierweise

Nielsen, Annika: Virtuelles Schlachtfeld der Erinnerungen. Die Darstellung der Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg im Computerspiel „Company of Heroes 2“.

München 2016.

URL: <http://nbn-resolving.de/urn/resolver.pl?urn:nbn:de:bvb:12-ostdok-x-209-4>



Creative Commons Namensnennung –
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International

Collegium Carolinum e.V., München 2016

1. Einleitung	4
1.1 Aufbau und Fragestellung	5
1.2 Computerspiele mit historischem Inhalt	6
1.2.1 Der Zweite Weltkrieg in Computerspielen	11
2. Theorie und Methode	14
2.1 Die Analyse von Computerspielen in der Geschichtswissenschaft	14
2.2 Erinnerungskultur und kollektives Gedächtnis im Zeitalter neuer Medien	20
2.3 Methodik und Vorgehen	25
3. Die Darstellung der Ostfront in <i>Company of Heroes 2</i>	28
3.1 Die Geschichte vom brutalen Kriegsschauplatz – Das Geschichtsbild in <i>Company of Heroes 2</i>	31
3.2 „There is Gameplay and There is Gameplay with Context“ – Die Vermittlung des Geschichtsbildes	42
3.2.1 Visuelle Analyse	43
3.2.2 Auditive Analyse	45
3.2.3 Narrative Analyse	47
3.2.4 Spielmechanik	48
3.3 Zwischenfazit	51
4. Ein Computerspiel als Zündstoff für Erinnerungsdiskurse	55
4.1 Die Geschichte vom Sieg – Der „Große Vaterländische Krieg“ im kulturellen Gedächtnis in Russland	58
4.2 „How <i>Relic</i> Desecrates the History of Countries“ – Die russische Kritik	

und ihr Hintergrund	67
4.3 Zwischenfazit	81
5. Fazit	84
6. Abkürzungs- und Begriffsverzeichnis	92
7. Literaturverzeichnis	94
7.1 Online-Quellen	94
7.2 Sekundärliteratur	98
7.3 Computerspiele	103

1. Einleitung

Wer sich in Russland oder in GUS-Staaten das von Spielkritikern mehrheitlich positiv bewertete Echtzeit-Strategiespiel *Company of Heroes 2* vom kanadischen Entwicklerstudio *Relic Entertainment* kaufen möchte, wird im Einzelhandel vergeblich suchen. Denn der Vertrieb des Zweit-Weltkriegs-PC-Spiels, dessen Einzelspieler-Kampagne¹ ausschließlich auf Seiten der Sowjetunion bestritten wird, wurde vom zuständigen russischen Publisher *IC-SoftClub* am 26. Juli 2013, nur einen Monat nach Erscheinen des Spiels, eingestellt. Als Grund dafür gab *IC-SoftClub* die zahlreichen Appelle von Nutzern im Internet an, die mehrere Episoden im Spiel als unzumutbar empfanden.² Unzumutbar insofern, als die Rote Armee und die Russen zu negativ dargestellt würden und viele im Spiel thematisierte Ereignisse nicht den historischen Tatsachen entsprächen, weshalb es sich um eine antirussische US-Propaganda handle. Aus denselben Gründen initiierte zudem ein Nutzer eine Online-Petition, die ein Verbot des Spiels auf dem weltgrößten digitalen Vertriebskanal *Steam* zum Ziel hatte, die jedoch ohne Erfolg blieb.³

Diese aktuelle Kontroverse bildet den Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit. Dabei geht es nicht darum, jene zu werten und den historischen Inhalt von *CoH2* zu prüfen oder danach zu fragen, ob die Kritik am Spiel gerechtfertigt ist. Vielmehr zeigt die, je nach Region unterschiedliche, Rezeption des Strategie-Neulings, dass auch ein für die Unterhaltung entwickeltes Medium wie das Computerspiel heftige Debatten um das darin vermittelte Geschichtsbild nach sich ziehen kann. Denn letztendlich geht es auch bei *CoH2* um die Frage, wie welches Geschichtsbild vermittelt wird, inwiefern dieses Geschichtsbild nicht

- 1 Begriffe aus dem Computerspiel-Jargon werden im Abkürzungs- und Begriffsverzeichnis auf [Seite 92](#) erklärt.
- 2 Vgl. Novosti (02.11.2014).
- 3 Vgl. Brezhnev: Make the 'Company of Heroes 2' game unobtainable in the CIS countries (02.11.2014).

mit dem Geschichtsverständnis der russischen Kritiker übereinstimmt und weshalb diese mit einer derartigen Heftigkeit auf das Spiel reagierten. Wie in dieser Arbeit mit den hier gestellten Fragen gearbeitet wird, soll im Folgenden kurz erläutert werden.

1.1 Aufbau und Fragestellung

Digitale Historienspiele und dabei ganz besonders solche mit einem Zweit-Weltkriegs-Setting sind sehr weit verbreitet. Wie groß diese Reichweite ist, worin der Reiz von Historienspielen für den Nutzer besteht und weshalb und in welchen Genres gerade der Zweite Weltkrieg ein immer wiederkehrendes Thema ist, wird hier im Anschluss in einem einleitenden Überblick dargelegt. Nicht zuletzt aufgrund ihres großen Einflusses interessiert die Frage nach dem Umgang mit und der sinnvollen Analyse von Historienspielen. Aufschluss über die Herangehensweise an Computerspiele aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive soll der erste Block – der Theorie- und Methodenteil – geben. Daran orientieren wird sich die Fragestellung, die in zwei Teile gegliedert ist. Zum einen geht es um die Analyse des hier in den Fokus gestellten Spiels in Bezug auf das darin dargestellte Geschichtsbild. Es soll dabei nicht nur geklärt werden, auf welches Geschichtsverständnis dieses Bild zurückgeht, welche Besonderheiten und Stereotype darin auftauchen und welche historischen Vorkommnisse ausgewählt wurden. Ebenso interessiert der Aspekt der Medialität bei der Vermittlung des Geschichtsbildes im Computerspiel. Diesem ersten Teil der Fragestellung widmet sich die Spielanalyse in [Kapitel 3](#).

Dem wird im folgenden [Kapitel 4](#) die Betrachtung des russischen Geschichtsbildes, beziehungsweise des kollektiven Gedächtnisses im heutigen Russland gegenübergestellt. Hier werden der Ursprung, die Entwicklung und die Charakteristika der Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg in Russland untersucht. In einem weiteren Schritt sollen die wichtigsten Kritikpunkte an *CoH2* ausformuliert und mit dem Geschichtsbild, auf denen sie basieren, verknüpft werden. Ziel dieser Arbeit ist es, die wechselseitige Beziehung von Geschichtsbildern in neuen Medien wie dem Computerspiel mit denen unterschiedlicher Gesellschaften herauszuarbeiten und zudem die Relevanz von Computerspielen für die Geschichtswissenschaft zu verdeutlichen.

Um Missverständnisse zu vermeiden, soll an dieser Stelle noch kurz auf die verwendeten Termini eingegangen werden. Da es sich bei der Spiele-Industrie um einen amerikanisch dominierten Markt handelt und sich auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spielen, die Game Studies, vor allem im angelsächsischen Raum entwickelte, werden spielspezifische Begriffe im Englischen belassen. Damit zusammenhängend verwende ich das englische Wort „Story“ und nicht „Geschichte“, wenn die Handlung des Computerspiels gemeint ist. „Geschichte“ taucht in dieser Arbeit nur im geschichtswissenschaftlichen Kontext auf. Zudem werden „Computerspiel“ und „Videospiegel“ synonym gebraucht. Mit beiden beziehe ich mich auf das Medium des digitalen Spiels, obwohl streng genommen Computerspiele Spiele für Computer und Videospiele Spiele für Konsolen bezeichnen. Sollte diese Unterscheidung relevant werden, arbeite ich mit den Begriffen PC-Spiel, beziehungsweise Konsolenspiel. Auch sind mit „Spielen“ – wenn nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet – jeweils digitale Spiele gemeint.

1.2 Computerspiele mit historischem Inhalt

In den letzten zehn bis 15 Jahren hat sich die Zahl der jährlich erschienenen Computerspiele mit historischem Inhalt fast verdoppelt. Seit der Markteinführung des IBM Personal Computers im Jahr 1981 wurden insgesamt 2.009 PC-Historienspiele herausgebracht.⁴ Gut 42,9 Prozent dieser Spiele erschienen in den Jahren 2006 bis 2011 – das sind rund 140 Spiele pro Jahr.⁵ Dieser „Geschichtsboom“ beschränkt sich nicht nur auf Computerspiele, sondern ist in sämtlichen populären Medien feststellbar. Bei schon länger existierenden Medien wie Film, Fernsehen und Belletristik ist jedoch nicht von einem graduellen Anstieg, sondern von einem neuen, bisher ungekannten Höhepunkt geschichtlicher Repräsentation zu sprechen. Geschichte hat in den letzten Jahren Einzug in den Alltag gehalten wie kaum je zuvor. Man denke zum Beispiel an Quotenhits wie den ZDF-Fernsehfilm *Unsere Mütter, unsere Väter*, der im März 2013 ausgestrahlt wurde. Die Literaturwissenschaftlerin Barbara Korte und die His-

4 Bis einschließlich April 2012.

5 Vgl. Schwarz: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, 12-13.

Einleitung

torikerin Sylvia Paletschek sehen eine Erklärung für die Popularität der Geschichte unter anderem darin, dass sie verschiedenste Bedürfnisse gleichzeitig zu befriedigen scheint. Und zwar das Bedürfnis

nach historischer Bildung und Unterhaltung, nach Entspannung und Zerstreuung, nach Identität und Orientierung, nach Abenteuer und Exotismus, nach neuen Erfahrungen und Erlebniswelten oder auch nach einer Flucht aus dem Alltag in eine Vergangenheit, die überschaubarer und weniger komplex erscheint als die Gegenwart.⁶

Weniger komplex und somit als eine geeignete Ablenkung im Alltag wirkt die Vergangenheit wahrscheinlich deshalb, weil sie als abgeschlossenes Element einen bereits bekannten Ausgang hat und zudem gar nicht in ihrer Gesamtheit und Komplexität erfasst werden kann. Weiter seien auch das gestiegene Bildungsniveau, mehr Freizeit und ein höheres Budget für den Kulturkonsum mögliche Gründe für das wachsende Interesse an populärer Geschichte.⁷

Beim Medium Computerspiel ist die bemerkenswert umfangreiche Produktion von Historienspielen zum einen durch die Entwicklerseite zu erklären: Geschichte ist ein universell einsetzbares Thema und kann ohne Probleme als Setting und Hintergrundstory genutzt werden. Fantasy- oder Science-Fiction-Welten hingegen laufen Gefahr, geschütztes Material aufzugreifen. So braucht es für die Verortung von Spielen im Star-Wars-Universum oder in Mittelerde teure Lizenzen.⁸ Geschichte hingegen ist frei zugänglich und bietet ebenfalls spannende Elemente wie epische Schlachten, Entdeckungen, Eroberungen, Intrigen und bekannte Persönlichkeiten. Außerdem geben historische Ereignisse bereits eine feste Rahmenhandlung vor, die sich die Entwickler nicht erst selber ausdenken müssen. Dies spart Zeit und Geld.⁹

Zum anderen erklären auch Erwartungshaltungen der Konsumenten, also der Spieler, die große Beliebtheit historischer Themen. Der Reiz an Computerspielen liegt unter anderem in der Möglichkeit, selber an Ereignissen teilnehmen zu können, zu denen ein Individuum in der Regel keinen Zugang hat.¹⁰ Während man in Fantasyspielen in nicht reale Welten eintauchen kann und mit

6 Korte / Paletschek: Geschichte in populären Medien, 9.

7 Vgl. Korte / Paletschek: Geschichte in populären Medien, 10.

8 Vgl. Brendel: Historischer Determinismus, 124.

9 Vgl. Wesener: Geschichte in Bildschirmspielen, 141.

10 Vgl. Brendel: Historischer Determinismus, 110.

magischen Kräften und Fähigkeiten ausgestattet wird, die über die eines Menschen hinausgehen, erlaubt einem das Historienspiel die Reise in eine vergangene Zeit, die man selber nie erlebt hat. Diese „Zeitreise“ kann bis zu einem gewissen Grad eine unerfüllte Sehnsucht stillen.¹¹ Dies ist bei wissenschaftlichen Darstellungen, Romanen, Filmen oder Comics nur bedingt möglich, da diese lediglich passiv konsumiert werden können. Computerspiele hingegen lassen den Spieler aktiv werden.¹² Historienspiele enthalten somit immer auch die Aufforderung an den Spieler, selber Geschichte zu schreiben oder sich in ihr einen Platz zu verschaffen.¹³ Er kann nicht nur erleben, sondern auch mitgestalten, agieren, kommunizieren und sogar verändern. Denn Computerspiele mit geschichtlichem Inhalt müssen sich nicht unbedingt einem deterministischen Verlauf unterordnen. Historienspiele lassen sich oftmals auf einem Spektrum mit zwei Extremen einordnen: Das eine Extrem repräsentieren Spiele, die vor allem auf ein bestimmtes historisches Ereignis fokussieren, das genau so dargestellt werden soll, wie es sich zugetragen hat und das keinen alternativen Ausgang erlaubt. Diese Spiele achten auf eine möglichst hohe sachgerechte Genauigkeit der dargestellten Vergangenheit. Auf der anderen Seite sind Spiele einzuordnen, in denen nicht ein Ereignis, sondern der Geschichtsprozess Zentrum des Geschehens ist. Entscheidungen, die getroffen wurden, ziehen Konsequenzen nach sich, die die Zukunft beeinflussen und genau dieser Prozess soll für den Spieler selbst erfahrbar werden. Er braucht sich dabei nicht an die „historischen Vorgaben“ zu halten. Ein Beispiel dafür ist die Globalstrategiespiel-Reihe *Civilization*.¹⁴

Viele Spiele, auch solche, die nur ein Ereignis, wie zum Beispiel den Zweiten Weltkrieg oder eine seiner Schlachten als Rahmenhandlung haben, orientieren sich tatsächlich an einer kontrafaktischen Geschichtsschreibung.¹⁵ Entweder stellt dabei das Setting bereits eine alternative Realität dar, so wie das Zweite Weltkriegs-Computerspiel *War Front: Turning Point* des ungarischen Entwicklerstudios *Digital Reality*. Darin fällt Hitler in den ersten Kriegstagen einem Anschlag zum Opfer und Nazi-Deutschland wird nach einer Okkupation Englands schließlich besiegt. Somit gelingt es der Sowjetunion, weit nach Westeuropa

11 Vgl. Schwarz: Siegen ist erst der Anfang, 264.

12 Vgl. Brendel: Historischer Determinismus, 115.

13 Vgl. Schwarz: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, 8.

14 Vgl. Uricchio: Simulation, History, and Computer Games, 328.

15 Vgl. Brendel: Historischer Determinismus, 112.

vorzudringen, wodurch sich die Fronten verschieben.¹⁶ Oder aber die Ausgangslage des Spiels entspricht den historischen Ereignissen, welche jedoch durch das Agieren und die Entscheidungen des Spielers verändert werden. Ein Beispiel dafür ist die vom schwedischen *Paradox Interactive* Studio entwickelte Globalstrategiespiel-Reihe *Hearts of Iron*. Was dieses Spiel auszeichnet, ist die Möglichkeit, jede beliebige Nation spielen zu können und dabei selbst zu entscheiden, welchem Bündnissystem im Zweiten Weltkrieg sie sich anschließen oder ob sie neutral bleiben will. So kann der Spieler im Verlauf die Landkarte Europas maßgeblich verändern.¹⁷ Gerade dieser flexible Umgang mit Geschichte ist ein von Historikern häufig geäußerter Kritikpunkt an Spielen mit geschichtlichem Hintergrund und so mitunter ein Grund, weshalb Computerspiele in der Geschichtswissenschaft noch wenig Beachtung finden. Darauf näher eingegangen wird im Forschungsüberblick in [Kapitel 2.1](#).

Unbestritten ist, dass das Spielkonzept für Entwickler und Publisher wichtiger ist als der geschichtliche Hintergrund des Spiels:

Wenn es den Entwicklern aus spieltechnischen Gründen etwa sinnvoll erschiene, in den mittelalterlichen Rahmen eine Figur mit einem Fernglas einzusetzen, das bekanntlich erst viel später erfunden wurde, würde das gemacht, solange es dem Durchschnittsspielenden noch als historisch korrekt erscheint.¹⁸

So Christopher Schmitz, Executive Producer des Entwicklerstudios *Ubisoft Blue Byte* in Düsseldorf über den freien Umgang mit Geschichte in der Game-Industrie. In erster Linie muss sich ein Spiel gut verkaufen, was nur garantiert werden kann mit einer ansprechenden Grafik und Steuerung, einem fesselnden Spielerlebnis und einer mitreißenden Story, beziehungsweise einem dynamischen Aufbau des Spielablaufs. Kommerzielle Faktoren stehen klar im Vordergrund.¹⁹ Eine historische Rahmenhandlung ermöglicht – genauso wie auch beispielsweise ein Fantasy-Setting – das Ansprechen von zwei Interessentengruppen. Für Genrefans ist der Hintergrund nebensächlich, ihr Interesse gilt dem bevorzugten Genre. Dabei spielt es zum Beispiel keine Rolle, ob ein Ego-Shooter

16 Vgl. War Front (19.09.2014).

17 Vgl. Hearts of Iron Game (04.11.2014).

18 Schüler / Schmitz / Lehmann: Geschichte als Marke, 249.

19 Vgl. Bender: Durch die Augen einfacher Soldaten, 148.

Einleitung

im Zweiten Weltkrieg oder einer fiktiven Zukunft situiert ist, solange die Erwartungen an das Genre erfüllt werden. Geschichtsliebhaber hingegen fühlen sich in erster Linie vom historischen Setting angesprochen, an das sie wiederum Anforderungen stellen. So wird zum Beispiel eine korrekte Darstellung und Funktionsweise von Waffen erwartet.²⁰ Zielgruppenspezifisch ist ebenfalls die Art der Darstellung von Geschichte. Gewisse Historienspiele setzen auf Atmosphäre, um an die Vergangenheit zu erinnern, während sich andere Titel um eine exakte und akribisch recherchierte Ausstattung bemühen. Für die Entwickler bedeutet dies unterschiedliche Herangehensweisen an den Story-Aufbau und das Design. Wo ein atmosphärisches Spiel, wie beispielsweise *Anno 1404*, in dem in erster Linie die Vorstellung eines exotischen und verheißungsvollen Orients bedient werden soll, mehr Freiheit und vor allem künstlerische Kreativität erlaubt, sind die Entwickler und Designer bei Spielen, die ein detailverliebtes, auf Authentizität fokussiertes „Hardcorepublikum“ erreichen wollen, um einiges eingeschränkter. Fahrzeuge müssen dann exakt nachmodelliert und Uniformen bis zum kleinsten Knopf von Experten geprüft werden.²¹ Die Art und Weise, wie Bezüge zur Geschichte in Spielen hergestellt werden, wird im einleitenden [Kapitel](#) zum geschichtswissenschaftlichen Umgang mit Computerspielen noch genauer betrachtet.

Ein weiteres Merkmal von Geschichte in Computerspielen – neben der Linearität oder Nicht-Linearität, möglicher Ahistorizität und der atmosphärischen beziehungsweise genauen Nachempfindung von Geschichte – ist, dass der Spieler, wie bei anderen Rahmenhandlungen auch, Macht erhält und selber zum Helden der Geschichte wird. Dies ist vor allem bei Strategiespielen der Fall, in denen der Spieler Einheiten oder ganze Nationen gottähnlich kommandiert und regiert.²² Strategiespiele sind mit 41,7 Prozent das am häufigsten vertretene Genre in Historienspielen. Adventures und Rollenspiele (12,7 Prozent) sowie Denk- und Geschicklichkeitsspiele (12,5 Prozent) folgen mit großem Abstand auf Platz zwei und drei. Experten erklären die Dominanz damit, dass Strategiespiele kompetitiver sind als beispielsweise Adventures und auf den Kampf, den Erfolg und Kriege von Zivilisationen ausgerichtet sind – einem wesentlichen Merkmal der Menschheitsgeschichte.²³ Doch gerade weil Kriege unmittelbar

20 Vgl. Wesener: Geschichte in Bildschirmspielen, 149.

21 Vgl. Schüler / Schmitz / Lehmann: Geschichte als Marke, 250.

22 Vgl. Schwarz: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, 16-17.

23 Vgl. Schwarz: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, 12-13.

mit der Geschichte in Zusammenhang stehen, mag es überraschen, dass Shooter – Spiele, die allein auf Kampf aufbauen – nicht stärker vertreten sind. Eine genaue Betrachtung der einzelnen „Themengenres“ zeigt jedoch wiederum, dass Shooter umso dominanter sind in Spielen, die sich exklusiv mit dem Krieg befassen, wie im nachfolgenden [Kapitel](#) kurz erläutert wird.

Thematisch und die Epochen betreffend gibt es ebenfalls eine klare Tendenz: 48,3 Prozent der Historienspiele befassen sich mit dem 20. Jahrhundert. Dabei liegt der Anteil von Spielen, die den Zweiten Weltkrieg als Rahmenhandlung haben, bei fast 54 Prozent.²⁴ Weshalb der Zweite Weltkrieg die Historienspiele deutlich dominiert und welche Charakteristika jene Spiele innehaben, wird im Folgenden kurz skizziert.

1.2.1 Der Zweite Weltkrieg in Computerspielen

Mit einem Anteil von 26 Prozent an Computerspielen mit historischem Hintergrund lässt der Zweite Weltkrieg alle anderen Ereignisse und Epochen hinter sich zurück.²⁵ Die Genres, in die der Zweite Weltkrieg am häufigsten eingebettet ist, sind – etwas anders als bei der gesamten Zahl an Historienspielen – Strategiespiele und Shooter sowie Fahrzeugsimulationen. Diese eignen sich am besten für das Nachempfinden von Kampfgeschehen, um das es in den Kriegsspielen fast ausschließlich geht. Warum gerade der Zweite Weltkrieg von Entwicklern immer wieder verwertet und von Spielern immer wieder gekauft wird, hat mehrere Gründe. Erstens handelt es sich dabei um den wohl einschneidendsten modernen Konflikt, der länderübergreifend das Geschichtsbewusstsein prägt. In der Erinnerungskultur ist er, meist anders als der Erste Weltkrieg, noch immer sehr präsent und gut greifbar, weshalb er auch aus anderen Medien nicht wegzudenken ist.²⁶

Zweitens spiegelt die Zuwendung zum Weltkrieg den amerikanischen Zeitgeist der Jahrtausendwende wider. Ein geschichtliches Vorbild wurde dabei vor allem im Zweiten Weltkrieg gefunden, in dem die USA eine klare Heldenrolle

24 Vgl. Schwarz: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, 14-15.

25 Vgl. Schwarz: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, 15.

26 Vgl. Schwarz: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“, 325.

übernehmen können. Und da Nordamerika die Game-Industrie deutlich dominiert, ist diese Tendenz wenig überraschend.²⁷

Drittens eignen sich die Schlachten des Krieges vor allem auch aus spieltechnischer Sicht. Anders als beispielsweise der Stellungskrieg der europäischen „Urkatastrophe“ von 1914 bis 1918 bietet der Zweite Weltkrieg klare und dynamische Frontstellungen sowie typische und allen bekannte Feindbilder, die in einem Spiel gut umsetzbar sind.²⁸

Viertens beeinflusste sicherlich auch der Jahrtausendwende-Boom von Hollywood-Filmen, die den Zweiten Weltkrieg thematisieren, wie beispielsweise *Saving Private Ryan* (1998) oder *Pearl Harbor* (2001), die ansteigende Produktion von Zweit-Weltkriegs-Spielen.²⁹

Beworben werden die Spiele nicht zuletzt mit dem Slogan, den Krieg für den Spieler direkt erfahrbar werden zu lassen und dies nicht nur durch möglichst genaue Nachbildungen von Material und Landschaften, sondern auch durch eine „First-Person-Perspektive“. Das erklärt, warum sogenannte Ego-Shooter, wie zum Beispiel die weltweit beliebte *Call of Duty*-Reihe, einen großen Stellenwert in Kriegsspielen einnehmen. Das Spielerlebnis soll möglichst nah an die Kriegserfahrung einfacher Soldaten im Zweiten Weltkrieg herankommen. Eine subjektive Sicht, aus der meist nur die „eigenen“ Hände mit der Waffe zu sehen sind und die den Spieler direkt in die Schlacht hineinversetzt, soll genau diese Erfahrung ermöglichen.³⁰ Natürlich sind dieser Erfahrung alleine schon durch die Tatsache, dass die gespielte Figur nicht sterben kann, sondern bei einem tödlichen Treffer lediglich die fatale Kampfhandlung zu wiederholen braucht, Grenzen gesetzt. Ebenfalls fern von einer realistischen Kriegserfahrung ist die Abwesenheit von Zivilisten. Geschossen wird nur auf feindliche Soldaten, in sehr wenigen Spielen ist inzwischen auch „friendly fire“, also das Schießen auf eigene Leute, möglich.³¹ Auch die komplette Kontextualisierung des Zweiten Weltkriegs fehlt in Computerspielen, insbesondere in Shootern und Simulationen. Weiter beschränkt sich ihr Inhalt auf die Militärgeschichte. Der Nationalsozialismus oder der Holocaust werden nicht thematisiert und wenn, dann nur

27 Vgl. Bender: *Durch die Augen einfacher Soldaten*, 140.

28 Vgl. Bender: *Durch die Augen einfacher Soldaten*, 140.

29 Vgl. Bender: *Erinnerungen im virtuellen Weltkrieg*, 99.

30 Vgl. Bender: *Durch die Augen einfacher Soldaten*, 143-144.

31 Vgl. Bender: *Durch die Augen einfacher Soldaten*, 146-147.

in informativen Einführungstexten, ohne jedoch einen Einfluss auf die Spieldynamik zu haben. Denn trotz des Kriegsschauplatzes steht der Spielspaß im Vordergrund. Dessen Verknüpfung mit einer sensiblen Thematik wie der des Holocausts dürfte sowohl von Entwicklern wie auch Konsumenten als zu problematisch erachtet werden.³² Diese Leerstellen, die eine realistische Kriegserfahrung oder Aufarbeitung der Geschichte nicht zulassen, sind genreunspezifisch. Klar an das Genre gekoppelt ist dagegen die Art der Vermittlung von Geschichte. Neben den bereits erwähnten Shootern sind auch hier vor allem Strategiespiele von Bedeutung, die das direkte Eintauchen ins Kriegsgeschehen zwar weniger gut ermöglichen, dafür aber einen besseren Überblick über die Ereignisse liefern und weitaus intensiver auf die historischen Hintergründe eingehen. Strategiespiele werden oftmals weniger für eine genaue Simulation des Krieges genutzt. Vielmehr eignen sie sich, wie die erwähnten Beispiele im vorherigen [Kapitel](#), besonders gut als „Generatoren kontrafaktischer Geschichtsdarstellungen“, wohingegen Fahrzeugsimulationen wegen ihrem Fokus auf akkurat nachgebildeten Details als Realhistorie bezeichnet werden können.³³ Die Charakteristik von Strategiespielen wird in der Analyse zum Forschungsobjekt *Company of Heroes 2* genauer erläutert.

32 Vgl. Sandkühler: Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel, 56.

33 Vgl. Bender: Erinnerungen im virtuellen Weltkrieg, 105-106.

2. Theorie und Methode

Die Analyse von massenmedialen Geschichtsprodukten konnte sich noch nicht endgültig etablieren und als regelrecht jüngstes Phänomen könnte man die Beschäftigung der Geschichtswissenschaft mit Computerspielen bezeichnen. Auf den aktuellen Forschungsstand, die Gründe für die bisherige Zurückhaltung und die Erkenntnis, die aus der geschichtswissenschaftlichen Untersuchung von Computerspielen gewonnen werden kann, wird in [Kapitel 2.1](#) eingegangen. Mit Blick auf die Fragestellung und den Umgang von Historikern mit Videospielen wird weiter in [Kapitel 2.2](#) der theoretische Rahmen, nämlich die Konzepte von Erinnerungskultur, kollektivem Gedächtnis und Geschichtsbewusstsein definiert. [Kapitel 2.3](#) beschreibt schließlich das methodische Vorgehen in dieser Arbeit.

2.1 Die Analyse von Computerspielen in der Geschichtswissenschaft

Bis vor Kurzem befassten sich vor allem die Psychologie und die Pädagogik mit digitalen Spielen und ihren Auswirkungen auf die Nutzer.³⁴ Oftmals wird dabei die Entwicklung neuer Medien noch immer pauschalisierend negativ dargestellt und vorschnell verurteilt. Dies trifft insbesondere auf die erst seit gut 30 Jahren existierenden Computerspiele zu. Obwohl sie zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen, nicht nur von Jugendlichen, gehören, werden sie in der Öffentlichkeit kaum als wissenschaftliches Forschungsobjekt wahrgenommen und stattdessen in erster Linie mit negativen Auswirkungen in Verbindung gebracht.³⁵ Besonders Kriegsspiele sind im öffentlichen Bewusstsein wie auch in

34 Vgl. Schwarz: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“, 316.

35 Vgl. Bevc: Konstruktion von Politik, 25.

zahlreichen wissenschaftlichen Annäherungen³⁶ von vornherein mit dem Vorwurf konfrontiert, durch die gespielte Gewalt Aggression zu erzeugen. Dieses Bild war beispielsweise nach den Amokläufen an der Columbine High School in Colorado (1999) und am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt (2002) omnipräsent und löste eine politische „Killerspiel“-Debatte aus.³⁷ Für die Geschichtswissenschaft wie auch für diese Arbeit ist diese Diskussion jedoch, bis auf die Einordnung des Analyseobjekts Computerspiel, irrelevant und soll auch nicht näher betrachtet werden.

Besonders im angelsächsischen Raum ist die Analyse von Computerspielen als Kunstform nichts Außergewöhnliches mehr. Die Game Studies befassen sich vor allem mit Game Design, der Rolle von Spielen in Kultur und Gesellschaft sowie ihrer wissenschaftlichen Einordnung.³⁸ Zu letzterem gehört beispielsweise die Debatte zwischen Narratologen und Ludologen. Während erstere Computerspiele in einen erzähltechnischen Diskurs einbinden und sie somit wie einen Text behandeln, sehen Ludologen die Spiele als etwas Eigenständiges, für das neue Analysekatégorien geschaffen werden müssen.³⁹ Die Game Studies finden inzwischen auch im deutschsprachigen Raum Anerkennung, was sich zum Beispiel darin zeigt, dass zahlreiche Kunst- und Fachhochschulen Game-Design-Studiengänge anbieten.⁴⁰ Außerdem erkannte der *Deutsche Kulturrat* 2008 die Spielebranche als Teil der Kulturwirtschaft und als förderungswürdiges Kulturgut und Kunstform an.⁴¹ Obwohl ihnen also allmählich eine größere Aufmerksamkeit zuteil wird, haben sich Computerspiele in der Geschichtswissenschaft, wie bereits erwähnt, noch nicht als ernst zu nehmender Forschungsgegenstand etabliert. Finden sie doch Beachtung, so spielen Computerspiele bis jetzt vor allem in der Geschichtsdidaktik eine Rolle, die sich mit der Frage nach der Nutzung von Historienspielen im Geschichtsunterricht auseinandersetzt.⁴² Entsprechend sind in diesem Kontext viele Forschungsfragen offen. So ist etwa

36 Vgl. hierzu z.B.: Anderson / Gentile / Buckley: *Violent Video Game Effects*.; Irwin / Gross: *Cognitive Tempo, Violent Video Games*.; Strüber: *Computerspiel als Aggressor?*.

37 Vgl. Gieselmann: *Der virtuelle Krieg*, 7.

38 Vgl. hierzu z.B.: Joost / Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*.; Wolf / Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*.

39 Vgl. Bevc: *Konstruktion von Politik*, 27.

40 So listet zum Beispiel das Jobportal für spielspezifische Berufe *Games Career* 33 Hochschulen auf, die einen entsprechenden Studiengang anbieten. Vgl. *Studium* (09.10.2014).

41 Vgl. Bender: *Erinnerung im virtuellen Weltkrieg*, 93.

42 Vgl. hierzu z.B.: Grosch: *Computerspiele im Geschichtsunterricht*.

noch nicht annähernd geklärt, in welchem Ausmaß historische Computerspiele zur Bildung eines Geschichtsverständnisses führen.⁴³ Auch wird kritisiert, dass Begrifflichkeiten noch unzureichend definiert sind und geeignete Handbücher fehlen.⁴⁴ Aktuell beschränkt sich die fachwissenschaftliche Analyse auf wenige Historiker, die sich in erster Linie mit den Geschichtsbildern in Computerspielen beschäftigen.⁴⁵ Auffällig dabei ist, dass – anders als bei den Game Studies – fast ausschließlich deutschsprachige Literatur zu finden ist. Dies hängt sicherlich damit zusammen, dass der Umgang mit und die Analyse von Geschichtsbewusstsein und kollektiver Erinnerung im Allgemeinen in Deutschland ein weitaus weiter verbreitetes Forschungsfeld ist als im angelsächsischen Raum.⁴⁶ Zu jenen deutschsprachigen Wissenschaftlern, die sich innerhalb der Geschichtswissenschaft mit Computerspielen auseinandersetzen, gehört unter anderem Angela Schwarz, die an der Universität Siegen seit einigen Jahren die Darstellung von Geschichte in Historienspielen erforscht. In eine ähnliche Richtung geht die Arbeit von Tobias Bevc, der sich als Herausgeber des Sammelbandes *Computerspiele und Politik* nicht nur mit Geschichtsbildern, sondern vor allem auch mit der Darstellung von Gesellschaft und deren Genese sowie Politik in Videospielen auseinandersetzt. Während Monographien und Sammelbände, die sich ausschließlich der geschichtswissenschaftlichen Analyse von Computerspielen widmen, selten sind, finden sich dafür vermehrt einzelne Beiträge in Sammelbänden zum erinnerungskulturellen Diskurs.⁴⁷

Die bisherige Zurückhaltung von Historikern und Historikerinnen ist vielseitig erklärbar. Erstens stellt die rasante Entwicklung von neuen Medien für die Wissenschaft eine große Herausforderung dar.⁴⁸ Einfach ausgedrückt kommen Studien, Analysen und Bewertungen dieser Entwicklung kaum nach. Dies gilt im Besonderen für Computerspiele, da beispielsweise der grafische, spiel- und erzähltechnische Unterschied von Spielen, die in einem Abstand von lediglich fünf Jahren erschienen sind, bereits frappant ist. Ich halte es auch für denkbar, dass der Umgang mit Computerspielen aufgrund ihrer relativ kurzen Existenz

43 Vgl. Wesener: *Geschichte in Bildschirmspielen*, 157.

44 Vgl. Bevc: *Statt eines Vorwortes*, 13.

45 Vgl. Schwarz: *Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?*, 8-9.

46 Vgl. Kansteiner: *Alternate Worlds and Invented Communities*, 133.

47 Vgl. hierzu z.B.: Bender: *Erinnerungen im virtuellen Weltkrieg.*; Sandkühler: *Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel.*

48 Vgl. Zierold: *Gesellschaftliche Erinnerung*, 91.

– trotz der inzwischen intensiven Auseinandersetzung von Historikern der Zeitgeschichte mit neuen Medien – eine Generationenfrage ist. Ohne intensive Beschäftigung mit dem Spiel, wozu auch das Durchspielen von Kampagnen gehört, ist eine ertragreiche Analyse kaum möglich. Das Spielen setzt jedoch einige – nicht zuletzt technische – Kenntnisse voraus, die bei der Analyse von Filmen zum Beispiel entfallen und die sich eine jüngere Generation in der Regel bereits automatisch angeeignet haben dürfte.

Zweitens scheint eine kritische Sicht darauf, wie in Videospiele mit Geschichte umgegangen wird, einer wissenschaftlichen Befassung mit diesem Phänomen im Weg zu stehen. Wie bereits in [Kapitel 1.2](#) angesprochen, betrachten viele Historiker eine kontrafaktische Geschichtsschreibung, wie sie in Spielen häufig anzutreffen ist, mit großer Skepsis.⁴⁹ Auch die verfälschte Kriegsbeziehungswise Geschichtserfahrung in Computerspielen stößt oftmals auf Ablehnung. Durch Detailgenauigkeit wird Authentizität suggeriert, während Strukturen, Hintergründe, Handlungsspielräume oder auch subjektives Empfinden weitestgehend außer Acht gelassen werden.⁵⁰ Historische Sachverhalte werden klar vereinfacht dargestellt. Damit hängt auch zusammen, dass Historienspiele in erster Linie ein Faktenwissen präsentieren. Während sich die wissenschaftliche Forschung auf Quellen stützt und diese kritisch analysiert, um historische Ereignisse zu rekonstruieren, gibt es bei der Produktion von Computerspielen keine derartige Quellenkunde. Auf Quellen, die zum Beispiel für die Rekonstruktion von Waffen herangezogen werden, bauen Entwickler und Designer ohne Hinterfragen auf. Dasselbe gilt für die Nutzung von Sekundärliteratur. Auch diese erfährt, wenn sie überhaupt konsultiert wird, keine kritische Betrachtung. Oft beziehen Spielentwickler ihre Informationen aus anderen Medien.⁵¹ Insbesondere Geschichtsbilder aus populären Filmen finden sich in Computerspielen wieder. Ein Vorzeigebeispiel für diese als Remediation bezeichnete Verflechtung der Medien ist der Zweit-Weltkriegs-Shooter *Medal of Honor*. Steven Spielberg war maßgeblich an der Konzeption dieses Genre-Klassikers beteiligt, weshalb beispielsweise die Landung in der Normandie exakt der Szene aus *Saving Private Ryan* entspricht.⁵² Spiele sind gerade aufgrund dieser

49 Vgl. Wesener: Geschichte in Bildschirmspielen, 151.

50 Vgl. Schwarz: Siegen ist erst der Anfang, 231.

51 Vgl. Wesener: Geschichte in Bildschirmspielen, 142-143.

52 Vgl. Bender: Durch die Augen einfacher Soldaten, 141.

Remediation und der Reproduktion von Faktenwissen ähnlich wie Filme zu beurteilen – ein Medium, das allerdings inzwischen in der Geschichtswissenschaft angekommen ist.⁵³

Drittens bezieht sich die Kritik an Historienspielen auf das grundsätzliche Problem, dass Information und Unterhaltung miteinander vermischt werden⁵⁴ und viertens ist der Einwand vielverbreitet, dass sich die Darstellung von Geschichte in Computerspielen in erster Linie den Gesetzen des Marktes und der Technik unterwerfe. Auch dies erinnert an die anfängliche Skepsis, die gegenüber der Analyse von Filmen gehegt wurde.⁵⁵

Dass Computerspiele vor allem der Unterhaltung und dem Spaß dienen und dabei möglichst viel Geld einbringen sollen, bleibt unbestritten. Doch gerade die Tatsache, dass es sich bei Videospiele um ein globales, lukratives Geschäft mit einem Milliardenumsatz⁵⁶ handelt, zeugt von einem großen Einfluss, den sie auf die Gesellschaft haben. Das Medium Computerspiel hat sich deshalb zu einem bedeutenden Sozialisationsfaktor entwickelt. Dies betrifft nicht nur den technischen Umgang mit Medialität, sondern gerade auch die große Wirkungskraft von gezeigten und gespielten Inhalten. Wie bereits erwähnt, sind Historienspiele insofern interessant, als sie Geschichtsbilder produzieren, reproduzieren und einer breiten Schicht weitervermitteln. Die Geschichte in Spielen wird in einem Prozess der Auswahl und Deutung konstruiert.⁵⁷ Trotz des Warencharakters von Spielen sagt die gewählte Thematik viel über deren Relevanz in der Gesellschaft aus. Denn nur wenn ein Interesse an einem Thema besteht, lohnt es sich für einen Entwickler, dieses zu reproduzieren.⁵⁸ Dies führt wieder zurück auf die Beliebtheit von Computerspielen, die im Zweiten Weltkrieg situiert sind. Ihre hohe Anzahl und Popularität ist ein Hinweis darauf, wie relevant dieser Teil der Vergangenheit für das Geschichtsbewusstsein ist. Und auch

53 Vgl. Wesener: Geschichte in Bildschirmspielen, 157.

54 Vgl. Wesener: Geschichte in Bildschirmspielen, 160.

55 Vgl. Schwarz: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, 8.

56 Laut Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. wurde in Deutschland im Jahr 2013 1,82 Milliarden Euro für Computer- und Videospielesoftware ausgegeben. Vgl. Marktzahlen (20.11.2014). In den USA macht die Entertainment Software Association einen Betrag von gut 21 Milliarden für das Jahr 2013 fest. Vgl. Industry Facts (20.11.2014).

57 Vgl. Schwarz: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“, 318.

58 Vgl. Zierold: Gesellschaftliche Erinnerung, 192.

wenn in Computerspielen die dargestellten historischen Sachverhalte einen Fiktionscharakter innehaben, können aus ihnen Schlüsse über die kollektive Erinnerung, die das vermittelte Geschichtsbild mitbestimmen, sowie der damit zusammenhängenden Gruppenidentität einer Gesellschaft gezogen werden.⁵⁹ Umgekehrt schöpft die kollektive Erinnerung zunehmend aus dem von Computerspielen geschaffenen Geschichtsbild. Der hohe Verbreitungsgrad ist dafür nicht der einzige Grund. Auch die Art der Vermittlung, im Wesentlichen die Interaktivität und die realistische Audiovisualität, führt zu dieser Entwicklung. So sind Spieler nicht nur Augenzeugen, sondern auch Teilnehmer innerhalb der Geschichte. Durch diese sogenannte Immersion, das Eintauchen in die virtuelle Welt, entwickeln Spieler eine besonders starke Bindung an die spielerisch erlebte Geschichte, die eine prägende Erinnerung hinterlässt.⁶⁰ Mit den neuen technologischen Möglichkeiten können zudem derart realistische und detailreiche Bilder erstellt werden, die es dem Spieler erschweren, jene als konstruiert wahrzunehmen.⁶¹ Die Darstellung erhält dadurch eine hohe Glaubwürdigkeit und die Vermutung liegt nahe, dass ein Nutzer das Wissen, das er sich beim Spielen aneignet, umso eher in die reale Welt überträgt, je realistischer ein Spiel ist.⁶²

Vor diesem Hintergrund ergeben sich für Historiker interessante Fragestellungen, wie sie bereits auch aus dem Umgang mit Historienfilmen bekannt sind. Neben der Frage nach dem Geschichtsbild und wie dieses vermittelt wird, kann zum Beispiel weiter darauf eingegangen werden, was die Hintergründe für die Marketingstrategie sind, mit einer möglichst genauen Detailtreue zu werben; wie die Zunahme von Historienspielen zu erklären ist; wie intensiv Geschichte wirklich in Historienspielen auftritt, oder ob sie lediglich ein austauschbares Setting bietet oder wie Computerspiele zu einem Teil der heutigen Geschichtskultur geworden sind und in welche Richtung sich diese Kultur entwickelt.⁶³

Da diese Arbeit ein Spiel im Fokus hat, das wegen seiner Darstellung von historischen Sachverhalten und Nationalitäten in diesem geschichtlichen Umfeld zu Kontroversen geführt hat, bietet sich hier ein theoretischer Bezugsrah-

59 Vgl. Kansteiner: *Alternate Worlds and Invented Communities*, 132.

60 Vgl. Kansteiner: *Alternate Worlds and Invented Communities*, 139-140.

61 Vgl. Schwarz: *Bunte Bilder – Geschichtsbilder?*, 231.

62 Vgl. Gieselmann: *Der virtuelle Krieg*, 143.

63 Vgl. Schwarz: *Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?*, 8-9.

men an, der sowohl Erinnerungskultur als auch die Vermittlung von Geschichtsbildern in neuen Medien erfasst. Auf vieles wurde in diesem Kapitel schon eingegangen, im Folgenden soll nun ein konkreterer, ergänzender Überblick geschaffen werden.

2.2 Erinnerungskultur und kollektives Gedächtnis im Zeitalter neuer Medien

Das Konzept der Erinnerungskultur und des kollektiven Gedächtnisses kommt in dieser Arbeit auf zwei Ebenen zum Tragen, die jedoch miteinander verknüpft sind. Einerseits bietet der erinnerungskulturelle Ansatz einen theoretischen Rahmen, der für die Betrachtungen zum vorherrschenden Geschichtsbild in Russland nutzbringend ist. Andererseits fungieren Computerspiele, wie oben bereits skizziert, als Medien, die kollektive Erinnerungen sowohl aufnehmen wie auch weitergeben. Damit reihen sie sich ein in den Diskurs rund um die Erinnerungskultur in neuen Medien, die für die Analyse von Computerspielen ein sinnvolles theoretisches Konstrukt darstellt. Während diesen neueren Entwicklungen in der Forschung bereits im vorherigen [Kapitel](#) Platz eingeräumt wurde, soll an dieser Stelle in einem kurzen Überblick auf die ihnen zugrundeliegenden Konzepte von Erinnerungskultur und kollektivem Gedächtnis in der Geschichtswissenschaft eingegangen werden,

Seit den neunziger Jahren spielt das Konzept der Erinnerungskultur und des kollektiven Gedächtnisses eine bedeutende Rolle in der Geschichtswissenschaft. Ein wesentlicher Schritt, der zu dessen Anerkennung im geschichtswissenschaftlichen Diskurs führte, bildete das Infragestellen einer „historischen Wirklichkeit“. Betont wurde zum Beispiel in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts vielmehr die Konstruktivität der Geschichtsschreibung oder ihre Indienstnahme für die politische Legitimation.⁶⁴ Zudem stellte auch das Interesse an den Transformationsprozessen in Ost- und Ostmitteleuropa die Frage nach der historischen Erinnerung in ein aktuelles Licht. Denn auf den Umbruch folgte die Herausforderung, dass sich die neue Politik und Gesellschaft positionieren mussten, wie an die Vergangenheit vor der Transformation erinnert werden

64 Vgl. hierzu z.B.: White: *Tropics of Discourse*; Novick: *That Noble Dream*. Vgl. Zierold: *Gesellschaftliche Erinnerung*, 65.

sollte.⁶⁵ Als weiterer Einfluss sind die Veröffentlichungen zu den Erinnerungsorten („lieux de mémoire“) von Pierre Nora Mitte der achtziger bis Anfang der neunziger Jahre aufzuführen.⁶⁶ Erinnerungs- oder Gedächtnisorte fungieren demnach als Übergänge zwischen Geschichte und Gedächtnis und bezeichnen in diesem Sinne nicht nur geografische Orte, sondern auch Denkmäler, Rituale oder Texte.⁶⁷

Unumgänglich beim Umgang mit Erinnerung in der Geschichtswissenschaft sind weiter der Begriff und Diskurs des Gedächtnisses. In dieser Arbeit geschieht dies in Rückgriff auf Aleida und Jan Assmann, die sich wiederum auf den französischen Soziologen Maurice Halbwachs beziehen. Halbwachs prägte den Begriff des „kollektiven Gedächtnisses“ und betrachtete so als einer der ersten das Gedächtnis nicht als rein biologisch-genetisches oder psychologisches Konstrukt, sondern überführte es in einen soziologischen Kontext.⁶⁸ Die Hauptthese seiner Theorie ist, dass das Gedächtnis in jeglicher Form sozial bedingt ist, nämlich insofern, als die Erinnerung eines Individuums immer auf Anhaltspunkte in der Gesellschaft Bezug nimmt. Das Gedächtnis hat also eine soziale Komponente, da es von einem Kollektiv geschaffen und reproduziert wird.⁶⁹ Nach Aleida und Jan Assmann setzt sich das kollektive Gedächtnis zusammen aus dem „kommunikativen“ und dem „kulturellen“ Gedächtnis. Im Falle des kommunikativen Gedächtnisses geben Individuen oder Gruppen ihre Erinnerungen an ihre Zeitgenossen weiter. Sterben die Träger dieser Erinnerungen, vergeht auch das kommunikative Gedächtnis, weshalb in diesem Fall auch von einem Kurzzeit-Gedächtnis gesprochen werden kann. An seine Stelle tritt das kulturelle Gedächtnis. Dieses wird aktiv geformt und soll dazu dienen, dass aus dem Erinnern nicht Vergessen wird. Für diesen Prozess sind Medien notwendig, die als Speicher dienen. Neben normativen Texten, Memoiren, Fotografien, Filmen, etc. gelten auch Rituale oder Feste als Ausdruck des kulturellen Gedächtnisses. Der Übergang vom kommunikativen Gedächtnis zum kulturellen Gedächtnis geschieht fließend, meist unmerklich.⁷⁰ Gerade im Fall des Zweiten

65 Vgl. Karl / Polianski: Einleitung, 7.

66 Vgl. hierzu: Nora: Les lieux de mémoire.

67 Vgl. Zierold: Gesellschaftliche Erinnerung, 74.

68 Vgl. hierzu: Halbwachs: Les cadres sociaux de la mémoire.; Halbwachs: La mémoire collective.

69 Vgl. Assman / Assmann: Das Gestern im Heute, 117-118.

70 Vgl. Assman / Assmann: Das Gestern im Heute, 119-120.

Weltkriegs ist dieser Übergang von höchster Aktualität: Schon bald wird es keine lebenden Zeitzeugen mehr geben und die Erinnerung bleibt so nur noch über das kulturelle Gedächtnis erhalten. Da diese Erinnerung aktiv geformt wird, „ist [sie] stets verquickt mit Identitätsentwürfen, Gegenwartsdeutungen, Geltungsansprüchen.“⁷¹ So kann zum Beispiel mit der Erinnerung an die Geschichte ein nationaler Mythos geschaffen werden, der die Identität oder Legitimität einer Gesellschaft festigen und unterstützen soll.⁷² Auch wenn also die Erinnerung und das Gedächtnis die Vergangenheit thematisieren, so greifen sie nicht direkt auf diese zu, sondern sind Prozesse der Gegenwart.⁷³ Denn was und wie erinnert oder was bewusst oder unbewusst vergessen wird, gibt Aufschluss über die gegenwärtige Situation, Identität oder auch Politik einer Gesellschaft. Kollektiv wird nur an das erinnert, was für eine Gesellschaft auch wirklich relevant ist und wodurch sie sich auszeichnen will. Die Vergangenheit ist dann relevant, wenn die Gesellschaft sie als bedeutsame Voraussetzung für die Gegenwart erachtet.⁷⁴ Ein Staat zum Beispiel kann die Erinnerung bewusst lenken, um seiner Gesellschaft eine Identität, eine Auszeichnung, Zusammenhalt oder gar eine Rechtfertigung zu geben. Egal in welchem Ausmaß dies zum Tragen kommt, wenn bewusst manipuliert und verdrängt wird, spricht man von Erinnerungspolitik. Expliziter wird diese Lenkung von Erinnerung für den Fall des russischen Geschichtsbildes in [Kapitel 4.1](#) skizziert. Interessant ist dabei, dass so auch das Vergessen automatisch zu einem Teil des Erinnerns wird.⁷⁵ Das Verdrängen von Erinnerung tritt jedoch nicht nur in einem geschichtspolitischen, staatlich gelenkten Kontext auf, sondern ist auch Teil des persönlichen Umgangs mit der eigenen Vergangenheit. So ist das Vergessen sowie auch das Überdecken einer negativen Erinnerung mit einer positiven Erinnerung („Deckerinnerung“) ein wirkungsvolles Mittel, Traumata zu überwinden.⁷⁶

Bereits angesprochen wurde die Bedeutung von Medien, die als Träger und Vermittler des kulturellen Gedächtnisses dienen. Mit dem kulturellen Gedächtnis selbst und seinem Zusammenspiel mit Medien beschäftigt sich zum Beispiel

71 Assmann: Erinnerungsräume, 83.

72 Vgl. Assmann: Erinnerungsräume, 80.

73 Vgl. Zierold: Gesellschaftliche Erinnerung, 133.

74 Vgl. Zierold: Gesellschaftliche Erinnerung, 139.

75 Vgl. Zierold: Gesellschaftliche Erinnerung, 144.

76 Vgl. Assmann: Erinnerungsräume, 261.

das interdisziplinäre Feld der *cultural memory studies*, die die zuvor beschriebenen Konzepte zur Beziehung von Kultur und Erinnerung weiter ausführen und sich vor allem auch vermehrt dem Einfluss digitaler Medien widmen.⁷⁷ Das Aufkommen von neuen Medien – wie zum Beispiel Filme, dann das Internet und für diese Arbeit natürlich entscheidend: Computerspiele – veränderte dementsprechend die Formen, mit denen an die Vergangenheit erinnert wird.⁷⁸ Die Verbreitung des kulturellen Gedächtnisses wird in modernen Gesellschaften zunehmend von audiovisuellen Massenmedien übernommen.⁷⁹ Eine weitere, noch sehr junge, Dimension stellen digitale Medien dar. Die Funktion von Computer und Internet beschränkt sich längst nicht nur auf die Speicherung und die Verbreitung von Erinnerung, sondern ermöglicht zugleich die Partizipation daran.⁸⁰ Nutzer rezipieren dabei nicht nur Inhalte, sondern können diese aktiv produzieren. Das kollektive Gedächtnis betreffend gibt es Plattformen, die dazu aufrufen, die eigenen Erinnerungen zu veröffentlichen und zu teilen. Ein Beispiel für eine solche Plattform ist das Projekt *Einestages* von *Spiegel Online*.⁸¹ Man könnte aufgrund dieser Interaktivität wie beim „Web 2.0“ auch von einer „Erinnerungskultur 2.0“ sprechen.⁸² Neu in den Fokus gerückt sind inzwischen auch Social Media wie *Facebook* oder *Youtube*. Gerade das soziale Web bietet eine einfache Möglichkeit der „kollaborativen Rekonstruktion von Geschichte“.⁸³ Für diese Arbeit ist der Einbezug von Social Media in einem gedächtnistheoretischen Diskurs insofern von Bedeutung, als sich die Kontroverse um *Company of Heroes 2* zuerst im Internet auf sozialen Plattformen entwickelte – das Internet also auch dazu genutzt wurde, ein auf dem kollektiven Gedächtnis beruhendes Geschichtsbild zu verbreiten. Darauf wird ausführlicher in [Kapitel 4](#) eingegangen.

Vor diesem theoretischen Hintergrund zum Konzept des kollektiven Gedächtnisses und zur Einordnung von neuen Medien bleibt noch zu klären, wie

77 Vgl. hierzu z.B. Erll / Nünning (Hg.): *Cultural Memory Studies*.

78 Vgl. Zierold: *Gesellschaftliche Erinnerung*, 2.

79 Vgl. Meyer: *Erinnerungskultur 2.0?*, 175.

80 Vgl. Meyer: *Erinnerungskultur 2.0?*, 178.

81 Mit einem expliziten Anspruch präsentiert sich bereits das Motto: „Einestages – hier entsteht das kollektive Gedächtnis unserer Gesellschaft“: *Einestages* (23.10.2014).

82 Vgl. Meyer: *Erinnerungskultur 2.0?*, 197-198.

83 Vgl. Eble: *Das Gestern im Heute 2.0*, 118.

sich die zu Beginn des Kapitels angesprochenen zwei Ebenen theoretisch sinnvoll miteinander verknüpfen lassen. Damit gemeint ist zum einen die Frage nach dem Geschichtsbild und der Vermittlung dieses Bildes im Medium Computerspiel. Mit diesem Geschichtsbild konfrontiert ist zum anderen das kollektive Gedächtnis, das im heutigen Russland vorherrscht. Ein hilfreiches Konzept, das die einzelnen zu analysierenden Elemente der Forschungsfrage miteinander in Verbindung bringen kann, bietet Jörn Rüsen. Bei ihm spielen – ebenfalls anknüpfend an die Leitbegriffe von kulturellem Gedächtnis und Erinnerung – die Termini „Geschichtskultur“ und „Geschichtsbewusstsein“ eine große Rolle. In Gesellschaften gibt es ein Geschichtsbewusstsein, das als solches allerdings abstrakt und nicht zu fassen ist. Die Aktivitäten dieses Geschichtsbewusstseins, deren Grundlage die historische Erinnerung ist, manifestieren sich in der Geschichtskultur. Dieser Terminus „bezeichnet den Sitz des Geschichtsbewusstseins im Leben, seine Erstreckung in verschiedene Dimensionen der Kultur und deren inneren Zusammenhang.“⁸⁴ Die Dimensionen teilt Rüsen ein in ästhetisch, politisch, kognitiv, emotional, religiös und weltanschaulich, wobei in Anbetracht der modernen Lebensverhältnisse vor allem die ersten drei von Relevanz sind. Die ästhetische Dimension der Geschichtskultur setzt sich die Imagination, Darstellung und Wahrnehmbarkeit der Vergangenheit zum Ziel und vermittelt diese über Denkmäler, Museen, Literatur, Film etc.⁸⁵ Dementsprechend lassen sich auch Computerspiele mit historischem Inhalt der ästhetischen Dimension zuordnen. Die politische Dimension wird sichtbar in Herrschergenealogien, offiziellen Gedenktagen oder im staatlich organisierten Geschichtsunterricht. Die Geschichte wird dabei unter anderem zur Legitimation der Herrschaft genutzt. Damit dies funktioniert, muss diese politische Geschichtskultur bis zu einem gewissen Grad dem Geschichtsbewusstsein der Gesellschaft entsprechen und der „historische Sinn“, der der Herrschaft zur Legitimation zugeschrieben wird, darf nicht zu sehr von den Interessen der „Beherrschten“ abweichen. Auf eine politische Dimension geht auch das Geschichtsverständnis zurück, das von den russischen Kritikern von *Company of*

84 Rüsen: Geschichtskultur, 38.

85 Vgl. Rüsen: Geschichtskultur, 38-39.

Heroes 2 vertreten wird. Als letztes nennt Rösen die kognitive Dimension. Damit gemeint ist in erster Linie die Geschichtswissenschaft, die um Wissen und Erkenntnis bemüht ist und einen gewissen Objektivitätsanspruch stellt.⁸⁶

Diese drei Dimensionen treten kaum je trennscharf isoliert auf. Vielmehr stehen sie in einem „inneren und notwendigen“ Zusammenhang. Das heißt, jede Manifestation der Geschichtskultur hat ästhetische, politische und kognitive Elemente, die jedoch unterschiedlich stark ausgeprägt sind. So befindet sich beispielsweise auch die Wissenschaft nicht nur in einer kognitiven Dimension, sondern äußert sich auch ästhetisch durch die Form der Darstellung. Weiter ist die Perspektive, die sie, beziehungsweise der jeweilige Historiker, einnimmt, unweigerlich politisch beeinflusst. Problematisch kann der Zusammenhang dann werden, wenn versucht wird, mit einer Dimension die anderen zu instrumentalisieren. Der historischen Erinnerung bleibt also dann ihre „kulturelle Orientierungsfunktion“ am besten erhalten, wenn sie es schafft, dass die drei Dimensionen relativ autonom funktionieren, diese aber zugleich wechselseitig kritisch miteinander umgehen lässt.⁸⁷

Diese Einordnung in Dimensionen und ihr Zusammenspiel wird bei der Analyse von *Company of Heroes 2* sowie der daran geäußerten Kritik genauer zum Tragen kommen. Das weitere methodische Vorgehen ist Teil des nächsten Kapitels.

2.3 Methodik und Vorgehen

Als Novum in der Geschichtswissenschaft sieht sich die Analyse von Computerspielen – neben noch vielen offenen Forschungsfragen – auch mit einer Lücke konfrontiert, was die Methode angeht. Ein Regelwerk für ein methodisches Vorgehen bei der Untersuchung von Computerspielen fehlt nach wie vor.⁸⁸ Ent-

86 Vgl. Rösen: *Geschichtskultur*, 39-40.

87 Vgl. Rösen: *Geschichtskultur*, 40.

88 Vgl. Schwarz: *Siegen ist erst der Anfang*, 268.

sprechend bedienen sich Historiker unter anderem Methoden aus anderen Disziplinen, zum Beispiel aus der Filmanalyse,⁸⁹ entwerfen eigene, an ihre Fragestellung angepasste Modelle⁹⁰ oder bleiben methodisch vage und stützen ihre Thesen und Analysen auf die gezielte Beobachtung von Einzelkomponenten, die im Fokus der genauen Forschungsfrage stehen.⁹¹ Auch für diese Arbeit ist es unumgänglich, das Vorgehen aus der Kombination verschiedener methodischer Ansätze zu entwickeln. Ausgehend von meiner Hauptfragestellung nach dem Geschichtsbild und der Erinnerungspolitik, die den Kritiken des Spiels *Company of Heroes 2* zugrunde liegen, wurden zuerst die einzelnen Kritikpunkte ausformuliert. Mit einem besonderen Augenmerk auf die debattierten Szenen und Spielabläufe, genauso wie auf die besonderen Merkmale des vermittelten Geschichtsbildes in *CoH2*, die in den Kritiken (entweder bewusst oder unbewusst) unerwähnt blieben, habe ich die Einzelkampagne komplett durchgespielt. Da in erster Linie die Frage nach den Geschichtsbildern relevant ist, tritt die ausführliche Spielanalyse in den Hintergrund, weshalb eine Untersuchung nach Konzepten der Game Studies zu weit gehen würde. Gerade weil das Geschichtsbild in *CoH2* Auslöser für die Kontroverse ist, bedarf es in einem ersten Block einer Auswertung des Spiels in Bezug auf die Art der Darstellung und Vermittlung des historischen Inhalts. Um bei dieser Untersuchung systematisch vorgehen zu können, werde ich mich an der empirisch-sozialwissenschaftlichen Film- und Fernsehanalyse nach Knut Hickethier orientieren. Zentral bei Hickethier ist, dass nicht nur einzelne Aspekte des ästhetischen Produkts (wie zum Beispiel die Perspektive oder die Hintergrundmusik), sondern auch die Betrachtung von Herkunft der Produktion, Produktionsbedingungen und Rezeption Teil der Analyse ist.⁹² Die Produktionsumstände werden hier im Rahmen

89 Vgl. hierzu z.B. Sandkühler: *Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel*, 60. Das Medium Computerspiel produziert dem Film ähnliche Inhalte, wodurch dieser als Referenzmedium für Computerspiele definiert werden kann. Dies entspricht der narratologischen Richtung der Game Studies, die allerdings nicht auf jedes beliebige Spiel angewandt werden kann.

90 Vgl. hierzu z.B. Bevc: *Statt eines Vorwortes*, 10. Für die Untersuchung von Politik und Gesellschaft in Computerspielen werden passende Analysekatoren entwickelt, die allerdings ebenfalls kein genaues methodisches Vorgehen beschreiben.

91 Vgl. hierzu z.B. die Beiträge im Sammelband von Schwarz (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“.

92 Vgl. Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, 5.

des Geschichtsbilds in *CoH2* behandelt, während die Rezeption durch die Kontroverse in Russland ein zentraler Teil der Fragestellung ist. Die gezielte Analyse des eigentlichen Produkts nutze ich für die Frage nach der Art, wie Geschichte im Spiel vermittelt wird. Hickethier wird dabei so weit herangezogen, wie es für Computerspiele möglich ist und, damit die Analyse nicht in einem rein narratologischen Rahmen bleibt, um die Berücksichtigung medialer Spezifika von Computerspielen erweitert. Neben der Narrativität und der Audiovisualität – Aspekte, die auch für Film und Fernsehen charakteristisch sind – gehören zur Medialität von Computerspielen auch die Interaktivität, Immersivität,⁹³ Ergodizität⁹⁴ und die Ludizität.⁹⁵

Im zweiten Block wird die Kritik an dem Spiel und das damit verbundene russische Geschichtsbewusstsein ins Zentrum gerückt. Die einzelnen Kritikpunkte werden dabei systematisch aufgelistet und mit dem entsprechenden Geschichtsbild und dessen Hintergrund verknüpft.

Sowohl die Spielanalyse wie auch die Untersuchung des russischen Geschichtsverständnisses werden immer wieder in den weiter oben diskutierten erinnerungskulturellen theoretischen Kontext gesetzt.

93 Das „Hineinziehen“ des Spielers in das Spiel.

94 Das Vorhandensein von mehreren Handlungspfaden, die vom Spieler in eine lineare Abfolge gebracht werden müssen.

95 Charakteristika, die ein Spiel mitbringt, z.B. das Vorhandensein eines Regelsystems, in dem sich der Spieler bewegt. Vgl. Hensel: *Das Computerspiel als Bildmedium*, 128.

3. *Die Darstellung der Ostfront in Company of Heroes 2*

Command the Soviet Red Army in the world's darkest hour as you battle to free Mother Russia from German enemy invaders. Your military tactics hold the power to tip the very balance of this brutal conflict. Engage in tactical combat that will define you as a military leader and wield the might of the Soviet Empire as you smash your way to Berlin.⁹⁶

Mit diesem „Auftrag“ wendet sich der Nachfolger des 2006 erschienenen Zweit-Weltkriegs-Echtzeit-Strategiespiels *Company of Heroes* an den zukünftigen virtuellen Rote-Armee-Kommandanten. Während der Spieler im ersten Teil amerikanische Einheiten in der Normandie befehligte, widmet sich der Neuling von 2013 ganz der Ostfront. Auf Seiten der Sowjetunion werden in der Single-Player-Kampagne Schlachten in und um Stalingrad, Leningrad, Poznań oder Berlin ausgetragen.

Bei *CoH2* handelt es sich um ein sogenanntes Echtzeit-Strategiespiel, auch RTS (Real Time Strategy) genannt. Digitale Strategiespiele gehen auf die ersten modernen strategischen Brettspiele zurück, die nach dem Zweiten Weltkrieg von Ex-Militärs hergestellt wurden. Brettspiel-Entwickler wiederum schufen die ersten Computer-Strategiespiele. Kriegs-, Strategie- und Computerspiel stehen also alleine schon wegen dieser Entwicklung in einem engen Zusammenhang. Hier kann, wie bei der „Wiederverwertung“ von Themen (vgl. [Kapitel 2.1](#)) ebenfalls von einer Remediation gesprochen werden. Die Medialität des Computers und sein technischer Fortschritt ermöglichen die Entfaltung und das Experimentieren mit weitaus komplexeren Strategien als dies bei Brettspielen der

96 Umschlag-Rückseite der originalen englischen DVD-Rom von *Company of Heroes 2*.

Fall ist. Aus diesem Grund eignen sich Strategiespiele gut für eine digitale Umsetzung.⁹⁷ Allen Strategiespielen ist gemein, dass der Spieler eine Herrscher- oder gar gottähnliche Perspektive einnimmt und nicht nur einen Helden, sondern mehrere Personen, Militäreinheiten, Nationen oder die ganze Welt steuert.⁹⁸ Unterschieden wird zum einen zwischen Globalstrategiespielen und taktischen Strategiespielen. Während erstere, wie zum Beispiel *Hearts of Iron*, sämtliche Aspekte der Kriegsführung abdecken – Kampf, Diplomatie, Handel, Forschung, etc. – beschränken sich taktische Strategiespiele, zu denen *CoH* und *CoH2* gezählt werden, auf die Truppenbewegungen und Kampfhandlungen.⁹⁹ Zum anderen unterscheiden sich Strategiespiele in ihrem Spielablauf. Bei rundenbasierten Strategiespielen wie *Civilization* wechseln sich die Kontrahenten (entweder mehrere Spieler oder Spieler und Computer) in Runden ab. Dadurch entsteht kein Zeitdruck, dies bedeutet jedoch auch, dass Aktionen genauer und sorgfältiger geplant werden müssen. Als Echtzeit-Strategiespiel lässt *CoH2* die Kontrahenten hingegen gleichzeitig agieren. Die Basis muss also möglichst schnell aufgebaut und die Truppen effizient bewegt werden.¹⁰⁰

In *CoH2* geht es meistens darum, eigene Außenposten und Hauptquartiere zu verteidigen, feindliche einzunehmen und den Gegner im direkten Kampf zu schlagen. Gelingt dies, ist die Mission erfolgreich und die nächste kann in Angriff genommen werden. Die Eroberung von Außenposten bedeutet, dass man mehr Ressourcen – Soldaten, Kraftstoff und Munition – zur Verfügung hat, mit denen neue Truppen oder Panzer generiert werden können, die man dann loschickt, um feindliche Einheiten anzugreifen.¹⁰¹

Es muss unterstrichen werden, dass hier die Kampagne, anders als bei vielen anderen Strategiespielen, keine kontrafaktische Geschichtsdarstellung ermöglicht. Der Spieler hat außer der Taktik, mit der er die Mission gewinnen will, keinerlei Entscheidungsmöglichkeiten und kann die Story im Spiel nicht selbst vorantreiben. Diese ist vorgegeben und wird über die Videosequenzen – auch Cutscenes genannt – vermittelt. Ein alternativer Ausgang von Schlachten ist also nicht möglich, genauso wenig wie alternative Handlungsstränge. Dies gilt

97 Vgl. Deterding: Wohnzimmerrkriege, 107-108.

98 Vgl. Gieselmann: Der virtuelle Krieg, 35.

99 Vgl. Bender: Erinnerungen im virtuellen Weltkrieg, 97.

100 Vgl. Gieselmann: Der virtuelle Krieg, 35.

101 Für das Spielprinzip vgl. z.B. Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 1 Campaign* (06.11.2014).

jedoch nicht für den Multiplayer-Modus, in dem sich der Spieler zuerst für eine Seite (Deutschland oder Sowjetunion) entscheidet und dann gegen andere Spieler in den virtuellen Krieg eintritt. Der Sieg wird letzten Endes von dem besseren Team errungen. Dieser Modus steht jedoch abseits der Kampagne, die den Spielablauf und den historischen Kontext in eine düstere Story verpackt. In der Kritik geht es ausschließlich um diese Kampagne, weshalb der Multiplayer-Modus nicht Teil dieser Untersuchung ist und ich mich lediglich auf die Einzelspieler-Kampagne beziehen werde.

Die Story der Kampagne dreht sich rund um den sowjetischen Leutnant Lev Abramovich Isakovich.¹⁰² Das Spiel eröffnet mit einer Videosequenz, in der der wegen Landesverrats im Gulag inhaftierte Isakovich im Jahr 1952 kurz vor seiner Exekution von seinem ehemaligen befehlshabenden Offizier Churkin aufgesucht wird. Dieser konfrontiert ihn mit seinem Tagebuch, das Isakovich zufolge „die Wahrheit“ über die Ereignisse im Krieg beinhaltet und an die Öffentlichkeit gebracht werden sollte. Darin dokumentiert er Vorkommnisse wie beispielsweise die Umsetzung von Stalins Befehl Nr. 227, dem Rückzugsverbot. Jene Umsetzung bestand unter anderem darin, dass unerlaubt zurückweichende Soldaten von eigens dafür gebildeten Einheiten erschossen wurden. Weiter hält er auch die Kooperation und den Umgang mit polnischen Partisanen fest. Ein Befehlshaber der Roten Armee exekutierte diese, nachdem sie ihren Dienst erwiesen hatten, mit der Begründung, als Kapitalisten würden sie sich nach Ende des Krieges gegen die Sowjetunion wenden. Was folgt, ist ein Streitgespräch zwischen dem Häftling und dem ehemaligen Offizier über die Rechtmäßigkeit derartiger Handlungen während des Krieges. In Rückblenden, fast ausschließlich in filmischer Form, erfährt der Spieler – oder Zuschauer – was sich während des Krieges genau zugetragen hatte, beziehungsweise, was Isakovich in seinem Tagebuch niedergeschrieben hatte. Die Schlachten, also das eigentliche Spiel, bei dem der Spieler aktiv wird, sind Teil dieser Rückblenden. Der Aufbau der einzelnen Missionen gestaltet sich in der Regel immer gleich. Eine Cutscene, die in der vermeintlichen Gegenwart spielt und das Gespräch zwischen Isakovich und Churkin zeigt, eröffnet ein neues Kapitel. Ein Einführungstext gibt danach

102 Da es sich um ein englischsprachiges Spiel handelt und sich der Protagonist nicht auf eine reale Person bezieht, verwende ich die transkribierte Schreibweise aus der Originalversion.

Auskunft über das Datum, den Ort und den Hintergrund der Schlacht¹⁰³, um die es in der Mission geht, und wird dabei untermalt mit einem Zitat einer historischen Persönlichkeit. Meistens folgt darauf eine filmische Rückblende, die die Umstände und das gewünschte Vorgehen während des Kampfes genauer beschreibt. Erst dann wird der Spieler aktiv und es liegt an ihm, durch das Besiegen oder Zurückdrängen des Gegners, die Operation erfolgreich abzuschließen. Nur ein Sieg ermöglicht das Weiterspielen. In der Regel bringt eine weitere Cutscene, die zeigt, was nach Ende der Operation oder der Schlacht geschah, die Mission zum Abschluss. Die Schlachten sind bis auf die erste¹⁰⁴ chronologisch aufgebaut, beginnend im September 1941 bis hin zur Eroberung Berlins und der Einnahme des Reichstages im April 1945. Der Aufbau der kompletten Story und der Ereignisse ist also relativ komplex und präsentiert sich mit vielen Anachronien, denen zu folgen einem jedoch leicht fällt.

Welches Geschichtsbild mit der Story vermittelt wird, ist Gegenstand des folgenden Kapitels.

3.1 Die Geschichte vom brutalen Kriegsschauplatz – Das Geschichtsbild in *Company of Heroes 2*

Um das Geschichtsbild in *CoH2* einordnen zu können, ist ein Blick auf die Produktionsumstände nötig. Wie schon im [Kapitel](#) zur Analyse von Computerspielen in der Geschichtswissenschaft ausgeführt wurde, dürfte zu diesen Umständen zum einen die Herkunft der Entwickler gehören, da diese wohl ganz selbstverständlich und unbewusst aus der ihnen bekannten kollektiven Erinnerung schöpfen und dabei von Darstellungen des gewählten Themas aus anderen Medien beeinflusst sind. Zum anderen wird das Produkt für einen bestimmten

103 Gespielt werden nicht ausschließlich Schlachten, sondern mit wenigen Ausnahmen auch andere Operationen wie zum Beispiel das Verfolgen, Beschlagnahmen, Reparieren und Schützen eines deutschen Tiger-Panzers (Mission 08 „Panzer Hunting“). Ohne Kampfhandlung kommt jedoch keine Mission aus.

104 Die erste Mission ist ein zusammenhangsloser Rückblick auf die Rückeroberung Stalingrads im September 1942. Danach folgt man dem Ablauf chronologisch und beginnt im September 1941. Erst ab Mission 05 „Stalingrad“ setzt der Spieler wieder bei Stalingrad ein.

Markt geschaffen (geografischer Raum, Genrefans, Gamer mit besonderem Interesse für Historienspiele, etc.), dessen Erwartungen für einen erfolgreichen Verkauf erfüllt werden müssen. Nachstehend wird deshalb herausgearbeitet, welches Bild von der Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg *CoH2* als Basis dient und welche Erinnerungskultur dafür verantwortlich ist, dass das Spiel anders funktioniert als sein Vorgänger.

Entwickler von *CoH* und *CoH2* ist das kanadische Studio *Relic Entertainment*, das nach Insolvenz des amerikanischen Mutterkonzerns *THQ* im Januar 2013 vom japanischen Spielhersteller *SEGA* übernommen wurde, der gleichzeitig auch Publisher von *CoH2* war.¹⁰⁵ Das Studio behielt jedoch seinen Sitz in Vancouver und die Entwicklung des Spiels war bereits vor dem Verkauf abgeschlossen. Da die beteiligten Entwickler aus Kanada oder den USA stammen, dürfte von einer amerikanisch – zumindest westlich – geprägten Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg ausgegangen werden. Weiter richtet sich das Spiel wohl an einen amerikanischen, allenfalls noch einen europäischen Markt, da dieser nach wie vor am lukrativsten ist (vgl. [Kapitel 2.1](#)). Gerade vor diesen Hintergründen überrascht *CoH2* allerdings. Dass ein nordamerikanischer Entwickler ein Spiel herausbringt, in dessen Kampagne ausschließlich die Sicht der Sowjetunion eingenommen wird und dabei kein einziges Mal westliche Alliierte vorkommen, ist sehr ungewöhnlich.¹⁰⁶ Dass dies trotzdem funktionierte und Erfolg hatte, ist auf mehrere Gründe zurückzuführen.

Erstens wurde nicht auf eine stereotype Darstellung der Nationalitäten verzichtet. Damit erfüllt sich eine erste Erwartungshaltung gegenüber historischen Computerspielen. Völker werden in der Regel sehr einseitig dargestellt. Zum einen wohl aus dem Grund, um sie für den Spieler besser identifizierbar zu machen und zum anderen, da vermeintlich typische Eigenschaften einen Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Das heißt, je nachdem welche Seite gewählt wird, stehen dem Spieler andere Möglichkeiten zur Verfügung.¹⁰⁷ Genauer wird dies

105 Vgl. Goldfarb: *THQ Dissolved, Saints Row, Company of Heroes Devs Acquired* (05.11.2014).

106 Auch bei anderen bekannten Zweit-Weltkriegs-Spielen kann die Sowjetunion gespielt werden, allerdings im Wechsel mit anderen Nationen oder es stehen andere Nationen als spielbare Gruppen zur Auswahl oder West-Alliierte tauchen zumindest in irgendeiner Form auf. Vgl. hierzu z.B. *Battlefield 1942*; *Call of Duty: Finest Hour*; *Making History: The Calm & The Storm*.

107 Vgl. Wesener: *Geschichte in Bildschirmspielen*, 159-160.

in [Kapitel 3.2](#) ausgeführt. Bei *CoH2* kommen diese Stereotypen – abgesehen von dem skrupellosen Verhalten der Befehlshabenden, auf das noch in anderen Zusammenhängen eingegangen wird – im Aussehen der Personen oder der Sprache zum Ausdruck. Harte Gesichtszüge und Namen wie Lev Abramovich Isakovich, die zwar russisch klingen aber mit der Verwendung von zwei Vatersnamen wenig Sinn machen, bedienen das Russen-Bild genauso wie der imitierte Akzent.¹⁰⁸ Auch fehlt ein differenziertes Bild der Roten Armee in Bezug auf ihre Nationalitätenzusammensetzung. Die Sowjetunion wird gleichgesetzt mit der Ethnie der Russen.

Zweitens besteht die Erwartungshaltung, dass, besonders in einem Kriegsspiel, Feindbilder angeboten werden (vgl. [Kapitel 1.2.1](#)). Die Deutschen sind zwar die Gegner, jedoch gibt es außer dem spielerischen Kampf kaum Interaktion mit ihnen. Cutscenes, in denen Deutsche direkt gezeigt werden, gibt es nur nach einer für den Spieler erfolgreichen Schlacht, weshalb sie in diesen Szenen unterwürfig und sich ergebend dargestellt werden.¹⁰⁹ Ansonsten erfolgt die Darstellung des Feindes nur indirekt, indem dem Spieler, beziehungsweise den Soldaten in Erinnerung gerufen wird, was die Faschisten dem Heimatland angetan hätten¹¹⁰ oder man sieht sich mit Konsequenzen des Handelns deutscher Akteure konfrontiert.¹¹¹ Aber mehr noch als unter den Deutschen wird der Feind in den eigenen Rängen – auf sowjetischer Seite – verortet. Diese Zuweisung von Feindbildern erinnert an Darstellungen aus der Zeit des Kalten Krieges, als die Bundesrepublik Deutschland trotz ihrer nationalsozialistischen Vergangenheit zum demokratischen Verbündeten gegen die kommunistische Expansion wurde.¹¹² Die Russen werden jedoch keineswegs pauschalisiert. Vielmehr entstehen aus der Spannung zwischen Sympathieträger und Feindbild Charaktere, die relativ untypisch sind für ein westliches Spiel. Der Protagonist Isakovich so-

108 Gesprochen wird konsequent Englisch mit Akzent.

109 Vgl. Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 1 Campaign (06.11.2014).

110 Vgl. Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 22 Campaign (06.11.2014).

111 Vgl. z.B. Mission 10 „Lublin“: Es geht darum, sowjetische Gefangene aus einer Festung zu befreien, allerdings zeigt die Videosequenz, dass man zu spät kommt und nur noch ein brennender Scheiterhaufen übrig ist. Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 18 Campaign (06.11.2014).

112 Vgl. Shandler: USA, 852.

wie die einfachen Soldaten sind die positiven Helden im Spiel. Nicht nur kämpfen sie gegen den Feind Deutschland und opfern für das Heimatland ihr Leben, sondern sie stellen sich auch gegen die Ungerechtigkeiten und Brutalitäten des stalinistischen Systems – des wahren Bösewichts. Der Kampf des Helden zahlt sich am Schluss dann auch aus. Die letzte Filmsequenz endet damit, dass sich Churkin – der während des ganzen Streitgesprächs noch sämtliche Taten damit rechtfertigte, dass getan wurde, was getan werden musste, um die Deutschen zu besiegen und die Heimat zu schützen – auf die Seite Isakovichs stellt. Er lässt sich von der „Wahrheit“ überzeugen, erschießt den, der Isakovich hinrichten sollte, lässt letzteren laufen und richtet sich dann selbst mit der Kugel. Zu dieser Entscheidung kommt er allerdings erst, nachdem er erfahren hatte, dass er selbst „die nächste Säuberung Stalins“ nicht überleben würde.¹¹³ Demzufolge kann es laut *CoH2* nur Verlierer des Systems geben, denn auch Treue und Gehorsam gegenüber dem Staat schützen einen nicht vor dessen Brutalität. Held kann nur werden, wer sich nicht fügt. Durch das personifizierte Heldentum im Systemverweigerer Isakovich entsteht also für den Spieler trotz gängigem Sowjetunion-Feindbild eine Identifikationsmöglichkeit auf sowjetischer Seite. Anders würde ein Spiel wohl kaum funktionieren, denn es dürfte Kritikern unmoralisch erscheinen oder dem Spieler persönlich schwer fallen, nur für einen komplett feindlichen Akteur zu kämpfen.

Das dargestellte Heldentum unterscheidet sich demnach deutlich von demjenigen, das noch in *CoH* zelebriert wurde. Dort präsentiert sich dem Spieler das typische Bild der amerikanischen Kriegshelden, die den Zweiten Weltkrieg schon beinahe alleine bestreiten und sich nichts zu Schulden kommen lassen. So sprechen die US-Soldaten beispielsweise zwar leicht abfällig über die deutschen Kriegsgefangenen, behandeln diese jedoch gut und ohne Gewalt.¹¹⁴ Das Grauen des Krieges kommt in solchen Szenen vor, wenn Gefallene ins Bild rücken oder Leute aus den eigenen Reihen sterben. An diese und ihre Tapferkeit wird dann jeweils mit dem nötigen Pathos erinnert. Hier handelt es sich um eine Darstellung, wie sie nicht nur Computerspiele, sondern auch andere populäre Medien, insbesondere Filme, verwenden.¹¹⁵ Die amerikanisch dominierte Game-Industrie hält einen ähnlich konservativen Kurs und lässt nicht ab vom

113 Vgl. Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Campaign Ending* (08.11.2014).

114 Vgl. GaLm: [FINALE | 24] *Let's Play Company of Heroes* (07.11.2014).

115 Vgl. Shandler: USA, 864.

amerikanischen Heroismus. Sie zögert „to produce anything which might give offence to the political and media establishment in the United States, even if that decision prevents them from taking advantage of fabulous profit opportunities.“¹¹⁶ Hätten die Entwickler, und damit wäre ein dritter Grund für den Erfolg des Spiels trotz der Abwesenheit westlicher Alliiertes genannt, diesen Heroismus auch auf *CoH2* und die Sowjetunion übertragen, hätte sich dies wohl nicht mit dem amerikanischen Geschichtsbild vereinbaren lassen.¹¹⁷

Zu diesem Geschichtsbild ist als Erstes anzumerken, dass der Zweite Weltkrieg in der US-amerikanischen Gesellschaft als das zentrale Ereignis des 20. Jahrhunderts wahrgenommen wird. Im Unterschied zu den meisten anderen beteiligten Nationen handelt es sich jedoch um ein Ereignis, das von der Mehrheit aus der Ferne erlebt wurde. Für die Auseinandersetzung mit dem Krieg bedeutete dies, dass viel Vorstellungskraft nötig war. Dies schlug sich in zahlreichen Darstellungsformen, von Reportagen über Denkmäler und Museen bis hin zu Spielfilmen nieder, aus denen wiederum ein Verständnis vom Krieg gezogen wurde und wird.¹¹⁸ Dieses Verständnis ist geprägt vom glorifizierenden Charakter des Krieges, der seine amerikanischen Teilnehmer zu Helden macht. Die Erinnerung an den Krieg und seine Helden trägt zu einer Mythologisierung und zur Identitätsstiftung der eigenen Nation bei (vgl. [Kapitel 2.2](#)). Das identitätsstiftende Moment bezieht sich im amerikanischen Fall vor allem auf Werte, die für die Gesellschaft zentral sind und für deren Geltendmachung der Zweite Weltkrieg als Paradebeispiel dient. So präsentiert sich der „gute Krieg“, wie er im amerikanischen Diskurs oft bezeichnet wird, als „Glanzpunkt nationaler moralischer Tapferkeit.“¹¹⁹ Der Glaube an die Ehrenhaftigkeit der eigenen Soldaten und ihrer entscheidenden Rolle im Sieg gegen den Nationalsozialismus

116 Kansteiner: *Alternate Worlds and Invented Communities*, 142.

117 Ich arbeite trotz Hauptsitz von *Relic Entertainment* in Vancouver nicht mit einem explizit kanadischen, sondern einem amerikanischen Geschichtsbild. Die Gründe dafür sind neben dem amerikanisch dominierten Markt folgende: Der erste Teil *CoH* entsprach dem amerikanischen Geschichtsbild, Kanada kam darin nur kurz am Rande vor; *Relic Entertainment* gehörte zur Zeit der Entwicklung des Spiels noch zum amerikanischen Mutterkonzern *THQ*; die amerikanische Darstellung des Zweiten Weltkriegs in der Populärkultur hat aufgrund seiner weltweiten Verbreitung einen international großen Einfluss (vgl. Shandler: USA, 848); vor allem der amerikanische Markt sollte angesprochen werden.

118 Vgl. Shandler: USA, 847-848.

119 Shandler: USA, 864.

ist nicht mehr aus dem amerikanischen Geschichtsbild vom Zweiten Weltkrieg wegzudenken.¹²⁰

Auf der einen Seite musste also bei *CoH2* die Sowjetunion eine Heldenrolle einnehmen, die jedoch auf der anderen Seite nicht dem Heroismus des amerikanischen nationalen Mythos entsprechen durfte. Der Protagonist wird wohl deshalb nicht per se zu einem Kriegshelden, sondern zeichnet sich in erster Linie durch seinen Kampf gegen das System aus, wobei ihm seine Ehrenhaftigkeit zum Verhängnis wird. Damit wird die Ehrenhaftigkeit zu einem Wert, der in der Sowjetunion keinen Platz hat, für diese also untypisch ist. Zudem wird das Bild vom Kriegshelden immer wieder relativiert – ein Diskurs, der in *CoH* nicht ansatzweise vorhanden ist. So lobt beispielsweise Churkin Isakovichs Tapferkeit bei einer Schlacht außerhalb Moskaus. Isakovich kann dieses Lob jedoch nicht annehmen, da ein entscheidender Schritt im Zurückdrängen des Gegners darin bestanden hatte, eine Brücke in die Luft zu sprengen, noch während oder bevor die eigenen Soldaten diese überquerten.¹²¹ Während Churkin die Aktion damit rechtfertigt, dass sie notwendig war, um die Deutschen zu stoppen, ist Isakovich der Meinung, dass der Preis dafür zu hoch war.¹²² Diese Aktion stellt für ihn viel mehr ein traumatisches Erlebnis dar als eine positive Erinnerung an eine gewonnene Schlacht.

Die Entwickler sahen sich bei diesem Spiel also nicht dem klassischen Kriegs-Heroismus unterworfen, der von einem aus amerikanischer Perspektive gespielten Spiel erwartet worden wäre. Dies erlaubte es ihnen wohl, tiefer in die Materie einzudringen und historische Gegebenheiten in komplexere Zusammenhänge zu stellen, sich ihnen mit weniger Tabus anzunähern und ein Augenmerk auf die Schattenseiten des Krieges zu werfen. Denn was man den Entwicklern nicht vorwerfen kann, ist, mangelhaft recherchiert zu haben. Als eines der wenigen Spiele versucht *CoH2*, Geschichte nicht nur über eine akkurate Darstellung von Uniformen, Waffen, Panzern oder der Umgebung zu (re)konstruieren, sondern auch wirklich Hintergründe zu beleuchten. Inspirieren ließen sich die Macher von Berichten sowjetischer Kriegskorrespondenten, wie Game

120 Vgl. Shandler: USA, 864.

121 Vgl. Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 3 Campaign* (07.11.2014).

122 Vgl. Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 4 Campaign* (07.11.2014).

Director Quinn Duffy in einem Interview gegenüber der Computerzeitschrift *Wired* erklärte:

When we started, we were really inspired by real Soviet combat journalists who were writing amazing stories from the front line and talking about the heroism of soldiers. And they talked about experiencing the „ruthless truth of war“ and part of that is that you need to be unflinching.¹²³

Und tatsächlich wird mit Isakovich, der an der Front Tagebuch schreibt und dieses an die Öffentlichkeit bringen will, sowie mit entsprechenden Zitaten in den einleitenden Texten eine Verbindung zum sowjetischen Kriegskorrespondenten Vasilij Grossman hergestellt. Sein Tagebuch gilt in der Forschung um die Ostfront als besonders aufschlussreich, denn Quellen blieben lange unzugänglich und stammen meist von der Militärführung selbst, seltener von Soldaten oder Zivilisten.¹²⁴ Die Darstellung des Krieges in *CoH2* stützt sich also nicht zuletzt auf persönliche Schicksale, die ein düsteres Bild zeichnen. Der Fokus im Spiel liegt auf der Brutalität des Krieges und der Entscheidungen der sowjetischen Armeeführung. Diese Darstellung ist bezeichnend für das westliche Bild von der Ostfront und wurde geprägt von Historikern wie Antony Beevor. Charakteristisch für dessen Schilderung von der Schlacht um Stalingrad ist beispielsweise, dass es sich nicht nur um einen Kampf zwischen Deutschen und Russen handelte, sondern dass vor allem auch die sowjetischen Befehlshaber einen regelrechten Krieg gegen die eigene Bevölkerung führten. Große Beachtung finden in dem Zusammenhang Massenerschießungen sowjetischer Soldaten an der Front.¹²⁵ Hintergrund dieser Vorstellung ist Stalins berüchtigter Befehl Nr. 227, der sich gegen diejenigen richtete, die nicht „bis zum letzten Blutstropfen“ die Heimat verteidigten. Konkreter hieß das, dass sich Soldaten nicht ohne Erlaubnis zurückziehen durften. Eigens zur Umsetzung dieses Befehls eingesetzte Sperrabteilungen hatten zurückweichende Soldaten an Ort und Stelle zu erschießen oder abzufangen, um sie später in Strafkompanien zu versetzen.¹²⁶ Auf

123 Tatton-Brown: Game Director Quinn Duffy on Balancing Historical Accuracy with Gameplay (07.11.2014).

124 Vgl. Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle, 23.

125 Vgl. Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle, 24.

126 Vgl. Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle, 66.

einer solchen Darstellung beruht auch das Bild in *CoH2*.¹²⁷ Dem Befehl Nr. 227 und dem damit verbundenen Ausruf „not one step back!“ kommt eine ungewöhnlich prominente Rolle zu. Während des ganzen Spiels klingen einem Lautsprecher-Ansagen mit Einschärfungen wie „retreat under penalty of death“ in den Ohren. Kurz vor der Schlacht in Stalingrad äußert sich Isakovich einmal mehr dazu: „Perhaps the enemy should save their bullets and just let us shoot each other.“¹²⁸ Damit greift das Spiel genau das Bild auf, dass es sich nicht nur um eine Auseinandersetzung zwischen der Sowjetunion und Deutschland handelte, sondern eben auch ein Krieg gegen die eigenen Leute geführt wurde. Es überrascht deshalb nicht, dass die Erschießung von Soldaten ebenfalls nicht ausgelassen wird. Die erste Mission beginnt mit einer Cutscene, in der die Rotarmisten die Wolga überqueren und auf Stalingrad losstürmen. Nach dem Befehl zum Angriff wendet sich ein Soldat verzweifelt an seinen befehlshabenden Offizier: „I have no weapon!“ worauf dieser erwidert: „Go find one! Go! For the Motherland!“ Später, noch während des Gefechts, wird der Spieler durch eine weitere Filmsequenz unterbrochen, in der sich Soldaten in einer aussichtslosen Situation befinden und deshalb von der Front zurückweichen. Doch die Sperrabteilung unweit der Front kommt nach nur kurzem Zögern dem Befehl nach, die Befehlsverweigerer zu erschießen.¹²⁹ Interessant an diesen Szenen ist, dass sie nicht nur von der entsprechenden westlichen Geschichtsschreibung beeinflusst ist, sondern auch von populären Darstellungen. Vermischt wird hier das Wissen um den Befehl Nr. 227 und die genannten Sperrabteilungen mit deren Interpretation in den Medien. Dass die Soldaten ohne Waffen und Munition zur Front in Stalingrad geschickt und beim Zurückweichen in Massen erschossen werden, ist einer Szene aus dem amerikanisch-westeuropäischen Spielfilm *Enemy at the Gates* (2001) entnommen.¹³⁰ Diese Szene wurde nicht zum ersten Mal in ein Computerspiel übernommen: Eine nahezu exakte Kopie der Filmszene tauchte

127 Auf Antony Beevor sind die Entwickler bei ihrer Recherche mit Sicherheit gestoßen. In den Credits wird er zum Beispiel erwähnt, als darauf hingewiesen wird, dass die Geschichte teilweise an Vasilij Grossman angelehnt ist: „Certain events inspired by Vasily Grossman’s ‚A Writer at War‘, edited and translated by Antony Beevor and Luba Vinogradova“. Pearl Palms: Company of Heroes 2 Credits (08.11.2014).

128 Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 7 Campaign (08.11.2014).

129 Vgl. Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 1 Campaign (06.11.2014).

130 Vgl. Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle, 24.

im Ego-Shooter *Call of Duty: Finest Hour* aus dem Jahr 2004 auf.¹³¹ Dies zeigt unter anderem, wie Geschichtsbilder aus populären Medien die Vorstellung von historischen Ereignissen prägen können. Zudem ist das Kopieren von eingängigen Darstellungen ein ideales Beispiel für eine Remediation (vgl. [Kapitel 2.1](#)). Bei *CoH2* könnte man hier von einer doppelten Remediation sprechen: Einmal bezieht sich die Szene auf einen Film – ein anderes Medium – und einmal auf dasselbe Medium, bei dem sie bereits gut funktioniert hat.

Vor dem Hintergrund, dass sowjetische Soldaten auf Seiten eines repressiven – zweifelsohne auch brutalen – Systems kämpften, führen Historiker noch immer eine kontroverse Diskussion darüber, worin deren Motivation lag. Genau um diese Frage geht es auch in *CoH2*. Damit greift das Computerspiel eine aktuelle geschichtswissenschaftliche Debatte auf und verlässt sich nicht nur auf „Faktenwissen“. Roger Reese, US-amerikanischer Sowjet-Militär-Historiker, erkennt sieben Gründe für das Dienen in der Roten Armee, die er wiederum in die Kategorien intrinsisch und extrinsisch unterteilt. Intrinsische, also aus innerem Antrieb heraus entstandene Motive waren: reines Selbstinteresse; Hass auf die Deutschen, hervorgerufen durch persönliche Erfahrung; die Wertschätzung der Vorteile des stalinistischen Systems und die natürliche, individuelle Liebe für das Heimatland. Als extrinsische, vom Staat und der Gesellschaft geförderte Gründe macht Reese fest: Angst vor den Konsequenzen bei Verweigerung des Dienstes; Hass auf die Deutschen, hervorgerufen durch Propaganda und der soziale Druck, sich zu fügen. Meistens hatten mehrere dieser Faktoren, intrinsisch und extrinsisch, einen Einfluss auf die Motivation.¹³² Ideologien spielen bei Reese keine Rolle, genauso wenig wie auch in *CoH2*. Gekämpft wurde für das Heimatland – oder auch einfach für das, was jeder einzelne mit der Heimat verband – und um das Überleben und nicht für eine Ideologie.¹³³

Im Spiel kommen vor allem extrinsische Motive zur Sprache. Mit der Angst wird offen gespielt, Befehle werden vor allem unter Androhung von Strafen ausgeführt. Exemplarisch dafür ist ein Dialog von Isakovich und Churkin:

Churkin: „Every hard fought battle was necessary to teach a lesson, Comrade. To show us we could defeat the Germans. And this drove our troops to fight with great determination in Stalingrad.“

131 Vgl. Bender: *Durch die Augen einfacher Soldaten*, 151-152.

132 Vgl. Reese: *Why Stalin's Soldiers Fought*, 104.

133 Vgl. Reese: *Why Stalin's Soldiers Fought*, 17.

Isakovich: „What drove us in Stalingrad was order 227. Our soldiers had no choice. It was fight or die!“¹³⁴

Auch wird der Hass auf den Gegner von offizieller Seite geschürt, indem den Soldaten immer wieder in Erinnerung gerufen wird, wie der Feind über das Heimatland hergefallen ist. Die Gefahr, die von den Deutschen ausging und die Bedrohung des eigenen Bodens und Lebens waren in der Sowjetunion durch den Überfall für jeden deutlich spürbar.¹³⁵ Dieser doch sehr entscheidende Antrieb aus intrinsischer Sicht fehlt in *CoH2* jedoch fast gänzlich. Ein persönlicher Hass ist nur indirekt spürbar, zum Beispiel in einer Szene, in der sowjetische Gefangene von den Deutschen getötet und verbrannt werden. Verbal ausgedrückt wird er von der Hauptperson oder anderen Soldaten jedoch nicht. Ein anderes intrinsisches Motiv kommt jedoch mehrmals vor: das Weitermachen für die Kameraden und die Loyalität untereinander. Dies ist jedoch nur indirekt intrinsisch, da auch die Kameraden keine Wahl haben. Explizit auf dieses Motiv eingegangen wird in einer Cutscene bei einer Stalingrad-Mission. Isakovich macht seinen Leuten klar, dass die einzige Möglichkeit zu Überleben das Vorstoßen sei. Darauf erwidert ein Soldat, dass sie dies verstehen und an seiner Seite kämpfen würden bis zum Schluss. Dieses Motiv der Loyalität wird jedoch gleich wieder von einem anderen Mann relativiert, der hinzufügt: „Like we have a choice.“¹³⁶

Auch wenn also die Motivation der Soldaten in *CoH2* nicht aus ihrem eigenen Willen geschöpft wurde, war diese stark genug, effizient und mit einer großen Ausdauer zu kämpfen und schließlich siegreich zu sein. Der sowjetische Erfolg wird in *CoH2* dann auch den einzelnen Soldaten zugeschrieben und nicht dem System, den Institutionen oder den Befehlshabern. Auch diese Erkenntnis gehört zu einer der „Wahrheiten“, die Isakovich in seinem Tagebuch betont und die zum Schluss sein Widersacher Churkin erkennt. In seinem Schlussmonolog sagt dieser: „I’ve earned a bullet... The least I deserve is to choose which bullet. So I’ll take yours – the stories of our brave soldiers need to be told.“¹³⁷ Dieser

134 Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 7 Campaign* (08.11.2014).

135 Vgl. Reese: *Why Stalin’s Soldiers Fought*, 112.

136 Vgl. Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 7 Campaign* (08.11.2014).

137 Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Campaign Ending* (08.11.2014).

Fokus auf die einzelnen Soldaten ist ebenfalls bei Reese zu finden. Er argumentiert, dass die Sowjetunion siegreich war, weil seine Soldaten trotz Mängel immer weiterkämpften und sich so die Rote Armee als effizient erweisen konnte:

[...] I conclude that the Red Army was effective because it was able to keep fighting despite weak large- and small-unit leadership, inadequate training, slipshod planning, unreliable logistics, confusing command structures, meddling political interference, a disrupted economy, and, above all, massive casualties.¹³⁸

Es kann also durchaus davon ausgegangen werden, dass auch Reeses Darstellungen als Informationsquellen hinzugezogen wurden. Dass damit zwar eine bestimmte Richtung im Geschichtsbild eingeschlagen wurde, mindert nicht die Tatsache, dass eine äußerst gründliche Recherche durchgeführt wurde. Dies zeigt sich nicht nur in den genauen Nachbildungen, sondern auch in anderen Details, die kaum merklich ins Spiel eingeflochten werden. Als Beispiel ist hier die Rolle von Frauen in der Roten Armee zu nennen. Während in anderen Nationen Frauen in der Armee ebenfalls keine Seltenheit waren, jedoch die Vorstellung, Frontsoldatinnen einzusetzen, undenkbar war, kämpften in der Sowjetunion auch Frauen aktiv an der Front. Insgesamt 800.000 Frauen waren im Zweiten Weltkrieg für die Rote Armee im Einsatz.¹³⁹ Sowjetische Soldatinnen kommen in *CoH2* zwar nicht als aktive Figuren vor, sie sind jedoch immer wieder in Cutscenes unter ihren männlichen Kollegen zu sehen. Außerdem sind der Avatar und die Stimme von Sniper-Einheiten weiblich. Dasselbe gilt für die Stimme, die erklingt, wenn ein T-34 Panzer oder ein Kampfflugzeug angewählt wird. Damit wird mit einem kleinen Detail im Spiel ein großes Kapitel der Zweiten-Weltkriegs-Geschichtsschreibung angeschnitten, das jedoch in der Nachkriegszeit lange ein Tabu-Thema war. Dass gerade die Scharfschützen und die Flieger ein weibliches Gesicht haben, ist kein Zufall. Frontsoldatinnen der Roten Armee sind heute vor allem für ihren Einsatz als Scharfschützinnen oder Pilotinnen bekannt.¹⁴⁰ Solche Details bestätigen Duffys Aussage, dass auf historische Korrektheit großen Wert gelegt wurde. Dass diese historische Korrektheit einem bestimmten, in diesem Fall westlichen Narrativ unterliegt, anerkennt der Game Director jedoch durchaus, indem er betont, dass es die Perspektive

138 Reese: *Why Stalin's Soldiers Fought*, 3.

139 Vgl. Reese: *Why Stalin's Soldiers Fought*, 257.

140 Vgl. Pennington: *Wings, Women & War*, 23.

der Entwickler und die der recherchierten Darstellungen ist: „We want to tell as much of the truth of the experience and give players our perspective on what we researched and our sense of the narrative on the Eastern front and hopefully they'll enjoy that experience.“¹⁴¹

3.2 „There is Gameplay and There is Gameplay with Context“¹⁴² – Die Vermittlung des Geschichtsbildes

Das Wort „enjoy“ ist bei Duffy zu relativieren, denn in erster Linie wurde bei *CoH2* die Brutalität des Krieges und des Systems betont. Damit dies nicht nur über die Videosequenzen, sondern direkt für den Spieler erfahrbar gemacht werden kann, sind die oben genannten moralisch fragwürdigen Handlungen auch in die Spielmechanik integriert. Historische Gegebenheiten sollten nicht nur als Rahmenhandlung auftauchen, sondern einen Einfluss auf das Gameplay haben, wodurch dieses weniger austauschbar und weiter aufgewertet und gleichzeitig zu einem Vermittler von Geschichte würde. Dass dies ein großes Anliegen war, betonen die Entwickler immer wieder: „A lot of that is about tone and my personal feeling is that the authenticity and the history provide the context that is a value-add for gameplay. I love it when the gameplay has a background context that immerses me more in what I'm doing.“¹⁴³ Weiter sollte der Krieg für den Spieler humanisiert werden.¹⁴⁴ Welche Techniken angewandt wurden, um diese Humanisierung, Authentizität und natürlich die Geschichte an sich zu vermitteln, ist Gegenstand dieses Kapitels. Wie schon in [Kapitel 2.3](#) beschrieben, wird dafür zuerst, soweit es für ein Computerspiel Sinn macht, die Film- und Fernsehanalyse von Knut Hickethier genutzt. Er unterteilt dabei in die Analyse „des Visuellen“, „des Auditiven“ und „des Narrativen“. Aus jeder

141 Tatton-Brown: Game Director Quinn Duffy on Balancing Historical Accuracy with Gameplay (07.11.2014).

142 Zitat von Quinn Duffy. Thesixthaxis: Company of Heroes 2 Interview with Quinn Duffy from Relic Entertainment (10.11.2014).

143 Tatton-Brown: Game Director Quinn Duffy on Balancing Historical Accuracy with Gameplay (07.11.2014).

144 Vgl. Thesixthaxis: Company of Heroes 2 Interview with Quinn Duffy from Relic Entertainment (10.11.2014).

Kategorie werden dabei nur die Aspekte herausgegriffen, die für die hier gestellte Frage ein Erkenntnispotential bergen. Der letzte Teil widmet sich schließlich der Analyse der medialen Spezifika. Da es hier um die Erfahrbarkeit für den Spieler geht, sind nur das Gameplay und nicht die Cutscenes Teil der Analyse.

3.2.1. Visuelle Analyse

Kamerablick und Zuschauerblick: Der Blick der „Kamera“ suggeriert dem Zuschauer, hier Spieler, es sei sein eigener Blick auf das Geschehen.¹⁴⁵ Während er bei einem Film keinen Einfluss darauf hat, wohin er blicken kann, ist die Kamera im Computerspiel steuerbar. Allerdings ist er nicht vollständig uneingeschränkt. Der Spieler kann seinen Blick zwar frei über die Karte schwenken, er sieht jedoch nur die Gebiete, die er selber schon erkundet hat. Unerforschtes Territorium bleibt grau und schemenhaft. Feindliche Truppen sind darauf zum Beispiel nicht erkennbar. Dies erzeugt einen gewissen Realismus, denn obwohl der Spieler alles im Überblick hat, ist auch er nicht allwissend, sondern darauf angewiesen, sich vorsichtig in fremdes Gebiet vorzutasten, um sich ein Bild der Lage machen zu können. Dieses Vortasten ist mit Gefahr verbunden, denn nicht selten stoßen die losgeschickten Einheiten völlig unerwartet auf eine Überzahl an Gegnern, von denen man sich in der Spiellogik zurückziehen sollte, um dann einen Angriff planen zu können. Die Spielmechanik wird dabei mit der „Kriegsmechanik“ insofern verbunden, als der Spieler mehrere Möglichkeiten hat, unbekanntes Territorium zu erkunden. Falls es die Mission erlaubt, stehen für kurze Zeit Flugzeuge zur Verfügung – die wohl sicherste, aber auch seltenste und teuerste Variante. Eine andere effiziente Möglichkeit bieten die „Sniper Scout Squads“. Diese haben einen weiteren Blickwinkel als die anderen Einheiten, sind dafür aber auch weniger stark, wenn sie sich plötzlich inmitten mehrerer gegnerischer Truppen befinden. Der „Kamerablick“ mitsamt seinen Einschränkungen versucht hier also, die Kriegssituation zu simulieren, gleichzeitig spielt er mit der Ungewissheit des Spielers, der sich bewusst ist, dass er beim Erkunden von fremdem Land eventuell Einheiten opfern muss.

145 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 55.

Perspektive: Anders als beim Blick ist die Perspektive im Computerspiel statischer als in einem Film, in dem im Normalfall die Perspektive regelmäßig wechselt.¹⁴⁶ Die Perspektive ist zentrales Merkmal des Spielgenres (vgl. [Kapitel 1.2.1](#) und [3](#)), weshalb sie sich innerhalb des Spiels nur in den Cutscenes ändert. Als RTS kann *CoH2* deshalb im Spiel nicht die persönliche Kriegserfahrung simulieren, wie dies Ego-Shooter zu ermöglichen versuchen. Alle Einheiten sind von einer Vogelperspektive aus zu überblicken. Der Spieler ist so selber gar nicht in das Kriegsgeschehen involviert. Ihm wird dafür als „Herrscher“ über eine Vielzahl von Soldaten die Verantwortung übertragen. Da er jedoch keine persönliche Bindung zu diesen aufbaut und sie mit genügend Ressourcen jederzeit nachgeneriert werden können, sind sie entbehrlich. Die Perspektive allein schafft es demnach nicht, eine beklemmende Stimmung und moralisches Bewusstsein beim Spieler hervorzurufen. Dafür kommen andere Mechaniken zum Einsatz.

Größe: Die starre Perspektive kann bis zu einem gewissen Grad mit der Einstellungsgröße manipuliert werden. Durch die Größe der Einstellung kann die Wahrnehmung einer Szene gezielt beeinflusst werden. Sie regelt zudem das Verhältnis von Zuschauer und dem, der abgebildet ist.¹⁴⁷ Auch die Nähe-Distanz-Relation kann der Spieler im Gegensatz zum Film steuern. Relativ ungewöhnlich für ein Strategiespiel ist bei *CoH2*, dass er beliebig zoomen kann. So kann er zum Beispiel ganz nah an die Soldaten heranzoomen und erkennt an ihnen von Schnürsenkeln bis Augenbrauen sämtliche Details. Diese Möglichkeit soll die Spielfiguren menschlicher machen, ihnen ein Gesicht geben.¹⁴⁸ Eine solche Vergrößerung ist für das Spiel allerdings hinderlich, da man so den Überblick verliert, was ein taktisches Vorgehen deutlich erschwert. In der Regel bleibt also eine Einstellung in der Weite bestehen und die Vermenschlichung wirkt nur begrenzt. So ist beispielsweise auch nur von Weitem erkennbar, wenn Soldaten tödlich getroffen werden und zu Boden sinken.

Architektur: Der bebaute Raum im Film ist mehr als nur Kulisse. Er vermittelt Strukturen in der Handlung und legt Situationen und Handlungsfelder

146 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 60.

147 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 56 u. 59.

148 Vgl. Thesixthaxis: *Company of Heroes 2* Interview with Quinn Duffy from Relic Entertainment (10.11.2014).

an. Zudem ist er „immer auch Zeichen für historische und soziale Gegebenheiten.“¹⁴⁹ Dieser Aspekt ist für ein Historienspiel wie *CoH2* von besonderer Bedeutung. Durch das virtuelle Nachbauen von historischen Schauplätzen wird ein hoher Grad an Authentizität suggeriert. Auch wenn in einigen Missionen unbestimmte Orte vorkommen, die wahrscheinlich eine fiktive Umgebung zeigen, so sind auch dort die Häuser Nachbildungen ihrer „historisch korrekten“ Vorbilder. Städte wie Stalingrad, Leningrad oder Berlin werden identifizierbar gemacht durch bekannte Gebäude, Plätze oder sonstige Distinktionsmerkmale, welche dem Original dieser Zeit nachempfunden sind. In dieselbe Richtung wie die Architektur geht auch die Ausstattung. Ein wesentlicher Anteil an historischer Authentizität wird also durch die Nachbildung der Umgebung und die korrekte Ausstattung geschaffen.

Licht: Das Spiel mit dem Licht wird hauptsächlich eingesetzt, um unterschiedliche Stimmungen zu erzeugen, die als Eigenschaften der Situation wie auch eines Charakters fungieren können.¹⁵⁰ Auch in *CoH2* spielt das Licht eine Rolle, um die Atmosphäre wiederzugeben. Missionen, die im Winter und in der Nacht stattfinden, wirken bereits durch die Dunkelheit und das kalte Licht zwangsläufig unangenehmer und stellen den Spieler zusätzlich vor die Herausforderung, dass bei Dunkelheit feindliche Truppen schlechter zu erkennen sind und die Orientierung wesentlich schwerer fällt. Sommer-Missionen, die auch in der Realität ertragbarer gewesen sein dürften, werden nicht zuletzt dank des Lichts mit einem weitaus weniger beklemmenden Gefühl gespielt.

3.2.2. Auditive Analyse

Hintergrundgeräusche:¹⁵¹ Die Sound-Effekte sorgen bei *CoH2* für einen sehr hohen Grad an Realismus. Ein Kriegsspiel würde ganz ohne Explosions- und Schussgeräusche wohl kaum funktionieren. Herausheben kann sich ein Spiel jedoch durch besonders realistische Geräusche. Die Entwickler haben nach eigenen Angaben keine Kosten und Mühen gescheut, diesen Realismus zu erreichen: „We did live weapon records – you spend a lot of money to do that but

149 Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 73.

150 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 77.

151 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 93.

boy did it pay off. It sounds so much more authentic.“¹⁵² Während Waffengeräusche für den nötigen Realismus und das Eintauchen ins Kriegsgeschehen sorgen, werden andere Ton-Effekte – wie die visuellen Techniken – zu atmosphärischen Zwecken genutzt. Besonders über Hintergrundgeräusche wird die Brutalität von Krieg und System hervorgehoben. Mit einem Upgrade von gewissen Einheiten können diese beispielsweise Flammenwerfer nutzen. Den Schreien, die die Verbrennenden dann von sich geben, ist die Agonie anzuhören, die nicht vergleichbar ist mit der Reaktion von Soldaten, die „nur“ erschossen werden. Man überlegt sich zwar nicht zweimal, ob man Flammenwerfer einsetzen will – denn diese sind effizient und schließlich möchte man gewinnen –, doch die Schreie zu hören, ist äußerst unangenehm und der ein oder andere Spieler wird sich dabei vielleicht tatsächlich überlegen, wie brutal diese Methode gewesen sein musste. Über Hintergrundgeräusche, nämlich über Lautsprecheransagen wird dem Spieler zudem immer wieder eindringlich vermittelt, dass die Sowjetunion unzimperlich und unmenschlich mit ihren Soldaten umgegangen sei. Bei der Erstellung von neuen Rekruteneinheiten bestätigt deren Einsatzbereitschaft eine nüchterne Männerstimme zum Beispiel mit: „a new infantry squad is ready to die for the motherland.“ Dasselbe gilt auch für den Befehl Nr. 227, an den dieselbe Stimme immer wieder mit dem Ausruf „not one step back!“ erinnert. Selbstverständlich hindern solche eindrucksvollen Hintergrundgeräusche den Spieler nicht daran, entsprechend zu agieren, denn das Gewinnen steht im Vordergrund und an die Menschlichkeit wird im Spiel nicht gedacht. Doch je nachdem, um welchen Spielertyp es sich handelt, dürfte der Einsatz von Schreien und Ansagen zum Nachdenken anregen.

Musik: Weniger mit Realismus, dafür umso mehr mit Emotionen kann die Hintergrundmusik spielen.¹⁵³ Die Passagen, in denen in *CoH2* gespielt wird, sind komplett mit Musik untermalt. Sie ist folkloristisch gefärbt und enthält typische Motive russisch-sowjetischer Militärmusik, inklusive Chorgesängen. Komponiert wurde sie von dem renommierten amerikanischen Computerspiel-Komponisten Cris Velasco, aufgenommen wurde sie mit Musikern und Sängern – nicht aus Russland, sondern aus Tschechien, der Slowakei, Österreich und Ungarn.¹⁵⁴ Der Musikstil hat einen hohen Wiedererkennungswert und lässt

152 Tatton-Brown: Game Director Quinn Duffy on Balancing Historical Accuracy with Gameplay (07.11.2014).

153 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 96.

154 Vgl. Editorial Reviews (10.11.2014).

keinen Zweifel an seiner Herkunft – oder der Herkunft, die er präsentieren soll. Sie erzeugt Spannung und ist durchaus sehr episch, allerdings auf eine dunkle, melancholische Art und Weise. Während Kampfhandlungen feuert sie den Spieler nicht an, sondern unterstreicht viel mehr die Anstrengungen und die Tragik an der Front. Auch sie betont also die Brutalität und weist auf einen tragischen – und nicht „amerikanisch sauberen“ – Heroismus hin (vgl. [Kapitel 3.1](#)). Sie spiegelt damit auch direkt die gedrückte Stimmung des Protagonisten wieder, in dessen Erinnerung sich der Spieler während des Kampfes befindet.

Sprache:¹⁵⁵ Die Sprache taucht zum einen gesprochen und zum anderen schriftlich in der automatischen Untertitelung auf. Gesprochen wird Englisch mit entsprechendem Akzent, um die Nationalität sofort identifizieren zu können. Um das Russische zu verdeutlichen, fließen geläufige russische Wörter wie zum Beispiel „Rodina“ (Mutterland) oder „Tovarišč“ (Genosse) immer wieder mit ein. Imitiert wird auch die Tonalität, so klingt gerade Churkin sehr hart. Mit der Sprache wird also auch ein stereotyper Charakter der Nationalität unterstrichen. Da sie absolut modern ist, dient sie weniger dazu, in irgendeiner Form Geschichte zu vermitteln.

3.2.3. *Narrative Analyse*

Grundsätzliches zum Aufbau und Inhalt der Handlung wurde schon im einleitenden Teil von [Kapitel 3](#) beschrieben. Gerade bei der Narration gerät die Übertragung der Filmanalyse auf Computerspiele an ihre Grenzen. So lässt sich zum Beispiel die Erzählsituation nicht definieren, da es zwar eine fiktive Hauptperson (Isakovich) gibt, aus deren Sicht die Ereignisse dargestellt werden und mit der man sich identifiziert, der Spieler jedoch zugleich selber zur Hauptperson und zum Ich-Erzähler wird, der während des Spielens die Geschichte schreibt. Bei *CoH2* hat er allerdings auf deren Verlauf nur wenig Einfluss, er ist also nur bedingt Erzähler. Ein anwendbares und hier noch nicht konkret erwähntes Mittel ist die Dramaturgieform. In der Filmanalyse wird unterschieden zwischen einer geschlossenen und offenen Form der Dramaturgie. Die geschlossene

155 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 99.

Form „zielt auf eine im Wesentlichen emotional bedingte Wirkung beim Zuschauer ab, beabsichtigt Einfühlung durch den Zuschauer“, wohingegen die offene Form keine emotionale, sondern wenn überhaupt eine kognitive Wirkungsabsicht hat.¹⁵⁶ Dass es sich bei *CoH2* um eine geschlossene Form handelt, wurde bereits aus den vorangehenden Analysekatgorien und den Aussagen der Entwickler deutlich. Mit technischen und narrativen Elementen wird versucht, dem Spieler die D sterheit der Ostfront nahezubringen. Das Spiel zieht klar auf eine bestimmte Wirkung beim Spieler ab.

3.2.4. Spielmechanik

Unter „Spielmechanik“ werden die Erkenntnisse zusammengefasst, die aus der Untersuchung der spielspezifischen Medialit t hervorgingen und sich nicht an die Kategorien der Filmanalyse anpassen lassen. Es geht hier um die Frage, wie das oben beschriebene Geschichtsbild durch das Gameplay, also durch das Regelsystem, die Mechaniken und die Interaktivit t vermittelt wird.

Auf Stalins Befehl Nr. 227 wird nicht nur in den Cutscenes und  ber audiovisuelle Darstellungen w hrend des Spiels viel Wert gelegt. Er ist auch direkt in das Gameplay integriert. Immer wenn der Spieler eine neue Einheit an Rekruten oder ein Strafbataillon mobilisiert, tritt der Befehl f r ungef hr eine Spielminute in Kraft. In dieser Zeit ist ein NKVD-Kommissar aktiv, der Soldaten erschiet, sollte sich der Spieler dazu entscheiden, sich mit diesen zum Hauptquartier zur ckzuziehen. Der Befehl kann einer strategischen Entscheidung also im Weg stehen und so am Erfolg hindern. Er tritt zwar erst ab der f nften Mission, ab der Schlacht in Stalingrad im September 1942 in Kraft und ist damit zeitlich korrekt eingeordnet, die Hintergr nde dazu werden jedoch nicht in einen ersichtlichen Zusammenhang gestellt. Hitlers Sommeroffensive 1942, die die sowjetischen Truppen in groe Bedr ngnis brachte und sie vielerorts zum R ckzug zwang, kommt in *CoH2* nicht vor. Als Reaktion auf die Niederlagen reagierte die F hrung mit h rtesten Manahmen, dazu geh rte auch der Befehl Nr. 227.¹⁵⁷ Dass die Schlachten der Sommeroffensive nicht gespielt werden k nnen,

156 Vgl. Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, 118-119.

157 Vgl. Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle, 12.

ist nicht überraschend, denn dies würde bedeuten, dass der Spieler nicht gewinnen kann. Der Hintergrund wird jedoch weder in einer Videosequenz, einem Einführungstext noch einer Mission, in der es nicht primär um eine Schlacht geht, verdeutlicht.

Ebenfalls als wichtiges Gameplay-Element treten die Nationalitäten und ihre Handlungsmöglichkeiten auf. Weder die eigene Seite, noch der Gegner wäre austauschbar, denn die Waffen und Ressourcen, die dem Spieler zur Verfügung stehen, sowie Eigenheiten des Regimes wie der Befehl Nr. 227, bestimmen den Spielraum und definieren die Voraussetzungen. Dies spielt eine größere Rolle im Multiplayer-Modus, da man sich da eine Seite aussuchen kann und dabei in der Regel die jeweiligen spieltechnischen Vor- und Nachteile gegeneinander abwägt. Doch auch in der Kampagne werden gewisse Unterschiede verdeutlicht. So ist zum Beispiel der sowjetische T-34-Panzer viel weniger robust als ein deutscher „Tiger“, dafür kostet er aber weniger und kann so in einer höheren Anzahl generiert werden als dies auf deutscher Seite der Fall zu sein scheint. Einige einfach ausgerüstete Einheiten können zudem Panzer nur mit Molotowcocktails beschädigen. Dies ist nicht unbedingt eine rein stereotype Darstellung, sondern hat ebenfalls einen realistischen Hintergrund. Tatsächlich gab es Divisionen, denen nur Molotowcocktails als Anti-Panzer-Waffen zur Verfügung standen. Dies galt allerdings nur für gewisse Freiwilligendivisionen und war nicht der Normalfall, wie es in *CoH2* suggeriert wird.¹⁵⁸ Weiter stehen dem Spieler keine Haubitzen zur Verfügung, diese können nur genutzt werden, wenn er sie dem Gegner entwendet. Das Beschlagen von gegnerischen, stärkeren Waffen, um diese selber zu verwenden, sind nicht selten Teilziele von Missionen. In der achten Mission geht es sogar ausschließlich darum, einen deutschen „Tiger“ anzugreifen, zu verfolgen, in Beschlag zu nehmen, zu reparieren und schließlich sicher zum anderen Ende des Dorfes zu bringen, in dem sich feindliche Truppen befinden.¹⁵⁹ Das Prinzip, dass es schwächere Waffen gibt, die jedoch im Gegenzug einfacher herzustellen und somit in größerer Anzahl genutzt werden können, gilt auch für die Einheiten. Gerade die einfachen Infanterie-Truppen können ohne viel Ressourcen aufgebaut und eingesetzt werden, sind jedoch weniger stark als vergleichbare deutsche Truppen. Diese

158 Vgl. Reese: *The Soviet Military Experience*, 103.

159 Vgl. Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 12 Campaign* (11.11.2014).

spieltechnischen Eigenschaften basieren auf der Vorstellung, dass in der Sowjetunion die Mobilisierung großen Erfolg hatte und sich nirgendwo sonst derart viele Freiwillige meldeten. Die sowjetische Stärke lag demnach vor allem in der hohen Anzahl an Soldaten.¹⁶⁰

Neben der Vermittlung von Geschichte, wird auch in die Spielmechanik die brutale Realität des Krieges eingebaut. Die Entwickler versuchten, den Spieler vor moralische Entscheidungen zu stellen, die auch im Krieg getroffen werden mussten. Es ist klar, dass sie keine Kriegserfahrung simulieren können, sie heben das Spiel jedoch ab von üblichen „Baller-Spielen“. Eine wichtige Rolle spielt zum Beispiel das Setting des harten Winters. Der Schnee verlangsamt die Fortbewegung und die Kälte rafft Soldaten dahin, wenn man diese nicht schnell genug zu einer Feuerstelle oder in ein Gebäude bringt. Erfrierungsopfer lassen sich in den Wintermissionen kaum vermeiden, denn oftmals muss ein strategisch wichtiger Punkt in der Ferne erreicht werden. Der Spieler schickt also seine Truppen mit dem Bewusstsein los, dass nicht alle das Ziel erreichen werden. In eine ähnliche Richtung geht die Situation, wenn man eine feindliche Einheit besiegt, dabei jedoch nicht alle Soldaten getötet hat, sondern noch Verwundete auf dem Boden herumkriechen. Diese sind absolut wehrlos und greifen nicht mehr an, doch sie könnten während des Herumkriechens versteckte Truppen des Spielers entdecken und diese verraten. In der Spiellogik trifft ein Spieler deshalb oft die Entscheidung, diese harmlosen Gegner zu erschießen.

Es stellt sich also kaum je die Frage, ob man wirklich moralisch handeln will und dafür riskiert, im Spiel nicht vorwärtszukommen. Dass es nicht wirklich ein Appell an die Moral des Spielers sein kann, ist auch den Entwicklern bewusst, es geht ihnen vor allem darum, Kriegsgegebenheiten in das Gameplay zu integrieren: „Those are little decisions and consequences that deliver a bit of that tone and that brutality.“¹⁶¹ Der Spieler selbst wird allerdings nicht zum Täter und Ausführenden von Verbrechen an den eigenen Leuten, die bei *CoH2* vor allem für Gesprächsstoff sorgten. Diese kommen nur in den handlungsantreibenden Cutscenes vor, auf die der Spieler keinen Einfluss hat. Eine Ausnahme stellt Mission 02 „Scorched Earth“ dar. Darin wird man angewiesen, Häuser in Flammen zu setzen, in denen sich, wie sich dann herausstellt, noch Zivilisten befunden

160 Vgl. Reese: *Why Stalin's Soldiers Fought*, 103.

161 Tatton-Brown: *Game Director Quinn Duffy on Balancing Historical Accuracy with Gameplay* (07.11.2014).

hatten. Diese können sich jedoch rechtzeitig retten, der Spieler bringt also keine Zivilisten um. Doch alleine das Auftauchen von Zivilisten, die das Gameplay zu Opfern macht, kann als Tabubruch von Kriegsspielen gesehen werden. Die Rolle von Zivilisten wird sonst in der Regel komplett ausgeblendet, der Spieler soll schließlich nicht zu einem Kriegsverbrecher werden und unschuldige Kriegsoffer in einem Spiel könnten heftige Debatten auslösen, zu heikel ist diese Thematik (vgl. [Kapitel 1.2.1](#)). Die darauf folgende Aufgabe verlangt vom Spieler, auch die Felder niederzubrennen, obwohl sich dort noch eigene Soldaten befinden. Beide Befehle müssen ausgeführt werden, da sonst die Mission nicht gewonnen und das Spiel nicht weitergespielt werden kann.¹⁶²

In Bezug auf die Vermittlung von Geschichte könnte hier argumentiert werden, dass der Spieler in die Rolle eines Befehlshabers versetzt wird, der aber wiederum anderen untersteht. Er betrachtet die Soldaten als austauschbar und nimmt Opfer in Kauf, um eine Schlacht zu gewinnen. Zudem hat er keine andere Wahl als fragwürdige Befehle auszuführen, nur wird er hier nicht von einem Kommandanten, einem System oder der Aussicht auf den eigenen Tod, sondern von der Spielmechanik dazu gezwungen.

3.3 Zwischenfazit

Als Zweit-Weltkriegs-Strategiespiel positioniert sich *Company of Heroes 2* unter zahlreichen ähnlichen Spielen in einem bereits gesättigten, aber offensichtlich noch lange nicht erschöpften Markt (vgl. [Kapitel 1.2.1](#)). Das Echtzeit-Strategiespiel reiht sich nicht ein in die kontrafaktische Geschichtsschreibung, die einige vergleichbare Titel ermöglichen (vgl. [Kapitel 1.2](#)), sondern bleibt absolut linear. Dem Spieler steht es also nicht offen, die Geschichte zu verändern und eigene Entscheidungen, die ihren Verlauf beeinflussen könnten, zu treffen. Trotzdem wird damit geworben, dass man selbst in das Geschehen einsteigt und für Sieg oder Niederlage der Sowjetunion verantwortlich ist. Damit wird eine erste Bindung von Spieler und Spiel geschaffen. Eine zweite Bindung entsteht auf emotionaler Ebene. Genau wie den Protagonisten Isakovich lassen die traumatischen Erinnerungen auch den Spieler nicht kalt, sondern ziehen ihn über

162 Vgl. Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 3 Campaign* (07.11.2014).

die Emotionen in die Story und somit in die Geschichte mit hinein. *CoH2* unterscheidet sich darin also nicht von anderen Historienspielen, deren Reiz unter anderem darin besteht, den Spieler in die Vergangenheit reisen und dort agieren zu lassen (vgl. [Kapitel 1.2](#)). Das analysierte Spiel hebt sich jedoch insofern von den meisten seiner Art ab, als sich seine historische Authentizität nicht nur auf die exakte Nachbildung von Kleidung, Waffen, Fahrzeugen, etc. beschränkt, sondern auch historische Hintergründe und subjektives Empfinden vermittelt werden sollen (vgl. [Kapitel 2.1](#)). Deshalb und dadurch, dass der Krieg und seine Akteure in einem äußerst negativen Licht erscheinen, reiht sich *CoH2* auch nicht ein in die typischen „Baller-Spiele“, die man vor allem unter Ego-Shootern, aber durchaus auch unter Strategiespielen findet. Es scheint, als wären die Entwickler darum bemüht gewesen, den historischen Hintergrund während des Spiels nicht in Vergessenheit geraten zu lassen, wie dies bei Spielen oft passiert. Voraussetzung dafür war eine ausführliche Recherche. Und wenn auch in *CoH2* mit Sicherheit Darstellungen aus anderen populären Medien wie Filmen übernommen wurden, so wurde zu einem großen Teil Sekundärliteratur und übersetzte Quellen wie das Tagebuch von Vasilij Grossman beigezogen, das einen subjektiveren Einblick in die Kriegsgeschehnisse liefert. Diese Art von Recherche ist bei Computerspielen eher ungewöhnlich, sie ist allerdings längst nicht vergleichbar mit der Quellenarbeit in der Geschichtswissenschaft. Bei Recherchen für Historienspiele werden Informationen in der Regel eins zu eins übernommen, ohne die jeweilige Quelle zu hinterfragen (vgl. [Kapitel 2.1](#)). Es kann auch davon ausgegangen werden, dass sich die Entwickler nur auf einflussreiche angelsächsische Literatur wie die von Reese oder Beevor bezogen, die auf wissenschaftlicher Ebene das amerikanische Bild von der Ostfront und der Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg, wie es bereits aus Filmen bekannt war, bestätigen. Beevor ließ zum Beispiel in seiner englischen und deutschen Fassung von Grossmans Tagebuch dessen Interview mit dem Brigadekommissar Nikolaj Šljapin weg, da dieses von „zeitgenössischen sowjetischen Klischees“ durchtränkt sei und deshalb nicht in die Edition passte.¹⁶³ Dass damit ein anderes, westliches Bild geprägt wird, lässt sich nicht von der Hand weisen.

Dass ein gewisses Geschichtsbild bedient wird, ist nicht überraschend. Als populäres Medium schöpft *CoH2* aus dem kollektiven Gedächtnis der Herkunft der Entwickler und richtet sich zugleich an ein „Publikum“, dessen kollektives

163 Vgl. Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle, 30.

Gedächtnis nicht komplett zerrüttet werden darf, um einem erfolgreichen Verkauf nicht im Weg zu stehen. Das Geschichtsbild im Computerspiel dürfte wiederum einen Einfluss auf das Geschichtsverständnis der Konsumenten haben, nicht nur aufgrund seiner großen Reichweite, sondern auch, weil sie sich aktiv an einer historischen Erfahrung beteiligen können (vgl. [Kapitel 2.2](#)). Da ein ehrenhafter Heroismus in Bezug auf den Zweiten Weltkrieg als mythologisierendes und identitätsstiftendes Merkmal bereits der eigenen, amerikanischen Nation zugeschrieben wird, würde ein Computerspiel, das nur auf sowjetischer Seite gespielt wird, dieses Narrativ nicht aufgreifen. *CoH2* schuf deshalb einen Helden, der sich nicht in erster Linie durch seine Kriegserfolge auszeichnet, sondern dadurch, dass er gegen ein System kämpft, das ein klassisches Feindbild einnimmt. Die Brutalität des Systems sowie des Krieges wird nicht nur in filmischer Form, sondern auch direkt über das Gameplay vermittelt. Beim Spieler entsteht so ein eher beklemmendes Gefühl. Er selbst wird zwar nicht zum Verbrecher, aber oftmals zum Mittäter, der des Sieges willen zahlreiche seiner Soldaten opfert. Dass die Vermittlung des intendierten Frontbildes über die Spielmechanik und die Audiovisualität tatsächlich funktioniert, bestätigen auch Kritiker:

Obwohl *Company of Heroes 2* die gleiche Spielmechanik einsetzt wie sein Vorgänger *Company of Heroes* von 2006, ist das Spielgefühl vor allem zu Beginn anders. Damals, in der alliierten Kampagne, rollten wir mit gut ausgerüsteten Amerikanern die Westfront in Hollywood-Manier auf, mit viel Pathos und flockigen GI Sprüchen. Jetzt, an der Ostfront, ist alles beklemmender. Anfangs wollen wir uns noch um jeden verzweifelten Trupp kümmern und auch die Zwangsrekrutierten irgendwie heil durch den Einsatz bringen. Doch je länger wir spielen, desto zynischer werden wir.

Das liegt zum einen an dem verführerischen Button, mit dem wir die schwachen Rekruten schneller und billiger in den Einsatz schicken als reguläre Infanterie wie Sturmsoldaten oder MG-Schützen. Wir ertappen uns, wie wir selber die russische „Taktik“ verinnerlichen: „Da steht ein herrenloses Panzerabwehrgeschütz, mitten im Artilleriefeuer? Schicken wir halt die Rekruten hin, vielleicht kommt ja einer durch.“ Zum anderen „erzieht“ uns das Spiel dazu, dass auf russischer Seite der einzelne

Mann nicht zählt. Einerseits in Zwischensequenzen, andererseits auf dem Schlachtfeld selbst.¹⁶⁴

Gerade durch die Abgrenzung zu einem amerikanischen Narrativ dürften sich viele der (westlichen) Spieler mit dem Geschichtsbild identifizieren können.

Durch die Vermischung des eigenen, von der kollektiven Erinnerung geprägten Geschichtsverständnisses mit dem Streben nach der Erfüllung von gewissen Erwartungen des Marktes und einer möglichst objektiven Recherche nimmt *CoH2* zwar eine fiktive Qualität an, die aber dennoch mit höchstem Realismus verpackt wird. Je realistischer und authentischer sich ein Spiel präsentiert, umso eher suggeriert es auch, dass die Realität darin abgebildet wird. Dies bedeutet wiederum, dass ein Spieler, je realistischer ein Spiel ist, das Wissen, das er daraus zieht, umso eher in die reale Welt überträgt (vgl. [Kapitel 2.1](#)).

CoH2 kann also wie viele andere Historienspiele oder -filme das Geschichtsbewusstsein des Konsumierenden beeinflussen. Jörn Rösen zufolge geschieht dies hier auf ästhetischer Ebene (vgl. [Kapitel 2.2](#)). Das Medium Computerspiel stellt die Geschichte audiovisuell, interaktiv und mit einem Spaßfaktor dar, die sie für den Spieler wahrnehmbar werden lässt. Die Darstellung im Computerspiel lässt sich jedoch gleichzeitig auch mit einer, wenn auch weniger stark ausgeprägten, politischen und kognitiven Dimension verknüpfen. Politisch insofern, als sie auf das gängige Geschichtsbild in den USA zurückgreift, das die Game-Industrie übernimmt, um nicht politisch inkorrekt zu werden (vgl. [Kapitel 3.1](#)). Die kognitive Dimension ist im Versuch der Entwickler zu erkennen, mittels Hinzuziehen von Quellen und Sekundärliteratur die wissenschaftliche Auseinandersetzung in den Entwicklungsprozess des Spieles mit einfließen zu lassen und sich möglichst an die historischen Fakten zu halten. Im Fall von *CoH2* ist jedoch nicht nur eine Verknüpfung der Dimensionen in der Produktion festzustellen, sondern – und damit ist der zweite Teil der Fragestellung angesprochen – vor allem auch eine Verschiebung von der ästhetischen hin zur politischen Dimension in der Rezeption des Spiels in Russland.

164 Graf / Deppe: Zufällig, unfair, schicksalhaft (19.11.2014).

4. Ein Computerspiel als Zündstoff für Erinnerungsdiskurse

Game-Kritiker in Europa oder den USA loben *Company of Heroes 2* als gelungenes Echtzeit-Strategiespiel. Es gibt dabei durchaus Kritik an der Stereotypisierung oder daran, dass dauernd „mit erhobenem Zeigefinger auf die Ungerechtigkeiten in der Sowjetarmee“¹⁶⁵ hingewiesen wird. Positive Bewertungen überwiegen jedoch deutlich, nicht zuletzt deshalb, weil das Spiel als ästhetisches Produkt überzeugt, das sich aus mehr als nur einer Story und einem geschichtlichen Hintergrund zusammensetzt. Der ungewöhnliche Blick auf die Ostfront macht das Spiel im Vergleich zu anderen einzigartig. Zudem zeichnet es sich aus durch seine „abwechslungsreichen Szenarios“¹⁶⁶, sein „vorbildliches Missionsdesign“¹⁶⁷, die Missionen, die es schaffen, Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung eindrücklich zu vermitteln oder ganz einfach die Spielmechanik und taktischen Möglichkeiten.¹⁶⁸ Auch sind die Kritiken, die sich auf die Vermittlung des Geschichtsbildes beziehen – wie zum Beispiel das einfache Generieren von zahlreichen aber schwachen Rekruten oder der Anti-Heroismus – eher dadurch begründet, dass diese Eigenschaften den Spielfluss stören¹⁶⁹ oder zum „Motivationskiller“ für den Spieler werden.¹⁷⁰ Die Frage nach dem Hintergrund des Geschichtsbildes und inwiefern dieses für die von der Fremddarstellung betroffene Nation problematisch sein könnte, ist in diesen Kritiken nicht zu finden.

165 Sandqvist: *Company of Heroes 2* im Test (24.11.2014).

166 Graf / Deppe: Zufällig, unfair, schicksalhaft (19.11.2014).

167 Sandqvist: *Company of Heroes 2* im Test (24.11.2014).

168 Vgl. VanOrd: *Company of Heroes 2* is an entertaining strategy game that excels when it pulls out all the Stopps (24.11.2014).

169 Vgl. McCormick: *Company of Heroes 2* (24.11.2014).

170 Vgl. Matthiesen: *Company of Heroes 2* (24.11.2014).

Doch genau diese Punkte sind der zentrale Bestandteil der Kritik, die aus Russland kommt und die sich nicht gegen das Spiel als ästhetisches Unterhaltungsprodukt richtet, sondern jenes in erster Linie als politisch motivierte Vermittlung eines bestimmten Geschichtsbildes wahrnimmt. Den ersten Beitrag, der die Kontroverse ins Rollen brachte, veröffentlichte der Ukrainer Sergej Galénkin auf seinem Blog, der ganz der Game-Kritik gewidmet ist. Galénkin arbeitete unter anderem als Vertriebsleiter beim russischen Spiele-Entwickler *Nival Interactive*, der unter anderem *Blitzkrieg* herausbrachte – ebenfalls ein Echtzeit-Strategiespiel situiert im Zweiten Weltkrieg. Galénkin kritisiert das unverhältnismäßig negative und klischeehafte Bild der Sowjetunion in *CoH2* sowie die im Vergleich verharmlosende Darstellung der Deutschen. Einen weiteren Vorwurf richtet er zudem an die westliche Game-Presse, die das Spiel als wahre und realistische Betrachtung von historischen Ereignissen lobt.¹⁷¹ Seinen Anfang nahm der „Shitstorm“ – der Sturm der Entrüstung – jedoch erst mit einem 25 Minuten langen Clip, in dem sich der russische Video-Blogger und selbst ernannte Film-, Spiele- und Unterhaltungskritiker Evgenij Baženov alias „Bad Comedian“ über *CoH2* ausließ. Der Tenor seiner Kritik ist, dass es sich bei dem Spiel um eine geschichtsverzerrende, unrealistische und vor allem propagandistische Darstellung handle. Gerade im Vergleich zu den Amerikanern im ersten Teil würden die Sowjets als überaus negativ, stereotyp, unmoralisch und anti-heroisch charakterisiert. Baženov vergleicht zudem die Entwickler von *Relic Entertainment* mit „Nazis“ und weist immer wieder darauf hin, dass das Spiel auch von Joseph Goebbels, dessen Foto im Video mehrmals auftaucht, hätte produziert werden können. Das in sarkastischem Ton gehaltene Video, das nicht nur kritisierte Szenen aus dem Spiel, sondern auch passende Einspieler aus Serien und Filmen oder eingebaute Comic-Figuren enthält, stellte Baženov am 22. Juli 2013 auf seiner Website auf Russisch online.¹⁷² Aufbauend auf seiner Kritik begannen russische Spieler *CoH2* auf der Rezensionsseite *Metacritic* null von zehn Punkten zu geben, was aufgrund der enormen Beteiligung an dem Protest zu einer massiven Abwertung des Spiels führte.¹⁷³ Viele nutzten dabei die Kommentarfunktion, um ihre Kritik und ihren Unmut zu äußern:

171 Vgl. Galénkin: Post o(b)suždenija Company of Heroes 2 (24.11.2013).

172 Vgl. Bad Comedian: Company of Heroes 2 (24.11.2014).

173 Insgesamt 5.882 User-Bewertungen wurden für *CoH2* inzwischen abgegeben. Zum Vergleich: *CoH* hat aktuell 956 Bewertungen (vgl. Company of Heroes. User Score (24.11.2014)).

ReDmit (24.07.2013): This game is warped history (not just ours, but the whole the world). The script Company of Heroes 2 complete nonsense, lies, and the desecration of the memory of Soviet soldiers.

Ksander (24.07.2013): This game distorts history of my country. Another stupid lying propaganda. This lie from nazis. Lie in this game offends me and my country. I don't buy your s.h.i.t.games anymore. Never.¹⁷⁴

Weitere Beispiele sowie die Kritikpunkte im Einzelnen werden ausführlicher in [Kapitel 4.2](#) behandelt.

Diese heftige Reaktion im Netz alarmierte den russischen Publisher *IC-SoftClub*, der den Vertrieb des Spiels in Russland und den GUS-Staaten kurz darauf einstellte (vgl. [Kapitel 1](#)).¹⁷⁵ Wenig später veröffentlichte „Bad Comedian“ seine Video-Kritik auf Englisch unter dem Titel *Why Russians Hate Company of Heroes 2*, um auch den westlichen Spielern vor Augen zu führen, dass ihnen ein falsches Bild präsentiert würde. Gezeigt werden dabei die Szenen aus der Originalversion des Spiels sowie Einspieler aus englischsprachigen Serien und Filmen.¹⁷⁶ Der Inhalt und die Tonalität entsprechen ziemlich genau der russischen Version.

Die Besonderheit an den geschilderten Ereignissen ist, dass sich die ganze Diskussion – oder zumindest die, die Wirkung zeigte – im Internet auf sozialen Kanälen abspielte. Die russische Reaktion auf *CoH2* bietet ein ideales Beispiel dafür, wie eine Debatte über Geschichtsbilder in das Web übertragen werden und dabei Einfluss auf die „reale“ Welt nehmen kann. Die Erinnerung an ein historisches Ereignis wird virtuell verteidigt, nicht zuletzt mit dem Ziel, sie weltweit zu verbreiten. Weiter bedienen sich die Nutzer auf *Metacritic* genau der Rhetorik, die „Bad Comedian“ in seinen Videos nutzt. Auch die Kritikpunkte und Aussagen des Bloggers, wie zum Beispiel der Goebbels-Vergleich, werden dabei teilweise eins zu eins übernommen. Dies zeigt, wie groß der Einfluss von

174 *Company of Heroes 2. User Reviews* (24.11.2014).

175 *Relic Entertainment*, bzw. *Sega* gab zur Kontroverse im August ein kurzes Statement ab, das von einigen Game-Zeitschriften zitiert wurde: „Sega and Relic are aware of the press stories circulating concerning Company of Heroes 2 and the historical context of the game from a Russian perspective. [...]At this time we cannot offer any further comment, however we are taking this issue very seriously and are investigating these concerns thoroughly with all relevant partners.“ (z.B. Makuch: *Company of Heroes 2's Russian distributor suspends sales* (14.01.2015)). Weitere Reaktionen oder Ergebnisse der angekündigten Untersuchungen sind nicht bekannt.

176 Vgl. *Bad Comedian: Why Russians Hate Company of Heroes 2* (24.11.2014).

populären Darstellungen im Internet auf das Geschichtsverständnis ganzer Gruppen sein kann (vgl. [Kapitel 2.2](#)).

Dass in Computerspielen Nationalitäten stereotypisiert werden oder historische Ereignisse der Spannung wegen aufgebauscht und eventuell in ein falsches Verhältnis gesetzt werden, entspricht dem Normalfall (vgl. [Kapitel 1.2](#)). Weshalb die russische Reaktion trotz dieser Tatsache, die von Unterhaltungsmedien bekannt sein sollte, ein derartiges Ausmaß annahm, ist nur zu verstehen, wenn das kollektive Gedächtnis in Bezug auf den Zweiten Weltkrieg und die Entwicklung und Förderung dieses Bildes genauer untersucht werden.

4.1 Die Geschichte vom Sieg – Der „Große Vaterländische Krieg“ im kulturellen Gedächtnis in Russland

Genau wie für die Amerikaner, gilt der Zweite Weltkrieg laut Meinungsumfragen seit Jahren auch für gut drei Viertel der Russen als das wichtigste Ereignis des 20. Jahrhunderts. Neben Gagarins Flug in den Weltraum, ist es zudem das einzige, das positiv bewertet wird und über dessen Bedeutung sich die Mehrheit einig ist. Der „Große Vaterländische Krieg“, wie der Krieg gegen die Sowjetunion im Rahmen des Zweiten Weltkriegs in Russland bezeichnet wird,¹⁷⁷ ist somit eines der stärksten Identifikationssymbole des Landes.¹⁷⁸ Positiv konnotiert ist das Ereignis vor allem deshalb, weil nicht primär an den Krieg, sondern an den Sieg erinnert wird, der der Sowjetunion nicht nur den Status einer Siegermacht, sondern nachfolgend auch den einer Supermacht verlieh, die ebenso wie die USA weltweiten Einfluss ausüben konnte. Der Sieg fungiert dabei als „positive Stütze für das nationale Selbstbewusstsein der Gesellschaft“. Seine große Bedeutung erhält er nicht zuletzt dadurch, dass die Erinnerung an ihn auch die einzige solche positive Stütze ist, auf der die nationale Identität aufbauen kann.¹⁷⁹ Das „Aussterben“ von Zeitzeugen – also derjenigen, die sich nicht nur an den Sieg und die Heldentaten, sondern auch an die Schrecken und Repressionen während des Krieges erinnern können – hat dazu geführt, dass

177 Da ich mich in diesem Kapitel mit dem russischen Diskurs beschäftige, werde ich im Normalfall auch die für diesen Diskurs übliche und von Stalin geprägte Bezeichnung verwenden und dabei auf die Anführungszeichen verzichten.

178 Vgl. Dubin: *Erinnern als staatliche Veranstaltung*, 59.

179 Vgl. Gudkov: *Die Fesseln des Sieges*, 56.

das Bild vom Krieg fast nur noch von offizieller Seite bestimmt wird. Die Erinnerung an den Großen Vaterländischen Krieg befindet sich also gerade im Übergang vom kommunikativen zum kulturellen Gedächtnis. Während zwar auch das kommunikative Gedächtnis von der Gesellschaft und von Medien beeinflusst werden kann, wird das kulturelle Gedächtnis in der Regel noch gezielter gelenkt (vgl. [Kapitel 2.2](#)). Persönliche Erinnerungen sind vor allem weiterhin im Familiengedächtnis vorhanden. Dessen Speicherplatz ist jedoch beschränkt, während das kollektive Gedächtnis der Gesellschaft auf weitaus mehr Speichermedien zurückgreifen kann.¹⁸⁰ Zudem ist auch das Familiengedächtnis nicht komplett privat und unabhängig, da auch dieses über Jahre hinweg stark beeinflusst wurde von der offiziellen Erinnerungspolitik der Sowjetunion. Geprägt ist es meist nach wie vor von einem „Sowjetmythos“.¹⁸¹ Welche Merkmale und Ausprägungen diese Erinnerungspolitik hatte, wie sie sich entwickelte und vor allem in welcher Form sie seit der Regierungszeit El'cins eine Art Reaktivierung erlebte, wird in den folgenden Abschnitten skizziert.

In der Nachkriegszeit unter Stalin war die Erinnerung an den Krieg geprägt von einer großen Diskrepanz zwischen persönlicher Kriegserfahrung und der Kriegsdarstellung. Die Ernüchterung und Traumatisierung von Soldaten stellten eine Gefahr dar für das Bild vom Sieg, das die stalinistische Führung als Legitimation für das System nutzte. Besonders störend waren aus dieser Perspektive die zahlreichen Kriegsinvaliden, die in der Öffentlichkeit zu sehen waren und die an die Hässlichkeit des Krieges erinnerten. Auch der Eindruck vom Alltag in den eroberten Ländern, den die Soldaten mitnahmen, wurde gefürchtet, da diese darin ein Vorbild hätten sehen können und möglicherweise ihre Hoffnung und das Streben nach einer Abschwächung der Repressionen – wie zum Beispiel die Verfolgung und Verurteilung von „Volksfeinden“, die sich auch in den in [Kapitel 3](#) erwähnten Befehlen während des Krieges niederschlugen – gewachsen wäre. Den Kriegsbeteiligten sollte also in der offiziellen Erinnerung keine große Aufmerksamkeit zuteilwerden. So blieb beispielsweise auch der 9. Mai, der Tag des Sieges, ein gewöhnlicher Arbeitstag. Trotzdem war die Rhetorik über den Sieg ein wichtiger Bestandteil der Führungsstrategie in der Nachkriegszeit, die das positive Bild des Sieges stärken sollte. Gefördert wurde dies

180 Vgl. Dubin: *Erinnern als staatliche Veranstaltung*, 64.

181 Vgl. Ščerbakova: *Wenn Stumme mit Tauben reden*, 21.

zum einen dadurch, dass in öffentlichen Ämtern vor allem Leute aus einer späteren Generation, die keinen Krieg mehr geführt hatte, eingesetzt wurden. Diese prägten mit ihrer unbelasteten Erfahrung die offizielle Vorstellung vom Krieg zu einem nicht unwesentlichen Anteil.¹⁸² Zum anderen gelang es vielen Beteiligten nicht, ihre Traumata zu überwinden und über die wenig heroischen Erlebnisse im Krieg zu sprechen, die deshalb auch kaum vermittelt wurden. Geredet wurde, wenn überhaupt, in erster Linie auf horizontaler Ebene, also von Zeitzeuge zu Zeitzeuge.¹⁸³ Diese Voraussetzungen erleichterten das Aufblühen einer kriegsromantisierenden Propaganda, wie sie vor allem Leonid Brežnev zur Legitimation seiner Herrschaft und als Abgrenzung zu seinem Vorgänger Nikita Chruščëv nutzte.¹⁸⁴ Das Bild eines in Frieden lebenden Volkes, das plötzlich überfallen wird und der „prächtigen Jünglinge und Mädchen“, die darauf für das Mutterland ihr Leben opfern – und nicht etwa unter unmenschlichen Bedingungen umkommen – wurde nicht zuletzt auch von Filmen, Romanen und Memoirenliteratur aufgegriffen und verbreitet.¹⁸⁵ Abgerundet wurde dieses Bild mit dem allgegenwärtigen Siegesmythos, der die UdSSR als Bekämpferin des Faschismus und als Befreierin nicht nur der unterdrückten Völker Europas, sondern auch der unschuldigen Gesellschaft Deutschlands, feierte.¹⁸⁶ Die konstante staatliche Lenkung des kollektiven Gedächtnisses hatte zur Folge, dass sich dieses Geschichtsbild 70 Jahre lang über mehrere Generationen hinweg hielt.¹⁸⁷ Die Geschichtsschreibung blieb bis zur Perestrojka einheitlich. Geschaffen wurde sie nicht nur von der offiziellen Historiographie; einen großen Einfluss übte beispielsweise auch die Literatur aus.¹⁸⁸ Die rigide Erinnerungspolitik in der Sowjetunion ließ eine unabhängige Aufarbeitung der Geschichte nicht zu.¹⁸⁹

Erst die Regierung unter Michail Gorbachëv ermöglichte während der Perestrojka das Thematisieren von Tabus und das Aufdecken der sogenannten „weißen Flecken“. Als „weiße Flecken“ bezeichnete Gorbachëv die in der sowjetischen

182 Vgl. Gudkov: Die Fesseln des Sieges, 60 u. 62.

183 Vgl. Ščerbakova: Wenn Stumme mit Tauben reden, 21-22.

184 Vgl. Dubin: Erinnern als staatliche Veranstaltung, 61.

185 Vgl. Ščerbakova: Wenn Stumme mit Tauben reden, 21.

186 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 623.

187 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 621.

188 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 622-623.

189 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 619.

Geschichtsbetrachtung fehlenden Ereignisse, Befehle, Verbrechen und dergleichen, die zwar nicht unbekannt waren, aber über die in der Öffentlichkeit nicht gesprochen wurde. Archive wurden geöffnet und vor allem von jüngeren Historikern, die weniger in den Parteiapparat eingebunden waren, genutzt, um sowjetische Mythen zu dekonstruieren, was wiederum von den Medien verbreitet wurde. Gesprochen wurde nun auch über die negativen Ereignisse während des Krieges, die zuvor nicht zur Geschichte vom Sieg passten, sowie auch darüber, was sich die sowjetische Führung hatte zu Schulden kommen lassen. Dazu gehörte zum Beispiel die Berichtigung der Darstellung des Massakers an rund 4.400 polnischen Offizieren bei Katyn, für das bis 1990 die deutsche und nicht die sowjetische Seite verantwortlich gemacht wurde. Ebenso ans Licht gebracht wurde das Zusatzprotokoll des deutsch-sowjetischen Nichtangriffspaktes, das die Aufteilung Osteuropas in Hitlers, beziehungsweise Stalins Interessensphären verfügte. 1988 kamen auch erstmals die Befehle Nr. 270 – die Gleichsetzung von Kriegsgefangenschaft Armeeingehöriger mit Verrat – oder Nr. 227 an die Öffentlichkeit. Weiter wurde eine kritischere Sicht auf die Deportationen während des Krieges, die „Befreiung“ Ost- und Ostmitteleuropas, die Behandlung der Zivilbevölkerung und deutscher Kriegsgefangenen, vorangetrieben.¹⁹⁰ Die Richtung, die diese Geschichtsaufarbeitung einschlug, war also eine, die von der Idealisierung des Krieges wegführen sollte. Die Geschichte und der neue Umgang mit ihr wurde nicht zuletzt als „Vehikel der Zerstörung des Sowjetsystems“ genutzt.¹⁹¹ Während also in der Sowjetzeit historische Ereignisse zur Legitimierung der Herrschaft benutzt wurden, konnte die kritische Betrachtung der eigenen Vergangenheit genauso der Delegitimierung jener Herrschaft dienen. Im Zuge des neuen Denkens und der Enttabuisierung wurde der sowjetische Mythos des Sieges auch insofern relativiert, als neu vom „Zweiten Weltkrieg“ die Rede war. Zuvor galt der Große Vaterländische Krieg als russisches Phänomen, bei dem die Rolle der westlichen Alliierten oder anderen Kriegsschauplätzen ausgeklammert wurde. Damit war die neue Geschichtsaufarbeitung nicht nur ein Resultat der politischen Umwälzungen der achtziger und neunziger Jahre, sondern trug auch selbst wiederum zu einer neuen politischen Haltung bei, besonders was die Beziehung zu anderen Nationen betraf.¹⁹²

190 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 624-625.

191 Vgl. Makhotina: Vergangenheitsdiskurse zur Sowjetzeit, 198.

192 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 647-648.

Es ist jedoch kaum möglich, dass sich das historische Bewusstsein einer Gesellschaft, das über Jahrzehnte geformt wurde, durch solche Dekonstruktionen kurzfristig ändert. Gerade der nationale Mythos der Sowjetunion als Supermacht ist nur schwer zu durchbrechen. Es kommt hinzu, dass die Neubewertungen des Zweiten Weltkriegs erstens noch nicht lange zurückliegen, sich also noch nicht im kollektiven Gedächtnis verankern konnten und zweitens aus der aktuellen Geschichtspolitik der letzten zehn Jahre auch schon wieder verdrängt wurden.¹⁹³ Eine alternative Erinnerungskultur gibt es nur jenseits der offiziellen Geschichtspolitik und hat deshalb auch entsprechend weniger Einfluss auf die Gesellschaft. Zu nennen ist an dieser Stelle die 1989 gegründete Nichtregierungsorganisation *Memorial*, deren Aufgabe ursprünglich die historische Aufarbeitung der stalinistischen Gewaltherrschaft war. Inzwischen ist sie eine internationale Menschenrechtsorganisation. Ihrer Tätigkeit begegnet die russische Regierung auch aktuell mit großem Misstrauen.¹⁹⁴

Der Zerfall der Sowjetunion ermöglichte zwar einerseits einen offeneren, unabhängigeren Umgang mit der eigenen Geschichte, andererseits verlangte er jedoch eine neue Meistererzählung, die über die Identitätskrise nach dem Zusammenbruch eines klar strukturierten, ideologisch geprägten Systems hinweghalf. In dieser Situation bot der Rückgriff auf die glorreichen Aspekte der vorrevolutionären sowie auch der sowjetischen Vergangenheit die Möglichkeit, die kollektive Identität erneut zu stärken. Denn die Systeme der Vergangenheit erinnerten beide an einen starken Staat, dessen Überleben nun gefährdet war.¹⁹⁵ Realisiert wurde diese postsowjetische Identitätskonstruktion unter anderem in der Bildung. So wurde 1992 die „Kulturologie“ als Pflichtfach für alle Studenten des ersten Semesters eingeführt. Das Fach soll der „kulturellen Sinnstiftung“ dienen und Werte und Normen vermitteln, „die dem postkommunistischen Menschen helfen sollen, mit der Krise der Umbruchszeit fertig zu werden.“¹⁹⁶ Was jedoch in die offizielle Rhetorik der El'cin-Regierung von den Neubewertungen des Zweiten Weltkriegs übernommen wurde, war dessen Globalität. Die Rolle der westlichen Alliierten blieb von Bedeutung und Boris El'cin selbst betonte oft die Verbindung zwischen den Supermächten, zu denen er Russland auch in den neunziger Jahren noch zählte. Den Ursprung der Zusammenarbeit

193 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 619 u. 631.

194 Vgl. Fein: Die Gesellschaft „Memorial“, 165.

195 Vgl. Makhotina: Vergangenheitsdiskurse zur Sowjetzeit, 202.

196 Scherrer: Erinnern und Vergessen, 34.

mit dem Westen sah er dabei im Zweiten Weltkrieg. Ebenfalls erfuhren ehemalige Kriegsgefangene unter El'cin 1995 – 50 Jahre nach Kriegsende – ihre Rehabilitierung und Anerkennung als Kriegsteilnehmer, nachdem sie mit dem Befehl Nr. 270 jahrzehntelang als Landesverräter gebrandmarkt oder gar verurteilt worden waren. Trotzdem wurde der 50. Jahrestag vor allem zur Selbstdarstellung Russlands genutzt, das sich als Großmacht inszenierte.¹⁹⁷ Unterstrichen wurde dieses Narrativ unter anderem mit der Errichtung von Denkmälern oder der Eröffnung von Museen, die nur noch wenig zu tun hatten mit dem kritischeren Kriegsdiskurs der Glasnost-Politik, sondern vielmehr der Erinnerungskultur der Sowjetzeit glichen.¹⁹⁸ Nach der Jahrtausendwende und dem Amtsantritt Vladimir Putins begann sich diese Entwicklung immer stärker abzuzeichnen. Im Weiteren soll näher auf diese Entwicklung und das aktuelle Geschichtsbild sowie dessen Lenkung von offizieller Seite eingegangen werden. Der Überblick bietet die Grundlage für die nachfolgende Analyse der Kritik an der Geschichtsdarstellung in *CoH2*.

Unter Putin könnte man geradezu von einer Reaktivierung der Erinnerungspolitik Brežnevs sprechen. Die Erinnerung an den Sieg sollte eine kollektive Identität schaffen, eine ideologische Grundlage für einen postsowjetischen Patriotismus bilden und zur Abgrenzung nach außen Feindbilder definieren.¹⁹⁹ Dies ist eine nicht unbedeutende Strategie, die über den Verlust des Status der Supermacht und der ideologischen und politischen Unsicherheit hinweghelfen und dem Staat Legitimität verleihen sollte.²⁰⁰ Die Merkmale der Geschichtspolitik der letzten zehn Jahre erinnern an die 1960er und 1970er. Der Fokus auf den Sieg tabuisiert den Krieg und verdrängt die Erinnerung an die Repressionen im totalitären Regime.²⁰¹ Doch nicht nur die brutalen Konsequenzen im eigenen Land gehören zu den oft unausgesprochenen Kehrseiten des Krieges, die die Symbolkraft des Sieges relativieren würden. Auch der Holocaust wird – ganz anders als im amerikanischen Diskurs – kaum je thematisiert.²⁰²

Mit dem Zelebrieren des Sieges erfährt auch die sowjetische Vergangenheit eine neue Legitimation. Ähnlich verhält es sich mit Stalin. Zwar ist das Bild von

197 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 648.

198 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 649-650.

199 Vgl. Dubin: Erinnern als staatliche Veranstaltung, 57.

200 Vgl. Scherrer: Erinnern und Vergessen, 38.

201 Vgl. Gudkov: Die Fesseln des Sieges, 56 u. 64.

202 Vgl. Ščerbakova: Wenn Stumme mit Tauben reden, 20.

ihm für die Mehrheit der Bevölkerung ein negatives und auch die Regierung unter Putin stand 2010 offiziell für eine Verurteilung Stalins ein, doch seine Taten werden nicht selten relativiert und als notwendig betrachtet.²⁰³ An Stalin wird neuerdings wieder in Zusammenhang mit dem Sieg im Großen Vaterländischen Krieg erinnert, weshalb der repressive Charakter seiner Herrschaft in den Hintergrund gerät.²⁰⁴ Mit der Rückbesinnung auf Stalin als Führungsfigur wird zudem der West-Ost-Antagonismus des Kalten Krieges zu neuem Leben erweckt, der wohl besonders durch das aktuelle angespannte Verhältnis neuen Auftrieb erfährt. Damit ist auch ein deutlicher Unterschied zur Erinnerungskultur El'cins erkennbar. Erneut wurde der Zweite Weltkrieg zum Großen Vaterländischen Krieg, in dem den westlichen Alliierten keine Bedeutung zufällt.²⁰⁵

Dass die Politik Einfluss auf das kollektive Gedächtnis ausübt, dürfte in allen Nationen eine Realität sein. Doch Russland stellt ein Musterbeispiel dar, in dem die Mechanismen gut erkennbar und nachvollziehbar sind.²⁰⁶ Politische Interpretation, historiographische Erforschung und private Erfahrung widersprechen sich,²⁰⁷ wobei erstere aktuell klar zu dominieren scheint. Die Problematik der persönlichen Erinnerung wurde mit dem Verschwinden der Zeitzeugen und des von der sowjetischen Erinnerungskultur beeinflussten Familiengedächtnisses bereits angesprochen. Die Weitergabe von Kriegserinnerungen ist blockiert und vor allem gesellschaftliche Institutionen wie die Schule, die Armee oder die Medien strukturieren das kollektive Gedächtnis. Diese Institutionen bestimmen den Alltag in sämtlichen Lebensphasen und Schichten, weshalb die offizielle Erinnerungspolitik allgegenwärtig ist.²⁰⁸ Besonders hervorzuheben sind dabei die Bildungsinstitutionen. In ihnen zeigt sich exemplarisch, wie der Staat ein gewisses Monopol auf die Schaffung von Geschichtsbildern beansprucht. Seit der Jahrtausendwende wird der Inhalt der Geschichtswissenschaft zunehmend staatlich reglementiert.²⁰⁹ Charakteristisch für die neuen Geschichtslehrbücher ist zum Beispiel, dass sie auf eine vaterländische Geschichte, vor allem des 20.

203 Vgl. Makhotina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat, 81.

204 Vgl. Gudkov: Die Fesseln des Sieges, 65.

205 Vgl. Makhotina: Vergangenheitsdiskurse zur Sowjetzeit, 196-197.

206 Vgl. Dubin: Erinnern als staatliche Veranstaltung, 58.

207 Vgl. Scherrer: Erinnern und Vergessen, 38.

208 Vgl. Gudkov: Die Fesseln des Sieges, 66.

209 Vgl. Zvereva: Die Konstruktion einer Staatsnation, 87.

Jahrhunderts fokussieren, während in den neunziger Jahren die russische Geschichte noch in einen globalen Kontext integriert wurde. Putin selbst wandte sich 2007 bei einem Treffen an Lehrer und Universitätsdozenten und betonte dabei die Notwendigkeit der Nutzung der neuen Geschichtslehrbücher, da diese „den Anforderungen der Zeit entsprechen“ würden. Gemessen wird die Aktualität der Lehrbücher daran, „inwiefern sie bestimmte Cluster des kollektiven Gedächtnisses reproduzieren und inwieweit sie solche Wissensmuster vermitteln, die die politische Gegenwart durch den Rekurs auf eine solidarische Vergangenheit begründen lassen.“²¹⁰ Konkret realisiert wird dies zum Beispiel dadurch, dass eine möglichst einfache, positive Erzählung vermittelt wird, die nicht zuletzt auch auf die Gefühle der Leser abzielt.²¹¹ Für die Konzeption bedeutet dies, dass staatlich beauftragte Autoren die Lehrbücher schreiben und unabhängige Wissenschaftler dabei nur eine Nebenrolle spielen, beziehungsweise ganz vom Prozess ausgeschlossen werden, wenn sie sich nicht der nationalpatriotischen Linie fügen.²¹² Da nur ein positives Geschichtsbild eine Nation vereinen kann, sind beispielsweise die neusten Erkenntnisse der Stalinismus-Forschung nicht in den neuen Lehrbüchern enthalten.²¹³ Damit steht die Konstruktion des kulturellen Gedächtnisses über den Weg der Bildung ganz im Einklang mit derjenigen in anderen politischen und öffentlichen Bereichen oder in Medien und Kultur.²¹⁴ Es wäre jedoch eine vereinfachte Darstellung, den Ursprung des gesellschaftlichen Geschichtsverständnisses einzig und alleine in einer von oben gelenkten „Manipulation“ des kulturellen Gedächtnisses zu sehen. Auch auf privater Ebene wurden beispielsweise die Dekonstruktionen des Mythos des Großen Vaterländischen Kriegs abgelehnt, da diese einen Angriff auf die persönliche Geschichte und Leistungen der eigenen Familie im Krieg darstellten.²¹⁵ Zudem führte das antisowjetische Narrativ der frühen neunziger Jahre zu einer Übersättigung mit Bildern des Grauens. Dies verbunden mit der Unzufriedenheit über die wirtschaftliche und soziale Situation, die die Erwartungen an die

210 Zvereva: Die Konstruktion einer Staatsnation, 98.

211 Vgl. Zvereva: Die Konstruktion einer Staatsnation, 97-98.

212 Vgl. Zvereva: Die Konstruktion einer Staatsnation, 114.

213 Vgl. Makhotina: Vergangenheitsdiskurse zur Sowjetzeit, 203.

214 Vgl. Zvereva: Die Konstruktion einer Staatsnation, 118.

215 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland, 626.

Politik der Perestrojka nicht erfüllte, ließ es vielen schwerfallen, das negativ geprägte Bild der eigenen Vergangenheit anzunehmen.²¹⁶ Die Mehrheit der Gesellschaft wünscht sich durchaus ein positives Siegesnarrativ, das schichten- und altersübergreifend alle vereinen kann und den persönlichen Stolz auf die eigene Nationalität fördert.²¹⁷ Laut Aleida Assmann kann in diesem Zusammenhang von einer „Deckerinnerung“ gesprochen werden, einer positiven Erinnerung, die hilft, Traumata zu überwinden (vgl. [Kapitel 2.2](#)). Besonders in der Nachkriegszeit war dies für viele wegen mangelnder oder nicht vorhandener psychologischer Hilfe eine wichtige Überlebensstrategie.²¹⁸ Die politische Instrumentalisierung der Geschichte und die rigide Erinnerungskultur in Russland könnten nicht so effektiv funktionieren, wenn sie nicht auch zu einem gewissen Grad die Bedürfnisse der Bevölkerung bedienen würden (vgl. [Kapitel 2.2](#)).

Dass das vermittelte Geschichtsbild „Wirkung zeigt“ und von Kindern bereits reproduziert wird, demonstriert zum Beispiel der seit 1999 alljährlich stattfindende Geschichtswettbewerb von *Memorial*, für den Jugendliche Texte zur (meist sowjetischen) Vergangenheit einreichen. Gut ein Drittel der 2000-3000 Beiträge behandelt jeweils den Großen Vaterländischen Krieg. Dabei ist feststellbar, wie sehr sich die Rhetorik und der Umgang mit der Geschichte geändert haben. Während die Kinder in den neunziger Jahren noch in der Regel darauf hinwiesen, dass Russland eine tragische und harte Vergangenheit hatte – ein Schluss den sie wohl häufig aus Gesprächen mit den Großeltern zogen –, überwiegen als Thema seit Mitte der 2000er Jahre die glorreichen Errungenschaften Russlands, die in den eingereichten Beiträgen mit viel Stolz untermalt werden.²¹⁹

Das simplifizierte und romantisierende Kriegsbild, mit dem besonders die Generation, die nach dem Zerfall der Sowjetunion geboren wurde, im Geschichtsunterricht und der Gesellschaft konfrontiert wird, dominiert auch im Alltag, zum Beispiel bei der Beschäftigung mit neuen Medien wie Film, Fernsehen oder Computerspielen. Und dies, obwohl eine Gegenbewegung aus Kunst und Kultur auf schwierige Fragen in Bezug auf den Großen Vaterländischen Krieg aufmerksam macht oder das Internet unbeschränkten Zugang zu nicht

216 Vgl. Makhotina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat, 95-96.

217 Vgl. Makhotina: Vergangenheitsdiskurse zur Sowjetzeit, 204.

218 Vgl. Makhotina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat, 83.

219 Vgl. Ščerbakova: Wenn Stumme mit Tauben reden, 24.

staatlich reglementierten Quellen und Informationen bietet.²²⁰ Gerade auch Computerspiele, die in der Regel ohnehin mit vereinfachten Geschichtsbildern arbeiten und für die Sozialisation vieler Jugendlicher eine große Rolle spielen, dürften das russische Verständnis des Zweiten Weltkriegs untermauern. Russische Spiele wie beispielsweise die *Blitzkrieg*- oder *Sudden-Strike*-Serie fokussieren vor allem auf den Spielspaß und verzichten darauf, historische Hintergründe oder Zusammenhänge zu vermitteln. Negative Aspekte des Krieges wie sowjetische Kriegsverbrechen werden nicht thematisiert.

Die komplett andere Darstellung in *CoH2* sind sich folglich besonders die jüngeren Spieler von Computerspielen nicht gewohnt, weshalb eine drastische Reaktion auch nicht allzu sehr überrascht. Was im Konkreten die Kritikpunkte an dem kanadischen Zweit-Weltkriegs-Strategiespiel sind und auf welche, hier bereits skizzierten, Geschichtsbilder diese zurückgehen, wird im folgenden Kapitel untersucht.

4.2 „How *Relic* Desecrates the History of Countries“²²¹ – Die russische Kritik und ihr Hintergrund

Vor dem beschriebenen Hintergrund überrascht es kaum, dass die Darstellung der russischen Geschichte in *Company of Heroes 2* mit ihrem Fokus auf die Verbrechen, die Entbehrungen und Traumata des Krieges auf Ablehnung stieß. Gerade im Vergleich zu dem heroischen amerikanischen Kriegsbild, das im ersten Teil von *CoH* erwartungsgemäß bedient wurde, wirken die negativen Aspekte des Krieges und der Sowjetunion unverhältnismäßig gewichtet. Dass in *CoH2* den Anforderungen des Marktes wegen mit Klischees gearbeitet wurde (vgl. [Kapitel 3.1](#)), soll hier nur am Rande diskutiert werden. Eine negative Stereotypisierung von Nationalitäten zieht unweigerlich Kritik auf sich, die in den Augen vieler als absolut gerechtfertigt gelten dürfte. Vielmehr interessiert hier, dass die Anti-Kriegs-Elemente, die das Spiel untypischerweise aufgreift, nicht vereinbar sind mit dem Siegesnarrativ in Russland und viele in der Bevölkerung ein sol-

220 Vgl. Ščerbakova: Wenn Stumme mit Tauben reden, 23.

221 Zitat von Evgenij Baženov: Bad Comedian: Why Russians Hate Company of Heroes 2 (24.11.2014).

ches Bild als persönlichen Angriff sowie als Verfälschung der Geschichte wahrnehmen würden. Verstärkt wird diese Empfindung dadurch, dass es sich um eine Fremddarstellung handelt, die dazu noch einem amerikanischen Geschichtsbild entspringt. In den letzten zehn Jahren lässt sich eine Zunahme der antiamerikanischen Stimmung beobachten, zu der nicht nur die Erinnerungspolitik, sondern auch die angespannten wirtschaftlichen und politischen Beziehungen zwischen den USA und Russland beigetragen haben. Diese erreichten in den letzten zwei Jahren wegen der Ukraine-Krise einen neuen Tiefpunkt.²²² Es lässt sich nur darüber spekulieren, ob eine Veröffentlichung des Spiels zu einem früheren Zeitpunkt eine vergleichbar starke Reaktion zur Folge gehabt hätte. Einen Hinweis auf die Bedeutung des zeitlichen Kontexts gibt die Kritik an der Stalingrad-Szene, in der die Soldaten ohne Waffen an die Front geschickt und im Falle eines Rückzugs an Ort und Stelle erschossen werden. Diese Szene aus dem Film *Enemy at the Gates* fand sich wie erwähnt auch in *Call of Duty*, nur gab es da keine nennenswerte Kritik aus Russland. Es bleibt offen, ob dies mit dem Spiel an sich zu tun hat, das einen heroischeren Ton anschlägt, oder aber mit dem Erscheinungsjahr 2003, in dem die russisch-amerikanischen Beziehungen wesentlich entspannter und nicht annähernd so aufgeheizt waren wie zehn Jahre später. Die antiwestliche Haltung ist bei den Videoblogs von „Bad Comedian“ nicht zu überhören. In seiner sarkastischen Kritik schlägt der Blogger nicht selten unter die Gürtellinie. Die einzelnen Kritikpunkte, die in erster Linie den „Bad Comedian“-Clips,²²³ aber auch Galénkins Blog, Kommentar- und Forenbeiträgen von Usern und Online-Artikeln entnommen sind, werden nachfolgend in Kategorien, wie sie den Hauptaussagen entsprechen, zusammengefasst. Diese werden nach ihrer Erläuterung jeweils bestimmten Narrativen des russischen Geschichtsbildes zugeordnet werden.

Falsche Kriegswahrnehmung: Wie bereits in [Kapitel 3.1](#) ausgeführt, war die Kriegswahrnehmung der sowjetischen Bevölkerung eine gänzlich andere als die der Amerikaner. Ein Vernichtungskrieg wütete auf dem eigenen Boden und die existentielle Notlage war für alle spürbar und forderte ihre Opfer. Dass diese

222 Vgl. Petrov: Legitimität, Repression, Kollaps, 87.

223 Fokussiert wird auf Baženovs Kritik deshalb, weil sie ausschlaggebend war für die Kontroverse und einen großen Einfluss auf andere Spieler hatte sowie exemplarisch und zusammenfassend für die Gesamtkritik stehen kann. Die in der Analyse erwähnten Aussagen stammen alle, wenn nicht anders angegeben, aus dem englischsprachigen Video auf Youtube: Bad Comedian: Why Russians Hate Company of Heroes 2 (24.11.2014)..

Voraussetzung eine essentielle Motivation zu kämpfen war – und nicht nur Angst und Terror – kommt in *CoH2* jedoch kaum zum Tragen. Galénkin kritisiert nachdrücklich, dass der Feind zu weich dargestellt und kaum auf seine Verbrechen eingegangen wird: „Im Vergleich zu den Sowjets wirken die Faschisten wie nette, niedliche Zombies.“²²⁴ Dieselbe Kritik äußert auch Baženov. Es wirke so, als hätten die Russen nicht gerne für ihre Heimat gekämpft, sondern gingen nur an die Front, weil sie gezwungen wurden. Der eigene Antrieb, sich nicht nur zu verteidigen, sondern sich auch an den Deutschen für ihre Gräueltaten rächen zu wollen, komme nicht zum Ausdruck. Während *CoH* also eine Geschichte von Tapferkeit und Heroismus erzählt, die sich auf die Amerikaner bezieht, die Frankreich – also ein fremdes Land – befreien, gehe es in *CoH2* um Feigheit und Angst. Und dies, obwohl die sowjetischen Soldaten nicht ein fremdes, sondern das eigene Land verteidigten. Ebenfalls bemängelt wird, dass im Spiel immer wieder die Rede davon ist, dass die Soldaten keine Wahl gehabt hätten. Laut Baženov gab es durchaus eine Wahl, nämlich die zwischen Kampf und Unterwerfung, wobei letzteres eine Terrorherrschaft der Nationalsozialisten mit Deportationen in Konzentrationslager zur Folge gehabt hätte. Die Frage der Wahl sei also eine rhetorische und es sei nicht nachvollziehbar, wieso die Soldaten so dargestellt werden, als wollten sie lieber vor dem Feind fortlaufen. Natürlich hätte die Bevölkerung lieber Frieden gewollt, doch diese Option war nicht vorhanden, also kämpfte man mit großem Willen gegen den Feind. Baženov macht sich zudem lustig über Isakovichs Schock darüber, dass kapitulierende Deutsche erschossen wurden: „Poor Nazis, who burnt the villages and exterminated the people of the Soviet Union.“ Der Protagonist wird in seinen Augen also zu einem jammernden Schwächling, der Sympathien für die falsche Seite entwickelt.

Es geht hier wieder um die Frage der Motivation der Kämpfenden. Angesichts des vorherrschenden Narrativs des heimtückischen Überfalls der Deutschen und ihrer Verbrechen in der Sowjetunion sowie des verinnerlichten Patriotismus der Bevölkerung dürften die Kritiker also in erster Linie von intrinsischen Motiven ausgehen. In der Tat ist die Kriegswahrnehmung in *CoH2* sehr einseitig, da praktisch nur extrinsische Motive die Kampfwilligkeit erklären

224 Galénkin: Post o(b)suždenija Company of Heroes 2 (24.11.2013). (Sämtliche Widergaben russischer Zitate sind eigene Übersetzungen.)

(vgl. [Kapitel 3.1](#)). Die unterschiedlichen Bilder, die jeweils die Vielzahl an Motiven nicht anerkennen und intrinsische und extrinsische Beweggründe nicht miteinander vereinbaren lassen, führen unweigerlich zu einer Ablehnung des jeweils anderen Narrativs. Dass für die russischen Kritiker intrinsische Motive prinzipiell dominieren, entspricht nicht nur dem Geschichtsbild, das sich auf die Heldenhaftigkeit und den Sieg konzentriert und dabei negative Aspekte und Repression verdrängt. Es könnte auch ein Resultat der patriotischen Jugenderziehung sein, für die nicht zuletzt ebenfalls die Erinnerungskultur als Grundlage dient (vgl. auch [Kapitel 4.1](#)).²²⁵ Der fehlende Patriotismus der Figuren in *CoH2* dürfte als überaus befremdend wahrgenommen werden.

Keine Helden: Der Protagonist Isakovich sowie auch einige andere Charaktere sind in Baženovs Augen Schwächlinge, da sie dem Krieg lieber aus dem Weg gehen würden und sie den Tod zahlreicher Kameraden und das Töten anderer nicht verkrafteten. Isakovichs Bedenken, der Preis für den Sieg sei viel zu hoch gewesen, quittiert der Blogger damit, dass es keinen anderen Weg gegeben hätte, als Menschen zu opfern. Im Krieg würden Soldaten töten und sterben, damit müsse jeder klar kommen. Immer wieder wird Isakovich dabei mit einem kleinen Mädchen verglichen, das ebenfalls gerne Tagebuch schreibt. „Did the main character play with dolls?“ fragt Baženov als Isakovich wiederholt kritisiert, dass so viele in den Tod geschickt worden seien. Die Verteidigung des Heimatlandes sei nun mal damit verbunden, dass Menschen ums Leben kommen. Dass Isakovich wie auch viele andere Figuren mit der Kriegssituation nicht fertigwerden, wird dabei vor allem als „Rumnörgeln“ interpretiert. Baženov schlägt deshalb vor, das Spiel besser „*Company of Pussies in the Basement*“ zu nennen, da von tapferen und opferbereiten Helden nicht die Rede sein könne. Dabei geht er nicht darauf ein, dass die Entwickler Isakovich durchaus als Helden darstellen, nämlich insofern, als er sich gegen die Brutalitäten des Systems zur Wehr setzt und dafür sein eigenes Leben gefährdet. Doch für den russischen Kritiker funktioniert diese Art von Heldentum nicht. Im Gegenteil. Für ihn scheint es vielmehr nicht nachvollziehbar, dass sich Isakovich auflehnt, anstatt mit Elan gegen die Deutschen zu kämpfen. Die entworfene Heldenrolle wird also abgelehnt, während gleichzeitig auch die Opferrolle auf Unverständnis stößt. Isakovich als Opfer des Systems und nicht als Opfer des deutschen Überfalls scheint nicht aufzugehen. Ebenfalls kann die Traumatisierung aus dieser

225 Vgl. Makhotina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat, 100.

Perspektive nicht im Geringsten nachvollzogen werden. Das zeigt sich unter anderem darin, dass sich „Bad Comedian“ immer wieder über das „Heulen“ lustig macht.

Die Helden-Konstruktion ist ein zentrales Element der offiziellen Erinnerungskultur. An ihr gearbeitet wurde schon kurz nach Kriegsende, zum Beispiel mittels der Publikation von Briefen. Allerdings gelangten nur Dokumente von *Helden der Sowjetunion* an die Öffentlichkeit. Als Held galt, wer große Opferbereitschaft für den Sieg und Loyalität zur Sowjetmacht zeigte sowie eine passende ethnische und soziale Herkunft vorweisen konnte. Nur diese Helden waren erinnerungs- und verehrungswürdig und überlebten deshalb bis in die Gegenwart.²²⁶ Über Traumata wurde nach dem Krieg nicht gesprochen, psychische Folgeschäden blieben ein Tabu-Thema, denn die Heldenerzählung sollte dadurch nicht hinterfragt werden.²²⁷ Ähnlich verhielt es sich mit „sichtbar geschädigten“ Kriegsinvaliden, die noch offensichtlicher als gebrochene Veteranen an die Hässlichkeit des Krieges erinnerten (vgl. [Kapitel 4.1](#)). Die Kontinuität des Heldenkults seit der Sowjetzeit zeigt sich in der aktuellen Geschichtspolitik zum Beispiel im Errichten von zahlreichen Gedenkstätten, die an die tapferen Gefallenen des Krieges erinnern sollen.²²⁸ Auch wird in der offiziellen Erinnerungskultur der Ruhm in Verbindung mit dem Militär gepflegt. Die Verknüpfung von Kriegsheroismus und dem Dienen in der Armee soll nicht zuletzt junge Menschen für den Militärdienst begeistern können.²²⁹ Eine kritische Armee- und Kriegsdarstellung wäre in diesem Sinne kontraproduktiv und wird deshalb nicht gefördert. In dieses patriotische Heldenbild passt keiner, der an dem Krieg und seinen Folgen zerbrochen ist, weshalb wohl ein traumatisierter Kriegsteilnehmer wie Isakovich im kulturellen Gedächtnis auch nicht mit dem glorreichen Sieg in Verbindung gebracht werden kann. Der Opferdiskurs, der im Rahmen der Erinnerung an den Großen Vaterländischen Krieg geführt wird, beschränkt sich auf das Leiden, das der Bevölkerung von der Wehrmacht zugefügt wurde. Allerdings machen das Ertragen von Leid und das Sich-Wehren aus passiven Opfern wieder aktive Helden. Prominentes Beispiel dafür ist die Erinnerung an die Leningrader Blockade. Die Blockadeopfer wurden als Verteidiger

226 Vgl. Makhotina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat, 90.

227 Vgl. Makhotina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat, 88.

228 Vgl. Makhotina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat, 91.

229 Vgl. Scherrer: Sowjetunion/Russland 651.

der Stadt kollektiv zu Helden erklärt. Sie hätten bis zum Tod ihre Würde bewahrt. Als zentrales Element des kollektiven Gedächtnisses Russlands hält sich auch dieses Bild bis heute.²³⁰ Wenn also selbst „richtige“ Opfer zu Heldentaten und einem würdevollen Auftreten in der Lage sind, kann ein vom Krieg gezeichneter Isakovich nur ein Schwächling und kein Held sein.

Der Fokus liegt auf den negativen Aspekten des Kriegs, anstatt auf dem Gesamtbild: Dieser Punkt kann als Zusammenfassung der ganzen Kritik stehen. Die Frage, warum die negativen Aspekte einen derart schweren Zugang zum kulturellen Gedächtnis haben, wurde bereits mehrmals behandelt (vgl. [Kapitel 4.1](#)). Der folgende Abschnitt beschäftigt sich deshalb auch stärker mit der Frage, wie mit den Gräueln des Kriegs, die in *CoH2* in der Tat etwas unverhältnismäßig auftreten mögen, in der Kritik umgegangen wird. Bezeichnend für diesen Umgang ist eine bestimmte Formulierung des „Bad Comedian“: „But Relic [das Entwicklerstudio], following the cause of Goebbels, dwells on petty negative things, missing the big picture.“ Die Aussage ist verknüpft mit dem Unverständnis darüber, weshalb in *CoH* und seinen Erweiterungen keine Verbrechen gezeigt wurden, obwohl solche von allen Nationen und nicht nur der Sowjetunion begangen wurden. Dass die „negativen Dinge“ als läppisch bezeichnet werden, rührt daher, dass sie jeweils relativiert werden. Dass alles nicht ganz so schlimm gewesen sei, wie *Relic Entertainment* es darstellt, ist die Kernaussage von Baženovs Videos, die im gleichen Stil von anderen Spielern in Foren und weiteren Social Media aufgegriffen wurde:

Marat Šagiachmetov (29.07.2014): Aber ich sage nicht, dass es nicht schreckliche Leute gab, die Soldaten in den sicheren Tod schickten, aber wie man so sagt: „In jeder Familie gibt es schwarze Schafe.“²³¹

Relativiert werden Taten im Video von „Bad Comedian“ mit Vergleichen mit anderen Kriegsakteuren. So wird der Satz im Einleitungstext zur zweiten Mission kritisiert, in dem Stalin dafür verantwortlich gemacht wird, tausende von Soldaten in den Tod geschickt zu haben. Baženov weist einmal mehr darauf hin, dass ein Krieg seiner Logik zufolge Menschenleben fordere und dass Roosevelt, Churchill und Hitler ihr Volk genauso in den Tod geschickt hätten. Die Dokt-

230 Vgl. Ganzenmüller: Identitätsstiftung und Tauerarbeit, 273 u. 283.

231 Kommentar auf: Bad Comedian: Company of Heroes 2 (24.11.2014).

rin, dass Soldaten ersetzbar sind und schnell geopfert werden, sei keine spezifisch russische gewesen. Besonders ausführlich widmet er sich der Darstellung der Schlacht um Stalingrad. Die Vorstellung, dass es zu wenig Waffen und Munition gab, sei nicht komplett falsch, es sei aber darauf zurückzuführen, dass die Sowjetunion überrascht und auf den Blitzkrieg nicht vorbereitet gewesen sei. Die Schuld liegt laut Baženov also beim heimtückischen Überfall und nicht bei Fehlern der Sowjetführung. Auch der Befehl Nr. 227 sei weniger dramatisch als es die Entwickler glauben ließen. Um einen Aggressor wie Deutschland besiegen zu können, sei absolute Disziplin notwendig gewesen. Es sei deshalb nachvollziehbar, weshalb es Anordnungen gab, die verhindern sollten, dass Soldaten zu tausenden vom Schlachtfeld flüchteten. Stalins Befehl würde sich auch nicht erheblich von den Artikeln zu Feigheit und Desertion des amerikanischen Militärgesetzbuches *Uniform Code of Military Justice* unterscheiden. Die Besonderheit des Befehls Nr. 227, nämlich der Einsatz von Blockadeeinheiten, sei in *CoH2* unlogisch und nicht wahrheitsgemäß dargestellt. Exekutionen im Zusammenhang mit dem Befehl hätte es gegeben, jedoch nicht während des Gefechts, sondern davor oder danach. Außerdem relativiert Baženov die Bedeutung dieser Exekutionen, indem er Zahlen nennt: 158.000 exekutierte Armeeingehörige würde zwar nach einer hohen Zahl klingen, es sei jedoch im Vergleich zur Gesamtheit an mobilisierten Männern und Frauen ein verschwindend kleiner Anteil von 0,4 Prozent. Es sei deshalb nicht zu rechtfertigen, dass die Entwickler diesem Kapitel der Geschichte derart viel Gewicht einräumten und es in keinen vernünftigen Zusammenhang setzten. Ähnliche Argumente finden sich bei der Kritik an der Szene, in der ein NKVD-Kommissar die verbündeten polnischen Partisanen erschießt. Die Erklärung dafür, nämlich dass die kapitalistischen Polen nach Kriegsende zum neuen Feind der Sowjetunion werden würden, sei unlogisch. Die vom Krieg gezeichneten Polen würden gewiss nicht in einen Krieg mit einem Land treten, das zuvor schon das starke Deutschland zerschlagen hatte. Auffällig ist hier, dass Baženov den Sieg als gegeben hinnimmt und davon ausgeht, dass die UdSSR nach dem Krieg stärker war denn je. Auch spricht er davon, dass es die Sowjetunion war, die Deutschland besiegte, die Bündnispartner werden nicht erwähnt. Er bemängelt weiter, dass die Aufmerksamkeit des Spielers wieder auf eine verbrecherische Handlung gelenkt wird und nicht etwa auf die Tatsache, dass gut 600.000 sowjetische Soldaten bei der Befreiung Polens ihr Leben ließen. Obwohl es naheliegend wäre, im Zusammenhang mit

den polnisch-sowjetischen Beziehungen während des Zweiten Weltkriegs das Massaker von Katyn zu assoziieren, bleibt dieses in der Kritik unerwähnt. Es ist davon auszugehen, dass die beschriebene Szene genau daran erinnern sollte, doch auch hier werden die Verbrechen als Einzelfälle bezeichnet, die sich zudem bei allen Kriegsbeteiligten fänden. Als weitaus harmloser als im Spiel dargestellt bezeichnet Baženov auch die Strafbataillone („štrafbaty“). Dass Isakovich seine Zwangsversetzung in ein solches mit einer Todesstrafe gleichsetzt, sei maßlos übertrieben. Natürlich seien Strafbataillone an gefährlicheren Positionen eingesetzt worden und die Bedingungen sicherlich schlechter gewesen als in anderen Einheiten. Doch die Einsatzdauer hätte nur ein paar Monate betragen und der Disziplinierung und nicht der Tötung von Soldaten gedient. Auch sei es in jeder Armee normal, dass diejenigen, die sich Befehlen widersetzen, mit Strafen zu rechnen hatten. Alleine mit der Erwähnung der „štrafbaty“ würden die Spielentwickler wieder allein auf die Verbrecher hinweisen und dabei nicht anerkennen, dass Millionen von Soldaten sich nichts hatten zu Schulden kommen lassen.

Das Bagatellisieren der beschriebenen Taten wurde bereits mit der aktuellen Haltung der Gesellschaft zu Stalin angesprochen. Sie werden zwar verurteilt, aber gleichzeitig mit der Begründung relativiert, sie seien notwendig gewesen, um einen Sieg zu gewährleisten. Der Zweck heiligte also bis zu einem gewissen Grad die Mittel – ein Verständnis, mit dem die Erinnerung an die Repression während und auch nach dem Krieg verblasst (vgl. [Kapitel 4.1](#)). Die „weißen Flecken“, wie zum Beispiel der Terror gegen die Armeeführung, Stalins strategische Fehler in der Verteidigungs- und Außenpolitik oder die Befehle Nr. 227 und 270,²³² denen Anfang der neunziger Jahre eine große Aufmerksamkeit geschenkt wurde, verlieren heute wieder an Bedeutung, wie die Kritik von „Bad Comedian“ bestätigt. Nicht nur Katyn bleibt trotz des naheliegenden Zusammenhangs unerwähnt. Auch die mangelnde Vorbereitung auf den Krieg wird nicht mit Entscheidungen und Fehlern auf Seiten der Sowjetunion in Verbindung gebracht, sondern nur mit dem überraschenden Angriff. So geht Baženov auch nicht darauf ein, dass zwischen 1937 und 1941 rund 55.000 Armeeingehörige „Säuberungen“ zum Opfer fielen – Armeeingehörige, die bei Kriegsausbruch spürbar fehlten.²³³

232 Vgl. Hösler: Der „Große Vaterländische Krieg“, 238.

233 Vgl. Hösler: Der „Große Vaterländische Krieg“, 238.

Neben dem positiven Siegesnarrativ, das negative Kriegserlebnisse ausblendet, mag ein weiterer Grund für das Verharmlosen das Fehlen der Dimension der Verantwortung in der offiziellen Erinnerungskultur sein. Während sich beispielsweise Deutschland noch immer ein gewisses Schuldempfinden nach außen trägt und größten Wert auf „political correctness“ legt, ist in Russland die Verantwortlichkeit kein – oder zumindest kein nennenswerter – Bestandteil der Erinnerung.²³⁴ Kritiker wie Baženov scheinen sich bei der Anprangerung der Verbrechen im Spiel in eine Ecke gedrängt zu fühlen, weshalb der Ton schnell aggressiv und beleidigend wird und nicht selten unter die Gürtellinie rutscht. Dafür verantwortlich könnte durchaus sein, dass sie den Umgang mit einer derartigen Kritik an der eigenen Geschichte nicht gewohnt sind. Denn eine heftige Reaktion ruft jede kritische Darstellung hervor – egal ob diese nun wirklich nicht der Wahrheit entspricht oder gut recherchiert ist und auf reale historische Begebenheiten zurückgeht.

Geschichtsverfälschung und Geschichtsentweihung: Der Tenor der Kritiken ist, dass die Geschichte grundsätzlich verfälscht dargestellt würde. Dahinter stehe nicht einfach ein anderes Geschichtsbild mit einem anderen Fokus, sondern ein falsches Geschichtsbild mit falschem Fokus. Verfälscht würde die Geschichte nicht nur der Dramatik und Spannung wegen, sondern vor allem auch zum Zweck antirussischer Propaganda. Verfälschungen und Klischees würden dabei regelrecht zu einer Entweihung der Geschichte des Landes führen, was von vielen als persönlicher Angriff wahrgenommen wird:

BorisTheBlade (24.07.2013): This is false, anti-Soviet, anti-Russian game that has nothing to do with the real history! It offends the memory of the entire Soviet people (at the moment all the people living in the former Soviet Union), who sacrificed their lives and fought for their motherland, their country, their people, their relatives.

Sanya6421 (24.07.2013): The story is not true and is a complete falsification of the history of Russia and its methods of warfare. The Soviet soldiers did not burn the civilian population of the Russia. Detachments did not shoot the retreating soldiers, and were engaged in catching deserters. Russia won the war and not the detachments of the NKVD, and solidarity and heroism of the population. The people who wrote the

234 Vgl. Scherrer: *Erinnern und Vergessen*, 39.

story, totally unaware of the history of the country, about which they were writing this story.

iVodyanov (26.07.2013): Its lies about my history. Lies and illogicality in every detail: scenario, facts, quotes everything.²³⁵

Um die Falschheit der Darstellung zu beweisen, macht „Bad Comedian“ auf die historischen Ungereimtheiten aufmerksam. Zahlen und dergleichen, die er zur Relativierung von Vorkommnissen nutzt (wie zum Beispiel die Massenexekutionen), sind Wikipedia-Artikeln entnommen. Bei anderen „Beweisen“, zum Beispiel bei Zitaten, ist nicht ersichtlich, woher die Informationen stammen. Zu den Ungereimtheiten, die gut nachzuvollziehen sind, gehören beispielsweise der unlogische Name des Hauptcharakters, der Verweis darauf, dass die Stalingrad-Szenen nicht auf wissenschaftliche Quellen, sondern auf den Film *Enemy at the Gates* zurückgehen oder dass ein Zitat vom sowjetischen Heerführer Aleksandr Michajlovič Vasilevskij im Einleitungstext aus dem Kontext gerissen sei und sich auf die zaristische Armee 1917 und nicht die Rote Armee im Zweiten Weltkrieg beziehe. Auch die Erschießung des Soldaten, der sich einem Befehl widersetzt, um Isakovich zu helfen, sei undenkbar, da die Rettung eines Offiziers grundsätzlich belohnt worden sei. Solche Szenen seien also fern von jeder Logik. Mit Bildern aus dem Film, dem kompletten Zitat oder rot eingekreisten Zahlen aus den Enzyklopädie-Einträgen kann sich Baženov eine gewisse Glaubwürdigkeit verschaffen, was auch seine weiteren, weniger gut nachvollziehbaren und teilweise überhaupt nicht belegten Demontagen des in *CoH2* vertretenen Geschichtsbildes glaubhaft macht. So wehrt er sich gegen die unmoralische Aufgabe für den Spieler, Häuser und Felder in Brand zu setzen, in denen sich noch Zivilisten, beziehungsweise eigene Soldaten befinden, mit der dezidierten Aussage, Zivilisten seien bei der Taktik der „Verbrannten Erde“ immer zuerst evakuiert worden und nie zu Schaden gekommen. Auch sei es unlogisch, eigene Leute dafür zu opfern. Eine weitere historische Inkorrektheit sei, dass ein NKVD-Kommissar plötzlich das Kommando in der Roten Armee übernimmt, obwohl er dort eigentlich keine Befehlsgewalt hätte. Auch Grossmans Tagebuch sei als Quelle und Inspiration fälschlich genutzt worden. So stehe bei Grossman nichts darüber, dass sich zurückziehende Soldaten in Stalingrad mit Maschinengewehren erschossen wurden. Weiter sei es unlogisch, Grossman als Vorbild für Isakovich zu nehmen, da ersterer nicht verurteilt

235 Company of Heroes 2. User Reviews (24.11.2014).

wurde – dass er jedoch Repressionen ausgesetzt war, indem er beispielsweise nicht publizieren durfte und sein kritischer Roman *Leben und Schicksal* (*Žizn' i sud'ba*) in der Sowjetunion erst 1988 im Zuge der Glasnost-Politik Gorbačëvs erschien,²³⁶ lässt Baženov aus.

Die Problematik, die sich für Spieler beim Vergleich von Spiel und Kritik ergibt, ist, dass Aussage gegen Aussage steht. Weder die Entwickler noch Baženov belegen ihre Darstellungen so, dass ohne eigenes Recherchieren klar wird, wer sich an historische Fakten hält und wer lediglich Behauptungen aufstellt. „Geglaubt“ wird also dem Bild, das den persönlichen Interessen und Vorstellungen am nächsten kommt. Es ist davon auszugehen, dass es zu den stärksten persönlichen Interessen gehört, die eigene Geschichte nicht entweiht zu sehen. Eine solche Entweihung erzeuge die Geschichte in *CoH2* laut „Bad Comedian“ nicht nur durch die negative und verfälschte Darstellung der Sowjetunion und der Ereignisse an der Ostfront, sondern auch durch Klischees und die Degradierung der Leistung der Roten Armee. Auch Galénkin geht in seinem Blog darauf ein:

Sowjetische Soldaten nehmen trotz grausamster Unterversorgung (entspricht nicht der Wahrheit) Stalingrad ein, sie erschießen Gefangene, verbrennen ihre eigenen Kämpfer bei lebendigem Leib, sprengen Kameraden in die Luft und dann stecken sie noch, wie könnte es auch anders sein, Offiziere in den Gulag.²³⁷

Zu den Klischees zählt Baženov neben Isakovichs Inhaftierung im Gulag auch den kalten Winter. Die Vorstellung vom „General Winter“, der der Armee half, die Wehrmacht zurückzudrängen und so die Wende im Krieg brachte, sei absurd und bringt den Entwicklern den Vorwurf ein, sie hätten ihr Geschichtswissen wohl von ihren Facebook-Freunden. Er geht jedoch nicht darauf ein, dass der Spielmechanismus in den Wintermissionen so ausgelegt ist, dass stets eigene Soldaten erfrieren oder darauf, dass Isakovich sagt, es sei reines Glück gewesen, dass der Kälte mehr Deutsche als Sowjets zum Opfer fielen.

Auch die letzte Mission mindere die Leistung der Sowjetunion. So schlussfolgert Isakovich, dass die Einnahme des Reichstages sinnlos gewesen und zu viele Menschen für ein Foto gestorben seien. Das Herabsetzen des Einmarsches

236 Vgl. Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle, 528.

237 Galénkin: Post o(b)suždenija Company of Heroes 2 (24.11.2013).

in Berlin und dass dieser damit ins Lächerliche gezogen wird, prangert auch ein Artikel auf der Website des staatlichen russischen Fernsehsenders *Pervij Kanal* an:

Also dafür kämpften und starben mehrere zehn Millionen Menschen. Der Logik der Autoren des Spiels folgend, taten sie dies nur, um sich fotografieren zu lassen und dann wahrscheinlich das Foto auf Facebook hochzuladen. Dabei ist es nicht wichtig, dass es noch keine Computer oder soziale Seiten gab, denn wen interessiert hier schon die historische Genauigkeit?²³⁸

Das wichtigste historische Ereignis und die identitätsstiftende Erinnerung an den Sieg werden also klar degradiert. Nicht die Stärke, Tapferkeit und das Durchhaltevermögen der Armee und der Bevölkerung alleine führten in dieser Logik zum Sieg, sondern auch die Umstände in der Natur. Die Einnahme des Reichstages als symbolischer Akt für den Sieg über Deutschland verkommt zu einer kritisch zu betrachtenden Selbstinszenierung. Auch hier können einmal mehr die Darstellung und damit einhergehende Interpretation des Krieges nicht mit dem beschriebenen Siegesnarrativ in Einklang gebracht werden. Gerade die starke Identifikation der Gesellschaft mit der Geschichte vom Sieg führt dazu, dass eine Kritik oder eine andere, möglicherweise auch verfälschte, Darstellung dieser Geschichte einem Angriff auf die eigene Identität gleichkommt. Diese Konfrontation auf einer persönlichen, emotionalen Ebene erklärt die sehr aggressive Debatte, die zum Beispiel in den Kommentaren zu Baženovs Video auf Youtube geführt wird.

Vergleich der Entwickler mit Nationalsozialisten: Beleidigungen und grobe Anschuldigungen sind also fester Bestandteil nicht nur der anonymen Kommentare, sondern auch der Clips von „Bad Comedian“. Die propagandistische Darstellung der Ostfront in *CoH2* erinnere ihm zufolge an die antisowjetische Propaganda der Nationalsozialisten, weshalb man auch das Entwicklerstudio mit Nazis gleichsetzen könne. Damit ist kein weiterer Kritikpunkt angesprochen, dafür aber eine Rhetorik, die nicht unkommentiert gelassen werden kann, da auch sie über den Umgang mit Geschichtsbildern Aufschluss gibt.

238 Brajnin: Komp'juternaja versija vojny s fašistami ob'edinila mnogich gejmerov protiv razrabotčikov (15.12.2014).

Fast nach jedem aufgezählten Kritikpunkt folgt das Fazit, dass es sich bei *Relic Entertainment* um die Söhne und Töchter Joseph Goebbels' handle, die seine Arbeit weiterführten: „*Relic Entertainment* demonstrated that the cause of Goebbels lives on.“ Dieser würde bei Betrachtung der Arbeit aus der Hölle heraus applaudieren. Baženov ergänzt das *Relic*-Logo mit einem Hakenkreuz oder verwandelt das Wort „Relic“ in „Reich“, um seinen Standpunkt weiter zu unterstreichen. Die Szene, in denen die Häuser mit Zivilisten angezündet werden müssen, sei genauso unmoralisch, wie wenn die Aufgabe eines Spiels darin bestehen würde, ein Konzentrationslager zu verwalten, in dem man Kinder töten müsse, um zum Ziel zu gelangen. Immer dann, wenn das Spiel auf eine vermeintlich falsche oder mangelnde Recherche zurückgreift, sieht der Kritiker darin einen Beweis dafür, dass das Drehbuch von Nazis geschrieben wurde, die sich an ihrem Mentor Goebbels orientierten. Während der andauernde Nazivergleich besonders in Deutschland als absolut geschmacklos gelten würde, stößt er in der (wohl in erster Linie russischen) Internetgemeinde, die das Spiel auf *Metacritic* bewertete, auf großen Zuspruch. Baženovs Rhetorik findet sich in zahlreichen Kommentaren in fast demselben Wortlaut wieder:

Kaizer (24.07.2013): This game is a nazi propaganda. Joseph Goebbels applauds to the Relics studio.

Pavel612 (24.07.2013): Debility game, and with it, and the writers are morons and nazis. [...] The creators need to be murdered in for a game, but rather condemned for Nazi propaganda.

DeRain (24.07.2013): Worst game of 2013. Campaign scenario is written by Joseph Goebbels fans. Just another game about terrible russians. Why critic reviews so positive? Shame.²³⁹

Interessant ist bei dieser „Nazi-Debatte“ vor allem, dass das Feindbild, das eigentlich aus der diskutierten Vergangenheit stammt, nicht nur in die heutige Zeit, sondern auch auf eine komplett andere Nationalität in einer anderen – unpolitischen – Funktion übertragen wird. Dass dies zu funktionieren scheint, hat damit zu tun, dass der „Nazismus“ nicht wie in der westlichen Forschung direkt mit der Rassenideologie und der Shoah in Zusammenhang gebracht wird. Vielmehr steht der „Nazi“ als Feind der Sowjetunion für den „deutschen Drang

239 Company of Heroes 2. User Reviews (24.11.2014).

nach Osten“.²⁴⁰ Mit dem Prädikat „Nazi“ wird den Entwicklern also nicht Antisemitismus oder das Streben nach der Auslöschung „niederer“ Rassen vorgeworfen. Es bezieht sich hingegen auf den Angriff auf die Geschichte und Kultur des eigenen Landes, was gleichzeitig Parallelen zur damaligen Propaganda aufweist. Dass die Darstellung negativer Erfahrungen im Großen Vaterländischen Krieg als feindlicher Angriff wahrgenommen wird, hat nicht nur damit zu tun, dass sie stark von der gewohnten nationalen Erinnerungskultur abweicht. Auch das Prinzip „wer nicht für uns ist, ist gegen uns“ spielt bei dem identitätsschaffenden kulturellen Gedächtnis eine Rolle.²⁴¹ Eine kritische Darstellung ist also eine feindliche Darstellung. Der Nazivergleich bestärkt das Feindbild Nordamerika. Da der Sieg als selbstbezogen gehandhabt wird und heute kein Hass auf die ehemaligen Feindesländer herrscht, stellt der Nazivergleich auch keine Verbindung zum aktuellen Deutschland her, das in der Debatte keinerlei Bedeutung hat. Die Kritik und ihre Diskussion widerspiegeln also die antiamerikanische Stimmung, die deutlich ausgeprägter ist als eine antideutsche Haltung.²⁴²

Gerade weil die Debatte auf einer sehr emotionalen Ebene geführt wird und die Anonymität des Internets die Hemmschwelle sinken lässt, kommt es – auch noch nach über einem Jahr nach Verkaufsstart – zu heftigen Wortgefechten. So zum Beispiel auf der Seite des englischsprachigen Videos auf Youtube, wo die Kontroverse aufgrund der sprachlichen Zugänglichkeit einen internationalen Charakter annimmt. Dort dreht sich die Diskussion, oder der Streit, vor allem um die Fragen, welche Seite denn nun ehrenhafter gekämpft hatte, wer die meisten Schandtaten zu verantworten und wer am meisten zum Sieg beigetragen hatte. Wenig überraschend kristallisiert sich dabei vor allem der Antagonismus zwischen Russland und den USA heraus, wobei alle Beteiligte jeweils ihre Heimat verteidigen und beleidigend auf Angriffe auf das eigene Geschichtsbild reagieren. Das bedeutet jedoch nicht, dass sich die (vermutlich meist) russischen Nutzer einig sind und jeder das in [Kapitel 4.1](#) beschriebene Geschichtsbild in seiner reinsten Ausprägung verinnerlicht hätte. Eine ähnlich heftige Debatte findet nämlich auch auf den Seiten mit dem russischsprachigen Video statt. Es gibt durchaus viele (ebenfalls meistens in beleidigendem Ton gehaltene) Stimmen, die Baženovs Art und seine Darstellung der Geschichte kritisieren. Das

240 Vgl. Hösler: Der „Große Vaterländische Krieg“, 245.

241 Vgl. Dubin: Erinnern als staatliche Veranstaltung, 60.

242 Vgl. Gudkov: Die Fesseln des Sieges, 65.

Ausmaß des Online-Streits um das Geschichtsbild in *CoH2* ist kaum zu überblicken. Worauf es sich jedoch lohnt, kurz einzugehen, sind die Bemerkungen dazu, welchen Einfluss dieses Geschichtsbild haben könnte und wie dieser zu bewerten ist. Auf der Youtube-Seite mit dem russischen Clip findet sich zum Beispiel folgender Kommentar: „Das Traurigste ist, dass in 20 Jahren nicht nur die Entwickler des Spiels, sondern auch die ganze Welt so denkt, unsere Schulen inbegriffen...“ (Anton Račkin)²⁴³ Hier schwingt also die Angst mit, die (westlichen) Computerspiele könnten durch ihre große Reichweite irgendwann der ganzen Welt ihre Geschichtsbilder aufdrängen. Eine ähnliche Aussage stammt vom Initiator der Petitionen gegen den Verkauf des Spiels Anton Brežnev, der solche Strategiespiele aus dem Grund als gefährlich betrachtet, weil sie wohl von jungen Leuten den Geschichtsbüchern vorgezogen würden.²⁴⁴

4.3 Zwischenfazit

Die Kontroverse um *CoH2* ist ein gutes Beispiel nicht nur dafür, wie ein Unterhaltungsmedium in Bezug auf sein Geschichtsbild Wellen schlagen und politisiert werden kann, sondern auch dafür, welche Wirkung eine Debatte, die fast ausnahmslos online geführt wird, auf die Gesellschaft außerhalb der virtuellen Welt haben kann. Die Einstellung des Verkaufs des Spiels in Russland und die lancierten Petitionen gegen den Vertrieb auf Online-Plattformen sind dabei nicht die einzigen Reaktionen. Wie einige Nachrichtenseiten berichteten, wurde gar nach einem Vorstoß des Dumaabgeordneten Oleg Micheev auf politischer Ebene ein Gesetz zum Verbot von „Russland und russische Bürger beleidigenden“, „geschichtsverzerrenden“ und „naziverherrlichenden“ Computerspielen in Erwägung gezogen.²⁴⁵ Demnach sollten Zweit-Weltkriegs-Spiele, in denen zum Beispiel auf Seiten Deutschlands gekämpft werden kann, oder in denen man gegen russische Zivilisten vorgehen muss und ein antirussisches Bild vermittelt bekommt – wie eben in *CoH2* – in Russland nicht mehr verkauft werden

243 Kommentar auf: Stlan Nowlan: BadComedian – Company of Heroes 2 (16.12.2014).

244 Vgl. Brajnin: Komp’juternaja versija vojny s fašistami ob’edinila mnogich gejmerov protiv razrabotčikov (15.12.2014).

245 Vgl. Duma Considers Ban on „Pro-Nazi“ Computer Games (17.12.2014).; Malaj: Propagandirujuščie fašizm videoigry zapretjat v Rossii (17.12.2014).; Malaj / Runkevič: Gosduma zapretit antirossijskie videoigry (17.12.2014).

dürfen. Hintergrund ist auch hier wieder die Befürchtung, dass gerade junge Spieler verfälschte Geschichtsbilder verinnerlichen könnten. Die konforme Geschichtsvermittlung als wichtiger Punkt auf der politischen Agenda beschränkt sich also nicht nur auf die Organisation von Feiertagen oder den Lehrplan in Schulen. Als ähnlich beeinflussend werden demnach auch Freizeitmedien erachtet. Ebenfalls wurde die Wichtigkeit der Unterbindung „profaschistischer Propaganda“ mit der „neofaschistischen Machtergreifung“ in der Ukraine in Verbindung gebracht, gegen die es vorzugehen gelte.²⁴⁶ Über den aktuellen Stand – der Gesetzesentwurf wurde im Februar/März 2014 vorbereitet – ist noch nichts bekannt. Einwände gegen das Verbot bezogen sich vor allem darauf, dass es sich bei den kritischen Spielen um Einzelfälle handle und die Vertreter die Problematik von Spielen durchaus selbst beurteilen könnten. Zudem seien Computerspiele als Kunstform zu behandeln und sollten nicht unnötig politisiert werden.²⁴⁷

Damit ist genau die Überlappung verschiedener Dimensionen des Geschichtsbewusstseins angesprochen (vgl. Rösen in [Kapitel 2.2](#)). Während ein Computerspiel in den Augen vieler wohl als ästhetischer Ausdruck eines Geschichtsbildes gilt, sehen die russischen Kritiker eine klar politische Dimension. Nicht nur weil das Spiel Propaganda-Zwecke verfolge, sondern auch, weil der Umgang mit Geschichte, insbesondere dem Großen Vaterländischen Krieg, in Russland auf politischer Ebene eine derart große Rolle spielt. Die staatliche Lenkung des kulturellen Gedächtnisses, das aufgrund der nur noch wenigen lebenden Zeitzeugen das kommunikative Gedächtnis bald vollständig abgelöst hat, ist in Russland um einiges ausgeprägter als in anderen Ländern.

Zurückzuführen ist dies auf das Streben nach der Schaffung eines positiven identitätsstiftenden Narrativs, das Russland nach dem Zerfall der Sowjetunion weiterhin als Supermacht erscheinen lässt. Die sakrale Erinnerung an den Sieg, der dabei den Krieg und seine negativen Konsequenzen tabuisiert, hat sich in den letzten zehn Jahren stark an die Geschichtskultur der sechziger Jahre angeglichen. Dabei geraten die während der Glasnost-Politik Gorbatschows aufgedeckten „weißen Flecken“ zwar nicht in Vergessenheit, sie sind jedoch nicht im offiziellen Geschichtsbewusstsein verankert. Die aktuelle Erinnerungspolitik um-

246 Vgl. Malaj / Runkevič: Gosduma zapretit antirossijskie videoigry (17.12.2014).

247 Vgl. Malaj / Runkevič: Gosduma zapretit antirossijskie videoigry (17.12.2014).

fasst sämtliche Bereiche der Öffentlichkeit, von offiziellen Gedenktagen, populären Medien bis hin zum Geschichtsunterricht. Doch auch breite Teile der Gesellschaft unterstützen das Siegesnarrativ und identifizieren sich mit ihm, weshalb eine negative Darstellung der Ereignisse während des Krieges auch als persönlicher Angriff wahrgenommen wird. Die geäußerte Kritik an *CoH2* ist dafür geradezu ein Paradebeispiel. Sie entspricht genau dem Narrativ, das in Russland dominiert. So passen traumatisierte Kriegsteilnehmer nicht in das klassische Heldenbild und Verbrechen werden zwar anerkannt und verurteilt, aber gleichzeitig mit der Aussage relativiert, bis zu einem gewissen Grad seien sie nötig gewesen, um den Sieg zu erringen. Denn auch die Dimension der Verantwortung oder Reue, die in Deutschland beispielsweise äußerst ausgeprägt ist, fehlt in der offiziellen Erinnerungspolitik. Weitere Kritiken betreffen die Stereotypisierung oder die Motivation der Soldaten, die nicht in erster Linie auf extrinsische Faktoren wie Angst vor dem System zurückzuführen sei, sondern auf intrinsische, wie Patriotismus, Wunsch nach Rache oder die existentielle Notlage. In dieser Lesart degradiert die Darstellung in *CoH2* die Leistung der Sowjetunion im Großen Vaterländischen Krieg und prangert das für Russland bedeutendste und symbolträchtigste Ereignis an. Kommt hinzu, dass es sich nicht um eine Darstellung von Landsleuten handelt, sondern einem amerikanisch geprägten Geschichtsbild entspricht. Die heftige Reaktion dürfte zu einem gewissen Grad auch mit dem Zeitpunkt des Erscheinens des Spiels in Verbindung stehen, da im Zusammenhang mit der Ukraine-Krise die antiamerikanische-antitwestliche Stimmung einen neuen Höhepunkt erreichte.

5. Fazit

In und um *Company of Heroes 2* werden in erster Linie Diskussionen über die historische Richtigkeit von Ereignissen und Handlungen sowie die Korrektheit ihrer Darstellung geführt. Für den Protagonisten Lev Isakovich ist es das erklärte Ziel, die Wahrheit über das Geschehen an der Front im Zweiten Weltkrieg an die Öffentlichkeit zu bringen: Churkin: „Those words will NOT leave this room.“ Isakovich: „You cannot hide the truth forever.“²⁴⁸ Wie diese Wahrheit in Wirklichkeit ausgesehen haben könnte, versuchen auch die Entwickler des Strategiespiels darzustellen. Sie erheben zwar nicht den – unmöglichen – Anspruch, mit dem Spiel die historische Realität abzubilden, versuchen aber dennoch, sich dieser mit einer umfangreichen Recherche anzunähern. Trotz des Bedachts auf historische Korrektheit streitet jedoch auch Game Director Quinn Duffy nicht ab, dass es sich bei den im Spiel dargestellten Ereignissen um die Sichtweise und das Ergebnis der Recherche der Entwickler handelt. Genau darin liegt das Forschungsinteresse der Geschichtswissenschaft an Computerspielen. Historienspiele reproduzieren, produzieren und vermitteln Geschichtsbilder, deren Untersuchung Aufschluss über die Relevanz und die Betrachtung eines historischen Ereignisses in einer Gesellschaft geben kann. Welches Geschichtsbild in einem Videospiel mit historischem Inhalt vertreten wird, ist zum einen abhängig von der Herkunft der Entwickler, die automatisch aus der jeweiligen kollektiven Erinnerung schöpfen, und zum anderen von der Herkunft der Hauptkonsumenten, die ein ihnen vertrautes Geschichtsbild erwarten. Letzteres ist ein bedeutender Faktor für den Erfolg des Spiels auf dem Markt, nicht zuletzt, weil ein Spiel dem Spieler ermöglichen sollte, sich mit der zu spielenden Seite oder den dargestellten Ereignissen zu identifizieren.

248 Gameoxo: *Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 20 Campaign* (13.01.2015).

Ungeachtet des Entwicklungsstandorts Kanada und amerikanisch-westlicher Ausrichtung behandelt die Einzelspieler-Kampagne von *CoH2* ausschließlich die Ostfront und wird auf der Seite der Sowjetunion gespielt. Der Heroismus, das Pathos und die beschönigte Kriegsdarstellung im ersten Teil der Spiele-Serie, in dem amerikanische Einheiten Frankreich befreien, hätte in *CoH2* kaum funktioniert. Denn das Bild der Tapferkeit und Heldenhaftigkeit der Soldaten im Zweiten Weltkrieg ist tief in der amerikanischen Gesellschaft verankert und bildet einen wichtigen Grundstein ihrer Wertvorstellungen. Da diese Darstellung dem amerikanischen Bild vorbehalten ist, hätte ein Übertragen desselben Heroismus auf die Ostfront und die Sowjetunion bei der Zielgruppe wohl negative Reaktionen ausgelöst. Der Protagonist wird also nicht zum Kriegshelden, sondern zeichnet sich aus durch seinen Kampf gegen das System, das sich als der wahre Feind entpuppt. Der Antrieb zu kämpfen liegt nicht in der Tapferkeit und der Opferbereitschaft der Soldaten, sondern in ihrer Angst vor den Konsequenzen bei Nichtbefolgen der Befehle. So hinterlassen dann auch die Geschehnisse an der Front bei der Hauptfigur keine Erinnerung an glorreiche Siegeszüge, sondern Traumata.

Diese Darstellung geht zurück auf eine weitreichende Recherche, die einem hohen Authentizitätsanspruch gerecht werden wollte, ist aber gleichzeitig sehr selektiv, indem sie auf die Verbrechen und Gräueltaten im Krieg fokussiert und auf einer rein westlichen Historiographie aufbaut. Das Bild des brutalen Kriegsschauplatzes, auf dem das repressive System für Armeeangehörige zu einem weiteren gnadenlosen Gegner wird, ist in *CoH2* nicht nur die Basis für die Story. Weiter wird es direkt in Ton, Bild und die Spielmechanik des Gameplays integriert und so für den Spieler erfahrbar gemacht. Das vertretene Geschichtsbild erfüllt nicht nur gewisse Erwartungshaltungen, es hebt sich durch seine untypische Perspektive auch von anderen Kriegsspielen seiner Art ab. Dies, verbunden mit einer hohen Produktionsqualität des Spiels an sich, brachte dem Spiel in den USA und Europa gute Kritiken ein. Die negative Stereotypisierung wird zwar durchaus auch bemängelt, doch tritt sie in Anbetracht des ansprechenden Missionsdesigns oder des Spielspaßes in den Hintergrund.

Der Diskurs um *CoH2* bezieht sich also in den USA und Europa auf das Spiel als Unterhaltungsmedium und ästhetisches Produkt. Anders ist dies bei der Debatte, die in Russland geführt wird der Fall, wo die ästhetische Dimension von einer klar politischen überdeckt wird. Diskutiert wurden und werden nicht das

Gameplay, die Grafik, die Missionen oder die Strategiemöglichkeiten des Spiels, sondern nur die Story und damit das dargestellte Geschichtsbild und die Absicht, die hinter der Vermittlung dieses Bildes steht. Warum die Rezeption und Reaktion in Russland eine derart andere ist, hat mit der Erinnerungskultur des Landes und der kollektiven Erinnerung an den Krieg, die mit dessen Darstellung in *CoH2* nicht vereinbar ist, zu tun.

Der Sieg des „Großen Vaterländischen Krieges“ ist die zentrale positive Stütze der russischen Identität. Das Aufrechterhalten oder Neuformieren einer Identität war nach dem Zerfall der Sowjetunion 1991 und dem Zusammenbruch des ideologisch stabilen Systems für das nationale Bewusstsein von großer Wichtigkeit. Damit soll nicht zuletzt an den Status der Supermacht erinnert werden, der sowohl dem inneren Selbstbewusstsein wie auch dem Auftreten auf dem internationalen Parkett Auftrieb verleiht. Die positive Erinnerung ist eines der Mittel, um die Legitimität der Regierung und des Systems zu stärken. Eine Legitimität, die mit den Ernüchterungen und Enttäuschungen, die auf die Politik der Perestrojka Ende der achtziger Jahre folgte, stark ins Wanken geriet. Erinnerung wird in Russland deshalb zu einer höchst politischen Angelegenheit, das heißt, der Staat übt größeren Einfluss auf das kollektive Gedächtnis aus, als dies in vielen anderen Nationen der Fall ist. Unter der Regierung Gorbatschov wurde der Siegesmythos zwar relativiert, indem sogenannte „weiße Flecken“ aufgedeckt wurden, die, in der sowjetischen Geschichtspolitik verdrängte, negative Ereignisse und Erfahrungen wie Kriegsverbrechen, Repressionen gegen die Bevölkerung, strategische Fehler Stalins oder die Befehle Nr. 227 und 270 an die Öffentlichkeit und ins Gespräch brachten. Doch diese Neu- und Umbewertungen der Erinnerung an den „Großen Vaterländischen Krieg“ konnten das kollektive Gedächtnis nicht nachhaltig ändern und verloren bereits Mitte der neunziger Jahre an Wirkungskraft. So nährte die Regierung unter El'cin mit der Errichtung von Denkmälern oder einer opulenten Parade am 9. Mai zum 50. Jahrestag des Sieges wieder von offizieller Seite aus die Erinnerung an den Sieg.

Um einiges aggressiver und symbolisch noch aufgeladener präsentiert sich die Erinnerungspolitik der letzten zehn Jahre unter der von Putin geprägten Regierung. Ähnlich wie in den sechziger und siebziger Jahren steht wieder der glorreiche Sieg und nicht der Krieg und seine Brutalitäten und Konsequenzen im Zentrum und gilt in der Bevölkerung als das wichtigste – positive – Ereignis

des letzten Jahrhunderts. Dass das Geschichtsbild in hohem Grad staatlich gelenkt wird, ist nicht nur über die geschaffenen Erinnerungsorte wie Helden-Gedenkstätten oder Feiertage erkennbar, sondern offenbart sich beispielsweise auch im staatlich bestimmten Geschichtslehrplan für Schulen. Auch populäre Medien wie Film, Fernsehen, Literatur oder Computerspiele fördern ein simplifiziertes Kriegsbild, das den Sieg sakralisiert und Gräueltaten oder Fehler und Verbrechen auf sowjetischer Seite ausblendet oder zumindest relativiert. Eine Elite, die ein alternatives Geschichtsbild anbietet, gibt es nicht. Organisationen wie *Memorial*, die sich um eine unabhängige Aufarbeitung der Geschichte bemühen, sind der Politik gegenüber zu schwach, um den Siegesmythos zu dekonstruieren.

Dass das offizielle Geschichtsbild derart dominiert, ist nicht nur auf die rigide Erinnerungspolitik zurückzuführen, sondern auch darauf, dass es nur noch wenige lebende Zeitzeugen gibt. Das bedeutet, dass die jüngeren Generationen auf die Narration des Staates und nicht mehr auf die der Familie angewiesen sind. Das kulturelle Gedächtnis, das sich um einiges besser lenken lässt, hat also das kommunikative Gedächtnis, das auf die persönliche Erinnerung zurückgeht, schon beinahe vollständig abgelöst. Es kommt hinzu, dass die offizielle Geschichtspolitik auch deshalb Erfolg hat, weil sie bei dem Großteil der Gesellschaft auf fruchtbaren Boden trifft – der Wunsch nach der positiven Erinnerung, die den Nationalstolz fördert, also durchaus vorhanden ist. Die Reaktion auf *CoH2* in Russland kann als konkretes Beispiel dafür gelesen werden, wie stark verankert und politisch aufgeladen diese positive Erinnerung beim Großteil der Gesellschaft ist.

Die Kritik bezieht sich genau auf die dem vorherrschenden Geschichtsbild entgegengesetzten Darstellungen im Spiel, die entsprechend nicht nur als Geschichtsverfälschungen, sondern auch als Angriff auf die individuelle und vor allem nationale Identität wahrgenommen werden. Welche Aspekte genau als problematisch wahrgenommen werden, handelt der Blogger Evgenij Baženov in einem Video ab, das er kurz nach Erscheinen des Spiels im Juli 2013 zuerst auf seiner Plattform auf Russisch und dann in derselben Form auf Englisch auf Youtube online stellte. Diese Videos sind insofern wichtig, als sie ausschlaggebend waren für den darauf folgenden „Shitstorm“ im Internet, der schließlich den russischen Publisher dazu veranlasste, *CoH2* in Russland und den GUS-Staaten vom Markt zu nehmen.

Scharf kritisiert wird zum Beispiel das Fehlen von Kriegshelden, die sich ohne zu zögern gerne für das Mutterland opfern oder der Fokus auf die Kriegsverbrechen und Traumata, die den Sieg verblassen lassen. Ersteres hat in erster Linie mit der Frage nach der Motivation der Kämpfenden zu tun. Während das Spiel suggeriert, dass extrinsische Gründe – wie die Angst vor den Konsequenzen bei Nichtbefolgen von Befehlen – für den Kampfgeist verantwortlich waren, sind es in der russischen Erinnerung intrinsische Motive. Der plötzliche und brutale Angriff auf die eigene Heimat, also die existentielle Notlage und der innere Wille, den eigenen Boden zu verteidigen, waren dabei ausschlaggebend für das ausdauernde Kämpfen an der Front. Die Brutalitäten des Krieges wie auch des stalinistischen Systems streitet der Blogger zwar nicht ab, er relativiert und verharmlost sie jedoch damit, dass sie schließlich zum Krieg gehörten und entsprechende Maßnahmen notwendig waren, um den Sieg zu garantieren. Dieses Relativieren ist typisch für den Umgang mit der sowjetischen Vergangenheit in der russischen Erinnerung. Stalins Taten werden zwar verurteilt, aber gleichzeitig ist er derjenige, der den Sieg ermöglichte, was diese Taten wieder relativiert.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die Darstellung des Sieges, der keineswegs glorifiziert, sondern regelrecht degradiert wird, indem Isakovich davon spricht, dass zu viele gute Männer geopfert wurden, um den Reichstag einzunehmen und ein Foto davon zu schießen. Baženov bezeichnet in seinen Ausführungen die Entwickler immer wieder als „Nazis“ und als „Söhne und Töchter Goebbels“. Da im russischen kollektiven Gedächtnis ein Nationalsozialist nicht über seine ideologische Ausrichtung oder Nationalität definiert wird, sondern damit in erster Linie ein Aggressor gemeint ist, der das eigene Land angreift, funktioniert der Vergleich durchaus. Das Feindbild aus dem „Großen Vaterländischen Krieg“ wird auf die heutige Zeit und die kanadischen und amerikanischen Entwickler übertragen, weil es sich bei der Fremddarstellung im Spiel um einen Angriff auf die nationale Identität handelt. Und dies fiel zusammen mit einer Zeit, in der, nicht zuletzt wegen der Ukraine-Krise, die antiamerikanische Stimmung in Russland einen neuen Höhepunkt erreicht hatte, womit sich die Empörung über *CoH2* noch verstärkt haben dürfte.

Die Analyse des Erinnerungsdiskurses, der rund um *CoH2* geführt werden kann und geführt wird, reiht sich ein in die neue geschichtswissenschaftliche Forschung zu Geschichtsbildern in Computerspielen. *CoH2* ist ein Paradebei-

spiel nicht nur dafür, wie Geschichtsbilder in einem Unterhaltungsmedium reproduziert und vermittelt, sondern auch auf welchen verschiedenen Ebenen – ästhetisch, politisch – diese rezipiert werden. Weiter zeigte die Analyse, dass die Verbreitung und der Austausch über die Kritik auf sozialen Medien dabei eine große Rolle spielen und Einfluss auf Politik und Wirtschaft nehmen können. Denn die Debatte, die in erster Linie im Internet geführt wurde, zwang nicht nur den russischen Publisher zum Handeln, sondern auch Politiker. In der Duma wird über ein Verbot von Spielen diskutiert, die die russische Vergangenheit in einem schlechten Licht darstellen. Die Problematik wird dabei vor allem in dem großen Einfluss, den Bilder in einem Computerspiel auf seine Nutzer haben, gesehen. Denn als eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen, nicht nur von Jugendlichen, spielen Historienspiele eine wichtige Rolle in der Vermittlung von Geschichtsbildern. Nicht nur bedeutet die große und globale Verbreitung eine enorme Reichweite dieser Inhalte, auch bewirkt die spezifische Medialität eine intensive Aufnahme des Vermittelten. Das interaktive Element und der inzwischen grafisch hohe Realismus lassen den Spieler das historische Ereignis bis zu einem gewissen Grad selbst miterleben. Das aktive Eintauchen in die gezeigte Bildwelt dürfte dem Spieler somit länger im Gedächtnis bleiben als dies beispielsweise bei einem Film oder einem Buch der Fall ist. Kritiker sehen demnach auch die Gefahr, dass Darstellungen wie die in *CoH2* von jungen Spielern schneller aufgenommen werden als Bilder, die beispielsweise in der Schule über Textbücher und Lehrer kommuniziert werden.

Mit dem Einfluss der Geschichtsbilder ist ein weiterer Punkt angesprochen, der die Relevanz von Computerspielen in der Geschichtswissenschaft unterstreicht. Die alltägliche Konsumation dieser realistisch dargestellten Bilder hat für Sozialisationsprozesse eine große Bedeutung. Es lohnt sich also, nicht nur nach dem Ursprung von Geschichtsbildern in Computerspielen zu fragen, sondern auch nach deren Verbreitung und Aufnahme. In eine ähnliche Richtung geht, dass Computerspiele inzwischen ebenfalls in der gegenseitigen Beeinflussung von Inhalten und Darstellungsformen von neuen Medien eine Rolle spielen. Geschichtsbilder werden nicht nur aus der Wissenschaft oder der kollektiven Erinnerung geschöpft, sondern oft auch aus dem ähnlichen Medium Film. Filme wiederum bedienen sich Techniken, Handlungen und Bildern aus Computerspielen. Die Produktionen von Videospielen und Filmen gehen vermehrt Hand in Hand. Steven Spielberg arbeitete an der Konzeption von *Medal*

of Honor mit, das auf seinem Film *Saving Private Ryan* aufbaut. Im Dezember 2016 kommt die lang ersehnte Verfilmung der *Assassin's-Creed*-Spiele, in denen der Spieler die Rolle eines Assassinen zum Beispiel während der Kreuzzüge einnimmt, auf die Leinwand. Produziert wird der Film nicht etwa von einem bekannten Hollywood Studio, sondern von *Ubisoft Motion Pictures*, also einem neuen Unternehmensbereich des Spiele-Entwicklers und -Publishers *Ubisoft*.²⁴⁹ Die zunehmende Vermischung der Medien dürfte dazu führen, dass Historiker, die sich mit historischen Filmen beschäftigen, bald kaum mehr um das Medium Computerspiel herumkommen.

Trotzdem sind Computerspiele als Forschungsgegenstand noch nicht vollständig in der Geschichtswissenschaft etabliert. Zum einen ist dies dem noch nicht langen Bestehen des Mediums zuzuschreiben. Zum anderen stehen viele Historiker der geschichtswissenschaftlichen Analyse von Historienspielen mit Skepsis gegenüber. Dies unter anderem aufgrund des freien, dynamisch-offenen und selten reflektierten Umgangs mit Geschichte, wie zum Beispiel der unter Entwicklern und Spielern beliebten kontrafaktischen Geschichtsdarstellung, der oft mangelhaften Recherche bei der Produktion von Historienspielen und allen voran des Spaß- und Warencharakters des Mediums. Historische Ereignisse und deren Vermittlung treten sehr oft in den Hintergrund und bieten lediglich den Handlungsrahmen für das Spiel. Zudem wird im Normalfall historische Korrektheit durch die exakte Nachbildung von Uniformen, Waffen, Fahrzeugen oder Landschaften suggeriert, anstatt durch die Darstellung von Hintergründen, Zusammenhängen oder Strukturen begründet zu werden. Doch Ausnahmen wie die *Company-of-Heroes*-Spiele, die sich darum bemühen, Geschichte als unaustauschbares Element nicht nur in die Story, sondern auch in das Gameplay einzubauen, finden dank der fortgeschrittenen technischen Möglichkeiten und wohl auch der gewachsenen Ansprüche der Spieler vermehrt den Weg auf den Markt. Gerade solche Spiele können einen wertvollen Beitrag für das Forschungsfeld der Erinnerungskultur leisten und sich dessen Theorien bedienen. Wie diese Arbeit zeigt, lässt sich der erinnerungskulturelle Rahmen dabei auf mehreren Ebenen anwenden. Zum einen geht es um die Frage nach der kollektiven Erinnerung, aus der das Geschichtsbild im Spiel ge-

249 Vgl. *Assassin's Creed* (13.01.2015).

Fazit

schöpft wird. Zum anderen kann die Analyse von Erinnerungspolitik und kollektivem Gedächtnis in Gesellschaften Erklärungsmuster für die Rezeption von und Reaktion auf Geschichtsbilder in Spielen liefern.

Damit auf die Anerkennung der Relevanz von Computerspielen für die Geschichtswissenschaft eine Etablierung des Analysegegenstandes in der Forschung folgen kann, müssen vor allem methodische Lücken geschlossen werden. Mit Filmanalysen stößt man aufgrund der unterschiedlichen Medialität schnell an Grenzen und auch die auf Computerspiele ausgerichteten Game Studies sind für geschichtswissenschaftliche Untersuchungen nur sehr beschränkt anwendbar. Ein Blick auf die eingangs dieser Arbeit erwähnten neuen Publikationen und die Aktivität einiger Historiker, lässt jedoch darauf hoffen, dass in den kommenden Jahren die methodisch-theoretischen Grundlagen der Videospieldanalyse ausgearbeitet werden und deren Erkenntnispotential produktiv ausgeschöpft werden kann.

6. Abkürzungs- und Begriffsverzeichnis

CoH: *Company of Heroes* (erster Teil von 2006)

CoH2: *Company of Heroes 2*

RTS: Real Time Strategy, Echtzeit-Strategiespiel

Adventure: Ein Story-basiertes Spielgenre, in dem die Handlung durch Entdecken von Räumen und Lösen von Rätseln vorangetrieben wird. Kampfhandlungen sind dabei höchst selten.

Ego-Shooter: Umgangssprachlicher Begriff für ein Computerspiel-Genre, bei dem der Spieler aus einer Egoperspektive mit einer Schusswaffe agiert.

Gameplay: Bezieht sich auf das „Spielen“ des Spiels und umfasst somit zum Beispiel die Spielmechanik.

Kampagne: Bezeichnet die kontinuierliche Story eines Spiels und setzt sich aus mehreren Missionen zusammen.

Mission: Die „Kapitel“ der Kampagne, die jeweils ein spezifisches Ziel vorgeben, das es zu erreichen gilt, um die Mission erfolgreich abschließen zu können und mit der nächsten weiterzufahren.

Multi-Player: Oder Mehrspieler-Modus. In der Regel ein Online-Modus, in dem mehrere Spieler im gleichen Spiel gegeneinander oder miteinander antreten.

Rollenspiel: Spielgenre, in denen der Spieler die Rolle eines individuellen Charakters übernimmt und mit ihm die Story des Spiels erlebt. Dabei muss er verschiedene Aufgaben lösen, indem er zum Beispiel mit anderen Charakteren spricht

Abkürzungs- und Begriffsverzeichnis

oder Gegner im Kampf besiegt. Computer-Rollenspiele gehen zurück auf Pen-and-Paper-Rollenspiele.

Single-Player: Oder Einzelspieler-Modus. Modus, in dem der Spieler alleine spielt. Im Fall von *CoH2* kann zum Beispiel die Kampagne nur alleine gespielt werden.

7. Literaturverzeichnis

7.1 Online-Quellen

- Assassin's Creed: The Movie. About This Movie. In: IGN, unter <http://www.ign.com/movies/assassins-creed-the-movie> (13.01.2015).
- Bad Comedian: [BadComedian] - Why Russians Hate Company of Heroes 2. 01.08.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=2m4SCUaBHS8> (24.11.2014).
- Bad Comedian: Company of Heroes 2 (igry ot nacistov). 22.07.2013. <http://carambatv.ru/movie/bad-comedian/company-of-heroes-2/> (24.11.2014).
- Brajnin, Kirill: Komp'juternaja versija vojny s fašistami ob'edinila mnogich gejmerov protiv razrabotčikov. In: Pervij Kanal. Novosti, 25.08.2013, unter <http://www.1tv.ru/news/techno/239755> (15.12.2014).
- Brezhnev, Anton: Make the 'Company of Heroes 2' game unobtainable in the CIS countries. In: Change.org, unter <http://www.change.org/p/gabe-newell-make-the-company-of-heroes-2-game-unobtainable-in-the-cis-countries> (02.11.2014).
- Company of Heroes. User Score. In: Metacritic, unter <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes> (24.11.2014).
- Company of Heroes 2. User Reviews. In: Metacritic, unter <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2/user-reviews> (24.11.2014).
- Duma Considers Ban on „Pro-Nazi“ Computer Games. In: Russia Today, 26.03.2014, unter <http://rt.com/politics/russian-nazi-games-ban-305/> (17.12.2014).
- Editorial Reviews. In: Amazon, unter: <http://www.amazon.com/Company-Heroes-2-Original-Soundtrack/dp/B00CY47G3E> (10.11.2014).

- Einestages. In: Spiegel Online, unter <http://www.spiegel.de/einestages/> (23.10.2014).
- Galënkın, Sergej: Post o(b)suždenija Company of Heroes 2. In: Sergey Galyonkin. Pro igry, 01.07.2013, unter <http://galyonkin.com/2013/07/01/post-o-b-suzhdeniya-company-of-heroes-2/> (24.11.2014).
- GaLm: [FINALE | 24] Let's Play Company of Heroes – Invasion of Normandy Campaign. 18.08.2012. <http://www.youtube.com/watch?v=ahZIFN-tiZOO&list=PL5EA23CC561D60DAC&index=24> (07.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 1 Campaign (Mission 1 - Stalingrad Station) 1080p PC Max Settings No Commentary. 27.06.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=ccqcgPCW7uA> (06.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 3 Campaign (Mission 2 - Scorched Earth 2/2) HD 1080p PC Max Settings No Commentary. 28.06.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=nox-CLZXnVyU> (07.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 4 Campaign (Mission 3 - Support Is On The Way 1/2) HD 1080p PC Max Settings No Commentary. 28.06.2013. <http://www.youtube.com/watch?list=ELAhCOAeHk60M&v=RxrciRUGds8> (07.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 7 Campaign (Mission 5 - Stalingrad 1/2) HD 1080p PC Max Settings No Commentary. 28.06.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=459KXM2FWV8> (08.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 12 Campaign (Mission 8 - Panzer Hunting 1/2) HD 1080p PC Max Settings No Commentary. 02.07.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=NVaV9sZzbV0> (11.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 18 Campaign (Mission 10 - Lublin 3/3) HD 1080p PC Max Settings No Commentary. 09.07.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=gInu20blV58> (06.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 20 Campaign (Mission 12 - Poznan Citadel 1/2) HD 1080p PC Max Settings

- No Commentary. 10.07.2013. <https://www.youtube.com/watch?v=2hCzNuY34ek> (13.01.2015).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Part 22 Campaign (Mission 13 - Berlin 1/2) HD 1080p PC Max Settings No Commentary. 12.07.2013. http://www.youtube.com/watch?v=1_WRPgWaRBg (06.11.2014).
- Gameoxo: Company of Heroes 2 Walkthrough Gameplay – CoH2 Campaign Ending (Final Mission - Reighstag) HD 1080p PC Max Settings No Commentary. 13.07.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=Qe1xrQ06Ldc> (08.11.2014).
- Goldfarb, Andrew: THQ Dissolved, Saints Row, Company of Heroes Devs Acquired. Koch Media, Take-Two and SEGA Acquire Volition and More. In: IGN, 23.01.2013, unter <http://www.ign.com/articles/2013/01/23/thq-dissolved-saints-row-company-of-heroes-darksiders-devs-acquired> (05.11.2014).
- Graf, Michael / Deppe, Martin: Zufällig, unfair, schicksalhaft. Company of Heroes 2 im Test. In: Gamestar, 21.06.2014, unter http://www.gamestar.de/spiele/company-of-heroes-2/test/company_of_heroes_2,47637,3024884.html (19.11.2014).
- Hearts of Iron Game. Game Info. In: Pradox Interactive, 2012, unter http://www.heartsofirongame.com/index/index-3.html?option=com_content&view=section&layout=blog&id=32&Itemid=79 (04.10.2014).
- Industry Facts. In: ESA, unter <http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/> (20.11.2014).
- Makuch, Eddie: Company of Heroes 2's Russian distributor suspends sales, In: Gamespot, 05.08.2013, unter <http://www.gamespot.com/articles/company-of-heroes-2s-russian-distributor-suspends-sales/1100-6412531/> (14.01.2015).
- Malaj, Elena: Propagandirujuščie fašizm videoigry zapretjat v Rossii. In: Izvestija, 25.03.2014, unter <http://izvestia.ru/news/568023> (17.12.2014).
- Malaj, Elena / Runkevič, Dmitrij: Gosduma zapretit antirossijskie videoigry. In: Izvestija, 06.02.2014, unter <http://izvestia.ru/news/565248> (17.12.2014).
- Marktzahlen. In: BIU, unter <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2013.html> (20.11.2014).

- Matthiesen, Nils: Company of Heroes 2. Der Strategie-Gigant strauchelt. In: Computer Bild, 21.06.2013, unter <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-PC-Company-of-Heroes-2-7723113.html> (24.11.2014).
- McCormick, Rich: Company of Heroes 2. In: PC Gamer, 21.06.2013, unter <http://www.pcgamer.com/company-of-heroes-2-review/> (24.11.2014).
- Novosti. Ostanovleny prodaži igry Company of Heroes 2. In: 1C-SoftClub, 05.08.2013, unter <http://www.softclub.ru/news/2013/08/05/30317-ostanovleny-prodazhi-igry-company-of-heroes-2> (02.11.2014).
- Pearl Palms: Company of Heroes 2 Credits. 08.07.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=mdU7lL4IQF0> (08.11.2014).
- Sandqvist, Matti: Company of Heroes 2 im Test. Beste Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg. In: PC Games, 23.06.2014, unter <http://www.pcgames.de/Company-of-Heroes-2-PC-239824/Tests/Company-of-Heroes-2-im-Test-1075389/> (24.11.2014).
- Stlan Nowlan: BadComedian – Company of Heroes 2 (igry ot nazistov). 23.07.2013. <https://www.youtube.com/watch?v=DX7jaw7uNUQ> (16.12.2014).
- Studium. In: Games Career, unter http://www.games-career.com/de/Studium/?filter=1&page=&country=&state=°ree=&edu-Type=&edu_discipline=1 (09.10.2014).
- Tatton-Brown, Max: Game Director Quinn Duffy on Balancing Historical Accuracy with Gameplay. In: Wired Online, 12.10.2012, unter <http://www.wired.co.uk/news/archive/2012-10/02/quinn-duffy> (07.11.2014).
- Thesixthaxis: Company of Heroes 2 Interview with Quinn Duffy from Relic Entertainment. 01.10.2012. <http://www.youtube.com/watch?v=eX6avIF-MoG4> (10.11.2014).
- VanOrd, Kevin: Company of Heroes 2 is an entertaining strategy game that excels when it pulls out all the Stopps. In: Game Spot, 25.06.2013, unter <http://www.gamespot.com/reviews/company-of-heroes-2-review/1900-6410716/> (24.11.2014).
- War Front: Turning Point. In: Digital Reality, unter <http://www.digitalreality.eu/games/item/83-war-front-turning-point/83-war-front-turning-point> (19.09.2014).

7.2 Sekundärliteratur

- Anderson, Craig A. / Gentile, Douglas A. / Buckley, Katherine E: Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy. Oxford 2007.
- Assmann, Aleida: Erinnerungsräume. Formen und Wandlung des kulturellen Gedächtnisses. München 1999.
- Assmann, Aleida / Assmann, Jan: Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis. In: Merten, Klaus / Schmidt, Siegfried J. / Weischenberg, Siegfried (Hg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen 1994, 114-140.
- Bender, Steffen: Erinnerungen im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern. In: Heinemann, Monika / Maischein, Hannah / Flacke, Monika u.a. (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen. München 2011, 93-115.
- Bender, Steffen: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?. In: Schwarz, Angela (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestversuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2012, 137-162.
- Bevc, Tobias: Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?. In: Ders. (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin 2007, 25-54.
- Bevc, Tobias: Statt eines Vorwortes. Eine Forschungsagenda zur Analyse von Computerspielen. In: Ders. (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin 2007, 7-21.
- Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive. In: Schwarz, Angela (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestversuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2012, 107-135.

- Deterding, Sebastian: Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel. In: Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (Hg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Berlin 2008, 87-113.
- Dubin, Boris: Erinnern als staatliche Veranstaltung. Geschichte und Herrschaft in Russland. In: Osteuropa (2008), H. 58/6, 57-65.
- Eble, Michael J.: Das Gestern im Heute 2.0. Rekonstruktion und Vermittlung historischer Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg im Social Web. In: Heinemann, Monika / Maischein, Hannah / Flacke, Monika u.a. (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktion historischer Erinnerungen. München 2011, 117-132.
- Erl, Astrid / Nünning, Ansgar (Hg.): Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook. Berlin 2008.
- Fein, Elke: Die Gesellschaft „Memorial“ und die postsowjetische Erinnerungskultur in Russland. In: Karl, Lars / Polianski, Igor J. (Hg.): Geschichtspolitik und Erinnerungskultur im neuen Russland. Göttingen 2009, 165-186.
- Ganzenmüller, Jörg: Identitätsstiftung und Trauerarbeit. Sowjetische Kontinuitäten in der russischen Erinnerung an die Belagerung Leningrads. In: Karl, Lars / Polianski, Igor J. (Hg.): Geschichtspolitik und Erinnerungskultur im neuen Russland. Göttingen 2009, 271-285.
- Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover 2002.
- Grosch, Waldemar: Computerspiele im Geschichtsunterricht. Schwalbach am Taunus 2002.
- Gudkov, Lev: Die Fesseln des Sieges. Russlands Identität aus der Erinnerung an den Krieg. In: Osteuropa (2005), H. 55/4-6, 56-72.
- Halbwachs, Maurice: Les cadres sociaux de la mémoire. Paris 1925.
- Halbwachs, Maurice: La mémoire collective. Paris 1939.
- Hellbeck, Jochen: Die Stalingrad-Protokolle. Sowjetische Augenzeugen berichten aus der Schlacht. 2. Aufl. Frankfurt a.M. 2012.
- Hensel, Thomas: Das Computerspiel als Bildmedium. In: GamesCoop (Hg.): Theorien des Computerspiels. Zur Einführung. Hamburg 2012, 128-146.
- Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 5. Aufl. Stuttgart 2012.
- Hösler, Joachim A.: Der „Große Vaterländische Krieg“ in der postsowjetischen Historiographie. In: Karl, Lars / Polianski, Igor J. (Hg.): Geschichtspolitik und Erinnerungskultur im neuen Russland. Göttingen 2009, 237-248.

- Irwin, A. Roland / Gross, Alan M.: Cognitive Tempo, Violent Video Games, and Aggressive Behaviour in Young Boys. In: *Journal of Family Violence* (1995), H. 10, 337-350.
- Kansteiner, Wulf: Alternate Worlds and Invented Communities. History and Historical Consciousness in the Age of Interactive Media. In: Jenkins, Keith / Morgan, Sue / Munslow, Alun (Hg.): *Manifestos for History*. Oxford 2007, 131-148.
- Karl, Lars / Polianski, Igor J.: Einleitung. In: Dies. (Hg.): *Geschichtspolitik und Erinnerungskultur im neuen Russland*. Göttingen 2009.
- Korte, Barbara / Paletschek, Sylvia: Geschichte in populären Medien und Genres. Vom Historischen Roman zum Computerspiel. In: Dies. (Hg.): *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*. Bielefeld 2009, 9-60.
- Makhotina, Ekaterina: Vergangenheitsdiskurse zur Sowjetzeit in Russland und Litauen nach 1989. In: Assmann, Wolfgang R. / Kalnein Graf von, Albrecht (Hg.): *Erinnerung und Gesellschaft. Formen der Aufarbeitung von Diktaturen in Europa*. Berlin 2011, 195-222.
- Makhotina, Ekaterina: Auf der Suche nach der verlorenen Heimat. Das gesellschaftliche Erinnern an das 20. Jahrhundert im heutigen Russland. In: Zedler, Jörg (Hg.): *„Was die Welt im Innersten zusammenhält“*. Gesellschaftlich-staatliche Kohäsionskräfte im 19. und 20. Jahrhundert. München 2014, 77-104.
- Meyer, Erik: Erinnerungskultur 2.0? Zur Transformation kommemorativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien. In: Ders. (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorative Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt a.M. 2009, 175-206.
- Nora, Pierre: *Les lieux de mémoire*. 7 Bände. Paris 1984-1992.
- Novick, Peter: *That Noble Dream. The „Objectivity Question“ and the American Historical Profession*. Cambridge 1989.
- Pennington, Reina: *Wings, Women & War. Soviet Airwomen in World War II Combat*. Kansas 2001.
- Petrov, Nikolaj: Legitimität, Repression, Kollaps. Entwicklungsstadien des Putin-Regimes. In: *Osteuropa* (2014), H. 62/8, 85-98.
- Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge 2005.

Literaturverzeichnis

- Reese, Roger R.: *The Soviet Military Experience. A History of the Soviet Army, 1917-1991*. New York 2000.
- Reese, Roger R.: *Why Stalin's Soldiers Fought. The Red Army's Military Effectiveness in World War II*. Lawrence 2011.
- Rüsen, Jörn: *Geschichtskultur*. In: Ders. / Bergmann, Klaus / Fröhlich, Klaus u.a. (Hg.): *Handbuch der Geschichtsdidaktik*. 5. überarb. Aufl. Seelze-Verlber 1997, 38-41.
- Sandkühler, Gunnar: *Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion*. In: Meyer, Erik (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien*. Frankfurt a.M. 2009, 55-65.
- Ščerbakova, Irina: *Wenn Stumme mit Tauben reden. Generationendialog und Geschichtspolitik in Russland*. In: *Osteuropa* (2010), H. 60/5, 17-25.
- Scherrer, Jutta: *Sowjetunion/Russland. Siegesmythos versus Vergangenheitsaufarbeitung*. In: Flacke, Monika (Hg.): *Mythen der Nationen. 1945 – Arena der Erinnerungen Bd 2*. Berlin 2004, 619-670.
- Scherrer, Jutta: *Erinnern und Vergessen. Russlands Umgang mit (seiner) Geschichte in einer europäischen Perspektive*. In: Karl, Lars / Polianski, Igor J. (Hg.): *Geschichtspolitik und Erinnerungskultur im neuen Russland*. Göttingen 2009, 23-40.
- Schüler, Benedikt / Schmitz, Christopher / Lehmann, Karsten: *Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche*. In: Schwarz, Angela (Hg.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster 2012, 245-262.
- Schwarz, Angela: *„Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“ . Geschichte in Computerspielen*. In: Korte, Barbara / Paletschek, Sylvia (Hg.): *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*. Bielefeld 2009, 313-340.
- Schwarz, Angela: *Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels*. In: Dies. (Hg.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster 2012, 213-243.

Literaturverzeichnis

- Schwarz, Angela: Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?. In: Dies. (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2012, 7-33.
- Schwarz, Angela: Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel?. In: Dies. (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2012, 263-274.
- Shandler, Jeffrey: USA. Der Zweite Weltkrieg in amerikanischen Bildwelten. In: Flacke, Monika (Hg.): Mythen der Nationen. 1945 – Arena der Erinnerungen Bd 2. Berlin 2004, 847-877.
- Strüber, Sebastian: Computerspiel als Aggressor? Eine Studie über die Wirkung von Gewalt in den Medien am Fallbeispiel Counterstrike. Saarbrücken 2006.
- Uricchio, William: Simulation, History, and Computer Games. In: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge 2005, 327-337.
- Wesener, Stefan: Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt. In: Bevc, Tobias (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin 2007, 141-164.
- White, Hayden: Tropics of Discourse. Essays in Cultural Criticism. Baltimore 1978.
- Wolf, Mark J.P. / Perron, Bernard (Hg.): The Video Game Theory Reader. New York 2003.
- Zierold, Martin: Gesellschaftliche Erinnerung. Eine medienkulturwissenschaftliche Perspektive. Berlin 2007.
- Zvereva, Galina: Die Konstruktion einer Staatsnation. Geschichtslehrbücher für das neue Russland. In: Karl, Lars / Polianski, Igor J. (Hg.): Geschichtspolitik und Erinnerungskultur im neuen Russland. Göttingen 2009, 87-118.

7.3 Computerspiele

Anno 1404. Ubisoft Blue Byte, 2009.

Assassin's Creed Reihe. Ubisoft, 2007/2009/2012/2013/2014.

Battlefield 1942. Digital Illusions CE, 2002.

Blitzkrieg Reihe. Nival Interactive, 2003/2005/2015.

Call of Duty Reihe. Infinity Ward/Treyarch/Sledgehammer Games, seit 2003.

Call of Duty: Finest Hour. Exakt Entertainment, 2004.

Company of Heroes. Relic Entertainment, 2006.

Company of Heroes 2. Relic Entertainment/Sega, 2013.

Hearts of Iron Reihe. Paradox Interactive, 2002/2005/2009.

Making History: The Calm & The Storm. Muzzy Lane, 2007.

Sid Meier's Civilization Reihe, MicroProse/Firaxis Games,
1991/1996/2001/2005/2010.

Sudden Strike Reihe. Fireglow Games, 2000/2002/2007.

War Front: Turning Point. Digital Reality, 2007.

