

Krieg und Anti-Krieg – Zwei Bilder vom Ersten Weltkrieg im Computerspiel

von Jens Lohmeier und Stephanie Kaiser

Das hundertjährige Jubiläum des Ersten Weltkriegs führte zu einer Konjunktur der Erinnerung, insbesondere in Deutschland, wo er immer noch im Schatten des Zweiten Weltkrieges steht,¹ Zahlreiche Gedenkveranstaltungen, Dokumentationen, Filme, Bücher (sowohl dokumentarischer als auch fiktionaler Natur) und Ausstellungen haben die unterschiedlichsten Aspekte der vier Kriegsjahre beleuchtet und den Ersten Weltkrieg, wieder stärker in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt. Neben den klassischen Medien treten immer stärker auch Computerspiele² als Vermittler von Geschichte in die Öffentlichkeit. Unabhängig davon, inwieweit sich die Entwickler dabei selbst als Vermittler historischer Inhalte begreifen, bilden Computerspiele ein Transportmedium, das allein aufgrund seiner mittlerweile breiten gesellschaftlichen Reichweite einen Blick wert ist. Eine Tatsache, der die wissenschaftliche Jahrestagung des Arbeitskreises Militärgeschichte e.V. mit dem Thema *Krieg und Organisierte Gewalt im Computerspiel: Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder* Tribut zollte und Computerspiele als „Erinnerungskultur 2.0“ in ihrer Wertigkeit noch einmal erhöhte.³

Vor dem Hintergrund der Erinnerungsjahre an den Ersten Weltkrieg soll daher der Frage nachgegangen werden, welche Geschichtsbilder die Spiele transportieren, mithin wie der Krieg dem Spieler näher gebracht wird. Ausgewählt werden dabei zwei Spiele – *Verdun* und *Valiant Hearts* –, die sich in ihrer Darstellung des Krieges diametral unterscheiden und ebenso gänzlich differierende Spielmechaniken aufweisen. Eines der Spiele entspringt dem Genre des First-Person-Shooters, während das andere im Bereich des Jump-and-Run einzuordnen ist. Es wurde bei dem Genre Shooter nicht das kürzlich erschienene und, unter spielerischen Aspekten, sehr hochgelobte *Battlefield One* ausgewählt, da dieses sehr viel fiktionaler an das Geschehen des Ersten Weltkrieges herangeht, als dies bei den beiden ausgewählten Spielen der Fall ist. Nichtsdestotrotz unterstreicht *Battlefield One* die gestiegene Beeutung des Ersten Weltkrieges in Computerspielen, erscheint doch hiermit erstmals dieser historische Abschnitt als Zeitrahmen eines Blockbusterspiels einer beliebten Spieleschmiede Electronic Arts.

Verdun

Verdun ist namensgebend für eines der beiden Computerspiele, die sich dem Ersten Weltkrieg widmen und die hier betrachtet werden sollen. Das Spiel greift die Schlacht von Verdun von Februar bis Dezember 1916 auf, eine der bedeutendsten und am häufigsten rezipierten Kampfhandlungen an der Westfront zwischen dem Deutschen Reich und Frankreich.

Es handelt sich bei *Verdun* um einen First-Person-Shooter, also um ein Spiel, bei dem der Spieler die (Spiel-)Welt über den Gewehrlauf hinweg wahrnimmt. In die Rolle eines Soldaten der Entente oder des deutschen Kaiserreichs geschlüpft, tritt der Spieler in Online-Runden an der Westfront zum Gefecht an. Mit bis zu 31 Mitspielern gilt es auf unterschiedlichen Schlachtfeldern der Jahre 1914 bis 1918 Schützengrabenabschnitte zu erobern und zu halten. Eine Schlacht dauert dabei immer eine vorgegebene Zeit und der Sieger wird anhand der meisten Erfolge bei der Eroberung oder Verteidigung von Abschnitten ermittelt, oder die Runde endet, wenn der letzte Grabenabschnitt einer Partei erobert wurde. Die Schlachtfeldkarten orientieren sich dabei an historischen Fotos und Zeichnungen und treffen das Bild der vom Trommelfeuer zerstörten Landschaften sehr gut⁴.

Der Spieler gehört jeweils einem von vier Viererteams an, welches einer der beiden Konfliktparteien zugeordnet ist. Zur Auswahl stehen Jäger- und Infanterietrupps, die sich aus vier unterschiedlichen Soldatentypen zusammensetzen: Unteroffizier, Schütze, Maschinengewehrschütze oder Grenadier. Letztlich entspricht diese Zusammensetzung allerdings weniger historischen Vorbildern als vielmehr den Anforderungen moderner Online-Multiplayer-Shooter. Dabei steht die Schaffung von kleinen Einheiten mit spezialisierten und entsprechend bewaffneten Charakteren im Fokus. Auch die Operation in kleinen Trupps ist ahistorisch, wenigstens mit Blick auf den Beginn des Krieges.⁵

Es wird der Versuch unternommen, ein greifbares Gefühl vom Ersten Weltkrieg an der Westfront durch die detailreiche grafische Umsetzung zu vermitteln, wenn der Spieler geduckt durch zerschossene Gräben und Stacheldrahtgewirr irrt. Doch eine kontextuelle Einbindung des Geschehens unterbleibt, die Schlachtfelder tragen Ortsnamen, die dem Unkundigen unklar bleiben (etwa Fleury) und stehen unvermittelt im Raum. Allerdings ist einzuräumen, dass ein Online-Multiplayer-Spiel, noch dazu ein First-Person-Shooter, bereits aufgrund seiner Spielmechanik wenig Raum für erklärende Elemente bietet. Zumeist dienen in solchen Fällen Ladebildschirme als Brückenelemente, die einen Kontext herstellen können. Dies wird in *Verdun* jedoch nicht genutzt. Das Spiel beschränkt sich auf das „Erleben“ einer weithin fiktiv auf das Spiel zugeschnittenen Kampfsituation.

Valiant Hearts

Gänzlich anders präsentiert sich das zweite, von Kritikern hochgelobte Spiel.⁶ *Valiant Hearts* nähert sich dem Weltkrieg aus einer Perspektive, die sich kaum deutlicher von *Verdun* unterscheiden könnte: Nicht der heldenhafte Spieler, der den Sieg davontragen will, ist hier Protagonist. Vielmehr gibt es insgesamt vier spielbare Charaktere, die vor allem in ihrer kritischen Haltung zum Krieg einen gemeinsamen Nenner haben: (1) Es gibt den französischen Bauer Emile, der seinen Hof verlassen muss, um in den Krieg zu ziehen; (2) seinen Schwiegersohn, der Deutsche Karl, der

kurz vor Kriegsbeginn zur Mobilisierung nach Deutschland gerufen wurde. Die Familie kämpft dementsprechend auf beiden Seiten der Front. Hinzu kommen noch (3) die belgische Krankenschwester Anna, die ihren im besetzten Belgien festgehaltenen Vater retten will, und (4) der US-Amerikaner Freddie, der bereits zu Kriegsbeginn als Freiwilliger zur französischen Armee stößt. Gespielt werden diese Charaktere in einer Jump-and-Run-Umgebung, in die kleinere Rätsel eingebaut sind. Dabei gilt es etwa Zivilisten nach einem deutschen Zeppelinangriff zu retten oder auch ein umkämpftes Schlachtfeld unbeschadet zu durchqueren.

Während ihrer zumeist unfreiwilligen Abenteuer, welche die Protagonisten mal allein und mal in kleinen Gruppen bestreiten, begleitet sie ein deutscher Schäferhund, den Emile nach seiner Flucht aus deutscher Gefangenschaft mitgebracht hat. Während in *Valiant Hearts* der Krieg im Mittelpunkt steht, sind die Charaktere trotz des im Spiel geschilderten „Augusterlebnisses“ – der euphorischen Begrüßung des Krieges durch bestimmte Bevölkerungsschichten in allen beteiligten Ländern – von keinerlei Kriegsbegeisterung geprägt: Freddie führt einen Privatkrieg gegen den Antagonisten des Spiels, den deutschen Baron von Dorff; die Krankenschwester Anna bemüht sich, letztlich erfolgreich, ihren Vater zu retten (den der Baron entführt hatte), während auch Emile und Karl überhaupt nicht Krieg führen wollen, aber stoisch ihre soldatische „Pflicht“ erfüllen.

Karl gerät in französische Kriegsgefangenschaft, aus der er im Laufe des Spiels flieht, um zu seiner Frau und seinem Sohn zurückzukehren. Freddie gelingt es zwar, Baron von Dorff zu besiegen (dieser wird degradiert, was für ihn schlimmer ist als der Tod), glücklich kann ihn dieser Erfolg aber auch nicht machen. Während Freddie, Karl und Anna überleben, wird Emile, nachdem er an der Meuterei am Chemin de Dames/Frankreich teilnahm, standrechtlich erschossen. Das Spiel endet mit dieser Szene und dem Schäferhund, der an seinem Grab trauert, das schließlich von Karl und seiner Familie besucht wird.

Obwohl das Spiel absichtlich in einer stark vereinfachten Comicgrafik gehalten ist, um die Aufmerksamkeit auf die einzelnen Charaktere zu lenken, vermag es den Spieler doch emotional zu erreichen, wenn es Tod und Verzweiflung auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkrieges zeigt: Verwundete Soldaten begleiten das Spiel ebenso wie Getötete und umfangreiche Zerstörung. Der als vollkommen sinnlos inszenierte Tod von *Emile* beendet das Spiel auf eine denkbar dramatische Weise. So steht am Ende der Appell, die Toten (und Überlebenden) nicht zu vergessen. Einen Sieger gibt es nicht, die Niederlage des Deutschen Reiches und der Sieg der Entente werden im Spiel nicht thematisiert.

Allerdings bietet *Valiant Hearts* immer wieder kleine historische Anmerkungen, die der Spieler sich durchlesen kann.⁷ Sie informieren u.a. über den Gaskrieg, Kriegsgefangenschaft oder Militärgerichtsbarkeit. Hierbei zeigt sich ein geschichtsdidaktischer Anspruch, der neben der spielerischen Ebene existiert, ohne direkt in sie einzugreifen. Dies ermöglicht es dem Spieler selbst zu entscheiden, inwieweit er auf das Angebot der historischen Hintergrundinformation zum

Spielgeschehen eingehen möchte. Die Option bietet jedoch die Möglichkeit, das Spiel als Medium zum Transport geschichtlicher Fakten zu nutzen.⁸

Die Geschichtsbilder in den Spielen

Beide Spiele, *Verdun* und *Valiant Hearts*, transportieren in ihrer darstellerischen Art ebenso wie in ihrer Spielmechanik und inhaltlichen Ausrichtung ein spezifisches Geschichtsbild, das hinterfragt werden will.

Die Reduktion auf den Kampf und das damit verbundene Töten, welches den Spielablauf von *Verdun* dominiert, zeigt ein Geschichtsbild, das sich an Heldenerzählungen orientiert. Der Krieg ist dabei ein Spielfeld, auf dem sich der Spieler als Kriegsheld beweisen kann. Statistische Auswertungen über erzielte Treffer, Schussdistanzen etc. betonen den kompetitiven Charakter, den der Krieg in diesem Computerspiel einnimmt.

Es wird nicht an Gewalt gespart: Körper fliegen durch die Luft, der Gegner kann mit dem Bajonett attackiert und mit verschiedenen Feuerwaffen beschossen werden. Dennoch bleibt diese Gewaltdarstellung ohne Tiefe und erinnert vielleicht eher an historische Schlachtenmalereien als an die drastische Darstellung von Verwundung und Tod, wie sie im Spielfilm beispielsweise bei „Der Soldat James Ryan“⁹ eingesetzt wurde. Zudem verschwinden die Toten nach einer gewissen Zeit, so dass das Schlachtfeld nie von Toten übersät ist. Der Krieg bleibt eine Abfolge von Töten und Getötet-werden, wobei die Konsequenzen des Todes spielbedingt relativer Natur sind.

Eine kritische Hinterfragung des Krieges und der damit einhergehenden Gewalt findet nicht statt. Die kriegerischen Auseinandersetzungen bilden lediglich einen Rahmen, in dem der Spieler agiert, mithin der Rahmen, der dem Spieler seine Aktionen überhaupt erst ermöglicht. Der Krieg als oft zitierter „Vater aller Dinge“ ist hier gleichsam Vater des Spielspaßes.

In *Valiant Hearts*, verhält es sich anders. Auch hier ist der Krieg zwar das Basisereignis des Spiels, die spielbaren Figuren stehen ihm aber nicht als kommentarlos schießende und tötende Personen gegenüber, sondern reflektieren ihn kritisch, versuchen ihn (für sich) zu überwinden oder auch nur zu überleben. Die Verknüpfung ihrer zivilen Zusammenhänge und ihres Lebens vor dem Krieg mit ihrem Leben im Krieg bietet dabei eine diametral entgegengesetzte Darstellung gegenüber dem ausschließlich kämpfenden und aus allen anderen (vor allem zivilen) Bindungen herausgelösten „Kriegers“ in *Verdun*.

Die Darstellung des Krieges in *Valiant Hearts* ist die einer menschengemachten, dennoch gleichsam naturkatastrophengleich wirkenden Tragödie und nicht der Spielplatz für militärischen Heldenmut. Flankiert wird dieses Geschichtsbild durch die didaktische Begleitung, die sich aus den historischen Kommentaren und Anmerkungen

ergibt, die der Spieler im Laufe des Spiels zur Verfügung gestellt bekommt. Der Krieg und seine Auswirkungen stehen im Vordergrund; Waffen und Ausrüstung treten, im Gegensatz zu *Verdun*, in den Hintergrund und werden nur allgemein geschildert.

Vergleicht man die beiden Spiele in ihrer Darstellung und Interpretation des Ersten Weltkrieges, so fallen also deutliche Unterschiede ins Auge: Während bei *Verdun* der Weltkrieg zu einer Hintergrundbemalung eines ansonsten relativ unauffälligen, in seiner Art sehr erwartbaren 3D-Shooters wird, spielt der Krieg die Hauptrolle in *Valiant Hearts* und wird als entsetzliches Drama inszeniert. Hier geht es nicht darum, zu töten und Ziele zu erreichen, die einen militärischen Sieg bedeuten. Auch wenn wie bei jedem Spiel ein „Sieg“ (das Erreichen des nächsten Levels) zu erringen ist, so ist es hier doch kein militärischer Geländegewinn, sondern das Überleben der Charaktere in einem gnadenlosen Krieg.

Valiant Hearts erzählt mithilfe der verschiedenen Episoden seiner einzelnen Charaktere eine Geschichte – nämlich die Geschichte des menschlichen Leidens, das durch den Ersten Weltkrieg ausgelöst wurde. Auch wenn das Spiel hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades und der Grafik durchaus für ein jüngeres Publikum geeignet ist, richten sich die erzählte Geschichte und die Atmosphäre an ein erwachsenes Publikum. Dadurch, dass die Charaktere immer wieder ihre Sicht der Dinge und ihre Gefühle im Bezug auf den Krieg und seinen Einfluss auf ihr Leben schildern, wird eine Bindung an die einzelnen Personen erzeugt, die wohl nur wenigen Spielen dieser Art gelingt. Dass am Ende nicht alle Charaktere den Krieg überleben, schafft eine einzigartig nachdenklich-melancholische Atmosphäre, welche vielen Computerspielen, die sich dem Themenkomplex Krieg widmen, gänzlich fehlt. Mit diesem Spiel ist vielleicht erstmals ein wirkliches Antikriegsspiel entstanden.

Fazit

Die transportierten Geschichtsbilder von *Verdun* und *Valiant Hearts* zeigen die Spannweite auf, wie in der Unterhaltungsindustrie Bilder vom Krieg vermittelt werden: Sie reichen von ruhmvollen Heldengeschichten bis hin zu flammenden Antikriegsappellen. Auch wenn sich beide Spiele in der reduzierten Darstellung von Gewalt ähneln (wenngleich aufgrund unterschiedlicher Herangehensweisen), so unterscheiden sie sich doch in der Wirkung jener Darstellungsweise. Wo im Shooter das Leid und der Tod marginalisiert werden und im wörtlichen Sinne verschwinden, werden sie trotz der Reduktion in *Valiant Hearts* in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt.

Damit zeigen sich die gleichen beiden Inszenierungen wie im Film, wo man seit langem zwischen Kriegs- und Antikriegsfilm unterscheiden kann, auch bei den Computerspielen zum Themenkomplex Erster Weltkrieg. Klar wird somit auch, dass

unterschiedliche Zielgruppen mit diesen Spielen angesprochen werden; sowohl was die Spielinhalte als auch ihre spielmechanische Umsetzung anbelangt.

1 Barbara Korte, Sylvia Paletschek, Wolfgang Hochbruck (Hrsg.), *Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur*, Essen: Klartext 2008 (= Schriften der Bibliothek für Zeitgeschichte – Neue Folge, Band 22).

2 Vgl. die Publikationen von Martin Bayer, u.a. *Playing War in Computer Games: Images, Myths, and Reality*, in: Raymond W. Westphal (Hrsg.), *War and Virtual War. The Challenge to Communities*, Oxford 2003, S. 71-86; *Virtueller Weltenbrand – Der Erste Weltkrieg im Computerspiel*, Goethe-Institut 2014.

3 Roland Leikauf, *Krieg und Organisierte Gewalt im Computerspiel: Militärgeschichte narrative, Räume und Geschichtsbilder*. Wissenschaftliche Jahrestagung des Arbeitskreises Militärgeschichte e.V. In Zusammenarbeit mit den Professuren Europa im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit / Medienpsychologie an der TU Chemnitz, 26.-28. November 2015, in: *Portal Militärgeschichte*, 30. Mai 2016, URL: http://portal-militaergeschichte.de/leikauf_computerspiel [30.07.2018].

4 Wenngleich mitunter Tanks und Flieger als Hindernisse oder Deckung auf Schlachtfeldern zu finden sind, auf denen sie (zum jeweiligen Zeitpunkt der Kämpfe) nicht zu finden gewesen wären; beispielsweise ein französischer F-17 Tank in den Vogesen.

5 Vgl. zur Frage der Historizität von Shootern u.a. Bender, Steffen: *Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung*, in: Schwarz, Angela: „Wollten sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster: LIT 2010 (= Medien'Welten 13), S. 123-148, hier: S. 130.

6 So z. B. Schmidt, David: *Valiant Hearts – The Great War*. Der einzige wahre Gegner ist der Krieg, ZEIT ONLINE, 30.06.2014, URL: <http://www.zeit.de/digital/games/2014-06/valiant-hearts-erster-weltkrieg-spiel-rezension> [30.07.2018]; Anonymus: *Historiker-Analyse. So authentisch ist das Spiel zum Weltkrieg wirklich*, WELT N24, 26.06.2014, URL: <http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article129392958/So-authentisch-ist-das-Spiel-zum-Weltkrieg-wirklich.html> [30.07.2018]; Lena Bopp: *Verdun-Computerspiel „Valiant Hearts“*. Ohne einen einzigen Schuss, FRANKFURTER ALLGEMEINE, 18.06.2014, URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/verdun-computerspiel-valiant-hearts-ohne-einen-einzigen-schuss-12997403.html> [30.07.2018].

7 Benjamin Braun, *Rätsel und Action im Weltkrieg. Valiant Hearts – The Great War Test*, in: GAMERS GLOBAL, 24.06.2014, URL: <http://www.gamersglobal.de/test/valiant-hearts-the-great-war> [30.07.2018].

8 Zu der Frage der Nutzbarkeit von Computerspielen in didaktischen Zusammenhängen vgl. Kubetzky, Thomas: *Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte?*, in: Schwarz, Angela: „Wollten sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster: LIT 2010 (= Medien'Welten 13), S.63-106. Hierbei gilt allerdings zu beachten, dass die historische Fakten losgelöst von der Spielmechanik vermittelt werden. Die comichaft Darstellung ist oftmals erkennbar ohne historischen Anspruch, wenn etwa Festungsanlagen oder Zeppeline auftauchen.

9 „Saving Private Ryan“, Regie: Steven Spielberg, USA 1998.