

Daniel Appel, Christian Huberts,
Tim Raupach, Sebastian Standke (Hrsg.)

Welt | Kriegs | Shooter

Computerspiele als realistische
Erinnerungsmedien?

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

D. Appel, C. Huberts, T. Raupach, S. Standke (Hrsg.): Welt|Kriegs|Shooter

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2012

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handels-
namen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte
Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-010-0

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Einleitung <i>Tim Raupach</i>	9
01 Feldpost aus dem digitalen Krieg	
Geringer Widerstand <i>Philipp Winkler</i>	20
“This is how you end a war, Chernov” Das Ende des Kriegs in <i>Call of Duty: World at War</i> <i>Christian Huberts</i>	24
Stereotype, Artefakte, Kriegs-Feeling? Realismus in Computerspielen durch ihre Verortung in Geschichte und kulturellem Kontext <i>Maren Lachmund</i>	35
Die Freiheit der Algorithmen Gedanken zu Möglichkeiten und Grenzen virtueller Realitätserfahrung am Beispiel von Weltkriegsshootern <i>Artur M. Pakosch</i>	41
Burlesk-komische Elemente im Weltkriegsshooter Eine ludologisch-dramaturgische Analyse am Beispiel von <i>Call of Duty</i> <i>Sebastian Standke</i>	46
Treffen sich ein Ami und ein Ork – beide Coop Eine Untersuchung von Coop-Modi in Weltkriegsshootern <i>Andreas Koch</i>	70
Gefälschte Geschichte? Wie Computerspiele mit der Realität spielen <i>Ricarda Tesch</i>	95

<p>Authentifizierung und Geschichtsvermittlung im Film <i>Der Soldat James Ryan</i> und in der Spieleserie <i>Brothers in Arms</i></p> <p>Vergleichende Analyse der Inszenierungsmittel in Kriegsfilm und Kriegsspiel <i>Oskar Hendrik Voretzsch</i></p>	<p>104</p>
<p>02 Ansichten aus dem Meta-Museum</p>	
<p>“Fire in the Hole!”</p> <p>Zur Darstellung des Vietnamkriegs 1965–1973 in ausgesuchten Videospielen <i>Rudolf Thomas Inderst</i></p>	<p>136</p>
<p>Die Zone als Ort der Erinnerung und des freien Sprechens?</p> <p><i>S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl:</i> Der Versuch eines Computerspiels als Erinnerungsmedium <i>Christof Zurschmitten</i></p>	<p>160</p>
<p>„Man kommt sich fast vor wie in einem realen Film!“</p> <p>Ansätze für eine Typologie von Realitäts- und Realismuseffekten in Computerspielen <i>Markus Engels</i></p>	<p>184</p>
<p>Die Authentizität im virtuellen Schützengraben</p> <p>Zum möglichen Forschungsfeld eines Authentizitätsbegriffs im Computerspiel <i>Daniel Appel</i></p>	<p>205</p>
<p>Autorenverzeichnis</p>	<p>227</p>