

Kurzvorstellung des Dissertationsvorhabens von Lutz Schröder, M.A.

Titel

„Eine kompromisslose Sicht des Krieges basierend auf einer wahren Geschichte“
Geschichtsbilder in Strategiespiel, Ego-Shooter und Fahrzeugsimulation

Computerspiele mit einem Handlungsraum aus der realen Geschichte sind nach einer Studie von Prof. Dr. Angela Schwarz mit über 1.600 verschiedenen Titeln¹ sehr zahlreich. Militärische Konflikte dominieren dabei und konzentrieren sich besonders in den Genres Strategie, Ego-Shooter und Fahrzeugsimulation.² Eine besondere thematische Präferenz erfahren Konflikte aus dem 20. Jahrhundert, von denen der Zweite Weltkrieg wiederum am häufigsten vertreten ist.³ In diesen als Historienspiele bezeichneten Spielen erhält der Spieler die Möglichkeit in den nachgestellten historischen Konflikten selbst als Akteur aufzutreten.

Trotz dieser großen Zahl Titeln und dem 30. Jubiläum, das Computerspiele dieses Jahr feiern, wurde dieses Medium bislang nur in geringem Umfang seitens der Geschichtswissenschaft untersucht. Stattdessen lag der Fokus in der Wirkungsforschung, bei der vor allem danach gefragt wurde, welche potentiell negativen Auswirkungen Computerspiele auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben können. Konstatiert wurden etwa eine gesteigerte Aggressivität, der Abbau von Tötungshemmungen oder eine Militarisierung der Nutzer.⁴ Auffällig bei zahlreichen Studien ist jedoch, dass die Inhalte der behandelten Spiele nur oberflächlich untersucht worden sind, während ein Regelsystem, Handlungsmöglichkeiten, eine erzählte Geschichte oder die Perspektive des Spielers kaum Beachtung gefunden haben. Auch im Bezug auf die in den Spielen präsentierten Geschichtsbilder und deren Wahrnehmung durch die Spieler lässt sich Vergleichbares beobachten.

In meinem Dissertationsvorhaben möchte ich mich deshalb diesen vernachlässigten Aspekten widmen. Ich möchte untersuchen wie die historischen Kriege konkret präsentiert und von ihren Nutzern rezipiert werden. Besondere Aufmerksamkeit soll dabei die Untersuchung möglicher vermittelter Geschichtsbilder durch die Spiele erfahren. Hierzu wird neben der detaillierten Analyse ausgewählter Spiele eine empirische Untersuchung durchgeführt. Auch das bislang gänzlich vernachlässigte Feld der nutzergenerierten Inhalte, so genannter Modifikationen, wird dabei einbezogen werden, weil sich bei diesem wichtige Ansatzpunkte für den Umgang mit den Geschichtsthemen finden lassen. Mein Dissertationsvorhaben soll damit einen wichtigen Beitrag zu diesem bislang kaum beachteten Forschungsfeld leisten, bei dem nicht nur eine Bestandsaufnahme der gegenwärtigen technischen Möglichkeiten vorgenommen, sondern auch praktische Einsatzgebiete der aufbereiteten Geschichtsthemen aufgezeigt werden sollen.

.....

1 Vgl.: SCHWARZ: Pestverseuchte Kühe, S. 11.

2 Die drei genannten Genres machen zusammen 68,6% aller Historienspiele aus, vgl. ebd., S. 12.

3 Der Zweite Weltkrieg ist Thema in 28,5% aller Historienspiele, der Erste Weltkrieg in 2,9% und das verbleibende 20. Jahrhundert in 21%. Damit sind zusammengenommen 52,4% als Spiele im letzten Jahrhundert angesiedelt, vgl. ebd., S. 13.

4 Zu nennen wären hierzu etwa: ANDERSON; GENTILE; BUCKLEY: Violent Video Game Effects; SABLONNIER; WÜRTH: Mega Buster oder SPITZER: Vorsicht Bildschirm!.

LEBENS LAUF



Name: Lutz Schröder

Geboren: 14.02.1982 in Hamburg

Derzeitige Tätigkeit: 08/2011 – 12/2011 Praktikum am Hans-Bredow-Institut
Tätigkeiten:
Mitarbeit in Forschungsprojekten zu Memory Work, User Generated Memory und Geschichte in digitalen Medien

Promotion: ab 05/2011 Beginn der Vorarbeiten
Doktorvater: Prof. Dr. Rainer Hering
Thema (Arbeitstitel):
„Eine kompromisslose Sicht des Krieges basierend auf einer wahren Geschichte‘
Geschichtsbilder in Strategiespiel, Ego-Shooter und Fahrzeugsimulation“

Besuchte Konferenzen: 09/2011: „hist 2011 - Geschichte im digitalen Wandel“

Studienabschluss: Master of Arts

Studium: 04/2006 – 03/2011 an der Universität Hamburg
04/2009 – 03/2011 Master of Arts in Geschichte (Endnote: 1,18)
Thema der Masterarbeit:
„Spielerisch Geschichte lernen? Analyse von unterhaltsamen Computerspielen mit historischem Kontext und ihre Verwendbarkeit im Game-based Learning“
Inhaltliche Schwerpunkte des Studiums:
wie im Bachelorstudium
04/2006 – 03/2009 Bachelor of Arts in Geschichte und Politik (Endnote: 2,44)
Thema der Bachelorarbeit:
„Darstellung von Krieg in Hollywoodfilmen. Die Beispiele ‚Flags of our Fathers‘ und ‚Letters from Iwo Jima‘ von Clint Eastwood“
Inhaltliche Schwerpunkte des Studiums:
Geschichtsdarstellungen in den Medien, Geschichte Hamburgs in der Neuzeit und Umgang mit der NS-Vergangenheit in Gesellschaft und Medien

Tätigkeiten im Studium: 07/2010 – 03/2011 als studentische Hilfskraft im Inventarisierungsprojekt des Hamburg Museum, geleitet von Dipl. Tanja Weidenbach
Tätigkeiten:
Inventarisierung von 2D- und 3D-Objekten im Museumsbesitz durch Beschreibung, Vermessung, Fotografie und anschließende Eingabe in eine Datenbank

12/2007 – 08/2009 als wissenschaftliche Hilfskraft im Fachbereich Geschichte der Universität Hamburg bei Dr. Sabine Panzram

Tätigkeiten:

Abhaltung eines Powerpoint Tutoriums und Betreuung der Studenten, Digitalisierung von Texten und Bildern, Literaturrecherchen

10/2007 – 11/2007 und 10/2008 – 11/2008 als Tutor bei der Orientierungseinheit für Erstsemester

Tätigkeiten:

Vorbereitung und Planung der Orientierungswoche, Betreuung von Erstsemestern in Einzelgesprächen, Abhaltung von Gruppenveranstaltungen zum Aufbau des Studiums

Ausbildung: 08/2004 – 01/2006 zum Mediengestalter Digital & Print bei der VIG Druck und Media GmbH, Hamburg

Tätigkeiten:

Neusatz und Umgestaltung von Geschäftsdrucksachen nach Auftragsvorgaben, Betreuung von Kunden, Auftragsannahmen und -abwicklungen

Zivildienst: 10/2002 – 07/2003 in der Zentrale des Paritätischen Wohlfahrtsverbandes Hamburg

Tätigkeiten:

Betreuung von Zivildienstleistenden in Einrichtungen des Verbandes, Assistenz bei Konferenzen, diverse handwerkliche Arbeiten, allgemeine Bürotätigkeiten

Schulabschluss: Abitur (Endnote: 2,4)

Schulbildung: 1999 – 2002 Wirtschaftsgymnasium Weidenstieg, Hamburg
1993 – 1999 Matthias-Claudius-Realschule, Pinneberg
1989 – 1993 Carl-Eitz-Grund- und Hauptschule, Pinneberg

EDV-Kenntnisse: Sehr sicherer Umgang mit PC (Hard- und Software) und Internet

Softwarekenntnisse: Sehr gute Kenntnisse in Windows, MS-Office, Freehand, InDesign, Photoshop, Paint Shop Pro, Ulead Video Studio und VirtualDub

Fremdsprachen: Englisch (Sprache: gut, Textverständnis: sehr gut)
Spanisch (Grundkenntnisse)
Kenntnisse im Umfang des kleinen Latinums

Führerschein: Klasse B

Pinneberg, 17. September 2011