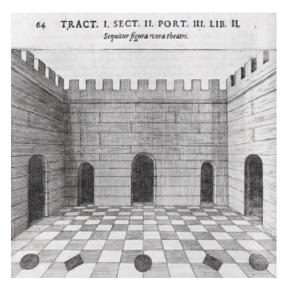
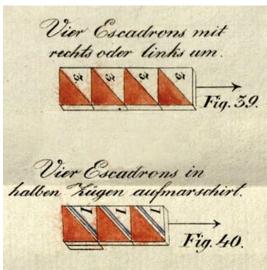
Historische Sozialkunde

Geschichte - Fachdidaktik - Politische Bildung

4/2013









Computer – Spiele – Geschichte



AU ISSN 004-1618

Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung. Zeitschrift für Lehrerfortbildung. Inhaber, Herausgeber, Redaktion: Verein für Geschichte und Sozialkunde (VGS) in Kooperation mit dem Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien, Dr. Karl Lueger Ring 1, 1010 Wien.

Chefredaktion: Eduard Fuchs/Andrea Schnöller/Hannes Stekl (Wien)

Fachdidaktik: Zentrale Arbeitsstelle für Geschichtsdidaktik und Politische Bildung, FB Geschichte/ Universität Salzburg, Rudolfskai 42, 5020 Salzburg (christoph.kuehberger@sbg.ac.at)



Preise Jahresabonnement \in 16,– (Studenten \in 12,–), Einzelheft \in 5,–, Sondernummer \in 7,– zuzügl. Porto. Bankverbindungen: Raiffeisenbank Weitra IBAN 34329360000024570, BIC RLNWATW1936

Herausgeber (Bestelladresse):

Verein für Geschichte und Sozialkunde, c/o Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien, Universitätsring 1, A-1010 Wien

Tel.: +43-1-4277/41330 (41301), Fax: +43-1-4277/9413 Aboverwaltung: +43-1-4277/41330 (Marianne Oppel) E-mail: vgs.wirtschaftsgeschichte@univie.ac.at http://vgs/univie.ac.at

Trotz intensiver Bemühungen konnten nicht alle Inhaber von Text- und Bildrechten ausfindig gemacht werden. Für entsprechende Hinweise ist der Verein für Geschichte und Sozialkunde dankbar. Sollten Urheberrechte verletzt worden sein, werden wir diese nach Anmeldung berechtigter Ansprüche abgelten.

Titelbild:

Von links oben im Uhrzeigersinn: Gedächtnistheater, Illustration von Mattäus Merian aus Robert Fludd, Utriussque cosmi mairois scilicet et minoris metaphysica, physica atque technica historia, 1617; Ausschnitt aus der Befehlszeile des Spiels Maniac Mansion (LucasArts, DOS u.a. 1993). Ausschnitt aus der Anleitung zum Kriegsspiel des Baron von Reißwitz aus dem Jahr 1824; Adaption eines Screenshots aus dem Strategiespiel Unity of Command (Matrix Games, Windows 2011). Diese Zusammenstellung verweist auf die Geschichte des Computerspiels, auf die historischen Verbindungen des Computerspiels zu den Spielvorstellungen von Renaissance und Barock sowie auf das militärische Kriegsspiel als Vorläufer des digitalen Simulationsspiels.

Heftredaktion: Josef Köstlbauer **Layout/Satz:** Marianne Oppel

AutorInnen:

Wolfgang Buchberger, Mag., Lehrer am BRG Salzburg für Deutsch und Geschichte und Mitarbeiter an der Zentralen Arbeitsstelle für Geschichtsdidaktik und Politische Bildung am Bundeszentrum für Gesellschaftliches Lernen der Pädagogischen Hochschule Salzburg.

Stefan Donecker, Postdoktorand am Institut für Mittelalterforschung der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, arbeitet zur Gelehrtengeschichte des 16. und 17. Jahrhunderts sowie zur Rezeption des Mittelalters und der Frühen Neuzeit in der zeitgenössischen Populärkultur.

Martin Gasteiner, Historiker mit Forschungs- und Lehrschwerpunkten Digital Humanities, Geschichte von Denksystemen, Visuelle Kulturen, Mediengeschichte.

Gernot Hausar, Historiker mit Forschungsschwerpunkten Informationsaustausch und -transfer, Digital Humanities, Game Studies, Netzpolitik und -gemeinschaft (z.B. Hacker), Datenvisualisierung und eLearning.

Simon Huber, Doktoratstudent an der Universität für angewandte Kunst mit Schwerpunkt auf Medienkulturen der Schulbildung.

Josef Köstlbauer, Historiker am Institut für Geschichte der Universität Wien, forscht und lehrt zu atlantischer Kolonialgeschichte in der Frühen Neuzeit, barocken Weltvorstellungen, Digital Humanities.

Christoph Kühberger, Priv. Doz. Mag., Dr., Privatdozent für Neuere und Neueste Geschichte und ihre Didaktik am Institut für Geschichte, Universität Hildesheim, derzeit Vizerektor für Sozial- und Gesellschaftswissenschaften der Pädagogischen Hochschule Salzburg und dort Leiter des Bundeszentrums für Gesellschaftliches Lernen (Zentrale Arbeitsstelle für Geschichtsdidaktik und Politische Bildung).

Eugen Pfister hat Geschichte in Wien und Paris studiert und an den Universitäten von Frankfurt und Trient zur Geschichte der politischen Kommunikation im europäischen Integrationsprozess promoviert.

Die wissenschaftliche Redaktion der "Historischen Sozialkunde" wird auch im Jahr 2013 durch eine Förderung der Magistratsabteilung 7, Gruppe Wissenschaft, unterstützt.



Inhaltsverzeichnis

Josef Köstlbauer

2 Editorial

Eugen Pfister

Von der Notwendigkeit der historischen Analyse von Computerspielen Einleitung – Computerspiele als Quellen? – Allgemeine Überlegungen zum Spiel – Verbreitung und Reichweite von Computerspielen – Digitale Spiele als wirtschaftlicher Faktor – Demographie der SpielerInnen – Kultureller und gesellschaftlicher Einfluss? – Game - Culture - History

Josef Köstlbauer/Martin Gasteiner

9 Simulation und Imagination: Gedanken zum Problem der Realität im Spiel Realitätsbezug – Weltaneignung – Imagination – Historische Perspektive: Das Kriegsspiel – Unerwartete Einbrüche der Realität – Subtile Wege der Imagination

Simon Huber

2 Zwischen Immersion und Simulation: Geschichte und filmische Kulturen des Erzählens in Computerspielen

Immersion - Die Geschichte des Action-Adventures — Simulation: Zwischen Blumen- und Sandkästen — Fazit

Stefan Donecker/Gernot Hausar

23 Sid Meier als Geschichtsphilosoph? Die Strategiespiele der *Civilization*-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaften

"To Stand the Test of Time": Sid Meiers *Civilization* – Nationale Meistererzählungen – Conclusio: Die Herausforderung der "Digital Humanities"

Gernot Hausar

29 Gespielte Geschichte – Die Bedeutung von 'Lore' im Massive Multiplayer Spiel EVE Online

Kreative Aktivitäten rund um Computerspiele – EVE Online: Welcome to the Sandbox – Die Brücke zur Realität

Fachdidaktik

Wolfgang Buchberger/Christoph Kühberger

36 Computerspiele und Geschichtsunterricht. Dynamische digitale Spielwelten kritisch hinterfragen

Editorial Josef Köstlbauer

Computer- und Videospiele sind heute tief in unserer Medienwelt verankert. Sie sind Massenmedien des digitalen Zeitalters und Motoren intermedialer Verdichtung, in der sich Film, Fernsehen, Musik und Literatur immer enger verschränken. Und sie sind Diskursmaschinen, die Politik, Gesellschaft und Kultur reflektieren und ihren diskursiven Rahmen (mit-)bestimmen. Intention dieses Heftes ist es, für die Tiefe des Themas zu sensibilisieren und exemplarisch über geschichts- bzw. kulturwissenschaftliche Zugänge zum Themenkreis Computerspiel zu informieren. Eine Betrachtung des Spiels als Einzelmedium kann dem nicht gerecht werden. Vielmehr impliziert das Thema Geschichte und Computerspiel zwangsläufig die Frage nach dem Wesen und der Bedeutung von Geschichte und nach dem Spiel-Verständnis in unserer Kultur.

Computerspiele sind abseits der Geschichtswissenschaft entstanden. Sie sind kein Medium, das sich die Wissenschaft angeeignet und sie mitgeprägt hat, wie das im Fall des Buches geschehen ist. Dabei ist die Frage, ob denn die dargestellten Sachverhalte historisch gesichertem Wissen entsprechen, weitgehend sinnlos - ein Aspekt, den alle Autoren des vorliegenden Heftes hervorheben. Ansprüche auf historische Treue in Spielen (wie im Film) sind nicht nur problematisch, weil sie eine grundsätzliche Ignoranz gegenüber den besonderen medialen Bedingungen und Prägungen der Geschichtswissenschaft bedeuten, sondern auch, weil sie stattdessen die Möglichkeit einer "direkten", wahrhaftigen Repräsentation von Vergangenheit unterstellen.

Und trotzdem, ob wir wollen oder nicht, die mediale Repräsentation von Geschichte ist maßgebend für das Verständnis von Geschichte und Geschichtlichkeit in unserer Gesellschaft. Das bedeutet für uns zu überlegen, welche Bedeutung geschichtlichen Inhalten im Medium Computerspiel zukommt.

Ist denn Geschichte, ist Geschichtliches überhaupt spielbar? Was macht das Spiel mit der Geschichte, sind diese beiden apriorischen Instanzen menschlicher Kultur miteinander vereinbar? Spiel, so der niederländische Philologe Johan Huizinga, in seinem schönen Buch, ist "ein freies Handeln," es "ist nicht das "gewöhnliche" oder das "eigentliche' Leben" (Huizinga 2011:16). Wie lässt sich das vereinbaren mit der Geschichte, die abgeschlossen ist und unumkehrbar? Man könnte einwenden, dass jeder Akt der Geschichtsschreibung ein neuerliches Zerlegen und Zusammensetzen vorangegangener Geschichtsnarrative und insofern auch ein "Zurückgehen" ist. Aber es bleibt doch der Umstand, dass die bekannten historischen Fakten und Sachverhalte unhintergehbar sind. Das Spiel führt jedoch das Element der Kontingenz ein. Das Spiel beginnt jedes Mal neu, es erlaubt im Sinne einer Probehandlung stets neue Handlungsstrategien zu verfolgen. Besonders augenfällig ist das im Fall der Strategiespiele. Mehrere Beiträge dieses Heftes thematisieren die mit diesen Spielen verbundene Frage nach der Kontrafaktizität und den Perspektiven auf Geschichte und Geschichtsschreibung, die sich daraus gewinnen lassen. Hier wird Geschichte wieder zu etwas Offenem, zu einer Abfolge, nicht von Fakten, sondern von Möglichkeits-, ja, von Spielräumen, die sich in stetem Wechsel schließen und öffnen.

Eugen Pfister fragt im einführenden Beitrag nach Gründen für eine geschichtswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen. Sehr pointiert stellt er dabei den spezifischen massenmedialen Charakter des Computerspiels dar und zeichnet gleichzeitig die Resonanz dieses "neuen" Mediums in der breiten Öffentlichkeit und in den Wissenschaften nach.

Der Beitrag über Simulation und Imagination junktimiert zwei kontrapunktische Aspekte, nämlich das dialogische Verhältnis zwischen der Einbildungskraft und der aus Macht- und Kontrollwillen geborenen Simulation.

Simon Huber zeichnet den Weg filmischer Elemente ins Computerspiel nach und stellt die Frage nach dem damit verbundenen Funktionswandel. Immer im Blick ist dabei die historische Entwicklung der spezifischen medialen Bedingungen, unter denen historische Authentizität generiert wird. Er greift

dabei insbesondere auf die Arbeiten der deutschen Medienwissenschaft zurück, die sich schon sehr viel länger als die Geschichtswissenschaft (und deutlich analytischer) mit dem digitalen Spiel auseinandersetzt.

Auf gänzlich andere Weise greift der Beitrag von Stefan Donecker und Gernot Hausar das Thema Simulation wieder auf. Sie überprüfen die Spiele der berühmten *Civilization*-Reihe auf ihre zugrunde liegenden Geschichtskonzeptionen hin und nutzen dies zu weitergehenden Überlegungen zu den Herausforderungen, die solche Spiele für eine digitale Geschichtswissenschaft darstellen.

In einem Beitrag zu dem Massive Multiplayer Online Rollenspiel *EVE Online* wendet sich Hausar dem Phänomen der virtuellen Welten zu und den neuen virtuellen Geschichten, die in und um sie entstehen. Hier wird besonders deutlich, dass das digitale Spiel nicht nur im und mit dem Computer stattfindet, sondern auf vielen begleitenden Ebenen, die in die Analyse mit einzubeziehen sind. Wolfgang Buchberger und Christoph Kühberger setzen sich im letzten Beitrag dieses Heftes mit der Frage auseinander, wie Computerspiele sinnvoll für den Geschichtsunterricht genutzt werden können. Auch hier ist die Perspektive breit angesetzt: Die Autoren gehen auf die Computerspielnutzung von Jugendlichen ebenso ein wie auf die Konstruktion von Geschichtsbildern und den Aspekt der Geschichtsdidaktik.

Interessant ist festzustellen, dass in allen sechs Beiträgen, so unterschiedlich die jeweiligen Herangehensweisen und die behandelten Spiele sind, doch immer wieder die gleichen Themen auftauchen: die Wirkmächtigkeit des Mediums Computerspiel, das Problem der Authentizität und die Simulation als Zugang zu kontrafaktischen Geschichtsbildern.

LITERATUR

J. HUIZINGA, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 2011.

Von der Notwendigkeit der historischen Analyse von Computerspielen

Einleitung

Computer- und Videospiele - im weiteren Verlauf des Textes, werde ich v.a. den Begriff Digitale Spiele als Sammelbezeichnung für Computer- und Videospiele verwenden – erlangten im Laufe der letzten 30 Jahre eine Verbreitung, die heute schon an die Reichweite des klassischen Kinofilms herankommt und in absehbarer Zukunft auch das Fernsehen übertreffen könnte. Sie sind ein Massenmedium geworden. 2009 hob der deutsche Kulturstaatsminister Bernd Neumann die wachsende Bedeutung von Computerspielen hervor. Seiner Auffassung nach "bilden sich bei jungen Nutzern mit den interaktiven Bildschirmspielen neue Leitmedien heraus. Sie verdrängen bei den Jugendlichen die Medien Tonträger, Film und Fernsehen aus ihrer Rolle als Leitmedien."

Ähnliche Worte fand auch die deutsche SPD-Abgeordnete und Sprecherin der Arbeitsgruppe Kultur und Medien Monika Griefahn: "Computerspiele haben heute – wie der Film - eine ganz wichtige Funktion auch im künstlerischen Bereich, Die Musikentwicklung, die Designentwicklung, die Kostümentwicklung und alles, was im Film passiert, gibt es auch in den Computerspielen." (zitiert in Steinlechner 2019) Auch Thomas Krüger, Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung, stellte fest: "Was vor Jahrzehnten noch eine Randerscheinung war, ist mittlerweile in viele Bereiche der Gesellschaft vorgedrungen. Auch die Branchenumsätze der vergangenen Jahre sprechen eine deutliche Sprache: Computerspiele haben sich neben Kino und Fernsehen als Unterhaltungsangebot etabliert." (Bundeszentrale für politische Bildung 2013:2)

Digitale Spiele beeinflussen aber nicht nur benachbarte Medien (Film, Musik, Literatur), sondern bilden selbst einen Kommunikationsraum, in welchem Politik, Gesellschaft und Kultur reflektiert und konstruiert werden. Ausgehend von einer Beleuchtung der zeitgenössischen Debatte über Computerspiele in der Öffentlichkeit, gefolgt von allgemeinen Beobachtungen zum Spiel, soll die wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung des Phänomens Computerspiel angerissen und davon ausgehend abschließend die Notwendigkeit von Computerspielstudien für die Geschichtswissenschaft angerissen werden.

Computerspiele als Quellen?

Computerspiele als Quellen für historiographische Untersuchungen heranzuziehen, mag auf den ersten Blick gewagt erscheinen. Computerspiele – wie Spiele im Allgemeinen – werden noch immer zuallererst als "Kinderspielzeug" verstanden. Sie mögen vielleicht Teil einer Jugendkultur sein, doch selbst hier erscheinen sie im öffentlichen Diskurs im besten Fall als sinnloser Zeitvertreib, im schlimmsten Fall als Gefahr für die Gesellschaft, einen Platz in der Erwachsenenkultur scheinen sie nicht zu haben.

Solche Stereotypen dürfen nicht verwundern, geraten Computerspiele doch meist nur im Kontext von tragischen Ereignissen ins öffentliche Bewusstsein. Entsprechend forderte der deutsche Bundespräsident Horst Köhler nach dem Amoklauf eines Schülers im deutschen Winnenden 2009 ein Verbot von sogenannten Gewaltspielen. Diese Schlussfolgerung begründete Köhler folgendermaßen: "Sagt uns nicht der gesunde Menschenverstand, dass ein Dauerkonsum solcher Produkte schadet?". ("Ganz Deutschland trauert mit Ihnen." 2009) Ganz abgesehen davon, was man vom "gesunden Menschenverstand" halten mag, so sollte die Art und Weise, wie diese öffentliche Debatte geführt wird, HistorikerInnen nicht überraschen. Wir haben es mit einer .normalen' Reaktion auf ein neues Massenmedium zu tun. Im Grunde begegnen wir hier der gleichen Abwehrhaltung, die seit Anfang des letzten Jahrhunderts regelmäßig die Gefahren des Kinos, des Radios, des Fernsehens und der Comics beschworen hatte und die Furcht vor einer Verdummung, Verrohung und Kriminalisierung der Jugend schürte.

1954 wies beispielsweise der deutsch-amerikanische Psychiater Frederic Wertham (ursprünglich Friedrich Wertheimer) in einer Untersuchung auf die vermeintlichen Gefahren von Comics hin. Seiner Ansicht nach verführte die Darstellung krimineller Aktivitäten wie zum Beispiel eines Banküberfalls unbescholtene Jugendliche dazu, selber kriminelle Energien zu entwickeln. Den Zusammenhang belegte Wertham damit, dass ein Großteil der Jugendlichen, die in Drogenverbrechen involviert waren, Comics las (Purgathofer 2008: 62)! Bis heute sind keine schlüssigen wissenschaftlichen Ergebnisse aus psychosoziologischen Studien hervorgegangen. Die Frage der Medienwirkung erweist sich als zu komplex, als dass es einfache und klare Antworten geben könnte (Pohlmann 2007:13). Dies wiederum hängt vor allem damit zusammen, dass viele profilierte Psychologen und Soziologen, die sich mit dem Thema auseinandersetzen, schon eine Position im öffentlichen politischen Diskurs beziehen, noch bevor sie ihre Untersuchungen initiieren (Purgathofer 2008:59).

Es handelt sich um eine scheinbar natürliche (Abwehr-)Reaktion der Gesellschaft auf neue Medienformen. Die Argumente sind dabei erstaunlicherweise stets die gleichen unabhängig von Jahrzehnt oder sogar Jahrhundert. Ob es die hochgradig gefährliche "Leselust" Anfang des 19. Jahrhunderts war, die "Gangsterfilme" der 1930er Jahre oder eben die sogenannten "Killerspiele" der letzten 20 Jahre: Die Vorbehalte sind die gleichen geblieben: die jeweils neuen Medien führen zur Gefahr der Sucht und sie überfordern angeblich die ungebildeten Massen, v.a. junge Menschen und Frauen (Purgathofer 2008:60-65). Insbesondere gut ausgebildete Menschen sehen die Gefahr einer ,Wirkung' auf die ungebildete Masse, nehmen sich selbst aber von dieser Gefährdung aus (Jones 2008:137). Es gilt also, öffentliche Wahrnehmungen zu hinterfragen. Aufgabe von HistorikerInnen muss es sein, die Historizität solcher Diskurse zu beleuchten.

Allgemeine Überlegungen zum Spiel

Für Johan Huizinga steht das Spiel, egal in welcher Form - sei es sportlich, künstlerisch oder religiös – am Anfang jeder Kultur. Es wird als zentraler, selbstständiger Kulturfaktor verstanden und die Neigung zum Spiel als Ursprung aller größeren kulturellen Bildungen angesehen (Huizinga 1956). Dabei ist gerade das Freiwillige und Zweckfreie des Spielens das zentrale Element, das Kultur erst ermöglicht. Schon eineinhalb Jahrhunderte zuvor hatte Friedrich Schiller in seinen Briefen Über die ästhetische Erziehung des Menschen ähnlich argumentiert. In Brief 15 gipfelt Schillers Argumentation in folgendem Satz: "Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt." (Schiller 1860:57)

Um so mehr war es für Huizinga ein Rätsel, warum es in der Geschichte eine eigenartige Tendenz zum Rückzug bzw. Verlust des Spiel-Elements gab. Ich würde hier noch einschränken, dass eine solche Betrachtung nur für den westlichen Kulturraum gilt. In der japanischen Kultur z.B. nimmt das Spielen in allen Altersstufen eine viel zentralere Rolle ein.

Dieser Rückgang des Spiel-Elements in unserer Gesellschaft erklärt das gängige Vorurteil, Spiel sei unnütz, weil unproduktiv, weswegen es die längste Zeit mit Ausnahme Huizingas und später Roger Caillois auch keine ernsthaften Theorien zum Spielen gab. Robert Pfaller verweist auf die in diesem Zusammenhang symptomatische Kritik Adornos an Huizinga. Für Adorno ist das Signifikante des Spiels nämlich das Zwingende und nicht das Freiwillige. Er wirft Huizinga vor, dass dieser übersehen habe, dass Spiel "Nachbild von Praxis" sei. Das Wiederholungsmoment im Spiel sei Nachbild von unfreier Arbeit, und erfülle die Funktion. Menschen durch Umfunktionieren von Unlust in sekundäre Lust an die Anforderungen der Praxis zu gewöhnen (Pfaller 2011). Das erinnert stark an Aristoteles' und Platons Betrachtungen zum Spiel: Bei diesen wird an mehreren Stellen die Bedeutung des Spiels als Teil der Erziehung betont. So lautet eine der Forderungen, dass im Kinderspiel möglichst die Welt der Erwachsenen imitiert werden solle, um Rückschlüsse auf das künftige Berufsleben der Zöglinge zu gewinnen.

Heute sieht die Wissenschaft die Bedeutung des Spiels anders. Michael Wagner erklärt seine Funktion als Vermittlungsraum zwischen dem "Außen" der realen Welt und dem "Innen" der Wünsche, Ängste, Erinnerungen, Eindrücke und Vorstellungsbilder (Wagner 2008:47). Laut dem englischen Kinderarzt und Psychoanalytiker Donald W. Winnicott (1974) und aufbauend auf Siegmund Freuds Theorie der

Übergangsphänomene bildet das Spiel einen Übergangsraum zwischen der Realität des Ichs und jener des Nicht-Ichs. Das Spiel erlangt Bedeutung als Vermittler zwischen Subjekt und Objekt – also als Raum der Selbstfindung – und bleibt nach Winnicott auch beim Erwachsenen erhalten. Umso bemerkenswerter erscheint es, dass die moderne Gesellschaft Erwachsenwerden noch immer mit dem Verlust des Spielmoments gleichsetzt.

Erst mit dem Aufkommen und der rasanten Verbreitung von Computerspielen kam es ab der zweiten Hälfte der 1990er Jahre wieder vermehrt zu wissenschaftlichen Überlegungen über das Spielen. Adornos und Aristoteles Betrachtungen konnten nicht länger erklären, warum in den letzten dreißig Jahren auch vermehrt ,produktive Erwachsene' freiwillig unproduktiv waren und das für mehrere Stunden pro Woche. Es wurde nach neuen Antworten gesucht. Ein eigenes Feld der Game Studies entwickelte sich – die Benutzung des englischen Wortes deutet schon auf den Ursprung dieser Forschungsrichtung hin: Game Studies betrachten Computerspiele als eine gesellschaftliche Entwicklung, die zu einer wesentlichen Erweiterung der Lebenswelten und Handlungsräume der Menschen beigetragen hat. Sie gehen den Fragen nach, welche Funktionen Computerspiele haben, welche Wirkungsspektren, welchen Stellenwert sie in unserer Lebenswelt einnehmen. Computerspiele werden somit zunehmend zum Gegenstand wissenschaftlicher Forschung. Allerdings beschränkt sich diese bis heute vor allem auf die Felder der Soziologie und Psychologie. Sucht man heute in der Internetdatenbank der Uni Wien nach Dissertationen und Diplomarbeiten mit dem Schlagwort Computerspiele, finden sich fast ausschließlich Arbeiten über "Computerspielsucht" und "Killerspiele", also gängige Stereotypen.

Verbreitung und Reichweite von Computerspielen

In den letzten Jahren sind die Budgets für die Entwicklung von Computerspielen exponenziell gestiegen und übersteigen mittlerweile die meisten Filmbudgets: Die zwei bisher (2013) teuersten Spiele haben in der Produktion respektive 265 Millionen Dollar (Grand Theft Auto V. Rockstar North, PS3 und XBOX 360 2013) und 200 Millionen Dollar (Star Wars: The Old Republic, Bio-Ware, Windows u.A. 2011) gekostet.(Wikipedia(a) 2013) Im Vergleich dazu verursachte die Produktion des Blockbusters Pirates of the Carribean III (US 2011 - Teuerste Filmproduktion) mit 300 Millionen gerade einmal 35 Millionen Dollar an Kosten (Wikipedia(b) 2013). Ebenso beeindruckend sind die Verkaufszahlen: Von Grand Theft Auto V wurden 2013 innerhalb von sechs Wochen 29 Millionen Stück verkauft (http:// kotaku.com/gta-v-hits-29-million-sales-in-six-weeks-twenty-ninem-1454269789). Doch bereits Super Mario Bros (Nintendo, NES u.A. 1985) aus dem Jahr 1985(!) wurde von 40,2 Millionen Menschen weltweit auf der NES- bzw. Famicom-Spielkonsole gespielt. Würde man die in dieser Liste nach Plattform getrennten Ergebnisse addieren, käme man auf noch beträchtlichere Verkaufszahlen (Wikipedia(c) 2013) zuzüglich der nicht zu berechnenden Grauziffer illegaler Kopien.

Digitale Spiele als wirtschaftlicher Faktor

Computerspiele sind also auch ein mächtiger wirtschaftlicher Faktor geworden. Eine von der amerikanischen ESA (Entertainment Software Association) in Auftrag gegebene Studie aus dem Jahr 2013 liefert einige beeindruckende Beispiele für den amerikanischen Markt: 2012 betrug der gesamte Umsatz der amerikanischen Computer- und Videospieleindustrie 14,8 Milliarden Dollar. 2005 belief sich der gesam-

te Umsatz auf 7 Milliarden Dollar (ESA 2013). Um einen Vergleich für die Größenordnung zu geben: 2005 wurde der Wert der amerikanischen Filmindustrie auf 9 Milliarden geschätzt (Collins 2007:15). Vergleichen wir diese Zahlen nun mit einer Studie des GfK-Marktforschungsinstituts im Auftrag des französischen CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animé), so wurden im ersten Semester 2012 in Frankreich 28,9 Millionen Spiele verkauft, was einem Gesamtwert von 1,1 Milliarden Euro entspricht (CNC 2012:7f). Laut einer Studie der GfK im Auftrag der deutschen media control wurden in Deutschland alleine für Konsolensoftware im ersten Halbjahr 2009 462 Millionen Euro ausgegeben - wobei in dieser Zahl PC-Spiele sowie Portable Spiele (DS, PSP, iPhone, etc.) nicht mit eingerechnet sind (media control 2009)! Längst übersteigen Computerspielverkäufe die kombinierten Verkaufszahlen von DVDs und Blurays. Diese Zahlen geben einen ersten Eindruck von der wirtschaftlichen Bedeutung der Spieleindustrie.

Demographie der SpielerInnen

Noch interessanter sind die Zahlen in Hinblick auf die Reichweite des Mediums. Hier kann auch nur ein erster, sehr punktueller Überblick gegeben werden, der nicht in Anspruch nimmt, das Phänomen in seiner ganzen Tragweite wiederzugeben. Die jüngsten statistischen Erhebungen sind auch deshalb besonders interessant, weil sie einige in der Öffentlichkeit bestehende Stereotype entkräften, dass nämlich Computerspieler – so genannte Gamer – männliche Teenager sind, die vorwiegend First Person Shooter spielen (früher auch im deutschen Sprachraum Ego-Shooter genannt, siehe dazu die Killerspiele-Kontroverse). Laut der Studie der ESA aus 2013 ist der durchschnittliche Spieler/die Spielerin 30 Jahre alt. Und die Genderung des Begriffs macht durchaus Sinn, denn mittlerweile sind 45% der amerikanischen Gamer weiblich (2009 waren es erst 40%). Und um auf das erwähnte Stereotyp zurückzukommen: Frauen über 18 Jahre stellen eine größere Gruppe als männliche Teenager (Männer unter 17) dar. Insgesamt werden in 67% der amerikanischen Haushalte Computerspiele gespielt. 25% der SpielerInnen sind unter 18, 49% zwischen 18 und 49 Jahre und 26% [!] über 50 Jahre alt (ESA, Essential Facts about the Computer and Video game Industry, 2). Diese Zahlen gelten nur für die USA, auch sind Statistiken natürlich mit äußerster Vorsicht zu genießen. In Europa geht der Trend aber in dieselbe Richtung.

Computerspiele sind längst ein globales Phänomen, wobei aber der kulturelle Hintergrund nach wie vor eine große Rolle spielt. So haben sich in Japan, Südkorea, und Nordamerika, West- und Osteuropa, bei denen es sich weiterhin um die wichtigsten Produzenten und Konsumenten handelt, unterschiedliche Spielkulturen etabliert. Eine ernstzunehmende weltweite Studie der SpielerInnen steht noch aus, gerade zu den Ländern Südamerikas, Afrikas und dem Großteil Asiens existieren nahezu keine Daten über SpielerInnen.

An diesen Zahlen lässt sich aber bereits der enorme Einfluss dieser Medienprodukte auf unsere Gesellschaft erahnen. Selbst die lange verbreitete Sicht, dass es sich bei Computerspielen nur um Spielzeug für Kinder handelt, muss also neu hinterfragt werden, da sich gerade die teuersten Produktionen mit den höchsten Verkaufszahlen ausschließlich an ein erwachsenes Publikum wenden.

Kultureller und gesellschaftlicher Einfluss?

Setzt man die Geburtsstunde der digitalen Spielindustrie in den 1980er Jahren an, dann lebt heute eine Generation von Menschen, die mit Computerspielen aufgewachsen ist und diese als etwas so Selbstverständliches betrachtet wie frühere Generationen Tageszeitungen, Filme und Fernsehen. Für den oben genannten, 30 Jahre alten amerikanischen Gamer sind digitale Spiele keine neue Erfahrung. Er/sie ist mit Pac-Man (NAMCO, Arcade u.A. 1980), Super Mario Bros und Missile Command (Atari, Arcade u. A. 1980) aufgewachsen. Ihre Wahrnehmung und die Gesellschaft, in der sie leben, sind mindestens ebenso stark von Spielen wie von Romanen, Film etc. geprägt.

Mangels entsprechender Statistiken aus den 1980er und 1990er Jahren muss man als HistorikerIn auf andere Überlegungen zurückgreifen, um rückwirkend den Einfluss von Computerspielen erfassen zu können. Dafür bieten sich vor allem diskursanalytische Modelle an. Der Einfluss einer Sprache der digitalen Spiele auf andere Medien ist mittlerweile nicht mehr zu verleugnen. Schon in den 1980er Jahren wurden Computerspiele in Filmen wie Wargames (US 1983) und Tron (US 1987) thematisiert. Filme, die digitale Spiele zum Inhalt hatten, waren David Cronenbergs eXistenZ (CA/UK 1999) und Mamoru Oshiis Avalon (J/P 2001). Visuelle und gestalterische Einflüsse der Computerspiele auf Filme sind mittlerweile unübersehbar. Dies können offene Zitate wie in Scott Pilgrim sein oder die Übernahme einer Ästhetik der Videospiele wie in Matrix. Dieser Film ist auch ein klassisches Beispiel dafür, wie der Einsatz von sogenannten CGI Effekten (Computer Generated Imagery) die Grenzen zwischen der Film- und der Software-Industrie verwischt. Auch die zeitgenössische Musik wird durch die Welt der digitalen Spiele beeinflusst. Nicht nur, dass das Vokabular und die Thematik von Spielen in die Songinhalte Einzug nehmen, – auch die Musik selbst zitiert zunehmend den Sound von Computerspielen. Doch digitale Spiele beschränken ihren Einfluss nicht alleine auf ,benachbarte' Medien, sie ,infizieren' auch unsere Alltagssprache. Besonders eindrucksvoll zeigte sich dies in den ägyptischen Demonstrationen gegen Hosni Mubarak, als ägyptische Demonstranten mit Plakaten auf die Straßen gingen, auf denen "Game Over Mubarak!" zu lesen war. Dabei handelt es sich ganz eindeutig um eine kulturelle Referenz auf Computerspiele, die weit über die litterale Übersetzung "Das Spiel ist aus" hinausgeht.

Game – Culture – History

Dieser notgedrungen unvollständige und eklektische Überblick über verschiedene, relevante Aspekte des Phänomens Computerspiele soll gleichzeitig potenzielle Forschungsfelder der Geschichtswissenschaft aufzeigen. Erst eine historiographische Analyse der öffentlichen Debatte über Computerspiele würde eine obiektive Sichtweise des Themas befördern und zeigen, inwieweit eine ideengeschichtliche Aufarbeitung von Computerspielen für wissenschaftliche Überlegungen zur kulturellen Bedeutung des Spiels relevant ist. Die finanzielle Bedeutung von Computerspielen fordert geradezu wirtschaftsgeschichtliche Betrachtungen und die enorme Verbreitung von Computerspielen sowie der Umstand, dass sie fast alle Bevölkerungsschichten erreichen, legt mentalitätsgeschichtliche Forschungen nahe.

Was kann ein historiographischer Ansatz zur Untersuchung von digitalen Spielen bringen? Beziehungsweise könnte man ja - um der Polemik willen - die Frage stellen, ob es nicht völlig ausreicht, wenn sich Soziologie, Psychologie und Game Stu-

dies mit dem Phänomen Computerspiel auseinandersetzen. Die Antwort darauf ist, dass HistorikerInnen schon jetzt vermehrt untersuchen müssten, inwiefern Computerspiele in den letzten 30 Jahren Einfluss auf gesellschaftliche Entwicklungen genommen. Wahrnehmungsweisen kommuniziert und auch verändert haben. Besonders interessant wären Untersuchungen zur Konstruktion und Reproduktion von (kollektiven) Identitäten - visuellen Identitäten – in digitalen Spielen. Der in seiner derzeitigen Verwendung ursprünglich aus der Psychologie und Soziologie stammende Begriff "kollektive Identität" bezeichnet die affektive Bindung von Menschen zu einer sozialen Bezugseinheit. Das heißt, dass Menschen diese Bezugseinheit zu ihrer Eigendefinition, zu ihrer Identifikation benutzen, und implizit auch, um sich von anderen Individuen abzuheben. Menschen, die sich nicht mit einem Gemeinwesen identifizieren, beteiligen sich auch nicht an diesem, womit dieses Gemeinwesen Legitimität einbüßt. In der Politikwissenschaft und Soziologie wird ein essenzialistisches Identitätsverständnis – entweder es gibt bereits eine Identität oder es gibt sie nicht - zunehmend in Frage gestellt. Vielmehr wird danach gefragt, wie kollektive Identitäten aktiv konstruiert und kommuniziert werden. Auch die Rolle, die Computerspiele im Bereich der politischen Kommunikation und hier insbesondere im Rahmen der Identitätsbildung einnehmen, gilt es diesbezüglich zu analysieren (Bevc 2007:13). Damit kommt man der Antwort auf die zentrale Frage näher, wie nämlich das Computerspielen Wahrnehmungsweisen und Kommunikationsformen unserer Gesellschaft verändert hat.

LITERATUR

T. BEVC (Hq.), Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Münster 2007.

BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (Hg.), Faszination Computerspiele. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen. o.O. 2013. URL: http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2013/07/faszination_computerspiele.pdf [3.12.2013].

CENTRE NATIONAL DU CINÈMA ET DE L'IMAGE ANIMÈE (Hg.), Le marché du jeu video en 2012. Paris 2013.

K. COLLINS, Video Games Killed the Cinema Star: It's Time for a Change in Studies of Music and the Moving Image, in: Music, Sound, and the Moving Image, Volume 1, Issue 1, Spring 2007, 15-19.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, Essential facts about the Computer and Video Game Industry 2013. URL: http://www.thee-sa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf [3.12.2013].

"Ganz Deutschland trauert mit Ihnen." Handelsblatt 21.3.2009. URL: http://www.handelsblatt.com/panorama/aus-aller-welt/trauerfeier-nach-amok-lauf-ganz-deutschland-trauert-mit-ihnen-seite-2/3139322-2.html [7.1.2014].

J. HUIZINGA, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 1956.

S. JONES, Medien bilden – Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen, in: K. MITGUTSCH und H. ROSENSTINGL (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien 2008, 137-148.

MEDIA CONTROL, Deutsche spielen mehr denn je, 31.7.2009. URL: http://www.media-control.de/deutsche-spielen-mehr-denn-je.html [3.12.2013].

R. PFALLER, Wofür es sich zu Leben lohnt. Elemente materialistischer Philosophie. Frankfurt am Main 2011.

H. POHLMANN, "Überwältigt von der Spieleflut? – Genrekunde" in: W. KAMINSKI/T. WITTING (Hg.), Basiswissen Computer- und Videospiele. München 2007, 9-15.

P. PURGATHOFER, Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt, in: K. MITGUTSCH/H. ROSENSTINGL (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien 2008, 57-68.

P. STEINLECHNER, Bundestag: Computerspiele sind neues Leitmedium. Golem.de 9.3.2009. URL: http://www.golem.de/0903/65783. html [3.12.2013].

F. SCHILLER, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen, Brief 15, in: Schillers sämtliche Werke, Bd. 12. Stuttgart 1860, 53-58.

M. WAGNER, Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel – Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen, in: K. MITGUTSCH und H. ROSENSTINGL (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien 2008, 47-56.

WIKIPEDIA(a), List of most expensive video games to develop. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_ to develop [3.12.2013].

WIKIPEDIA(b), List of most expensive films. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_films [3.12.2013].

WIKIPEDIA(c), List of best-selling video games. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/ List_of_best-selling_video_games [3.12.2013].

Simulation und Imagination: Gedanken zum Problem der Realität im Spiel

Die Simulation, oder besser das Spiel mit Simulationen, gehört zu den eigenartigsten Phänomenen der Sphäre des Computerspiels. Es ist insbesondere ihre Verpflichtung auf die Wirklichkeit, ihr Anspruch, Aspekte der Realität zu modellieren, die sie besonders geeignet macht, drei Phänomene zu untersuchen, die jedem Spiel eigen sind, die aber im Simulationsspiel besonders scharf hervortreten: Es ist dies neben dem Bezug auf Realität der Moment der Weltaneignung und das Phänomen der Einbildungskraft.

In der Auseinandersetzung mit dem Simulationsspiel beziehungsweise dem Spiel in/mit Simulationen lässt sich exemplarisch zeigen, dass der Bereich des Computerspiels Zugang zu einem sehr viel größeren Themenkreis aufschließt, als gemeinhin angenommen wird. Dieser Aufsatz nähert sich diesem Sachverhalt aus historischer Perspektive an, über die Geschichte von Simulation und Simulationsspiel. Es geht hier also nicht um Geschichte im Spiel, sondern vielmehr um Aspekte einer Geschichte des Spiels und um Fragen, die das Spiel in unserer Kultur betreffen. Denn wenn hier der Ausgangspunkt auch digitale Spiele, also Computerspiele, sind, so ist doch ganz entschieden festzuhalten, dass das Spiel in all seiner Mannigfaltigkeit eben nicht erst mit dem Computer Einzug in unser Leben gehalten hat, sondern als apriorische Gegebenheit menschlicher Kultur auftritt. Auch ist das Computerspiel als solches kein geschichtsloses Phänomen, ohne Vorbild und Vorläufer. Es musste nicht erst erfunden werden. Vielmehr werden die

Spiele der Menschen sofort der digitalen Maschine einverleibt, werden von analogen Spielbrettern in digitale Interfaces übertragen, genauso wie die Rätsel- und Rollenspiele, die Geschicklichkeits- und Wettkampfspiele. Dabei verändern sich die Spiele. Diese transmedialen Bewegungen bedeuten immer Transformationsprozesse. Gleichzeitig ist festzuhalten, dass Spiel und Spiele immer historischen Veränderungen unterliegen. Spielen bedeutet im 17. Jahrhundert etwas anderes als im 19. oder zu Beginn des 21. Jahrhunderts - nicht nur die Spiele verändern sich, sondern auch der Stellenwert und die Einschätzung des Spiels. Das Spielen ist wohl am ehesten mit dem Begriff der Kulturtechnik zu fassen und es verändert sich dementsprechend auch mit der Kultur. Das Spiel hat einerseits eine apriorische Qualität; bereits Johan Huizinga stellte fest, dass das Spiel die Kultur nicht nur begleitet sondern ihr gewissermaßen vorausgeht (Huizinga 2011:12). Gleichzeitig lässt sich das Spiel aber sehr wohl historisieren, da seine Formen und seine Orte in der Gesellschaft ständigem Wandel unterworfen sind. Es ist also zu hinterfragen, inwieweit Spiele im Computer, zu sich selbst kommen', also erst dort in ihrem Kern Verwirklichung erfahren oder ob nicht viele historische Linien direkt vom Analogen ins Digitale weiterlaufen.

Realitätsbezug

Der Begriff Simulation wird in Zusammenhang mit Computerspielen reichlich unbestimmt verwendet

und auf eine große Bandbreite recht unterschiedlicher Spiele angewandt. Diese reicht von Unterhaltungsspielen mit recht oberflächlichem Realitätsanspruch wie den Sims oder SimCity bis zu extrem realistischen Fahrzeugsimulationen. Man muss sich darüber im Klaren sein, dass man es hier vornehmlich mit Genrebezeichnungen zu tun hat. "Simulation' ist aber ein aus den Wissenschaften übernommener Begriff und dieser Beitrag stützt sich auf die klassische Definition von Simulation als Analyse eines komplexen Systems mithilfe eines Modells. Simulation ist also eine Technik der Abstraktion und der Repräsentation. Damit ist ein zentrales Charakteristikum von Simulation bestimmt: Simulationen sind Orte, an denen Vorstellungen von Realität verhandelt werden. Dies teilt die Simulation immer mit dem Spiel, das eine Sphäre des ,Als-ob', des ,Nicht-Normalen' schafft und so in der Abgrenzung und Aufhebung einen direkten Realitätsbezug aufweist. Die Simulation aber hat eine andere Qualität, ihr "Spielraum" ist eine Nachbildung der Realität. Eindrückliches Beispiel ist die Simulation realer physischer Gegebenheiten wie der Schwerkraft in Fahrzeugsimulationen.

In Folge werden solche Spiele und Modelle als Simulationen bezeichnet, die die Aufgabe haben, Realität oder bestimmte Aspekte der Realität so getreu wie möglich zu reproduzieren. Sie eröffnen dabei Möglichkeitsräume für Spiel innerhalb der simulierten Realität. Dieser Aspekt wird unterstrichen durch die Einbindung leistungsfähiger Editoren in vielen Simulationsspielen, die den SpielerInnen weitreichende Gestaltungsmöglichkeiten einräumen.

Weltaneignung

Es ist bemerkenswert, dass selbst profane, realitätsbezogene Simulationen immer 'gespielt' werden. Gibt es also Dinge, mit denen gespielt werden kann – ausgiebig und über lange Zeit hinweg –, die aber selbst nicht als Spiel begriffen werden können? Sind es eher Spielräume, Spielflächen, Spielangebote, "Spielzeug"? Augenfälliges Beispiel sind Flugsimulatoren. Microsofts wenig einfallsreich betitelter Flight Simulator galt eine Zeitlang als Maßstab für die graphischen Möglichkeiten des Spiels auf dem Personal Computer. Was aber bewegt Menschen dazu, mit so einer Software zu spielen? Hier kann ausschließlich geflogen werden und in den Minuten oder Stunden zwischen Start und Landung irrt der Blick über die detailgetreu nachgebildeten Cockpit-Interieurs.

Es kann nicht davon ausgegangen werden, dass das Spiel mit/in derartigen Simulationen notwendigerweise aus der Sehnsucht nach einem anderen Leben entspringt. Stattdessen scheinen die Wege in die umgekehrte Richtung zu verlaufen. Die Faszination mit dem realen Gegenstand, sei es Flugzeug, Rennwagen, militärisches Gerät oder was auch immer (ver-)führt in die Sphäre des Spiels hinein. Eine Situation des Als-ob wird bewusst betreten, und zwar vor allem auch um ihrer selbst Willen. Es ist dies die simple Technik der "Vorstellung" und des damit verbundenen "Vorgebens", die ohne jeden Realitätsverlust auskommt und die Johan Huizinga als grundlegende Charakteristik des Spiels beschrieben hat (Huizinga 2011:16). Roger Caillois schlug den Begriff der Mimikry vor, um zu benennen, was so viele Menschen in Simulationen oder Simulationsspielen suchen und finden (Caillois 1982:19-23). Wie Tiere, die sich als andere, oft gefährlichere Lebewesen tarnen, so nehmen SpielerInnen die Rollen von anderen, oft interessanteren, gefährlicheren, widerständigeren oder erfolgreicheren Charakteren an. Es passiert im Spiel der Kinder genauso wie auf der Bühne oder in der verkehrten, wilden Welt des Karnevals. Und wie Kinder, Schauspieler oder Karnevalsnarren sind sich SpielerInnen in der Einnahme ihrer Rolle durchaus bewusst, dass sie spielen, dass sie weder Piloten noch Generäle sind. Sie sind es und sind es nicht, das Spiel hebt die Realität in seiner Sphäre auf, aber es verbirgt sie nicht, vielleicht hält sie sie sogar ganz nahe bei sich.

Imagination

Eine weitere Antwort nach den Motivationen des Spiels mit Simulationen liegt in der Imagination. Zweifellos ist die Einbildungskraft dem Spiel untrennbar verbunden oder eine seiner Vorbedingungen. Der Moment des 'Als-ob' ist ohne die Imagination schlechterdings nicht vorstellbar.

Einbildung leitet sich aus dem aristotelischen Begriff phantasia ab und steht zwischen Wahrnehmen und Denken. Der Gegenstand kann in seiner Abwesenheit vorgestellt werden. Kant nimmt den Gedanken auf und unterscheidet weiter zwischen einer reproduktiven und einer produktiven Einbildungskraft. Bezieht sich reproduktive Einbildungskraft stark auf Assoziation, so lässt sich die produktive Einbildungskraft als Vorstellung des Gegenstands in seinen mannigfaltigen Erscheinungen verstehen. Der Gegenstand wird zerlegt und neu zusammengesetzt, mit anderen Gegenständen verbunden und in unterschiedlichen Kontexten identifiziert und verortet (Metzler Philosophielexikon 1996:116).

Simulationsspiele sind zuerst als Ergebnisse der reproduktiven Imagination zu verstehen. Mit der zunehmenden Bedeutung von Independent-Spielen in den letzten Jahren ist es zu einer deutlichen Erweiterung spielerischer Formen gekommen. Dazu gehören auch radikale Versuche des freien Spiels in umfangreichen virtuellen Welten wie Proteus oder Journey. Spielziele und Aufgaben treten in den Hintergrund oder verschwinden weitgehend, in den Vordergrund tritt hingegen das Spiel als die Imagination herausfordernder Leerraum,

als Projektionsraum der Phantasie.

Ein Problem der Imagination ist ihre Subjektivität, die sie der Beobachtung scheinbar entzieht. Die Imagination ist jener Teil des Spielens, der im Subjekt stattfindet, der sich nicht im Narrativ, nicht in Spielmechaniken fassen lässt, sich aber gerade in der Auseinandersetzung mit diesen entwickelt. Gleichzeitig speist sich die Imagination nicht nur aus dem spielenden Subjekt: Es gibt auch eine kollektive Komponente. Die Bilder und Geschichten, an denen sich die Einbildungskraft abarbeitet, entstammen dem kulturellen Fundus und werden durch ständige mediale Verwendung mit, imaginativem Potenzial' aufgeladen. Die Übernahme und Verarbeitung derselben in der Imagination ist auch als unbewusster Prozess aufzufassen. Dem subjektiven Phänomen der Imagination eignet daher eine ausgeprägte kollektive Qualität und das Computerspiel bildet einen besonders anschaulichen Resonanzraum für kulturelle Strömungen wie für politische Interventionen und subjektive Bedürfnisse.

Historische Perspektive: Das Kriegsspiel

Die militärische Simulation tritt anfänglich als Kriegsspiel auf, und zwar mit einem dezidiert didaktischen Impetus, der mitunter stark an aktuelle Diskussionen über den Einsatz von Spielen im Unterricht erinnert. Durch die ganze Menschheitsgeschichte hindurch wurden die didaktischen Qualitäten des Spiels erkannt und so wurde das Spiel – trotz seiner offensichtlichen Verortung außerhalb des ,normalen Lebens' – auch unter utilitaristischen Gesichtspunkten gesehen. Es ist der von Kant als "produktive Einbildung" bezeichnete Aspekt, der dafür sorgt, dass im Spiel immer auch etwas von der Welt begriffen wird.

Simulationen wurden jedenfalls zuerst als Instrumente des Lehrens und Lernens konzipiert. Gottfried Wilhelm Leibniz dachte über den Nutzen eines Kriegsspiels für die Offiziersausbildung nach (Hilgers 2008:40f). Der patrizische Gelehrte Christoph Weickhmann (1617-1681) publizierte 1664 in Ulm das "Königsspiel", eine auf dem Schach basierende idealisierte Wiedergabe der Hierarchien und Funktionen eines idealtypischen barocken Hofes. Es war eine Transmutation des Diskurses vom Höfling, dem cortigiano. Die Lektüre wurde zum Spiel, zum Proberaum.

Nachhaltigen Einfluss sollte schließlich ein Spiel entfalten, das zu Beginn des 19. Jahrhunderts in Preußen entstand. Im Jahr 1812 stellte der Kriegsrat Georg Leopold von Reißwitz am preußischen Hof ein Taktisches Kriegsspiel vor, das viele der Prinzipien umsetzte, die Clausewitz damals an der preußischen Kriegsschule vermittelte (Paret 1987:186-187). Das taktische Kriegsspiel bestand aus einem großen hölzernen Kasten mit einer rechteckigen Spielfläche, die in 15x18 Quadrate unterteilt war. Auf diese konnten bemalte Gipsplättchen gesetzt werden, um vielgestaltige Gelände mit Flüssen, Wäldern und Hügeln zu bilden. Darauf wurden Symbole verschiedener Truppenteile platziert (Peterson 2012:224-227). Es war, wenn man so will, ein Analogcomputer für Schlachtfeldsimulationen, der eine große Varietät von Kampfbedingungen und taktischen Operationen repräsentieren konnte.

Viele Spiele des 18. Jahrhunderts basierten auf einem recht mechanischen Verständnis von Kriegsführung und waren stark beeinflusst vom Schach und seinem abstrahierten agonalen Ringen zwischen Schwarz und Weiß (Beispiele sind Hellwig 1780 und Venturini 1798). In diesen idealisierten Repräsentationen bewaffneten Konflikts mit ihren geometrischen Dispositiven war das Ergebnis jeden Spiels eine Frage simpler Kalkulation (vgl. Sandkühler 2008:73-76). Das Reißwitz'sche Spiel ließ all das hinter sich: nun wurden die auf der symbolischen



Abb. 1: Das Taktische Kriegsspiel 1812. @ Stiftung Preußische Schlösser und Gärten Berlin Brandenburg

Bühne des Spieltisches vollzogenen Gefechte durch Würfel und durch Chancen bestimmt, die sich aus Faktoren wie Truppenstärke und -gattung ergaben. So betraten Zufall und Unsicherheit die Spielbühne, die charakteristischen Imponderabilien des Krieges.

Später entwickelte Reißwitz' Sohn, ein Leutnant in der preußischen Armee, das Spiel weiter und machte es zu einer ernst zu nehmenden Simulation der Arbeit eines militärischen Stabes im Krieg. Auf den gegnerischen Seiten standen nunmehr Stäbe von Offizieren. und der hölzerne Spieltisch mit seinem variablen Gelände-Set wurde zugunsten topographischer Karten aufgegeben, die in immer größerer Anzahl und Detailtreue zur Verfügung standen. Der erste Chef des Großen Generalstabs, General Karl von Müffling (1820-1829), nahm sich nicht nur des Kriegsspiels enthusiastisch an, sondern er war auch federführend an der Leitung der topographischen Aufnahme Preußens beteiligt (Hilgers 2008:67-69). Mit der Übertragung der Landschaft aus der unübersichtlichen Dreidimensionalität in die kartographische Abstraktion wurde es also möglich, vir-

tuelle Operationen in zweidimensionalen Repräsentationen realer Landschaften auszutragen. Es wurden nicht mehr Spielzüge über mehrere Felder gemacht, sondern Einheitensymbole wurden über maßstabgetreue verkleinerte Distanzen an spezifische Kartenpunkte verschoben. Es gab auch keine abwechselnd zu vollziehenden Spielzüge mehr, vielmehr wurde in Realzeit gespielt. Die Dauer von Bewegungen auf der Karte war bestimmt durch Distanz und angenommene Geschwindigkeit der repräsentierten Einheiten. Das Spiel war zu einer Simulation geworden, die es militärischen Spezialisten erlaubte, mögliche Konflikte zu studieren statt rein fiktive zu spielen.

Die Dispositionen der jeweils gegnerischen Seite blieben den Spielern verborgen und wurden erst nach und nach aufgedeckt, wenn die Truppen aufeinander trafen. Ein Schiedsrichter, in der Diktion von Reißwitz bezeichnenderweise "Vertrauter" genannt, entschied über die Informationen, die den Beteiligten zur Verfügung standen und hatte volle Kontrolle über die Bedingungen, mit denen sich die Spieler konfrontiert sahen. In einem weiteren Schritt der "Verwissenschaftli-

	Größte Marschweite wäh- rend eines Zuges.	Auf d. Ebene od. über Höhen von 1b. 5 Grad	Auf sumpfigen, moo- rigen Boden.	Wald.		Höhen.					Gehöf-
Fälle.				dichter.	lichter.	Ohne Weg.			Auf Wegen.		te, Gär- ten mit leichter Einzäu-
						5 bis 10°.	bis 15°.	bis 35°.	15 bis 25°.	25 bis 35°.	nung.
Auf	Der Infanterie, Fuss-Artillerie und solcher	.,	6 95								7
Reise	Truppen, welche aus verschiedenen Truppengattungen zusammengesetzt sind Der schweren Cavallerie und reitenden	200	-	200		150	100	O di S	100	50	-
mär	Artillerie	300	-	250	_	150	100	-	100	50	s =
	Der Infanterie beim Angriff und dem	400		250		150	100		100	50	
18	Rückzuge wenn sie geschlossen bleiben	250	_	250	_	150	100	9110	150	100	_
	Der Infanterie, um irgend einen Punkt schnell zu besetzen, wobei sie aber nicht										
	geschlossen bleibt, von 5 Zügen 2	400	-	400	-	300	200	-	300	200	200
	Der Tirailleurs, wenn sie irgend eine Stel- lung schnell einnehmen wollen, oder				Tr. T	1000	7 ~ 81TI		· .		
	einen Angriff der Cavallerie zu befürch- ten haben, von 3 Züge jedoch nur 1	400		400		300	200		300	200	300
I m	Schwere Cavallerie beim Aufmarsch .	600	_	600	-	400	300	-	300	-	-
G	Angriff bei der Verfolgung .	800 800		600		600	400	25	400	50	0.401
0	dem Rückzuge .	800		600		600	400	25	400	50	7 <u>9</u> 10
fe	Leichte Cavallerie beim Aufmarsch	900	_	700	-	700	500	-	500	-	_
c h	Angriff	900	-	=	-	700	-		-	-	-
-	dem Rückzuge	900	_	700	_	700	500	25	500	50	- an
	12pfünder im Gefecht für gewöhnlich .	250	_	200	-	150	100	25	150	50	-
	In seltenen Fällen von 3 Zügen 1 .	400		250	_	200	150	50	150	50	-
	6pfünder, und 7pfünder im Gefecht für gewöhnlich	250		200		150	100	50	150	100	
	In seltenen Fällen von 6 Zügen 3	400	2	300		250	200	50	150	100	
	Mit dem Tau vor- oder zurückgehend .	300	_	_	_	200	150*)	_		_	200
	Reitende Artillerie in seltenen Fällen von 6 Zügen 2	900	1	600	-	600	400	50	150	100	_
	In allen übrigen Fällen folgt sie der ge-										
	schlossenen Cavallerie	600		600		500	400	200	550	250	100
30	Infanterie-Patrouillen	250	100	250		200	150	100	250	200	200
	Adjutanten, Ordonanzen wenn die Di-										
1	stance nicht über eine Meile beträgt .	900	-	800	200	800	600	400	700	150	400
7	Wenn sie mehr als eine Meile beträgt .	700	-	700	100	600	300	200	500	100	200
	Ponton-, Train-, Munitions-, Laboratorien- Proviant - und Vorspannwagen	200		150 150		100	50 50		100	50	2000

Abb. 2: Das Taktische Kriegsspiel des Leutnant Reißwitz: Tabelle mit Marschdistanzen

chung" des Kriegsspiels begannen Reißwitz und Scharnhorst systematisch, die damals üblichen Militärwaffen zu testen und inkorporierten die so gewonnenen Daten in das Spiel, um so die Effekte des Feuers und ihre Variabilität genauer zu modellieren (Hilgers 2008:67).

Reißwitz trachtete danach, das Unbekannte und die Offenheit sowie die jeder Entscheidung/jeder Handlung anhängige Kontingenz in seinem Spiel einzufangen. Sein Spiel war eine Implementierung des Grundsatzes von Clausewitz: "(...) im Kriege [ist] alles unbestimmt, und der Kalkül [muss] immer mit lauter veränderlichen Größen gemacht werden." (Clausewitz 1990:94)

War das nun ein Spiel? Zu Zeiten Hellwigs oder Reißwitz' hatte der Begriff Simulation noch eine gänzlich andere Bedeutung. Simulatio, das war die Täuschung. In diesem Sinne mochte wohl Weickhmanns Königsspiel die *simulatio* als Kunst des Höflings lehren, aber der Autor selbst hätte sein Spiel nicht so bezeichnet (vgl. Köstlbauer 2013:27-29). Schon gar nicht passt es zur Intention der beiden Reißwitz, die sich nicht mit Vorgeben oder Verbergen von Sachverhalten beschäftigten, sondern mit der Beherrschung einer unübersichtlichen Realität. Die

auch für das Taktische Kriegsspiel unabdingbare Als-ob-Annahme ist keine Täuschung gegenüber dem Anderen, sondern ein gegenseitiges Einverständnis. In diesem Sinne ist die neuzeitliche Titulierung als Spiel durchaus nachvollziehbar, gleichzeitig manifestiert sich darin eine neuzeitliche Vorstellung vom Spiel, in der Spiel und Nützlichkeit noch keineswegs so gegensätzlich scheinen wie in späteren bürgerlicheren Vorstellungen.

Bereits General Müffling stellte mit einer gewissen Verwunderung fest, dass die Faszination des Kriegspielens keinesfalls auf die Fachleute des Militärs beschränkt war: "Merkwürdig genug ist es, dass sich bisher nur Männer aus anderen Ständen als dem Soldatenstande mit dieser Erfindung beschäftigten, und daher durch ein unvollkommenes Bild des Krieges und eine noch unvollkommenere Nachahmung desselben nie die Forderungen gründlich gebildeter Officiere befriedigt werden konnten." (Militär-Wochenblatt 6.3.1824, zitiert nach Mayer 1874:9)

Tatsächlich fanden sich immer sofort Menschen, die Simulationen für ihre eigenen 'Spielzwecke' entfremdeten - ohne dabei irgendein professionelles Interesse oder eine entsprechende Vorbildung mitzubringen. Im Laufe des 19. Jahrhunderts verbreiteten sich rasch verschiedene Versionen oder Ableitungen des Kriegsspiels als durchaus ziviler Zeitvertreib. Dabei ging es nicht mehr unbedingt um die Erlernung militärischer Kompetenzen, sondern das Als-ob und die Imagination schoben sich in diesen Spielen in den Vordergrund. Deutlich wird das etwa im Untertitel der von H.G. Wells 1913 veröffentlichten Spielanleitung Little Wars "a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl[sic!] who likes boys' games and books." (Wells 2010) Ein weiterer britischer Schriftsteller, Robert Louis Stevenson, spielte ein ähnliches Spiel mit seinem Stiefsohn, und der Historiker G. M. Trevelvan spielte zusammen mit seinen drei Brüdern ein im Familienkreis als "Soldiers" tituliertes Kriegsspiel, "till well after we were all grown men." (Osbourne 1898; Trevelyan 1949:3-4)

Unerwartete Einbrüche der Realität

Es ist festzuhalten, dass das Reißwitz'sche Kriegsspiel, genauso wie die früheren Spiele von Weickmann oder Hellwig, Projekte der Realitätsbeherrschung waren. Sie sollten helfen, Verständnis für reale Verhältnisse zu entwickeln und auf reale Situationen vorbereiten. Der Realitätsbezug dieser Spiele ist also ganz offensichtlich. In den zunehmend komplexen militärischen Simulationen, die seit der Einführung des Kriegsspiels in der preußischen Armee entwickelt wurden, konstituiert sich dabei ein dialogisches Verhältnis von Spiel und Realität. Ob Simulation oder Ernstfall - die Situation am Kartentisch unterscheidet sich nicht wesentlich. Für einen unsichtbaren Beobachter, der über die Hintergründe nicht informiert ist, sind die Szenen nicht zu unterscheiden. Der Unterschied zwischen Spiel und Nicht-Spiel, wie fundamental dieser auch sein mag, besteht in den Resultaten am Schlachtfeld, das fernab vom Kartentisch des Hauptquartiers liegt.

In den digitalen Kriegs-Simulationen hat die Software sowohl die Rolle von Reißwitz' Vertrauten übernommen als auch die Rolle des Gegners. Sie simuliert die Ereignisse auf dem Gefechtsfeld und übersetzt sie in Botschaften und visuelle Repräsentationen, die die Perspektive des Kommandeurs respektive Spielers auf das Geschehen determinieren. Seit sich sowohl Militärs als auch SpielerInnen in digitalen Umwelten bewegen, ist die Differenz zwischen diesen beiden Sphären des Spiels und des Ernstfalles noch geringer geworden. Zunehmend stehen Simulationen als kommerzielle Computerspiele zur Verfügung, die

sich von jenen des Militärs nicht unterscheiden oder von diesem ebenfalls verwendet werden.

Ein Beispiel ist die professionelle Gefechtssimulation VBS (Virtual Battlespace) (Bohemia Interactive, Windows 2001). Diese modulare Simulation basiert auf der gleichen Virtual Reality Engine wie die der Spiele der *Armed Assault* Reihe. *VBS* wurde für den Einsatz durch Militär und Sicherheitskräfte entwickelt, der erste Kunde war das amerikanische Marine Corps. Weitere Käufer waren die amerikanische und britische Armee. VBS 2 kam im Jahr 2007 auf den Markt.

Tatsächlich zeigten sich aber auch zivile SpielerInnen an VBS interessiert. Im Jahr 2004 wurde eine reduzierte Version von VBS unter dem Namen VBS Lite als kostenloser Download zur Verfügung gestellt und das britische Verteidigungsministerium verteilte eine Version von VBS 2 zu Marketingzwecken. Das Interesse der SpielerInnen an dieser Simulation, die eigentlich für und in Kooperation mit militärischen Institutionen entwickelt wurde, führte also dazu, dass diese Institutionen schließlich ihrerseits diese Simulationen als Spiel an Zivilisten verteilten. Jetzt spielen also Zivilisten mit militärischer Software - der Kreis vom Unterhaltungsspiel zur Ausbildungssimulation und zurück zum Spiel ist damit geschlossen. Die einzigen Unterschiede, die bleiben, sind jene zwischen unterschiedlichen Benutzerlizenzen und die Frage der Kontrolle über spezifische Daten, die möglicherweise als militärisch sensibel eingestuft werden.

Diese Konvergenz von Spiele-Industrie und militärischer Simulationssoftware geht so weit, dass die Spiele beginnen, Realitäten zu antizipieren. Das zeigte sich etwa in einem Moment am Rande des syrischen Bürgerkriegs: Am 10. Januar 2012 erschien in der Onlineausgabe der Zeitschrift Foreign Policy ein Artikel mit dem Titel "The Syrian Invasion" (Peck 10.1.2012). Dem Text voran stand das Bild eines Leopard 2 Kampfpanzers in syrischer Landschaft. Es war dies jedoch keine Fotomontage, sondern ein Screenshot aus dem kommerziellen, bereits 2007 erschienenen Simulationsspiel Combat Mission: Shock Force (Battlefront, Windows u.a. 2007). Seine Rahmenhandlung bildet ein fiktives Gegenwartsszenario, in dem nach Attentaten in westlichen Hauptstädten NATO-Streitkräfte Syrien angreifen, um das Assad-Regime abzusetzen. Der Hintergrund für diese – zum damaligen Zeitpunkt jedenfalls - etwas seltsame Szenarienwahl war relativ einfach. Die Entwickler der Firma Battlefront wollten Gefechte simulieren, die das gesamte Spektrum moderner Landkriegsführung umfassten, dazu benötigte man das Szenario eines begrenzten Konfliktes mit Kontrahenten, die über umfangreiche konventionelle Streitkräfte verfügten (Battlefront.com 2009:10-12). Aber was vor 2007, also vor dem arabischen Frühling und zu Zeiten eines stabilen syrischen Regimes, ein unrealistisches, deutlich fiktives Szenario bildete, war im Jahr 2012 plötzlich zu einer besorgniserregenden Möglichkeit geworden. Die USA, Saudi Arabien und Großbritannien unterstützten damals - mehr oder weniger heimlich - die Rebellenfraktionen und die türkische Regierung hatte starke Verbände an die Grenze zu Syrien verlegt. Und Spieler von Combat Mission: Shock Force begannen, mögliche zukünftige Szenarien durchzuspielen.

Manchmal zeitigt diese Konvergenz unerwartete Konsequenzen und die Realität bricht in schockierender Weise in das Spiel ein. So musste sich Microsoft nach dem 11. September 2001 mit der Möglichkeit auseinandersetzen, dass die Attentäter den *Microsoft Flight Simulator* zur Planung ihres Anschlags auf das World Trade Center genutzt haben könnten (Amoakwa 15.7.2005). Egal, ob das stimmt oder nicht – wesentlich ist, dass diese Behauptung am Beginn des 21. Jahrhunderts plausibel erschien. Microsoft

reagierte damals sehr rasch, indem es sowohl das World Trade Center als auch die Schadensmodelle der Flugzeuge aus dem Flight Simulator 2002 entfernte (Microsoft, Windows 2001). Der Angriff auf die Twin Towers konnte somit nicht mehr nachgespielt werden, derartige features erschienen plötzlich allzu realistisch. Diese Episode unterstreicht den Grad an Realitätstreue, der kommerziell verfügbaren Simulationsspielen zugeschrieben wird. Damit verwandeln sich Simulationsspiele von Medien behaglicher Unterhaltung in Waffen, die die Macht über Leben und Tod versprechen.

Im Sommer 2012 reisten zwei Mitarbeiter der Entwicklerfirma Bohemia Interactive nach Griechenland, um dort Schauplatzrecherchen für das Simulationsspiel Arma3 (Bohemia Interactive, Windows 2013) anzustellen. Der Schauplatz des Spiels sollte eine fiktive Mittelmeerinsel sein, als Vorbild für Topographie und Flora diente die griechische Insel Lemnos. In einer Rückkehr zu dem Impetus, der schon das Reißwitz'sche Kriegsspiel prägte, scheinen heutzutage nur die getreuesten digitalen Wiedergaben der Realität zu genügen sogar, wenn es sich um die Landschaften einer kleinen griechischen Insel handelt. Aber aus der Recherchereise wurde ein Drama. Die zwei Spieleentwickler wurden von den griechischen Behörden unter Spionageverdacht festgenommen und verbrachten die nächsten Monate in griechischer Haft (Bohemia Interactive 20.9.2012). Unterwegs im Grenzland zwischen Realität und Virtualität waren sie – auf sehr direkte Art – zum Teil der Sphäre des Krieges geworden, wie Journalisten, Fotographen oder Filmemacher vor ihnen.

Subtile Wege der Imagination

Jüngere Entwicklungen im Bereich alternativer Spielentwicklung sowie die generelle Zunahme an Vielfalt im Spielsektor in den letzten drei, vier Jahren haben interessante Folgen gezeitigt. Viele Spiele zeugen von einem intensiven Nachdenken über freies Spiel und offene Spielwelten. Das bedeutet aber auch, dass Aspekte der Simulation in einem weiteren Kreis von Spielen auftreten.

So ist etwa das enorm erfolgreiche Independent-Spiel *Minecraft* (Mojang, Windows u.a. 2011) im Kern eine Weltsimulation. Sie kann entweder als eine Art Robinsonade erlebt werden (*survival mode*) oder aber sie präsentiert sich als gigantischer Baukasten aus quaderförmigen Blöcken (*creative mode*) mit der Möglichkeit, völlig frei zu bauen und zu gestalten. Und eine virtuelle Baukastenwelt funktioniert als Spiel nur aufgrund der Imagination der SpielerInnen.

Ein ganz anders geartetes Beispiel ist *Journey* (Sony, PS 2012). Ein geisterhafter, in rote Kleider ge-



Abb. 3: Journey (Sony, PS 2012), Screenshot

hüllter Avatar schwebt durch eine Wüste, einziges Ziel ist ein in der Ferne aufragender Berg. Die Fortbewegung des Avatars selbst, genauso wie die seltsame Welt, durch die er sich bewegt, ergeben eine Folie, die die Einbildungskraft fordert, ihr Reize bietet, ohne sie dabei in Bahnen zu lenken. Es entsteht eine Folie, in die die Spielenden ihre eigenen Vorstellungen projizieren können. Das ständige Hin und Her von Bodenhaftung und Schwebezuständen wird unterlegt mit musikalischen Elementen, die die Bewegung begleiten und akzentuieren.

Die Wüste war nicht immer da, es muss sich um eine untergegangene Zivilisation handeln, die vergangenen Zivilisationen der Menschheit ähnelt, aber diese immer nur zitiert. Die Überreste können auf einer etwas abstrakten Ebene als Überbleibsel von Realem gelesen werden, der Sand hat diese Zivilisation hinweggespült, Zeit in der Dimension der Zivilisation existiert nicht mehr, sie ist vergangen, ohne Spuren von Lebewesen hinterlassen zu haben. Die simulierte Wüste, die noch annähernd nach physikalischen Prinzipien funktioniert, ist, wie die Ruinen, ein Stück Realitätsimitat. Die Spielenden werden bei aller Leichtigkeit also nicht völlig aus der Realität entlassen, sie verbleibt noch als Rest.

Man könnte Spiele wie Journey als Übergangsphänomen zwischen Simulation und phantastischem oder märchenhaftem Spiel interpretieren. Ähnliches zeigt sich aber auch in manchen Simulationsspielen. Das taktische Simulationsspiel Arma2 (Bohemia Interactive, Windows 2009) etwa mag auf den ersten Blick ein Spiel für ambitionierte Studenten moderner Infanteriegefechte sein. Aber bereits bei seinem Erscheinen wurde auch etwas anderes deutlich. Arma2 bietet eine sehr große Spielfläche von über 200 km², über die sich die mannigfaltige Landschaft des fiktiven Schwarzmeer-Staates Chernarus mit Küsten, Gebirgen, Wäldern und Wiesen, Dörfern und Hafenstädten er-



Abb. 4: Landschaft in Arma2 (Bohemia Interactive, Windows 2009), Screenshot

streckt. Vorerst ist es vielleicht die visuelle Vertrautheit dieser Landschaft, die auffällt. All die visuellen Elemente der Landschaft und Architektur verweisen auf westliche Vorstellungen über diese Region. Beim Durchqueren der Landschaften erfasst man sie als SpielerIn intuitiv, verbindet sie mit all den Bilden von Osteuropa und der Schwarzmeer-Region, die man im Kopf hat. Das fiktive Chernarus tritt so neben die medial vermittelten Vorstellungen von Geographie, Gesellschaften und Kulturen der Region. So verwischen sich auf subtile Weise die immer unsicheren Grenzen zwischen Faktizität und Fiktion, Simulation und Realität.

Es waren nicht unbedingt Kämpfe, die die ersten Spieler in ihren Screenshots und Videos zeigten, sondern eben diese Landschaft bzw. das Durchstreifen derselben. Es scheint, als mussten sie sich diese fremde Welt erst aneignen und wurden dabei getrieben vom Erstaunen über die Ausblicke, die sich ihnen eröffneten, von der Lust zu

entdecken, der Neugier über das, was hinter dem nächsten Hügel, der nächsten Halbinsel liegen mochte. Kombiniert mit dem seltsamen Gefühl, sich in einer gerade eben von ihren Bewohnern verlassenen Welt zu bewegen, entsteht eine Lage, die jener der SpielerInnen von Journey ähnelt. Man bewegt sich durch Welten, die die Einbildungskraft herausfordern, zum einen durch ihre Gestalt und durch die Möglichkeiten der Interaktionen, zum anderen aber durch das Abwesende/Fehlende, durch die Lücken, die durch die Bilder des Geistes gefüllt werden wollen.

De facto erwies sich die suggestive Kraft dieser Situation als so mächtig, dass ein eigenständiges, aber deutlich anders gelagertes Spiel aus Arma2 erwuchs. Der Neuseeländer Dean Hall fühlte sich beim Spielen derart an psychologische Ausnahmesituationen während eines Survivaltrainings in seiner Armeezeit erinnert, dass er begann, eine Erweiterung zu entwickeln, um die Momente der Anspannung und Bedrohung zu forcieren (Hall 8.6.2012). In dem von ihm entwickelten Mod DayZ (Dean Hall, Windows 2012) bevölkern Horden von Zombies die postsowjetische Wüstenei von Chernarus und aus der Taktiksimulation ist ein Spiel ums nackte Überleben geworden, das letztlich immer mit der Niederlage der Spielenden endet. Die Leere von Arma2 ist nun mit TV-Ungeheuern gefüllt, aber das Spiel funktioniert immer noch – allein aufgrund der Anregung der Einbildungskraft – auch wenn diese jetzt entsprechend der Regeln des Horrorgenres aktiviert wird.

Die Historisierung des Computerspiels läuft in der Regel auf eine einfache Geschichte der Entwicklung bestimmter Spielformen und Spielmechaniken hinaus. Bestimmend sind dabei oft aktuelle Genrekonventionen, die damit zu Endpunkten historischer Entwicklungslinien werden (vgl. etwa Peterson 2012). Die Frage nach dem Warum des Spielens wird hingegen gerne an andere Disziplinen delegiert. In der Computerspielforschung sind kulturhistorische Auseinandersetzungen mit den Arten des Spielens und den Bedeutungen des Spiels bislang ebenso vernachlässigt worden wie die Beschäftigung mit der Ästhetik des Spiels. Das mag an einer generellen Verengung des Blicks auf das Computerspiel selbst liegen. Aus historischer und kulturwissenschaftlicher Perspektive scheint es geboten, das digitale Spiel als sehr viel breiteres, vielfältigeres Phänomen zu begreifen und nach den kulturellen und gesellschaftlichen Motiven zu fragen, die in ihm wirken. Die Fragen nach der Einbildungskraft und nach der Realitätsbezogenheit von Spielen in diesem Beitrag – beispielhaft am Phänomen der Simulationen festgemacht – können so ein Ansatz für eine eingehendere Auseinandersetzung sein.

LITERATUR

K. AMOAKWA, The flight software that ,trains the terrorists'. Mail Online 25.7.2005. http://www.dailymail.co.uk/news/article-357006/The-flight-software-trains-terrorists. html [10.11.2013].

BATTLEFRONT.COM, Combat Mission: Shock Force – Field Manual v1.20. 2009, 10-12. BOHEMIA INTERACTIVE, "Official statement by CEO of Bohemia Interactive", 20.9.2012. URL: http://www.bistudio.com/english/home/news/company/332-statement-bohemia-interactive-ceo-lemnos-arrests [10.12.2013].

C. CLAUSEWITZ, Vom Kriege. Augsburg 1990.

C. HALL, DayZ – Interview with Dean ,Rocket' Hall, the Game's Creator. Armchair General 8.6.2012. URL: http://www.armchairgeneral.com/day-z-interview-with-dean-rocket-hall-the-games-creator.htm [10.12.2013].

J, G. L. HELLWIG, Versuch eines aufs Schachspiel gebauten taktischen Spiels. Leipzig 1780. P. HILGERS, Kriegsspiele. Eine Geschichte der Ausnahmezustände und Unberechenbarkeiten. München 2008.

J. HUIZINGA, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 2011.

J. KÖSTLBAUER, Do Computers Play History? in: F. Kerschbaumer/T. Winnerling (Hg.), Early Modernity and Video Games. Cambridge 2014, 25-36.

E. MAYER, Eine Studie über das Kriegsspiel. Wien 1874.

L. OSBOURNE, "Stevenson At Play", in: Scribner's Magazine, Dez. 1898, 711-719.

P. PARET, Clausewitz and the State. Princeton 1987.

M. PECK, The Syrian Invasion. Foreign Policy 10.1.2012. URL: http://www.foreignpolicy.com/articles/2012/01/10/the_syrian_invasion [10.11.2013].

J. PETERSON, Playing at the World. San Siego 2012.

G. M. TREVELYAN, An Autobiography and Other Essays. London u.a. 1949.

G. SANDKÜHLER, Die Philanthropische Versinnlichung. Hellwigs Kriegsspiel als pädagogisches und immersives Erziehungsmodell, in: R. Nohr/S. Wiemer (Hg.), Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Berlin 2008, 69-86.

G.VENTURINI, Beschreibung und Regeln eines neuen Krieges-Spiels. Zum Nutzen und Vergnügen, besonders aber zum Gebrauch in militair-Schulen. Schleswig 1798.

C. WEICKHMANN, New-erfundenes Grosses Königs-Spiel. Ulm 1664.

H. G. WELLS, Little Wars: A game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books. Whitefish 2010.

Zwischen Immersion und Simulation:

Geschichte und filmische Kulturen des Erzählens in Computerspielen

Starten wir das Spiel "Assassin's Creed" (Ubisoft, PS u.a. 2007), so sehen wir zuallererst einen Hinweis (*Disclaimer*): "Inspired by historical events. This work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and believes."

Damit wird die Geschichtsinterpretation, die das Programm transportiert, als Fiktion deklariert. Niemand soll sich angegriffen fühlen von dieser Science Fiction-Narration mit an Dan Brown-Romane erinnernden, verschwörungstheoretischen Aspekten.

An erster Stelle steht jedoch der Bezug auf historische Tatsachen. Formal erinnert die Einblendung an einen Schriftzug, den man mit einem anderen Medium assoziieren würde: Mit der einleitenden Botschaft "basierend auf einer wahren Geschichte" wurden schon viele Filmproduktionen in Kinosälen eröffnet. Dieses Insert steht für eine Inszenierung filmischvisueller Erzählkultur, an die das Spiel Anschluss sucht. Computer-

spiel-Entwickler sehen anscheinend in den entworfenen virtuellen Räumen Möglichkeit und Anlass, auch ernste Themen, wie beispielsweise religiöse oder kulturelle Konflikte oder Ansprüche der Geschichtsschreibung zu verhandeln.

Ubisofts Assassin's Creed-Serie hebt sich von anderen typischen Computerspielen mit historischen Inhalten ab. Bei diesen handelt es sich meist um Strategiespiele, die verschiedene Abschnitte der Weltgeschichte simulieren und kluges Wirtschaften und taktische Entscheidungen verlangen. Ebenso wenig setzt Assassin's Creed auf ein Eintauchen in die Geschichte, wie etwa "Weltkriegs-Shooter" (Bender 2010; Pasternak 2010) dies tun, um so Vergangenheit hautnah erlebbar zu machen. Die Assassin's Creed-Serie thematisiert stattdessen eine Medialisierung ,unmittelbarer' Geschichte durch filmische Stilmittel: Disclaimer - Rahmenhandlung und Rückblende - Panoramen und cutscenes – Abspann.

Assassin's Creed (Ubisoft 2007)

ist ein sogenanntes Triple-A Game, also ein Flaggschiff-Produkt, bei dem hunderte Mitarbeiter über mehrere Jahre in die Produktion involviert waren. Auf der Homepage von Ubisoft wird die Entwicklung dieses Spiels als Zäsur in der Firmengeschichte dargestellt. Es gibt zahlreiche Fortsetzungen, die verschiedene Epochen und Orte der Weltgeschichte thematisieren. Zuletzt erschien 2013 Assassin's Creed IV: Black Flag, das unter den Piraten der Karibik spielt. Inhaltlich drehen sich die Assassin's Creed Spiele immer um eine jahrhundertelange Auseinandersetzung zwischen den Geheimgesellschaften der Assassinen und der Templer. Die Rahmenhandlung der Geschichte führt eine futuristisch-esoterische Metaebene ein. Der/die SpielerIn schlüpft in die Rolle eines heute lebenden Abkömmlings der Assassinen, der von einer sinistren Organisation entführt wird und mithilfe eines Computers durch eine Art "genetischer Erinnerungen" die Abenteuer seiner Vorfahren erlebt.

Immersion – Die Geschichte des Action-Adventures

Nicht zu übersehende Fortschritte im Bereich von Graphikdesign und Rechenleistung mögen zu der leichtfertigen Annahme führen, dass Spiele immer filmähnlicher werden und zusammen mit Interaktivität verantwortlich für ein intensives Eintauchen der Spielenden in das Geschehen sind. Doch schon graphisch simple Produkte wie Pac-Man (Namco, Arcade 1980) oder Tetris (SpectrumHolobyte, IBM PC 1987) konnten SpielerInnen fesseln. Die Verschränkung von Spielund Filmästhetik ist nicht selbstverständlich: Wie kann man diese als historischen Prozess beschreiben und verstehen? In der Folge wird am Beispiel Assassin's Creed diese Filmästhetik und ihre Funktion in der Herstellung historischer Authentizität explizit gemacht.

Methodisches Vorbild für den vorliegenden Beitrag ist Claus Pias' Computer Spiel Welten (2010), eine medienhistorische Arbeit, die mit der Kommerzialisierung der Computerspiele endet und somit offen lässt, wie eine Geschichte des kommerziellen Massenmediums Computerspiel aussehen kann.

Pias unterteilt Computerspiele gemäß ihrer Provenienz in drei Kategorien: Actionspiele stellen SpielerInnen vor die Aufgabe, rechtzeitig die richtigen Tasten zu drücken, sind daher zeitkritisch. Bei entscheidungskritischen Adventures müssen die SpielerInnen zunächst mittels Lektüre und Texteingaben durch virtuelle Welten navigieren, dabei die am Weg sich stellenden Rätsel lösen und die Geschichte so zu einem Ende bringen. Bei konfigurationskritischen Strategiespielen müssen verschiedene Prozesse und Konfigurationen optimiert und so die bestmögliche Welt simuliert werden.

Cut! Von Zwischensequenzen in Actionspielen zu graphischen Adventures

Kleine Filmsequenzen, sogenannte *cutscenes*, machen SpielerInnen kurzfristig zu Zusehern und sind in allen Genres vorzufinden. Sie kamen zunächst in Actionspielen vor: Klassiker wie *Ms. Pac-Man* (1982) und *Donkey Kong* (1981) gebrauchten sie als Pausenintermezzo vor oder nach abgeschlossenen Levels (vgl. Howells 2002).

In den ersten Adventures hingegen waren Narrationen in der logischen Struktur notwendig: Die Erzählung ist das Interface, Handlungsanweisungen wurden als knappe Textbefehle eingetippt. Die Antwort darauf war wiederum ein kurzer Textabsatz. So wurde Schritt für Schritt der Handlungsverlauf einer Geschichte durchlaufen. D.h., dass diese erzählte Geschichte zentrale Funktion übernahm, da nur so von SpielerInnen ein Zusammenhang zwischen zwei aus Bits und Bytes bestehenden Datensätzen hergestellt werden konnte.

Damit also der Eindruck einer kontinuierlichen Geschichte entsteht, werden diese logisch-funktionalen "Kerne" in ausschmückende Erzählungen gebettet, die selbst redundante "Katalysen" sind: Wenn ein Messer folgerichtig eingesetzt wird, um einen Troll zu töten, "könnte eine Kampfbeschreibung folgen, deren Fehlen in frühen Adventures nur dem mangelnden Speicherplatz geschuldet ist, später jedoch oft eingesetzt wird, um die diskreten Übergänge zu verwischen und zu verzeitlichen: "With great effort, you open the window far enough to allow entry' statt, The window is open'. Die Katalysen der Adventurespiele dienen dazu, den Unterschied zwischen zeitlichen und logischen Folgerungen zu verschleiern." (Pias 2010:144)

Eben diese Katalyse wird auch vom Film übernommen. Den Begriff *cutscene* prägte eigener Aussage zufolge Ron Gilbert (Gilbert



Abb. 1: Screenshot aus Maniac Mansion (Lucas Arts, C64 u.a. 1987)

2007), einer der Entwickler von SCUMM (Script Utility for Maniac Mansion). Diese Script-Sprache wurde zuerst für das Spiel Maniac Mansion (Lucas Arts, C64 u.a. 1987) eingesetzt. Die Programmierer konnten damit recht einfach Adventures programmieren und mit animierten Bildern, Musik und Soundeffekten ausstatten. Früher mussten SpielerInnen noch mit Texteingaben durch virtuelle Welten steuern. "Go East", "Take Knife", "Use Knife" etc. mochten die eingetippten Befehle lauten, die ein sogenannter 'Parser' in Befehle übersetzte, die der Computer eindeutig zuordnen konnte. Es galt also, eine parsergerechte Sprache zu lernen, um die Geschichte nachzuvollziehen, die zuvor programmiert worden war. Mit SCUMM und der damals neu entwickelten Computermaus war es jetzt auch unerfahrenen Computernutzern möglich, schnell in ein Adventure-Spiel einzusteigen. Es gab nun eine graphische Benutzeroberfläche (graphical user interface GUI), die im unteren Bereich sämtliche Befehle auflistete und oben das Geschehen visualisierte. Mit Klick in diese Räume konnten Charaktere gesteuert werden, um dort mit den plotrelevanten Objekten zu interagieren. Programmierte man eine filmische Zwischensequenz, geschah dies übrigens mit dem Befehl cut.

Maniac Mansion (Lucas Arts 1987)

begründete das Point- and Click-Adventure-Genre, das sich von früheren Adventures nicht notwendigerweise durch Bebilderung mit Animationen abhob, sondern diese Visualisierungen direkt in das Gameplay einbaute - sie waren fürs Spiel zentral. Erstmals mussten Befehle nicht mehr mit der Tastatur eingegeben werden, sondern die Steuerung funktionierte durch das Anklicken von Befehlen. Mit der SCUMM-Engine ("Scripting Utility for Maniac Mansion") wurden noch weitere erfolgreiche Spiele, etwa The Secret of Monkey Island (LucasArts, Amiga u.a. 1990), programmiert. Die Handlung kreist in ironischer Anlehnung an das filmische Horrorgenre um die Abenteuer einer Gruppe Jugendlicher, die in das Haus des verrückten Wissenschaftlers Dr. Edison eindringen, um die Freundin eines der Protagonisten zu retten.

Vor der Folie, die uns Pias anbietet, ist das Spiel durch diese visuelle Erweiterung nicht mehr eindeutig zuzuordnen: Es bleibt ein entscheidungskritisches Adventurespiel, doch bildet nicht mehr die Erzählung selbst, vermittelt durch die Parsersprache, das Interface; zwischen Spielenden und Narration schiebt sich eine graphische Benutzeroberfläche, die Pias

den "unheimlichen Doppelgänger" des Actionspiels nennt: Beide -Actionspiel und Desktopschirm – sind zeitkritisch. Actionspiele verlangen pünktliche Dateneingabe, während graphical user interfaces für den Bürobetrieb programmiert wurden, wo sie effizientes Arbeiten über längere Zeiträume gewährleisten sollen. In beiden Fällen ist man bemüht, Fehleranfälligkeit möglichst zu minimieren. Während Actionspiele Höchstleistungen abverlangen und es sehr vieler Versuche bedarf, bis sich der Erfolg einstellt, wird durch dieselbe Visualität der GUIs die Computerbenutzung intuitiver und einfacher; Fehler werden also im Vorhinein vermieden (Pias 2010:104).

Doppelgänger der Action-Adventures

Jordan Mechner programmierte schließlich menschliche Doppelgänger. Wie er in seinen 2011 veröffentlichten Tagebüchern schildert, wollte er eigentlich Drehbuchautor werden, witterte dann aber ein Geschäft in der sich damals gerade formierenden Spieleindustrie: Für die Produktion von Prince of Persia (Brøderbund, MS-Dos u.a. 1990) filmte er seinen Bruder, der am Spielplatz lief, sprang, stürzte, sich an Kanten hochzog und focht. Diese Aufnahmen konnten per Rotoskopie (einem einfachen graphischen Animationsverfahren) ins Spiel integriert werden und so die Spiele-Konsumenten im Jahre 1989 mit ihrer Lebensechtheit verblüffen. Ein Sprung war nun nicht mehr die parabolische Bewegung der Spielfigur, sondern zugleich eine Analyse des Bewegungsablaufs. Hier liefert Filmtechnik nicht mehr nur Intermezzi, sondern durchdringt das ganze Spiel. Jeder Spielmoment ist die Reproduktion einer filmischen Reproduktion der Wirklichkeit.

Aufgabe der SpielerInnen von Prince of Persia ist es, einen anonymen Helden aus dem Kerker - vorbei an Hindernissen, Geistern und Wächtern - hinauszubewegen, um die Prinzessin vor dem bösen Wesir Jaffar zu retten und dadurch selbst Prinz von Persien zu werden. Wieder ist das Prinzip des Textadventures, bei dem Wege durch ein Labyrinth beschrieben werden, mit einer visuellen Oberfläche ausgestattet, wobei allerdings diesmal der Körper des Prinzen die Schnittstelle zwischen Mensch und der Geschichte ist. Der Einstieg ins Spiel soll nicht leicht fallen, wie bei Maniac Mansion, vielmehr wird das Fortkommen erschwert. Die Aktionen gelingen nicht mehr nur durch das Treffen der richtigen Entscheidungen, sondern diese werden, etwa bei Fechtkämpfen, in kleinere Angriffsund Verteidigungsaktionen zerlegt, die zeitlich präzise gesetzt werden

Eine Planänderung während der Produktion ist noch bemerkenswert: Mechner wollte mit dem Spiel einen Level-Editor ausliefern, so dass Konsumenten selbst Levels aus den einzelnen Baukasten-Teilen zusammenstellen können. Doch die Idee wurde verworfen, auch hatte das Spiel statt der angedachten 40 Levels letztlich nur 10, die SpielerInnen haben lediglich eine Stunde Zeit, um alle Levels durchzuspielen.

Prince of Persia entstand in einer Zeit, in der Heimcomputer schon so weit verbreitet waren, dass es sich lohnte, Computerspiele für diese zu programmieren und sie nicht mehr ausschließlich in Form von in Spielhallen aufgestellten Automaten anzubieten. Während davor am Automaten bei jedem Spielversuch für die Benutzung des Geräts per Münzeinwurf bezahlt worden war, musste nun die Software selbst kommerzialisiert werden. Damit aber eine Nachfrage nach neuen Spielen entstehen konnte, mussten diese geschlossene Narrationen mit eindeutigem Ende bieten. Das war die Voraussetzung dafür, neue Spiele mit neuen Erzählungen zu verkaufen. Statt Highscore nun Happy End.

Mechner wurde Jahre später von Ubisoft für die Mitarbeit an einer

Neuauflage mit 3D-Graphik gewonnen. Unter der Leitung Patrice Désilets entstand Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft, Sony Playstation u.a. 2003), wo zusätzlich zur Steuerung der Figur den SpielerInnen auch noch die Kameraführung, also die Bildausschnitt-Wahl in die virtuelle Umgebung hinein, ermöglicht wurde. Auch hier standen Akrobatik und Fechtduelle im Vordergrund. Als zentrale Innovation wurde der "Sand der Zeit" angepriesen: Weil der wiederholte Tod der Heldenfigur und ein ständiges "Zurück zum Start!" frustrierend sein kann, gab man den SpielerInnen die Möglichkeit, per Knopfdruck die Zeit zurückzudrehen. Der Filmtrick schlechthin - Zeitachsen-Manipulation – wurde zum Homöostat: Der regelmäßig eintretende Tod wird überblendet und damit wird eine ununterbrochene, durchgehende Narration möglich.

Der nächste Coup Désilets lief unter dem Arbeitstitel Prince of Persia: Assassin. Er recherchierte umfassender und man witterte bald vor dem Hintergrund der historischen Assassinen die Möglichkeit, eine neue Marke zu etablieren (Edge 2012). Assassin's Creed ist somit der Nachfahre von Prince of Persia. Ein geheimnisumwitterter Held, der ebenso weiß gewandet wie sein Vorgänger – seine Fechtkämpfe auf sehr ähnliche Art ausficht. Schauplatz sind nun aber historische Städte statt märchenhafter Paläste und ihrer Verliese.

Dies ist kein Quanten-, sondern bloß ein Katzensprung von Geschichten zur Geschichte. Bekannte Orte werden in ihren graphisch simulierten, historischen Zuständen zugänglich, die Spielfigur wird zum Doppelgänger des/der Spielenden, die im Laufe der Spielserie immer unfangreichere Bewegungsrepertoires und -möglichkeiten erhält: Während der Assassine des ersten Teiles den Felsendom erklettern kann, kann er im zweiten Teil bereits die Kanäle Venedigs durchschwimmen – eine Übung, die im ersten Teil

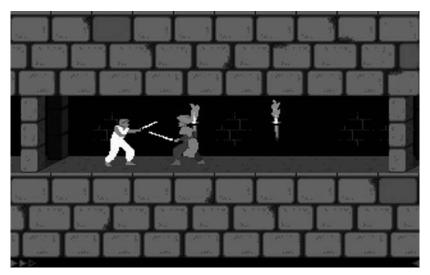


Abb. 2: Screenshot aus Prince of Persia (Brøderbund, MS-Dos u.a. 1990)



Abb. 3: Screenshot aus Assassin's Creed (Ubisoft, PS u.a. 2007)

der Spielreihe noch seinen Tod bedeutet hätte.

Mechner setzte dafür erste Schritte in *Prince of Persia* mit dem primitiven *motion capturing*, das an die Frühzeit des Films erinnert oder an die Serienfotographien von Edward Muybridge oder Jules Marey. Diese Darstellung von Bewegung durch Filmtechnik – und nicht bloß durch Dramaturgie – bildet die gemeinsame Wurzel der digitalen Kopien des märchenhaften Persien und des historischen Heiligen Landes.

Die Abgrenzung des eindeutig filmischen Bestandteils zum Spiel wird immer schwieriger, wenn SpielerInnen immer mehr Gestaltungsmöglichkeiten beim Reproduzieren geschlossener Narrationen an die Hand gegeben werden. Historische Glaubwürdigkeit ist nicht notwendigerweise eine Frage der Quellenkritik oder der Stadtarchäologie. Das Gefühl von Authentizität resultiert aus der erfolgreich umgesetzten Art, wie hier "Film gespielt" wird.

Simulation: Zwischen Blumenund Sandkästen

In einem Werbevideo (Désilets 2007) wird diese Art Spiel-Freiheit in Assassin's Creed nicht – wie sonst üblich – mit einer "Sandkiste" verglichen, die alle gestalterischen Möglichkeiten bereithält. Vielmehr sei der Vergleich mit einer "Blumenkiste" angebracht, deren wunderschöne, historische Umgebung man

einfach erklettern und ausspähen – also filmisch einfangen – kann.

Geschichte und Kriegsspiel

Wenn wir also unsere bisherigen Ergebnisse verallgemeinern wollen und uns fragen, ob historische Authentizität wirklich nur ein Problem gelungener filmischer Inszenierung ist, dann ist der Umstand zu berücksichtigen, dass Spiele mit historischen Inhalten in den meisten Fällen Simulationen und Strategiespiele sind. Tatsächlich fällt jedes zweite solche Spiel (Schwarz 2010:11-13) unter die Kategorie der konfigurationskritischen Spiele, die Pias einführt. Die deutsche Historikerin Angela Schwarz selbst schätzt die "Dominanz des Strategiespiels" zur Darstellung von Geschichte aus ihrer fachwissenschaftlichen Perspektive bemerkenswert unhistorisch ein; es überwiegt die didaktische Vernunft:

"Zwar entspricht dieser Umstand gewissen Erwartungen, einmal dem kompetitiv angelegten Gameplay des Sich-Bekämpfens bis zum Erfolg des einen, dann der Präsenz von Kriegen in der Menschheitsgeschichte. Dennoch ist die statistische Überlegenheit der Strategiespiele bemerkenswert, und zwar deshalb, weil das Thema Geschichte wohl eher eine Betonung oder zumindest einen größeren Anteil des Adventures oder Rollenspiels erwarten ließe. Denn es ist gerade das Adventure, das SpielerInnen die Möglichkeit gibt, in Gestalt eines anderen eine andere Welt, eben eine vergangene Welt, zu erkunden und in Form einer handelnden und mit der Spielwelt interagierenden Person zu beeinflussen. Letztlich vermag dieses ,PC-Kino' zum Mitmachen potenziell am stärksten die Illusion eines Eintauchens in die Vergangenheit zu erzeugen." (Schwarz 2010:12f)

Schwarz' Verwunderung ist der an sich richtigen Annahme geschuldet, dass Geschichte nur entlang ihrer Faktizität vermittelt werden kann, die sich mit dem kontrafaktischen, prognostischen Verfahren von Strategiespielen nicht verträgt. Solche Simulationen entwerfen aus ihren Algorithmen Prognosen bzw. unchronische, also hypothetische Geschichtsverläufe. Hingegen synchronisieren ActionspielerInnen ihr Tun mit der maschinellen Datenverarbeitung und AdventurespielerInnen erzählen programmierte Vergangenheiten nach. Aus dem Wunsch heraus, Geschichte vermitteln zu wollen, wäre das Adventure daher nahe liegend.

Krieg als Hauptthema der Geschichte verwundert nicht weiter, wenn man bedenkt, dass Strategiespiele schon um 1800 herum ein übliches Mittel waren, um Offiziere zu trainieren und militärische Aktionen zu planen. Dazu wurde zunächst Schach modifiziert, die abstrakten, schwarz-weißen Felder und Figuren beispielsweise um Gewässer oder neue Truppentypen wie Artillerie ergänzt, um die Bedingungen abzubilden, die man am Schlachtfeld vorfand. Auch zentrale Regeln wurden abgeändert: So ging es nicht mehr darum, den König zu besiegen, sondern Raum zu besetzen. Sieg ist nicht mehr etwas eindeutiges, sondern etwas graduelles. Aus dem idealtypisch wettkampfbetonten, fairen Spiel mit gleichstarken Sets aus sechzehn Figuren, das im Symbolischen Gewinner und Verlierer ermittelt, wird wieder Anschluss an das Reale gesucht.

Der Krieg, der nur mehr vorläufige Siege produzieren kann, ist nur noch ein anderes Mittel zur Fortsetzung der Politik, gemäß Clausewitz' bekanntem Diktum. Hier sind also im Gameplay jene gedanklichen Voraussetzungen für eine neue Kultur des Krieges abzulesen, die David A. Bell 2007 in seinen Ausführungen zur Totalisierung des Krieges beschreibt. Auch die Geschichtswissenschaft etabliert sich in diesem Diskurs:

"For a time, the historical profession differed from the social scientists. In the nineteenth Century, history was still preeminently a literary, narrative art, and the past

offered no more dramatic or compelling subject than war. Such masters as Ranke, Macaulay, Michelet, and Parkman all gave it a major place in their works, took military science seriously, and put climactic battles at the heart of their stories. [...] The leaders of the influential ,Annales school' of social history, which developed in France in the early twentieth Century, explicitly downplayed ,event history' by which they particularly meant military history – in favor of ,deeper' geological, social, and economic factors." (Bell 2007:11)

David Bell markiert einen Diskurs, in dem Erziehung, Handel und politische Geschichte sich im Sinne Clausewitz' auf den Krieg zuspitzen, der bis heute im Strategiespiel modelliert wird. Aus dieser geschichtlichen Perspektive betrachtet wird deutlich, dass Strategiespiele immer schon Geschichtsspiele waren, mit denen die relevanten Ereignisse – Schlachten, auf welche die Erzählungen zugespitzt werden – aus den sie determinierenden Konfigurationen heraus erklärt wurden.

Pädagogische Vernunft und kontrafaktische Geschichtsverläufe

Interessanterweise beurteilten Öffentlichkeit und Fachpublikum Spiele wie *Sid Meier's Civilization* (Microprose 1990) und den frühen Ego-Shooter *Doom* (Activision 1993) merkwürdig gegensätzlich.

"Whereas Civilization occasionally both features as one of the rare positive examples of digital games in public discussions (due to its supposed possible educational benefits), but has also received ample critique from the academics, the next example is almost the total opposite. Abhorred by the non-playing media and public, the release of shooter game Doom in 1993 by id Software is heralded as a landmark event by most gamers and game historians." (Mäyrä 2008:101)

Während also die Öffentlichkeit in Doom nur die Gewaltorgien

sah, aber Civilization die Möglichkeit zuschrieb, spielerisch historisches Wissen zu vermitteln, erkennen Spieleforscher in Doom und seiner Ich-Perspektive einen Fortschritt. Dafür beurteilen sie die Spielmechanik von Civilization deutlich kritischer: Kaindel und Steffelbauer sehen darin ein "Amalgam aus kulturellem Rassismus, Theorien vom ,Großen Mann', unilinearem Evolutionismus und amerikanischer Pionier-Ideologie" (Kaindel/Steffelbauer 2010:260), das sich durch die Spielstruktur ausdrückt.

Spiele, die diesem filmischen Gestaltungsprinzip entsprechen, scheinen stärkere psychologische Wirkung auszuüben - so sehen das Laien, aber auch Wissenschafler (z.B. Schwarz 2010). Dies mag daran liegen, dass im konfigurationskritischen Modus immer auch andere Möglichkeiten des Handelns denkbar sind, während es bei Actionspielen lediglich gilt, das game over hinauszuzögern und Adventurespiele immer auf die gleiche Weise ihrem Ende zuzuführen sind. In diesen Spielmodi kann man sich die Spielenden auch unreflektiert und folgsam vorstellen. Man kann sich aber schwerlich StrategiespielerInnen vorstellen, die tatsächlich in der Illusion, welche die Simulation entwirft, gefangen sind. Sie müssen vorausdenken, Taktiken abwägen und variieren, wobei jede Visualisierung nur ein weiterer, vorläufiger Testlauf bleibt.

Fazit

Der Disclaimer von Assassin's Creed gibt Anlass, die Frage nach historischer Authentizität anders zu stellen. Wir sollten nicht in den Fiktionen nach Spuren von angemessener Darstellung suchen, sondern nach den Stilmitteln, die dieses unbestimmte Gefühl historischer Authentizität hervorbringen.

Die Vermutung, dass dies vor allem durch Filmtechnik geschieht, konnte zumindest für Action-Adventures bestätigt werden. Die Erzählungen eines Adventure-Spiels werden durch ein zeitkritisches Interface vermittelt. Das heißt auch, dass es nicht mehr notwendig ist, die Geschichte zu durchschauen, die zur Darstellung gebracht wird. Wenn man nur lang genug spielt und pünktlich zur richtigen Zeit die richtigen Tasten drückt, wird man so oder so zu einem Ende kommen.

Die Geschichte von Strategiespielen reicht jedoch hinter den Film zurück und auch der Computer tritt erst später in die diskursive Formation der Kriegssimulation im Sandkasten ein. Er ersetzt Gegenspieler, kann aber vor allem die Regeln hinter einem Steuerungsdispositiv verschwinden lassen. Insofern ähnelt diese Visualisierungstechnik im Gebrauch dem Film, dessen Apparatur ja auch in Vorführräumen verborgen wird. Erkkhi Huhtamo beschreibt in seiner Kulturgeschichte der Interaktivität, wie sich unser Arbeitsalltag rein äußerlich dem Betrachten eines Films annähert, da zahlreiche Handgriffe nun von Maschinen übernommen werden, denen wir zusehen (Huhtamo 1996). Mehr noch, wir werden zu ungeduldig wartenden BenutzernInnen, die Rechenprozesse abwarten und dabei Ladebalken und Sanduhren beobachten.

Auch tritt mit dem Sprung von rundenbasierten Simulationen, wie dem besprochenen *Civilization*, zu sogenannten Echtzeit-Strategiespielen ein filmisches Element hinzu Die diskreten Konfigurationen des Strategiespiels werden verzeitlicht, Kampfeinheiten – Kavallerie, Infanterie, etc. – bewegen sich nun gleichzeitig und in 'natürlicher' Geschwindigkeit über das Schlachtfeld. Auch hier werden Animationen funktionalisiert, sie haben einen spieltechnischen Wert, den es in die eigene Taktik mit einzubeziehen gilt. Daher können solche Denkspiele zu richtigen Sportarten ("E-Sport") avancieren, die Reaktionsschnelle und rigides Training benötigen und mit hohen Preisgeldern locken.

LITERATUR

- B. BÁLASZ, Zur Kunstphilosophie des Films, in: F.-J. ALBERSMEIER (Hg.), Texte zur Theorie des Films. Stuttgart 1995, 204-226.
- D. A. BELL, The First Total War. Napoleon's Europe and the Birth of Modern Warfare. London 2007.
- S. BENDER, Durch die Augen einfacher Soldaten. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?, in: A. SCHWARZ (Hg.), "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010, 123-147.
- P. DÉSILETS, Assassin's Creed Video Game, Developer Diary: Freedom. Ubisoft 5.10.2007. URL: http://www.youtube.com/watch?v=8ArbC-d9vtA [7.12.2013].
- EDGE, The Making Of: Assassin's Creed. Edge 27.8.2012. URL: http://www.edge-online.com/features/making-assassins-creed/ [3.11.2013].
- R. GILBERT, Maniac Mansion in 9. Grumpy Gamer 12.4.2007. URL: http://grumpygamer.com/8139425 [7.12.2013].
- S. A. HOWELLS, Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide, in: G. KING/T. C. E. HUHTAMO, From Cybernation to Interaction. Ein Beitrag zur Archäologie der Interaktivität, in: B. FELDERER (Hg.), Wunschmaschine Welterfindung. Eine Geschichte der Technikvisionen seit dem 18. Jahrhundert. Wien 1996, 192–203.
- KAINDL/I. STEFFELBAUER, Civilizations, Inventions and Empires. Implicit theories of history and society in computer games, in: K. MITGUTSCH/C. KLIMMT/H. ROSENSTINGL (Hg.), Exploring the Edges of gaming. Wien 2010, 251-263.
- KRZYWINSKA (Hg.), ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces. London 2002, 110-121.
- F. MÄRYÄ, An Introduction to Game Studies. London 2008.
- J. MECHNER, The Making of Prince of Persia. Journals 1985–1993. 0.0. 2011.
- C. PIAS, Computer Spiel Welten. Zürich 2010.
- A. SCHWARZ, Computerspiele ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: A. SCHWARZ (Hg.), "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010, 7-28.

Stefan Donecker Gernot Hausar

Sid Meier als Geschichtsphilosoph?

Die Strategiespiele der *Civilization*-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaften

"Zu ernsthaft für ein Spiel, zu seicht als Wissenschaft" Gustave Flaubert

Am Beispiel des Schachspiels beschreibt der persische Poet Ferdowsi (940–1020) in seinem "Buch der Könige", welche Aufgaben Strategiespiele erfüllen können. Kriegerische Auseinandersetzungen konnten, so Ferdowsi, dadurch verhindert werden, dass die Kriegsparteien den möglichen Ausgang durch eine Partie Schach simulierten und danach einen Bündnisvertrag schlossen, der den Sieger begünstigte.

Dieses Beispiel zeigt, welche Bedeutung man strategischen Spielen für die Darstellung und das Verständnis politischer und militärischer Situationen zuschrieb. Damit hatten sie auch Einfluss auf reale Entscheidungen. Durch die frühe Konfrontation mit "Strategiespielen" werden Kinder und Jugendliche von Spielen in einer Art und Weise beeinflusst, die weit über den reinen Spielspaß sowie die unmittelbare Erziehung und Ausbildung hinausgeht. Ein spielerisch simulierter Blick in die Vergangenheit – oder in eine mögliche Zukunft – anhand von immer komplexeren Spielen erfreut sich auch heute noch ungebrochener Beliebtheit.

Mit Anleitungen und Lehrbüchern wurde es immer schwieriger, die Illusion von Schach als Wirklichkeitssimulation, wie sie beispielsweise im europäischen Mittelalter propagiert wurde, aufrechtzuerhalten. Im 19. und 20. Jahrhundert wurden deshalb Regelwerke entwickelt, die den Spielern ermöglichten sollten, Teilaspekte der Wirk-

lichkeit möglichst realitätsnah zu simulieren. Der thematische Fokus lag dabei auf militärischen Auseinandersetzungen und den damit verbundenen logistischen und diplomatischen Herausforderungen. Ausgehend von Vorläufern, wie dem von Georg Leopold von Reißwitz für die Ausbildung preußischer Offiziere entworfenen Kriegsspiel (1812/24), oder H. G. Wells' Little Wars (1913) entstanden seit den 1960er Jahren komplexe Brettspiele, die historische Konfliktsituationen - vor allem den Zweiten Weltkrieg - zum Inhalt hatten. Insbesondere in den USA kam jenen "wargames" oder "cosims" ("conflict simulations") eine zentrale Rolle im Bereich der Erwachsenenspiele zu. Titel wie PanzerBlitz (Avalon Hill 1970), Rise and Decline of the Third Reich (Avalon Hill 1974) und Advanced Squad Leader (Avalon Hill 1985) gelten bis heute als Klassiker des Genres. Mitte der 1980er Jahre hatten die klassischen Cosims ihren Zenit aber überschritten; das Interesse der Spieler (und der eher seltenen Spielerinnen) verschob sich von detailverliebten historischen Simulationen zu vergleichsweise einfachen Fantasy- und Science-Fiction-Brettspielen wie z. B. Talisman (Games Workshop 1983) oder HeroQuest (Milton Bradley 1989). Erst mit der zunehmenden Verbreitung privater Computer sollte die generelle Beliebtheit von historischen Strategiespielen wieder massiv steigen.

Schach hat als Strategiespiel eine lange Tradition und so ist es kein Zufall, dass es schon sehr früh auch am Computer gespielt werden konnte. Durch elektronische Eröffnungsdatenbanken kann der Computer bei Schach mit seiner fest vorgegebenen Anfangsposition Zugfolgen lange vorausberechnen. So wurde es immer schwieriger, die Maschine zu schlagen, obwohl die reine Anzahl an Zugmöglichkeiten die Kapazitäten moderner Computer immer noch überfordert. Dies sieht man beispielsweise an Go, bei dem die Steine von Anfang an auf beliebige Felder gesetzt werden können. Hier schneiden Maschinen gegen menschliche Spieler noch wesentlich schlechter ab.

Die steigende Rechenleistung und die weite Verbreitung von Heimcomputern ermöglichten in der Folge neue und komplexere digitale Simulationsspiele. Das von der Softwarefirma Strategic Simulations (SSI) 1980 veröffentlichte Spiel Computer Bismarck gilt als erster Versuch, eine historische Konfliktsituation - in diesem Fall die Versenkung des deutschen Schlachtschiffes Bismarck im Mai 1941 – am Computer zu simulieren und als Strategiespiel kommerziell zu vermarkten. Im Verlauf der 1980er Jahre avancierten derartige historische Strategiespiele zu einem der wichtigsten Genres in der schnell expandierenden Computerspielindustrie. Den Höhepunkt der Entwicklung markierten detaillierte Kriegssimulationen wie Battle Isle (Blue Byte, MS-DOS u.a. 1991) und Panzer General (SSI, Windows u.a. 1994). Doch ungeachtet ihrer zunehmenden Komplexität gingen derartige Spiele in Gestaltung und Spielmechanik nur wenig über ihre Vorgänger im Bereich der historischen Brettspiele hinaus. Abwechselnde Spielzüge, die Gestaltung der Spieloberfläche als Sechseckraster und der fast ausschließliche Fokus auf militärische Manöver waren den klassischen Cosims der 70er Jahre entlehnt, deren Spielprinzip vom

SSI - Strategic Simulations, Inc.

Das 1979 gegründete Softwareunternehmen Strategic Simulations, Inc. (SSI) galt während der 80er und 90er Jahre als einer der innovativsten Entwickler von Strategie- und Rollenspielen für Heimcomputer. Joel Billings, Gründer und bis 1995 Präsident von SSI, war ein begeisterter Spieler von sogenannten "Cosims" – komplexen historischen Brettspielen, die militärische Auseinandersetzungen simulierten – und war federführend daran beteiligt, dieses Genre auf das Medium Computer zu übertragen. Die von SSI entwickelten Kriegssimulationen zeichneten sich nicht nur durch Detailreichtum und Komplexität aus, sondern auch durch innovative Spielelemente – z.B. die Einführung von Kampagnen, durch die die einzelnen Schlachten zu einem kontinuierlichen Handlungsstrang verbunden wurden. Beispielsweise ermöglicht Panzer General (1994), einer der bekanntesten und erfolgreichsten von SSI veröffentlichten Titel, den Spielerinnen und Spielern, in einer Reihe verknüpfter Schlachten den Zweiten Weltkrieg von 1939 bis 1945 nachzuspielen. Abgesehen von historischen Strategiespielen war SSI auch für seine Computer-Adaptionen des Fantasy-Rollenspieles Dungeons & Dragons bekannt, wobei vor allem die legendären "Gold Box"-Spiele wie Pool of Radiance (1988) und Curse of the Azure Bonds (1989) bis heute als Klassiker des Genres gelten. SSI wurde 2001 von Ubisoft aufgekauft.

Spielbrett auf das Medium Computer übertragen wurde, ohne wesentlich neue Elemente einzuführen. Im Gegensatz zu Fantasy- und Science Fiction-Computerrollenspielen waren auch komplexe Hintergrundgeschichten eher selten.

Erst Anfang der 1990er Jahre begannen Computerspieldesigner, die Vorgaben strategischer Brettspiele hinter sich zu lassen und das Potenzial des digitalen Mediums auszuschöpfen. Das innovative Konzept der Echtzeit-Strategiespiele wurde erstmals in Dune II (Virgin Interactive, DOS 1992) umgesetzt, das inspiriert von Frank Herberts Dune-Romanen und der Ästhetik von David Lynchs Verfilmung aus dem Jahr 1984 – strategische Elemente mit einer komplexen Hintergrundgeschichte und denkwürdigen Charakteren verband.

In Folge erlangten Echtzeit-Strategiespiele Mitte der 90er Jahre mit Warcraft (Blizzard u. Interplay Entertainment, Windows u.a. 1994) und Command & Conquer (Virgin Interactive, Windows u.a. 1995) ihre bis heute ungebrochene Popularität. Der Zeitdruck und die daraus resultierende Notwendigkeit, in hektischen Situationen schnell und dennoch taktisch geschickt zu reagieren, beinhalteten ein zusätzliches Spannungselement, das in Brett-

spielen und älteren rundenbasierten Strategiespielen nicht gegeben war.

Zeitgleich mit den Echtzeitspielen erschienen die ersten Vertreter der sogenannten "4X-Spiele" (siehe Kasten), die das Genre in eine ganz andere Richtung weiterentwickelten: Spiele dieser Art behalten zwar in der Regel den rundenbasierten Aufbau ihrer Vorgänger bei, bieten aber dafür eine Komplexität und einen Detailreichtum, der in einem Brettspiel nicht umzusetzen wäre. Spielerinnen und Spieler haben die Möglichkeit, die Entwicklung ganzer Kulturen und Zivilisationen zu gestalten – angefangen mit Städtebau, Forschung, dem Aufbau von Infrastruktur und Militär bis hin zu Wirtschaft, Diplomatie und politischen Systemwechseln. Derartige Weltensimulationen sind auch die ersten Versuche einer "Sandbox", in der Spieler in einer offenen Welt durch ihre Aktionen immer neue eigene Geschichten erleben.

"To Stand the Test of Time": Sid Meiers Civilization

Ihren Anfang nahm die Geschichte der 4X-Spiele mit Sid Meier's Civilization, 1991 von dem im Titel verewigten US-amerikanischen Spieldesigner Sidney "Sid" Meier für den Softwarehersteller Micro-Prose entwickelt, das sich als eines der kommerziell erfolgreichsten und einflussreichsten Computerspiele überhaupt erwiesen hat. Das in jeder Hinsicht epochale Spielprinzip erlaubt es Spielerinnen und Spielern, auf einer vom Computer erstellten fiktiven Weltkarte die Geschicke einer "historischen Zivilisation" - seien es Babylonier, Mongolen, Deutsche oder eine selbst gestaltete Zivilisation – vom Moment ihrer Sesshaftwerdung im Jahr 4.000 v. Chr. bis zur Besiedelung neuer Planeten in der nahen Zukunft zu lenken. Dabei können über Menüs von generellen Strategien bis zu individuellen Einstellungen eine Vielzahl an Eingriffen vorgenommen werden, die eine Detailvielfalt und eine Fülle an möglichen Optionen bieten, die weit über alle älteren Computer- oder gar Brettspiele hinausgeht. In der Rolle eines unsterblichen Potentaten erforscht der Spieler die anfangs unbekannte Welt, gründet Städte, erkundet neue Technologien und

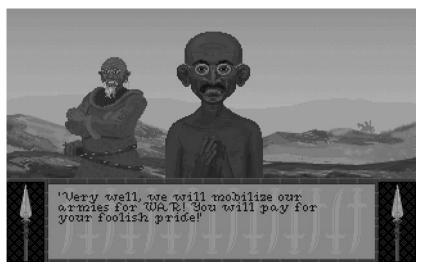
4X-Strategiespiel

"4X" steht für Erkunden, Expandieren, Ausbeuten und Bekämpfen (engl. eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate). Der Begriff 4X wurde in den frühen 90er Jahren zuerst für die Spiele Master of Orion und Civilization benutzt. In beiden Spielen baut der Spieler bzw. die Spielerin rundenbasiert eine globale (bzw. galaktische) Zivilisation auf. Typischerweise muss dazu zuerst die Welt erforscht werden, um dann die eigene Zivilisation auf die neuen Gebiete auszudehnen. Die Wahl der Standorte von neuen Siedlungen bietet Zugang zu Ressourcen. Der Spieler muss die unterschiedlichen Bedürfnisse (Wirtschaft, Forschung, Militär, Kultur) ausbalancieren, damit ein Weiterwachsen seines Einflussbereiches möglich wird. Der Unterhalt von militärischen Einheiten bzw. Investitionen in Kultur und Diplomatie ermöglichen es schließlich, sich gegen andere, konkurrierende Zivilisationen durchzusetzen.

setzt sich mit rivalisierenden Zivilisationen auseinander – sei es durch Diplomatie, durch Krieg oder durch wirtschaftliche Beziehungen.

Der Erfolg von Civilization veranlasste MicroProse dazu, binnen weniger Jahre weitere Titel zu veröffentlichen, die das Spielprinzip auf andere Szenarien - wie Science Fiction oder Fantasy - umlegten. Master of Orion (MicroProse, MS-DOS u.a. 1993) und Master of Magic (MicroProse, MS-DOS 1994) erlaubten Spielerinnen und Spielern, interstellare Imperien zu errichten bzw. in einer von Magie geprägten Welt zu bestehen. Obwohl diese Ableger durchaus beliebt waren und auch von Kritikern positiv rezipiert wurden, konnten sie Civilization seinen Platz nicht streitig machen. Civilization definierte das Genre der 4X-Spiele als historische bzw. pseudohistorische Zivilisationssimulationen und bewährt sich auch mehr als zwanzig Jahre nach seiner Erstveröffentlichung in seiner aktuellen Version, Civilization V (2K Games u. Aspyr, Windows u.a. 2010).

Civilization versteht sich jedoch nicht als historische Simulation im klassischen Sinn: Der Spieler bzw. die Spielerin soll die Weltgeschichte nicht nacherleben, sondern entsprechend den eigenen Präferenzen und bevorzugten Strategien selbst gestalten. Der ironische Umgang mit historischen Versatzstücken, die umgedeutet und neu kombiniert werden, macht zu einem nicht unerheblichen Teil den Reiz des Spieles aus (vgl. dazu Lammes 2003; Donecker 2013). Wenn Dschingis Khan mongolische U-Boote vor Tenochtitlan aufkreuzen lässt, um die Hauptstadt der Aztekischen Sowjetrepublik vor einem Angriff babylonischer Imperialisten zu beschützen, entfaltet Civilization sein volles kontrafaktisches Potenzial. "The effect," schrieb der britische Kulturwissenschaftler William Stephenson im Jahr 1999, "is equivalent to an absurd but fascinating masked carnival of governments, in which the High Priest Mao Tse Tung might



Screenshot: Mohandas Gandhi als kriegerischer Herrscher in Civilization II (MicroProse, Windows u.a. 1996)

rub shoulders with Comrade Abraham Lincoln."

Trotz dieser bewusst ahistorischen, teilweise ins Satirische abgleitenden Spielelemente erhebt die Civilization-Serie den Anspruch, grundlegende Mechanismen der Weltgeschichte – etwa die Relevanz naturräumlicher Gegebenheiten für die Entwicklung menschlicher Gesellschaften oder die Bedeutung technologischen Austausches - vereinfacht, aber korrekt wiederzugeben. Da Computerspielerinnen und -spieler seit mittlerweile zwanzig Jahren mit Civilization aufwachsen, und sich daran vermutlich auch in den nächsten Jahren nicht viel verändern wird - Civilization VI wird von Fans für das Jahr 2015 erwartet -, ist der Einfluss der Serie auf populäre Geschichtsbilder nicht zu unterschätzen.

Durch ihre Mechanismen subtiler gesellschaftlicher Durchdringung und ihre Omnipräsenz in der Populärkultur haben sich Computerspiele als interessantes Forschungsfeld erwiesen. Dementsprechend intensiv hat sich die wissenschaftliche Forschung in den vergangenen Jahren mit Civilization und dem der Serie zugrunde liegenden Geschichtsverständnis auseinandergesetzt: Während einige Geschichtsdidaktiker, darunter vor allem der an der University of Wisconsin-Madison tä-

tige Kurt Squire, das Spiel als geeignetes Unterrichtsmittel für die schulische und universitäre Geschichtsvermittlung empfohlen haben, fielen die meisten Stellungnahmen der akademischen Forschung kritisch bis ablehnend aus: Civilization wurde und wird eine eurozentrische und imperialistische Grundhaltung vorgeworfen. Kritisiert werden zudem die Technologiegläubigkeit und der unkritische Fortschrittsoptimismus, der durch das Spiel vermittelt wird, sowie die Betonung hauptsächlich männlicher Einzelpersönlichkeiten als historische Akteure, durch die patriarchale und personenzentrierte Geschichtsbilder bekräftigt werden (vgl. etwa Kaindel/ Steffelbauer 2010; Reichert 2008; Chen 2003; Pobłocki 2002)

Inhaltlich kann man dieser Kritik durchaus folgen, allerdings wurden in die Civilization-Serie sehr wohl Elemente eingebaut, um diese Probleme abzuschwächen: Denn viele jener Kritikpunkte lassen sich durch die Einschränkungen und die Mechanismen eines Spieles erklären, das überwiegend auf Einzelspieler ausgelegt war. Die Imperialismuskritik in Bezug auf das klassische Spielprinzip – also das Streben nach dem Eingliedern von Nachbarn und der Ausdehnung des eigenen Umfelds und Einflusses durch eine ungleiche wirtschaftliche und kulturelle Beziehung zugunsten der vom Spieler gelenkten Gruppe – lässt sich hauptsächlich in Spielen gegen die Computerintelligenz nachvollziehen, da die vom Computer gesteuerten Zivilisationen in den meisten Fällen ausmanövriert werden können. In Multiplayer-Partien, die mit der Erweiterung CivNet (1995) erstmals möglich gemacht wurden, lenken Spielmodi wie der Diplomatie-, Weltwunder- oder der Forschungsmodus den Fokus weg von Eroberungen hin zu einem sinnvollen Miteinander, in dem das Teilen von Ressourcen und das gemeinsame Erreichen von Spielzielen im Vordergrund stehen.

Nationale Meistererzählungen

Civilization wurde im Epochenjahr 1991 veröffentlicht, als der Zusammenbruch der UdSSR das Ende des Kalten Krieges markierte. Die politischen Debatten jener Umbruchsjahre haben in dem Spiel und in den überarbeiteten Versionen, die in den folgenden Jahren auf den Markt kamen (Civilization II 1996; Civilization III 2001), allerdings nur wenige Spuren hinterlassen. Bei einem in den 1990er Jahren veröffentlichten makrohistorischen Computerspiel, das den Wettstreit von Zivilisationen zum Inhalt hat, würde man Anklänge an Francis Fukuyamas End of History (1989/92) oder Samuel Huntingtons Clash of Civilizations (1993/96) erwarten. Doch davon ist nur wenig zu spüren:

Trotz einer offensichtlichen Präferenz für amerikanischen Liberalismus haben Sid Meier und die *Civilization*-Designer darauf verzichtet, den Ausgang des Spiels – und damit das "Ende der (erspielten) Geschichte" – an einem Triumph der westlichen Demokratie, wie sie Fukuyama vorschwebte, festzumachen. Ein Spielmechanismus, bei dem der Spieler/die Spielerin einen Sieg verbuchen kann, sobald sich die von ihm/ihr gewählte Staatsform bzw. Ideologie weltweit durchsetzt, wäre im Rahmen des *Civilization*-

Spielprinzips durchaus vorstellbar – trotzdem haben die Designer diese Option nicht umgesetzt. Stattdessen sah Civilization I vor, dass der Spieler/die Spielerin entweder die ganze Welt erobert oder die Geschichte seiner/ihrer Zivilisation durch die Gründung einer Kolonie auf Alpha Centauri fortschreibt - sofern er/sie sich nicht mit einer abschließenden Punktwertung nach einer feststehenden Anzahl an Runden begnügen will. Anstatt einer Idee zum Durchbruch zu verhelfen und die anderen Zivilisationen von der Überlegenheit der eigenen Ideologie zu überzeugen, haben Spielerinnen und Spieler dafür zu sorgen, dass sich ihr "Volk" durch militärische Expansion oder interstellaren Kolonialismus durchsetzt. Obwohl in späteren Versionen des Spiels zusätzliche Siegesbedingungen eingeführt wurden, zählen das Erlangen der Weltherrschaft und die Expedition nach Alpha Centauri bis heute zu den charakteristischen Elementen der Civilization-Serie.

Mit Samuel Huntingtons Clash of Civilizations hat Sid Meiers Civilization wenig mehr als den Titel gemeinsam: Eine "civilization" bzw. ein Kulturkreis im Sinne Huntingtons besteht in der Regel aus zahlreichen Staaten. Ein derartiges Modell lässt sich auf die Spiele der Civilization-Reihe nicht übertragen, in denen "Zivilisation" und Staat deckungsgleich sind - oder von den Spielerinnen und Spielern zumindest so wahrgenommen werden. Auch der Faktor Religion, den Huntington unter den verschiedenen Determinanten, die einen Kulturkreis definieren (Geschichte, Sprache, Kultur, Tradition) hervorhebt, spielt in der Civilization-Serie eine vergleichsweise marginale Rolle. Statt eines "Endes der Geschichte" oder eines "Kampfes der Kulturen" präsentiert Civilization eine altmodische, durch und durch konservative Nationalgeschichte: Die Zivilisationen, die Spielerinnen und Spieler aufbauen, entsprechen präzise den Vorgaben nationalistischer Ideologien: eine unveränderliche Gemeinschaft von blutsverwandten Menschen, die keine andere Loyalität kennen als die zu ihrem Heimatland. Die Prämisse ethnischer Kontinuität vom Jahr 4.000 v. Chr. bis in die nahe Zukunft steht im Mittelpunkt des Spielprinzips: Zwar entwickelt sich die "Zivilisation" im Lauf des Spiels weiter, erlernt neue Technologien und nimmt neue Staatsformen an, aber das Volk, als geschichtlicher Akteur, bleibt ein und dasselbe.

Die Anfang der 1990er Jahre unter dem Eindruck des Kollapses der UdSSR formulierten Prognosen haben sich nicht bewahrheitet. Trotz aller Bemühungen amerikanischer Neokonservativer und islamischer Jihadisten, einen "Kampf der Kulturen" herbeizuführen oder zumindest herbeizureden, finden die meisten Konflikte Anfang des 21. Jahrhunderts innerhalb der, nicht zwischen den von Huntington postulierten Kulturkreisen statt. Fukuyamas These war ebenfalls kein voller Erfolg beschieden, denn die Geschichte macht bislang wenig Anstalten, mit einem Triumph des westlichen Liberalismus zu Ende zu gehen.

Ist also, um es etwas überspitzt zu formulieren, Sid Meier ein besserer Geschichtsphilosoph als Samuel Huntington oder Francis Fukuyama? Während die Theoretiker der frühen 1990er Jahre mit ihren Prognosen gescheitert sind, bleibt der Nationalstaat auch im frühen 21. Jahrhundert in weiten Teilen der Welt die primäre Identifikationsebene der Menschen und die dominante Form gesellschaftlicher Organisation. Mit seiner Anhänglichkeit an überholte, nationalgeschichtliche Entwürfe scheint Sid Meier gar nicht so schlecht gelegen zu sein denn der verhängnisvolle Einfluss nationaler und nationalistischer Ideologien ist ungebrochen.

Aus Sicht der Geschichtswissenschaften sind die Prämissen, die der *Civilization*-Serie zugrunde liegen, mehr als nur problematisch. Seit den 1980er Jahren haben Theoretiker wie Ernest Gellner, Benedict Anderson und Eric Hobsbawm aufgezeigt, dass Nationen keineswegs archaische, seit Anbeginn der Zeit bestehende Konstanten menschlicher Existenz sind, wie dies die *Civilization-*Spiele suggerieren. Die Nation ist, so das Fazit der geistes- und sozialwissenschaftlichen Forschung, keine überzeitliche Gemeinschaft, sondern das Resultat konkreter sozial- und ideengeschichtlicher Entwicklungen.

Die Vermittlung dieses sozialkonstruktivistischen Nationsverständnisses an eine breitere Öffentlichkeit erweist sich aber oftmals als schwierig. Im Alltagsdiskurs werden Nationen nach wie vor oft als zeitlose, primordiale Gemeinschaften wahrgenommen, deren Existenz als selbstverständlich vorausgesetzt wird. Dass dieser Mangel an Reflexion nationalistische und xenophobe Argumente fördert, ist hinlänglich bekannt. Umso problematischer scheint es, wenn eine außerordentlich breitenwirksame und seit mehr als zwanzig Jahren ungebrochen erfolgreiche Computerspielserie ein wissenschaftlich völlig unhaltbares Bild urwüchsiger, unveränderlicher und über den Lauf der Geschichte erhabener Nationen zeichnet.

Conclusio: Die Herausforderung der "Digital Humanities"

Sind digitale Spiele wie *Civilization* nun geeignete Werkzeuge für die universitäre und schulische Geschichtsvermittlung? Oder muss der Einfluss, den historische bzw. pseudohistorische Strategiespiele auf die Geschichtsbilder ihrer Spielerinnen und Spieler ausüben, als irreführende und potenziell gefährliche Bekräftigung nationalistischer Ideologeme entlarvt werden? Können 4X-Spiele den multi-kausalen und oft gleichzeitig ablaufenden historischen Ereignissen und Entwicklungen "gerecht" werden?

Derartig grundlegende Fragen führen uns zurück zur gesellschaftlichen Bedeutung von Spielen. Denn Spiele haben unsere Zivilisationen immer schon begleitet. Sie haben nicht nur Freude und Abwechslung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene gebracht, sondern waren stets auch eine Plattform, über die soziale Bande geknüpft werden und grundlegende Konzepte und Abläufe in immer komplexerer Weise erlernt werden konnten. Sie dienten auch als Ventil und Laboratorium für radikale Ideen und neue (z.B. technologische oder gesellschaftliche) Ansätze. Regeln und Spielzubehör können dabei auch kreativ zu ganz neuen und ursprünglich nicht vorgesehenen Spielformen zusammengesetzt werden.

Und genau so ein vielseitiges Versuchslabor auf hohem technischen Niveau sind auch digitale Spiele. Sie bieten für Privatpersonen und Lehrinstitutionen zuvor kaum vorstellbare Instrumente in den Bereichen künstliche Intelligenz, Visualisierung und Kontextualisierung und verfügen dabei oft noch über soziale Feedbackinstrumente.

Dieser kreative Umgang mit digitalen Spielen wird besonders in der Modder-Gemeinschaft offensichtlich. Mods (von Spielerinnen und Spielern programmierte Erweiterungen) erlauben es, das Spielprinzip nach den Wünschen und Vorstellungen der Spieler und Fans zu erweitern. So können Kritikpunkte direkt durch Spieler und Kritiker "gepatcht" ("ausgebessert") werden. Gerade hier wären auch digitale Historikerinnen und Historiker gefragt, die sinnvolle Erweiterungen programmieren könnten, die sich vielleicht besser in Unterricht und Forschung integrieren lassen.

Eine angemessene Antwort auf das unkritische Nationsverständnis der *Civilization*-Serie kann nicht darin bestehen, 4X-Strategiespiele als Ausdruck eines "falschen" Ge-

schichtsbildes pauschal zu verteufeln. Zielführender wäre es, die Traditionen und Genrekonventionen zu würdigen und sich der Stärken der frühen Civilization-Spiele zu besinnen. Vor allem Civilization I und II leben von der Absurdität ahistorischer Spielsituationen: Mahatma Gandhi als nuklear hochgerüsteter Kriegstreiber oder Josef Stalin als Vorreiter der liberalen Demokratie vermitteln den Spielerinnen und Spielern, dass es sich bei dem Spiel nicht um historische Realität, sondern um einen satirischen Umgang mit Geschichte handelt, der historische Fakten mit einem Augenzwinkern kommentiert. Diese ironischen Elemente fehlen in den jüngeren Versionen von Civilization weitgehend, wohl um so bei den Spielerinnen und Spielern einen fadenscheinigen Eindruck historischer Authentizität zu erwecken. Die aktuelle Inkarnation der Civilization-Serie ist – um Flauberts einleitend erwähntes Zitat abzuwandeln - zu seicht, um wissenschaftlich korrekt zu sein, und zu ernst, um einen spielerischen Umgang mit der Geschichte zu pflegen.

Eine Rückbesinnung auf die historische Farce, die die frühen Versionen von Civilization so wirkungsvoll gepflegt haben, würde die mehr als nur problematische Meistererzählung der unveränderlichen Nation wirkungsvoll ins Absurde ziehen. Ohne sich belehrend und besserwisserisch zu gebärden, könnten ironisch-subversive Mods und Patches in der Tradition von Civilization I einen positiven Einfluss auf populäre Geschichtsbilder ausüben - indem sie Spielerinnen und Spieler durch ihre satirischen Elemente dazu animieren, die vermeintliche Urwüchsigkeit und Unveränderlichkeit ihrer Nation zu hinterfragen. Digitale Historikerinnen und Historiker sind dabei ebenso gefordert wie die Modder-Gemeinschaft.

LITERATUR

- M. BITTANTI (Hg.), Civilization. Storie virtuali, fantasie reali. Milano 2005.
- K. CHEN, Civilization and its Disk Contents. Two Essays on Civilization and Civilization, in: Radical Society 30, 2003, 95-107.
- S. DONECKER, Pharaoh Mao Zedong and the Musketeers of Babylon. The *Civilization* Series between Primordialist Nationalism and Subversive Parody, in: F. KERSCHBAUMER/T. WINNERLING (Hg.), Early Modernity and Video Games. Cambridge 2013, 122-138.
- S. DONECKER, *Civilization* und der Geist des Jahres 1991, in: F. KERSCHBAUMER/T.WINNERLING (Hg.), *Frühe Neuzeit* und Videospiele. Bielefeld 2014 [in Vorbereitung].
- C. KAINDEL/I. STEFFELBAUER, Civilizations, Inventions and Empires. Implicit Theories of History and Society in Computer Games, in: K. MITGUTSCH/C. KLIMMT/H. ROSENSTINGL (Hg.), Exploring the Edges of Gaming. Wien 2010, 251-262.
- T. KUBETZKY, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III, in: A. SCHWARZ (Hg.), "Wollten Sie auch immer schon pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster ²2012, 75-106.
- S. LAMMES, On the Border: Pleasures of Exploration and Colonial Mastery in *Civilization III Play the World*, in: M. COPIER/J. RAESSENS (Hg.), Level Up. Digital Games Research Conference. Utrecht 2003, 120-129.
- T. OWENS, Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier's *Civilization*, in: Simulation & Gaming 42, 2011, 481-495.
- K. POBŁOCKI, Becoming-state. The bio-cultural imperialism of Sid Meier's Civilization, in: Focaal. European Journal of Anthropology 39, 2002, 163-177.
- R. REICHERT, Government-Games und Gouverntainment. Das Globalstrategiespiel *Civilization* von Sid Meier, in: R. F. NOHR/S.WIEMER (Hg.); Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster 2008, 189-212.
- K. D. SQUIRE, Replaying History: Learning World History through playing Civilization III. Phil. Diss., Bloomington 2004.
- W. STEPHENSON, The Microserfs Are Revolting: Sid Meier's Civilization II, in: Bad Subjects 45, 1999. URL: http://bad.eserver.org/issues/1999/45/stephenson.html [20. 12. 2013].

Gespielte Geschichte

Die Bedeutung von 'Lore' im Massive Multiplayer Spiel EVE Online

Das hier behandelte EVE Online (Windows u.a. 2003) ist ein Online-Weltraumspiel des isländischen Spieleherstellers CCP Games. Vom Spielprinzip her ist es eine virtuelle offene Welt (Sandbox Game), in der gegenwärtig etwa 500.000 Spieler und Spielerinnen aktiv sind. Sie bauen Ressourcen ab, erzeugen Gegenstände, erforschen Technologien oder kämpfen gegen andere SpielerInnen oder gegen computergesteuerte Gegner. Die Wirtschaft dieser offenen Welt wird allein von den SpielerInnen betrieben, d. h. dass im Spiel Ressourcen bereitgestellt werden, mit denen die SpielerInnen beliebige – auch von den Herstellern so nicht geplante - Aktionen setzen können und auf diese Weise die Spielgeschichte vorantreiben. Alle SpielerInnen, ausgenommen jene des chinesischen Ablegers, spielen auf gemeinsamen Servern, so dass zu Spitzenzeiten Schlachten zwischen Flotten mit mehreren tausend SpielerInnen geschlagen werden (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game oder MMORPG) und es manchmal vorkommt, dass im Ingame-Chat neben deutschen oder englischen plötzlich auch französische, spanische oder kyrillische Kommentare zu lesen sind.

Massive Multiplayer Online Spiele sind sicherlich jene Spiele, die am häufigsten in den Massenmedien Beachtung erfahren. Fanatische Spieler, die World of Warcraft spielen, bis sie ohnmächtig werden (Heise.de Newsticker, 13.1.2008), oder der Verlust von Spielerschiffen in EVE Online, deren Wert sich bei Umrechnung der Spielgebühren in Echtgeld auf rund tausend

Dollar beläuft (vgl. etwa playmassive.de EVE OnlineNews, 9.8.2010), sind Extrembeispiele für Ereignisse, die den Sprung aus dem Spiel in die Medienwahrnehmung der Allgemeinheit gefunden haben.

Gerade die explosionsartig ansteigende Zahl an SpielerInnen ist einer der Gründe, weshalb solche Ereignisse immer häufiger in den Erzählungen der Massenmedien auftauchen. Sie stellen aber auch extreme Beispiele erzählter SpielerInnengeschichten dar, in denen sich nicht nur die Hintergrundhandlung (Game Lore), sondern auch die Einzelerlebnisse der SpielerInnen in einem digitalen Spieleuniversum (Player Lore) manifestieren. Gemeinsam bilden diese zwei Elemente die Geschichte (Lore) von Eve Online.

Persistente virtuelle Welten, die über Jahre oder Jahrzehnte existieren, wie z.B. Eve Online, sind nicht einfach nur Spielewelten, die mit einer von den Entwicklern ,präfabrizierten' Hintergrundgeschichte ausgeliefert werden. Vielmehr generiert sich im Laufe des Bestehens einer solchen virtuellen Welt auch ihre "Geschichte". In virtuellen Welten ,findet Geschichte statt', genauso wie in der realen Welt. Und diese Geschichte bleibt auch nicht beschränkt auf das engere Spiel selbst: Wie auf den folgenden Seiten ausgeführt wird, finden in den sich um ein Spiel herausbildenden Communities spielrelevante kreative Prozesse statt, die Teil dieser Weltentstehungs- und damit auch Geschichtsgenerierungsprozesse sind.

In der Geschichtswissenschaft fand das bislang kaum Berücksich-

tigung. Dabei bildet eine Beschäftigung mit virtuellen Spiele-Universen einen wichtigen Beitrag zu einer Kulturgeschichte digitaler Mediengesellschaften und zu einem Verständnis des Umgangs mit Historizität in denselben. Daher ist eine wichtige Prämisse dieses kurzen Exkurses, die Anerkennung der Notwendigkeit eines erweiterten Beobachtungsfeldes, welches neben dem Spiel als Einzelmedium auch die breit gefächerten Aktivitäten mitberücksichtigt, die sich rund um das Spiel entfalten. Gerade die von Kritikern immer wieder vermisste soziale Komponente von Computerspielen schlägt sich hier in gemeinschaftlichen Tätigkeiten wie dem Vergleichen von Highscores, dem Austauschen von Lösungswegen, dem Zeichnen von Levelplänen oder auch der Entstehung von Kurzgeschichten und Comics zur Spielgeschichte nieder.

Kreative Aktivitäten rund um Computerspiele

Die kreativen Aktivitäten bei den frühen Spielhallenautomaten, Konsolen und Einzelspieler-Computerspielen fanden hauptsächlich auf einer nicht ins Spiel integrierten Ebene statt. Man traf sich in Gruppen in Spielhallen und versuchte, abwechselnd und solange die Münzen reichten, die Highscores zu knacken. Die Freunde standen und mit der Verbreitung von Heimkonsolen und PCs - saßen um den Fernseher/Bildschirm herum und gaben den SpielerInnen (hoffentlich) gute Ratschläge, bis sie selbst an der Reihe waren. An solchen Abenden entstanden Geschichten von besonders guten Versuchen (*epicwins*), glücklichen Zufällen oder vom liebevoll als epicfail getauften katastrophalen Scheitern in der Spielwelt. Nicht anwesenden Personen wurden diese Erlebnisse nacherzählt. Oft waren die Schilderungen so plastisch, dass dadurch neue SpielerInnen gewonnen werden konnten. Dabei vermischten sich die vom Spiel erzählten Hintergrundhandlungen mit den Spiel-Erlebnissen der SpielerInnen zu immer neuen Geschichten.

Manche SpielerInnen gingen einen Schritt darüber hinaus: Sie wollten ihre Lieblingsspiele erweitern, ergänzen oder auf deren Basis etwas gänzlich anders geartetes schaffen. So entstanden die Modder-Communities, die Mods, die neue Graphiken, neue Dialoge, erweiterte Hintergrundgeschichten und neue Spielprinzipien für ihre Lieblingsspiele programmierten. Ein Beispiel für ein Singleplayer Weltraumspiel, welches EVE Online durchaus nahe kommt, wäre Homeworld (Sierra Entertainment, Windows 1999), ein Spiel aus dem Jahre 1999, welches bis heute von SpielerInnen weiterentwickelt wird. Während der Code von Homeworld der Community von den Entwicklern gespendet wurde, ist die rechtliche Situation von ,verlassenen' Spielen (Abandonware) – auch in Bezug auf wissenschaftliche Archivierung - noch weitgehend ungeklärt.

Hier ist auf einen grundlegenden Unterschied zwischen Einzelspieler- und lokalen Mehrspielermodi bzw. Massive Multiplayer Games hinzuweisen, der sich insbesondere bei Onlinespielen bemerkbar macht. Während das Modding bei erstgenannten Spielen gerne und oft umgesetzt wird, ist diese Aktivität bei Online Spielen kaum möglich, da die Software auf den Servern der Spielehersteller läuft und dort auch weiterentwickelt wird. Erst wenn sich der kommerzielle Betrieb nicht mehr lohnt, kann die Community manchmal legal eigene Server aufsetzen, die Software durch Mods erweitern oder Open Source Versionen programmieren.

Neben dem klassischen Programmieren, Texten und digitalem Graphikdesign gibt es auch eine Reihe anderer kreativer Aktivitäten. So inspirierten sowohl *EVE Online* als auch das deutschsprachige Weltraumspiel *X* eine Reihe von Autoren dazu, Kurzgeschichten und sogar Romane in mehreren Sprachen

zu verfassen. Darüber hinaus gibt es Parodien, Lieder, Videos und natürlich Websites mit Hilfestellungen sowie Diskussionsforen. Aber auch administrative Hürden müssen bewältigt werden: So können die in EVE Online "Corporation" genannten Spielergruppen manchmal mehrere hundert Mitglieder in unterschiedlichen Zeitzonen umfassen. Wer es schafft, eine solche Anzahl an SpielerInnen über freie Open Source Internet Sprachsoftware (Voice over IP, z.B. Mumble) zu koordinieren und während eines Gefechts zu leiten, erwirbt dabei auch eine Reihe von Fähigkeiten, die im analogen Alltag anwendbar sind.

EVE Online: Welcome to the Sandbox

EVE Online wurde 2003 von der isländischen Spieleschmiede CCP veröffentlicht. Es integriert laut Entwickleraussagen Konzepte des klassischen Weltraumspiels Elite mit der Spielmechanik für Spielerkämpfe (Player-vs-Player) von Ultima Online (Electronic Arts, Windows 1997). Derzeit gibt es etwa 500.000 Spielabonnenten auf den internationalen und ebensoviele auf den chinesischen Servern. Demographisch sind die SpielerInnen laut CCP zu 95% männlich, das Durchschnittsalter liegt in etwa bei 27 Jahren.

Das Wirtschaftssystem in EVEOn*line* ist weitestgehend spielerbasiert, d.h. auch die Entwickler selber arbeiten durch Ingame-Maßnahmen. Dafür wurde eigens der Ökonom Eviólfur Gudmundsson angestellt, der gleich einer 'virtuellen Zentralbank' durch Maßnahmen wie Stützkäufen den Geldmarkt von EVE On*line* kontrolliert. Als experimenteller Ökonom sieht er die SpielerInnengetriebene Wirtschaft als Labor, um Wirtschaftstheorien zu testen. Durch diese Herangehensweise schaffte es das Computerspiel sogar mehrfach bis in die Financial Times (z.B. Tsang, 13.2.2013).

EVE Online bietet eine Reihe interessanter Ansätze zur Erforschung

von Player Lore. Das Spiel wurde mit einer von den Spieldesignern entwickelten Hintergrundgeschichte veröffentlicht, aber das war nur der Beginn einer fortlaufenden Entwicklung. Das Spielkonzept einer Sandbox - einer offenen Welt, in der SpielerInnen "Geschichte" schreiben - führte dazu, dass neben der von CCP durch Spielupdates weitergeführten Geschichte auch die "Epic Moments" der SpielerInnen – um Jane McGonigals Verständnis des Begriffes als außergewöhnliche Lern- und Erfolgserlebnisse aufzugreifen (McGonigal 2011) - Teil von EVEs Geschichte wurden.

SpielerInnen organisieren sich in EVE Online in "Corporations" und "Allianzen", in denen sie gemeinsam Stationen bauen, handeln, kämpfen und Territorien weiterentwickeln. Die Regeln sind dabei sehr weit gefasst: alles, was nicht die Server gefährdet oder Echtgeld-Transaktionen betrifft, ist erlaubt (CCP Dev Blog: "...anything not breaking the EULA is a legitimate gaming choice, even if it generates negative responses."). Dies inkludiert Lügen, Erpressung, Betrug (Griefing) oder andere Vorteile, die sich SpielerInnen gegenüber MitspielerInnen durch kreative Ausnutzung der Spielmechanik verschaffen. Von Seiten der Entwickler werden Eigenverantwortlichkeit und damit auch die Handlungsmöglichkeiten der SpielerInnen möglichst weit interpretiert. Anders als in den meisten MMORPGs erhalten damit SpielerInnen direkten Einfluss auf die Geschicke der virtuellen Welt und dieser Umstand lenkt den Fokus auf die Handlungen der SpielerInnen, deren Folgen die Grundlage der Player Lore bilden.

Dabei ist es die Verbindung zwischen Game Lore und Player Lore, die den besonderen Charme ausmacht, wie eine Diskussion über Lore unter EVE Online-SpielerInnen zeigte. So argumentiert beispielsweise der Spieler Kalahari Wayres, dass "die Magie erst durch die Kombination von Spielerge-

schichten mit durch CCP erstellten Geschichten entsteht und Tiefe und Vielschichtigkeit durch das Universum mit seiner Hintergrundgeschichte erzeugt wird, in der diese Geschichten spielen." (Banter 48: Lore 2013, aus dem Englischen übersetzt vom Autor)

Mit jedem Jahr des Bestehens der so geschaffenen Online Science Fiction Welt wurden mehr Spielererlebnisse über Blogs, Videos und Foren publiziert. Über diese Plattformen kam es auch außerhalb der Spielwelt zu Diskussionen über die Weiterentwicklungen des Spiels und die Einbindung der Ideen von SpielerInnen. Dabei zeigte sich, dass die Vorstellungen der Spieleentwickler bei der Weiterentwicklung der Spielgeschichte und der Spielmechanik nicht immer mit jenen langjähriger StammspielerInnen deckungsgleich sind, da erstere das Spiel auch für (potenzielle) neue SpielerInnen interessant und bewältigbar gestalten müssen. Diese Eingriffe führten mehrfach zu Spielerprotesten, endlosen Forendiskussionen (liebevoll Threadnaughts getauft - in Anspielung an den englischsprachigen Begriff für ein Forenthema thread - sowie die Bezeichnung der Großkampfschiffe ab 1906, Dreadnaught). Dies mündete einerseits im Spiel selbst in ,Demonstrationen', andererseits in Abonnementkündigungen langjähriger SpielerInnen.

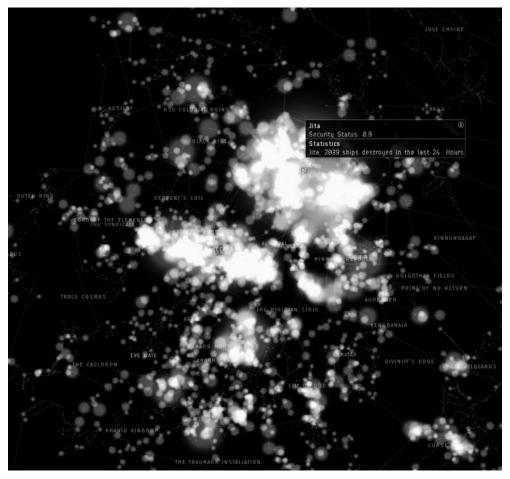
Diese Vorgänge sind in mehrerer Hinsicht bemerkenswert: So zeigt sich, wie sensibel SpielerInnen auf Veränderungen in einer Spielwelt reagieren, wenn sie sich auf diese erst einmal eingelassen haben. Die Player Lore als persönliche Geschichten der SpielerInnen und ihrer Avatare in Eve Online bringt SpielerInnen dazu, Druck auszuüben, um Hintergrundgeschichte und Spielmechanik im Einklang mit dem bisher persönlich Erlebten zu halten. Sie verteidigen 'ihre' Nische in der Onlinewelt und versuchen aktiv, diese mitzuentwickeln - über Einflussnahme im Spiel aber auch außerhalb des Spiels. Auch Spieleentwickler müssen in einen Dialog mit SpielerInnen treten, und je offener das Spielprinzip ist, desto stärker ist auch dieser Zwang. Und abschließend demonstriert diese

Komplexität auch eine Herausforderung digitaler Kultur: Zur Erhaltung einer Spielwelt genügt es nicht, die Soft- und Hardware zu besitzen, man muss auch die Lore





Propaganda für den "Burn Jita"-Event, Goonswarm



Heat-Map der an einem Tag in Jita zerstörten Schiffe, CCP 2012.

im Sinne der erzählten und erlebten Geschichten mitarchivieren, erforschen und vernetzt zugänglich machen.

Die Entwickler von Eve Online müssen sich immer wieder mit diesen Realitäten auseinandersetzen. Nach Unstimmigkeiten beschlossen beispielsweise einige Spieler im Frühjahr 2012, sich die weiten Handlungsräume der Spielmechanik zunutze zu machen, um für Ihre Anliegen zu demonstrieren. Sie organisierten gemeinsam mit tausenden anderer SpielerInnen eine Blockade des wichtigsten Handelssystems, Jita, um auf Ihre Anliegen aufmerksam zu machen. Dieses Ereignis, "BurnJita" getauft, wurde monatelang vorbereitet und außerhalb des Spiels beworben. Trotz einer vom Computer gesteuerten "Polizei", die Schiffe in Hochsicherheitssystemen kontinuierlich angriff und zerstörte, konnten die global und quer durch alle Zeitzonen organisierten SpielerInnen eine durchgängige Blockade über drei ganze Tage aufrechterhalten. Dazu wurde vor allem außerhalb des Spiels im Internet auf Foren und Blogs informiert, koordiniert und diskutiert. Zwei Propagandabilder zeigen die Energie und Kreativität, die in dieses, rein von SpielerInnen organisierte Ereignis eingeflossen sind.

Die isländischen Entwickler reagieren mittlerweile gelassen. Technisch wurden zusätzliche Serverkapazitäten bereitgestellt, damit der Spieleransturm auf eines der über 5.000 Sternensysteme nicht zu einem Absturz führen kann. Weiters nahmen Entwickler mit Flotten als Antagonisten teil und versuchten auf diese Weise – erfolglos – die Blockade durch In-Game Maßnahmen zu durchbrechen. Eine visuelle Bi-

lanz der Ereignisse durch die Entwickler kann man eindrucksvoll auf einer *HeatMap* der in Jita zerstörten Schiffe bewundern: "A few hundred [murderous savages – durchgestrichen] valued customers [make] ships explode in the most populated system in EVE Online." (CCP Explorer 2.5.2012)

Dieser Status ist das Ergebnis eines langen Lernprozesses auf beiden Seiten, der nach einem besonders tiefen Zerwürfnis zwischen StammspielerInnen und CCP seinen Anfang nahm. Um ähnliche Eskalationen künftig zu verhindern, wurde eine Reihe von Maßnahmen getroffen: So gibt es verschiedene Freiwilligenprogramme, in denen mit dem Spiel schon länger Vertraute Neulingen bei ihren ersten Erfahrungen mit Rat und Tat zur Seite stehen. SpielerInnen können seit 2008 außerdem für den von MitspielerIn-

nen gewählten "Council of Stellar Management" (CSM) kandidieren, welcher Wünsche der Community in Bezug auf Änderungen, Verbesserungen und Spielgeschichte gegenüber CCP vertritt. Dazu werden die Mitglieder des Councils nach Island eingeflogen, um live mit den Entwicklern zu diskutieren. Jedes Mitglied hat außerdem das Recht auf drei außerordentliche Anträge, die CCP beantworten muss (Oskarsson 2008).

Dieses System hat sich bewährt und die weitere Spielentwicklung wesentlich beeinflusst. Daher hat CCP begonnen, mehr und mehr Werkzeuge für SpielerInnen bereitzustellen, mit denen individuelle Spielinhalte für MitspielerInnen geschaffen werden können. Das umfasst beispielsweise die Vergabe von Handelsaufträgen an andere SpielerInnen, Strukturen zum Erschließen von Sternensystemen oder Gewinnbeteiligungen und Stimmrechte ("Shares"), die an Mitglieder von "Corporations" (Spieler-Verbände) ausgegeben werden können. Es besteht sogar die Möglichkeit, Kopfgeldprämien auszuloben!

Als EVE Online 2013 sein zehnjähriges Bestehen feierte, wurde der Blick auch auf die Höhepunkte der vergangenen Jahre gerichtet. SpielerInnen konnten Erlebtes als Erzählung einreichen. Aus all diesen Geschichten wurden zehn ausgewählt, die als Inspiration für ein von CCP bei Vertigo in Auftrag gegebenes Comic dienen. Auch eine auf Plaver-Lore basierende Mini-TV-Serie ist in Planung. All dies zeigt, dass CCP gelernt hat, Player Lore zu akzeptieren und für sich zu nutzen.

Hier lässt sich auch eine schöne Parallele zu vergangenen Geschichtsdiskussionen ziehen. Die Frage, wozu man Geschichte denn überhaupt braucht, stellt sich auch in EVE Online: Denn die Weltraumkämpfe sind auch ohne Hintergrundgeschichte technisch umsetzbar. Trotzdem werden Informationen zur Geschichte dieser virtuellen Welt von SpielerInnen gefordert. Auch wenn es sich oft nur um sehr oberflächliche Rahmennarrative handelt und viele SpielerInnen sich nicht in die Details einlesen, so sind sie, um die Worte eines Blog-Autors zu paraphrasieren, die Leinwand, auf der sie ihre eigene Realität malen können (Splatus, 10.8.2013). Sie sind wesentlich für die Immersion, da sie Identität und Atmosphäre schaffen. Das gilt speziell für die Randgruppe der RollenspielerInnen, die versuchen, ihre In-Game Persönlichkeit mit all ihren Hintergründen auch im Umgang mit anderen SpielerInnen umzusetzen.

Gleichzeitig wird die Verankerung von durch SpielerInnen generierten Zielen, wie die Eroberung einer Region, der Kampf gegen eine andere Corporation oder das Gründen einer Allianz, häufig durch Game-Lore legitimiert. Die freiheitsliebenden Minmatar kämpfen in Form einer Spielerallianz gegen ihre ehemaligen Sklavenhalter, die Amarr, repräsentiert durch andere Spielergruppen. Eine der lang-andauernden Auseinandersetzungen in EVE Online - der Kampf um die wirtschaftlich wertlose Region Providence - eskalierte erst durch ihre Verankerung in dieser Hintergrundgeschichte. Sie wurde so zu einer Brücke zwischen Game-Lore und Player-Lore. Der Spieler Ugleb fasst in einem Blogbeitrag das die Spieler ermächtigende Potenzial der Lore

zusammen: "There was a whole lot of explosions, politics and skulduggery that surrounds this abbreviated tale, and it all happened because some players decided to act out a bit storyline fluff that CCP used to dress up their universe of sci-fi themed pixels. So yes. Lore does have a place in EVE and yeah, it can become a driver of player-driven emergent gameplay." (Ugleb, 9.8.2013)

Die Brücke zur Realität

Digitale Spiele sind wohl die komplexesten Simulationen der vernetzten Zukunft. Unabhängig, ob es die virtuelle Wirtschaft und Gesellschaft in MMORPGS ist, oder die von der Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) hergestellten Spiele zum Lösen realer Probleme (Verigames.com), Geschichte in Form von Lore ist immer präsent. Die wissenschaftliche Beschäftigung mit Spielen und der von ihnen ,geschriebenen' Geschichte gibt uns Anhaltspunkte über zukünftige gesellschaftliche Entwicklungen. Eingebettet in die Erzählungen der Game-Lore und der Player-Lore sind Geschichten über die Probleme der Archivierung, die Selbstorganisation in einer global vernetzten Welt und das politische Agieren von kleinen und großen Gruppen, das Problem der Grenzen von Staaten oder Eigentumsdiskussionen anhand digitaler Gegenstände. Es sind Experimente, deren ,Geschichten' Hinweise auf reale Herausforderungen geben können - und deshalb auch die Aufmerksamkeit von HistorikerInnen verdienen.

Infobox

Ein historisches Ereignis in einer virtuellen Welt

Kurz nach Fertigstellung dieses Artikels fand ein weiteres Ereignis in der Online-Welt von EVE breite mediale Beachtung. Am 27. und 28. Januar 2014 wurde die bislang destruktivste Schlacht nicht nur in der Geschichte von EVE Online sondern in der Geschichte der Online-Spiele überhaupt ausgetragen. Die Berichterstattung konzentrierte sich vor allem auf den Umstand, dass der Wert der zerstörten Schiffe umgerechnet etwa 300 000 \$\separticle{s}\$ betrug.



Abb. 1: Screenshot aus der Schlacht, jeder der Punkte steht für ein Raumschiff oder eine Drohne. (http://community.eveonline.com/)

Auf der offiziellen Webseite des Spiels wird über derartige Ereignisse in Form kurzer Zusammenfassungen und Erklärungen berichtet (CCP David 1.2.2014). Es entsteht so etwas wie eine offizielle Chronik (ohne, dass dieser Begriff tatsächlich verwendet wird). Hier wie in der übrigen Berichterstattung manifestiert sich ein sehr traditionelles Verständnis von Geschichte als Ereignisgeschichte: Epochale, 'geschichtemachende' Ereignisse wie die Schlacht von B-R5RB werden definiert und dokumentiert. Es ist eine Geschichte der Konflikte, Diplomatie und Ökonomie. Gleichzeitig legitimiert diese Geschichte EVE Online als lebende, sich ständig entwickelnde Welt.

Darüber hinaus ist die Art und Weise, wie die Geschichte des Spiels EVE Online geschrieben wird, den Mustern des Diskurses über die neuen Medien verpflichtet. Es geht um ständig fortschreitende technische Entwicklung; um das Erreichen bestimmter Marker, die den Fortschritt belegen; um Pionierleistungen und Avantgarde. In der Aussage "gaming's most destructive battle ever" (CCP David 1.2.2014) ist nicht nur eine epochale Wende in der Geschichte der Welt von EVE-Online definiert sondern auch der digitalen Medien und der Technik unserer Gesellschaft.

Der "historische" Charakter, der diesem Ereignis sofort zugemessen wurde, manifestierte sich auch in dem Wunsch vieler Spieler nach einem offiziellen Denkmal. Daher widmete CCP Games die Wracks der zerstörten Raumschiffe in eine Gedenkstätte um, benannt "Titanomachy" (eine Anspielung auf die Klasse der Titan-Schlachtschiffe wie auf den Titanenkrieg der griechischen Mythologie). Also auch in den äußeren Formen wird so auf die Muster nationalen Geschichtsdenkens des 20. Jahrhunderts zurückgegriffen.



Abb. 2: Artwork zu den Wracks der Titan-Raumschiffe. (http://community.eveonline.com/news/dev-blogs/the-bloodbath-of-b-r5rb/)

Josef Köstlbauer

LITERATUR

BANTER 48: Lore. Chocolate Heaven – The Misadventures of a Minmatart, August 2013. URL: http://www.minmatart.com/2013/banter-48-lore/ [23.12.2013].

CCP David, The Bloodbath of B-R5RB, Gaming's most destructive battle ever. EVE Developer Blog, 1.2.2014. URL: http://community.eve online.com/news/dev-blogs/the-bloodbath-of-b-r5rb/ [10.2.2014].

CCP EXPLORER, Observing the Burn Jita Event. EVE Developer Blog, 02.5.2012 URL: http://community.eveonline.com/news/dev-blogs/observing-the-burn-jita-player-event/ [23.12.2013].

HEISE.DE Newstickermeldung, "World of Warcraft" bis ins Koma. 13.1.2008. URL: http://heise.de/-178008 [23.12.2013].

J. MCGONIGAL, Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Kindle Edition, o.O. 2011.

P. J. ÓSKARSSON, The Council of Stellar Managment (pdf). 2008. URL: http://web.ccpgamescdn.com/communityassets/pdf/csm/CSM Summary.pdf [23.12.2013].

PLAYMASSIVE EVE ONLINE NEWS, Spieler überfallen: Verlust von Items im Wert von 1000 US-Dollar, in: playMASSIVE 9.8.2010. URL: http://www.playmassive.de/mmo-news/id14143/eve-online-spieler-ueberfallen-verlust-items-wert-rund-1000-us-dollar.html [23.12.2013].

SPLATUS, Blogbanter: I reject your reality and substitute my own. A journey through the mind, 10.8.2013. URL: http://splatus.wordpress.com/2013/08/10/blogbanter-i-reject/ [23.12.2013].

A.TSANG, Real Lessons from virtual Worlds. Financial Times, 13.2.2013. URL: http://www.ft.com/cms/s/0/151b8794-750f-11e2-a9f3-00144feabdc0.html (Pay4View) [3.11.2013].

UGLEB, BB48 - Lore: the conflict driver. Ugleb's Journal, 9.8.2013. URL: http://uglebsjournal.wordpress.com/2013/08/09/bb48-lore-the-conflict-driver/ [23.12.2013].

Beiträge zur Fachdidaktik

Wolfgang Buchberger Christoph Kühberger

Computerspiele und Geschichtsunterricht Dynamische digitale Spielwelten kritisch hinterfragen

Computerspiele als Lebensweltbezug

Computerspiele werden in der Geschichtsdidaktik oft genannt, wenn es darum geht, geschichtskulturelle Produkte und lebensweltliche Nutzungsgewohnheiten der SchülerInnen in den Geschichtsunterricht zu integrieren (vgl. Krammer 2005:50; Schreiber 2008:198; Kühberger 2009:52). Gleichzeitig sollte man sich jedoch bewusst sein, dass gesicherte Aussagen über das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen im 21. Jahrhundert schwer möglich sind – auch im Zusammenhang mit der Nutzung von Computerspielen, wenngleich die Zahlen der KonsumentInnen stetig steigen.

In den Jahren zwischen 2002 und 2010 hatten von den in Deutschland am häufigsten verkauften Spielen für den PC 20% einen offenkundigen Bezug zur Geschichte (Heinze 2012:110). Sieht man sich die Zahl der Neuerscheinungen von Computerspielen mit historischen Inhalten zwischen 1981 (Markteinführung des IBM PC) und 2009 an, so kann man feststellen, dass es in den 90er Jahren eine markante Erhöhung der Erscheinungszahlen gibt und diese in den 2000er Jahren noch einmal ansteigen, bis zu 134 jährlichen Neuerscheinungen. Auf die Jahre zwischen 2002 und 2009 entfallen sogar 50% sämtlicher veröffentlichter PC-Historienspiele seit 1981 (vgl. Schwarz 2010:11).

Computerspiele wurden insgesamt binnen weniger Jahre zu einem der wirtschaftlich bedeutendsten Unterhaltungsmedien, sodass 2008 erstmals mehr Geld für Computerspiele ausgegeben wurde als für DVDs und Blue Ray Discs (vgl. Brendl in Schwarz 2010:98). Laut BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, biu-online.de) lagen 2012 in Deutschland die Zahlen für verkaufte Datenträger und Downloads für Computerund Videospiele bei 73,7 Millionen Einheiten – das entspricht einem Umsatz von 1.501 Milliarden Euro. Grundsätzlich kann man demnach festhalten, dass Computerspiele inzwischen eine wichtige Freizeitbeschäftigung sind. Das gilt übrigens nicht nur für Kinder und Jugendliche, sondern für die ganze Bevölkerung (der durchschnittliche Computer- oder Video-Spielende ist in Deutschland 32 Jahre alt, gespielt wird in jedem Alter, vgl. dazu biuonline.de). Aktuelle Zahlen liegen zwar nur für Deutschland vor, jedoch kann man annehmen, dass die Situation in Österreich ähnlich ist. Der JIM-Studie 2013 zufolge, in der 1.200 Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren in Deutschland gefragt wurden, wie viel ihrer freien Zeit sie mit Computer-, Konsolen- oder Online-Spielen verbringen, sind es 19% der Mädchen und jungen Frauen und 70% der Buben oder jungen Männer, die täglich oder mehrmals die Woche spielen. Zumindest einmal die Woche spielen 36% der weiblichen und 87% der männlichen Befragten.

Computerspiele sind vielgestaltig und haben in den letzten Jahrzehnten eine beachtliche Entwicklung durchlaufen, sodass man heute von komplexen, vielschichtigen Unterhaltungsmedien sprechen muss. In der Forschung zu Computerspielen hat sich bisher keine allgemein anerkannte kategoriale Einteilung von Computerspielen durchsetzen können, jedoch werden zumeist Systematisierungen vorgenommen, die sich an gängigen Genrebezeichnungen von Spieleindustrie und Computerspielzeitschriften orientieren. Diese sind nicht als verbindlich zu betrachten, wobei zu bemerken ist, dass es sich durchweg um die gleichen Kategorien handelt. Carl Heinze ordnet unter die für die Darstellung und Implementierung des Historischen relevanten "klassischen" Genres fünf Typen (vgl. Heinze 2012:114f) (vgl. Kasten 1).

Zusätzlich kann man noch Rennund Sportspiele erwähnen, bei denen jedoch historische Thematiken so gut wie nie vorkommen.

In dieser Einteilung finden sich Panzer- oder Flugzeugsimulatoren nach der Definition von Heinze in der Kategorie Actionspiel, wiewohl wahrscheinlich viel dafür spräche, sie der "Simulation" zuzuordnen. Eine andere Unstimmigkeit findet sich bei vielen Rollenspielen, in denen Hand-Auge-Koordination und Geschwindigkeit gefragt sind, die aber nicht als Actionspiel gewertet, sondern in einer eigenen Kategorie verortet werden. An diesen Beispielen kann man gut sehen, dass

Kasten 1: Genres von Computerspielen

Gattung/Genre	Definition/ Kennzeichen	Beispiele
Actionspiel (u. a. Ego-Shooter)	Die Herausforderung besteht im präzisen und schnellen Auslösen von Kommandos, mit denen der Spieler/ die Spie- lerin die Spielfigur bewegt, Gegner abschießt oder auf Ge- fahren reagiert.	Assassin's Creed-Reihe, Medal of Honor-Reihe, Call of Duty-Reihe; auch Silent Hunter-Reihe, IL-2 Sturmovik-Reihe
Strategiespiel	Große Ähnlichkeiten mit Brettspielen, wo durch geschicktes Taktieren u. a. mit politischen, militärischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten die Vormachtstellung gegenüber anderen Parteien (Länder, Zivilisationen, Völker etc.) erreicht werden soll. Ist das Spiel nicht in Spielrunden gegliedert, sondern laufen Aktionen der Opponenten synchron, spricht man von Echtzeitstrategie-Spielen im Gegensatz zu Rundenstrategie-Spielen.	Total War-Reihe, Civilizati- on-Reihe, Die Siedler-Reihe
Simulationsspiel	Es werden Prozesse simuliert, in denen die SpielerInnen eine effektive Struktur aus z.B. wirtschaftlicher Sicht oder zur Ausführung von Alltagsaktivitäten errichten müssen.	Die Sims-Reihe (v.a. Mittelalter), Anno-Reihe, Patrizier-Reihe
Rollenspiel	Im Vordergrund steht die Erkundung einer großen Spielwelt, in der die eigene Spielfigur – nach dem Vorbild des Pen-and-Paper-Rollenspiels – durch bestandene, sich im Schwierigkeitsgrad steigernde Aufgaben Ausrüstung und Fähigkeiten verbessern und somit Karriere machen soll.	Gods & Heroes: Rome Rising, Mount & Blade-Reihe, Game of Thrones,
Adventurespiel	Im Prinzip geht es in dieser Kategorie darum, aufgrund von Hinweisen im Spiel, durch Interaktion mit Figuren, Kombi- nation und Logik, den richtigen Pfad zu finden.	Ankh, Sherlock Holmes- Reihe, The Abbey

adaptiert und erweitert übernommen von Heinze 2012:114f

sich derartige Einteilungen grundsätzlich als problematisch erweisen, weil sich nicht jedes Spiel nur in ein Genre bzw. eine Kategorie einordnen lässt.

Zugänge der historischen Fachwissenschaft und der Fachdidaktik

Es ist also nicht von der Hand zu weisen, dass Computerspiele insgesamt, aber auch Geschichtscomputerspiele im Speziellen, wesentlicher Faktor in der Freizeitgestaltung von vielen Kindern und Jugendlichen geworden sind. Geschichte ist neben einer Vielzahl von populären Medien auch in Computerspielen präsent und demzufolge sicherlich nicht nur eine Angelegenheit der Fachwissenschaft, sondern eben auch ein erheblicher Bestandteil des kultu-

rellen Haushalts der Gesamtgesellschaft. Spiele, in denen historische Ereignisse oder Epochen für spielbegleitende Hintergrundgeschichten genutzt werden, schaffen und verbreiten populäre Geschichtsbilder, die auf diese Weise als Teil der Geschichtskultur in die Köpfe der Spielerinnen und Spieler gelangen. Hans-Jürgen Pandel stellt dazu fest: "Leben in der Geschichtskultur ist Auseinandersetzung mit den Produkten anderer, in denen sich deren Geschichtsbewusstsein niedergeschlagen hat" (Pandel 2009:28). Für diese populären Geschichtsdarstellungen, in die wissenschaftliche Erkenntnisse freilich oftmals nur in mittelbarer Form Eingang finden, müssen folglich auch im Geschichtsunterricht Instrumente für einen kritischen Umgang vermittelt werden. Reinhard Krammers

Befund zu Geschichtsfilmen lässt sich teilweise sicher auch auf Geschichtscomputerspiele übertragen, wenn er sagt, der Gegenstand des Interesses seien die "begründeten und weitergegebenen Geschichtsbilder, die direkten und indirekten Urteile und Wertmaßstäbe, die in ihrer Bedeutung für das individuelle und kollektive Geschichtsbewusstsein von ähnlicher Relevanz sind wie die tagespolitischen Schlagzeilen und Kommentare der marktbeherrschenden Zeitungen für das politische Bewusstsein der LeserInnen" (Krammer 2006: 29).

Im Unterschied zur Fachdidaktik wird die Geschichtsdarstellung im Computerspiel bisher erst zögernd von der Geschichtswissenschaft entdeckt. Die Fachdidaktik steht hingegen vor mehreren Schwierigkeiten, da einerseits für die Hersteller von Geschichtscomputerspielen der didaktische Nutzen - sofern es sich nicht um sogenannte "Serious Games" handelt - keine Rolle spielt. Zudem findet sich andererseits für die am weitesten verbreiteten Historienspiele eine hohe Altersfreigabe, sodass diese nur begrenzt, ausschnitthaft und nur mit dichter pädagogischer Begleitung im schulischen Kontext nutzbar sind. Überdies wird aus den Reihen der Fachdidaktik immer wieder Kritik an schiefen und verfälschten Geschichtsbildern geäußert (Grosch 2002), die sich unreflektiert und unbewusst in den SpielerInnen festsetzen würden und die in einem kritischen Geschichtsunterricht auf ihren Wahrheitsgehalt überprüft werden müssten. Einziger Ausweg wäre es dabei etwa - so die Argumentation –, diese falschen Bilder zurechtzurücken und FachhistorikerInnen Einfluss oder überhaupt Mitwirkung bei der Gestaltung solcher Spiele einzuräumen. Die Beschäftigung mit Computerspielen brauche zu viel Zeit und der Ertrag, wenn der Gradmesser das Faktenwissen über die Vergangenheit ist, sei zu dürftig: "So schön die Spiele auch gemacht sind, so gering ist auch ihr Nutzen für den Unterricht." (Bernhardt 2010:187) Die Beschäftigung mit Computerspielen sollte jedoch nicht auf empirische Triftigkeitsüberprüfungen defizitärer Darstel-

lungen über die Vergangenheit und die Aufdeckung von Schwächen und Fehlern reduziert werden – in einer dem Medium wenig gerecht werdenden Annahme, Spiele müssten gesichertes Sachwissen vermitteln. Vielmehr sollten sie als Chance aufgefasst werden. Geschichtsbilder zu de-konstruieren, über sie historischkritische Kompetenzen anzubahnen, und SchülerInnen somit auch für die künftigen Begegnungen mit historischen Narrationen in Computerspielen zu rüsten. Damit erfüllte man letztlich auch die in vielen Lehrplänen geforderten Schritte zum Aufbau eines reflektierten und (selbst) reflexiven historischen und politischen Bewusstseins, unter Einbeziehung der Lebens- und Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler (vgl. Kasten 2).

Zum Charakter von Computerspielen und dem absolut gedachten historischen Verismus meint Heinze: "Die Frage, ob die Darstellung [...] "korrekt" ist, erscheint aus zwei Gründen verfehlt: Erstens zwingt man damit die Computerspiele in eine Prüfung, für die sie sich gar nicht angemeldet haben. Computerspiele mit historischen Thematiken gehören [...] zur populären Historiographie; [...] Die Geschichte im Computerspiel folgt keinen wissenschaftlichen Kriterien [...]. Zweitens weiß ja auch die Geschichtswissenschaft nicht, was denn eigentlich die "korrekte" Geschichte sein soll. Die Historikerin arbeitet zwar "quellengestützt und auf methodischer Grundlage und Schulung", nichtsdestotrotz sind ihre Ergebnisse Vergangenheitskonstruktionen, die mit anderen Methoden oder aufgrund veränderter Erkenntnisinteressen immer auch anders aussehen können (Heinze 2012:16f).

Vielmehr geht es darum, einen kritischen Umgang mit populären Objektivationen von Vergangenheit anzubahnen. Den Unterschied zwischen Vergangenheit und den Versuchen, sie zu re-konstruieren, zu erkennen, ist das zentrale Moment in der Entwicklung eines reflektierten Geschichtsbewusstseins.

Der US-amerikanische Erziehungswissenschaftler Kurt Squire formuliert dazu folgende Gedanken: "I argue that such simulation errors present fruitful learning opportunities for students. A primary goal of using a game [like civilization III] is to engage students in critique and deconstruction of the game. Moments of failure or surprise can become .teachable moments' that encourage students to critically reflect on how history is written, recorded, and modeled. Encouraging students to critically evaluate the simulation's design and assumptions in this way is, for example, one of the primary goals of the instructional unit used in this study." (zitiert nach Kubetzky 2010:79)

Kasten 2: Lehrplanbezug

"Im Unterricht sollen Gegenwartsbezüge im Bereich der Geschichtskultur und des Politischen hergestellt und über Orientierungsangebote reflektiert werden. Geschichtskulturelle Produkte sollen dekonstruiert (Spielfilme, Comics, Texte und Rekonstruktionszeichnungen in Schülerbüchern, etc.) und anhand von geeigneten Beispielen in unterschiedlichen historischen Zeitabschnitten soll der Unterschied zwischen Vergangenheit und Geschichte herausgearbeitet werden." (Auszug aus dem Lehrplan für Geschichte und Sozialkunde/ Politische Bildung für die AHS-Unterstufe; BGBl. II Nr. 290/2008)

"Für den Erwerb der notwendigen methodisch-instrumentellen Fähigkeiten und Fertigkeiten durch die Schülerinnen und Schüler haben die Lehrkräfte unter Einbeziehung der Informations-und Kommunikationstechnologien entsprechende Lernmöglichkeiten und geeignete Methoden anzubieten." (Auszug aus dem Lehrplan für Geschichte und Sozialkunde/ Politische Bildung für die AHS-Oberstufe; BGBl. II Nr. 277/2004)

Historische De-Konstruktion als Zugang

"Lange Zeit setzte man im Geschichtsunterricht auf eine Vermeidungsstrategie, indem LehrerInnen als Fachkräfte für ein bestimmtes Fachgebiet – hier eben für Geschichte – dafür Sorge trugen, dass den Lernenden nur die vermeintlich "wahren" Darstellungen der Vergangenheit vorgeführt wurden. Man verkannte dabei völlig, dass die Jugendlichen bzw. eigentlich die späteren Erwachsenen in ihrem Lebenszusammenhang Geschichte in un-

terschiedlichsten Qualitätsstufen erleben bzw. erleben werden. Was es daher bei den Schülern und Schülerinnen anzubahnen gilt, sind jene Fähigkeiten und Fertigkeiten, um mit historischen Darstellungen kritisch umgehen zu können." (Kühberger 2012:35)

In der Auseinandersetzung mit den in Computerspielen präsentierten historischen Narrationen, welche den Anschein erweckten, dass es sich um dynamische Prozesse und beeinflussbare Settings handeln würde, gilt es, wie bei vielen anderen Möglichkeiten, die Vergangenheit medial und ästhetisch in einer Erzählung zu vermitteln, auf die vielen Nuancen der historischen oder auch nur geschichtsbasierten Konstruktion zu achten. Die deutschsprachige Geschichtsdidaktik diskutiert eine derartige Zugangsweise zwar unter verschiedenen Begriffen (u.a. De-Konstruktion, geschichtskulturelle Produkte), doch im Kern wird festgehalten, dass es die Aufgabe von fachspezifischen Lernprozessen ist, eine kritische Haltung sowie ein methodisches Rüstzeug zu erwerben, um geschichtskulturelle Produkte verschiedenster Provenienz, welche uns in der Gegenwart und sicherlich eben auch in der Zukunft begegnen werden, zu hinterfragen.

Das Interesse der Geschichtsdidaktik rührt daher aus einer narrativistischen Geschichtstheorie, welche davon ausgeht, dass eben auch Computerspiele eine Form einer historischen Erzählung über die Vergangenheit repräsentieren. Daher macht es im Zusammenhang Sinn, mit den gattungsspezifischen Merkmalen dieser Objektivationen der gegenwärtigen Geschichtskultur zu arbeiten und Analysekategorien an sie heranzutragen, die für andere Bereiche schon standardisiert und durchdekliniert wurden. Als beson-

ders brauchbar erscheint dabei die historische De-Konstruktion. Dabei handelt es sich um ein analytisches Vorgehen, bei dem eine Darstellung über die Vergangenheit in ihre Einzelbestandteile zerlegt wird und nach deren Begründbarkeit auf unterschiedlichen Ebenen der Konstruktion gefragt wird. So stehen die Bezüge zu historischen Quellen und die Belegbarkeit der einzelnen Aussagen, welche in Computerspielen über sprachliche Hinweise oder mediale Inszenierungen getätigt werden, ebenso im Fokus, wie die Intention und Art der Darstellung selbst (Kasten 3). Mittels Haupt- und Nebenerzählungen sowie durch Akzentsetzungen werden bestimmte Perspektiven hervorgehoben, andere Dinge hingegen – wie Erklärungsund Sinnbildungsmuster und die dabei kommunizierten Bewertungen vernachlässigt (vgl. Schreiber 2005; 217ff; Kühberger 2009, 52).

Kasten 3:

Methodische Impulse zur De-Konstruktion von Computerspielen

1. Sich selbst befragen

Es erscheint zentral, als ersten Schritt der Begegnung mit einem Computerspiel sich selbst hinsichtlich der dadurch entstandenen ersten Eindrücke und Gefühle zu befragen. Auch wenn man das Spiel bereits länger kennt oder damit bereits extensiv spielt, ist es als Einstieg durchaus anzuraten, reflexiv innezuhalten und nach der eigenen Beziehung zum Spiel bzw. Fragen nach den gewonnenen Eindrücken und den damit verbundenen Gefühlen zu stellen. Hierzu sollten aber auch unbedingt die Werbung des Computerspiels und deren Beschreibung am Cover der Verpackung berücksichtigt werden.

Impulsaufgaben:

- · Was ist dir an diesem Spiel besonders ins Auge gestochen? Schreibe deinen ersten Eindruck in einigen Sätzen auf!
- Analysiere das Cover des Spiels und/ oder eine Beschreibung der Herstellerfirma. Stelle fest, was das Spiel über sich selbst vermittelt!
- Was hat das Spiel bei dir ausgelöst? Beobachte deine Empfindungen und versuche diese in wenigen Sätzen zu fassen!

2. Nach der Charakteristik der historischen Darstellung fragen

Bei diesem Schritt geht es darum, die Gattung hinsichtlich ihrer Charakteristika zu befragen und damit Abgrenzungen zu anderen Darstellungsformen in Computerspielen zu treffen. Dabei gilt es auch, die Intention der Produktionsfirmen und Auftraggeber sowie die Hauptfunktion des Computerspieles festzustellen (Unterhaltungsmedium, Lernmedium, ideologische Beeinflussung etc.). In diesen Bereich fallen auch der Verbreitungsgrad und die Verfügbarkeit des Computerspiels.

Impulsaufgaben:

Stelle die Gattung des Computerspiels fest und begründe deine Feststellung!

- Arbeite anhand des zu analysierenden Beispieles charakteristische Merkmale heraus, welche für diese Art von Computerspielen typisch sind!
- Beschreibe anhand von Belegen (Cover, Spielverlauf, Rezensionen im Internet, Diskussionen in Foren o.ä.), was die Hauptintention des Computerspieles darstellt!
- Finde öffentlich kommunizierte Grundlagen über die Unternehmensphilosophie der Produktionsfirmen und/ oder Auftraggeber heraus!
- Recherchiere im Internet, ob Zahlen zur Verbreitung dieses Spieles bekannt sind und welche Altersgruppen dieses Spiel besonders anspricht!

3. Analyse auf der empirischen Ebene

In diesem Bereich werden die der historischen Erzählung zugrunde liegenden Sachverhalte in der Vergangenheit registriert und auf ihre Belegbarkeit mit historischen Quellen hin überprüft. Das Kernelement stellt in diesem Zusammenhang die historische Quellenkritikl-kunde dar. Durch Vergleiche zwischen der Darstellung im Computerspiel und dessen Belegbarkeit anhand von historischen Quellen (oder in fachwissenschaftlichen Darstellungen) wird versucht, Aussagen über die empirische Triftigkeit der Darstellung zu tätigen.

Impulsaufgaben:

- Vergleiche ausgewählte Aspekte der Ausgestaltung des Computerspiels (z.B. Kleidung, Architektur, Waffen, Alltagsgegenstände) mit historischen Quellen aus der Zeit, in der das Computerspiel eingebettet ist. Versuche herauszufinden, inwieweit die Darstellung dieser Aspekte über Quellen belegbar ist oder ob es zu groben Abweichungen kommt!
- Inwiefern sind bestimmte Ereignisse und zeitliche Verläufe durch historische Quellen (oder die Erkenntnisse der Forschung) belegbar? Vergleiche dazu spezifische Quellen und die im Computerspiel dargestellten Momente!
- Vergleiche dargestellte Aspekte mit Auszügen aus der Fachliteratur!

4. Analyse auf der narrativen Ebene

In diesem Bereich wird danach gefragt, wie das Computerspiel die Vergangenheit erzählt bzw. inszeniert. Dazu zählen nicht nur Beschreibungen von Gegebenheiten, sondern vor allem auch von Begebenheiten (Entwicklungen, Verläufe etc.). Dabei gilt es, bei Computerspielen eine Vielzahl an potenziell einflussnehmenden Aspekten zu beachten, wie z.B. der Sprachwahl, der Farbwahl, der Musikwahl, der Handlungsmöglichkeiten im Spiel, vom Spiel vorgegebene Strukturen o.ä.

Impulsaufgaben:

- Stelle fest, welche Art des zeitlichen Zusammenhangs im Computerspiel dargestellt wird! Handelt es sich um eine vorprogrammierte Aufstiegsgeschichte oder um ein ewiges Auf und Ab zwischen den Kräften?
- Wie wird versucht "Authentizität" zu erreichen? Welche technischen Mittel werden dazu eingesetzt, um die Vergangenheit zu inszenieren? Versuche zentrale Bausteine davon zu beschreiben (z.B. filmartige Sequenzen, schriftliche Informationskästen, Landkarten zur Orientierung, detailgenaue visuelle Darstellungen, erklärende Audiodateien, historisch klingende Sprache, Einsatz von Alltagsgeräuschen)!
- Mit welchen Mitteln wird (z.B. bei Shootern) der Eindruck erweckt, dass im Spiel eine individualisierte, historische Erfahrung simuliert wird?
- Welche Erklärungsangebote für historische Zusammenhänge finden sich?

5. Analyse auf der normativen Ebene

Auf der normativen Ebene sollte man versuchen, die durch Computerspiele vermittelten Perspektiven, getätigten Urteile sowie daraus erwachsende Bedeutungszuweisungen zu erkennen. Dazu gehören etwa Logiken, welche eine bestimmte Weltsicht oder einen bestimmten Umgang mit anderen Kulturen vorsehen, um das Spielziel zu erreichen (z.B. Mord und Vernichtung als einzig zulässiges Mittel).

Darüber hinaus gilt es zu beobachten, inwiefern Gegenwarts- und Zukunftsbezüge im Umgang mit den dargestellten historischen Situationen durchschimmern.

Impulsaufgaben:

- Beschreibe und analysiere mindestens zwei verschiedene Gruppen von Menschen (z.B. Frauen vs. M\u00e4nner; Verteidiger vs. Angreifer; zwei verschiedene Kulturen; zwei Gegenspieler o. \u00e4.) und stelle fest, ob eine Gruppe positiver/ st\u00e4rker/ sympathischer etc. dargestellt wird! Wie wird dies im Computerspiel erreicht? F\u00fchre dazu Belege aus dem Spiel an!
- Versuche herauszufinden, inwieweit die Musik des Computerspieles die visuelle Wahrnehmung von bestimmten Situationen, Gruppen, Szenen lenkt! Welche Bewertung wird dabei durch die Musik vorgenommen? Beschreibe die Musik und die von dir vermutete Lenkungsabsicht!
- Welchen Stellenwert nimmt innerhalb eines Computerspieles eine bestimmte Strategie ein? Welche Auswirkungen hat es, wenn man mit Menschen gewissenhaft umgeht oder fair verhandelt? Versuche kleinere Aspekte des Spieles zu isolieren und die durch die Programmierung vorgegebene Bewertung herauszufiltern!
- Welche kulturabhängigen Männer- und Frauenbilder werden durch das Spiel vorgeführt? Welche Bewertungen werden dadurch vorgenommen?

6. Selbstreflexion und Intention verbinden

In dieser Phase werden die kritisch herausgearbeiteten Aspekte mit den eigenen Einschätzungen der Einstiegsphase verglichen und an diese rückgekoppelt.

Impulsaufgaben:

- Vergleiche die Einschätzungen des Spieles vom Beginn der Beschäftigung (→ vgl. Sich selbst befragen) mit den Erkenntnissen der Analyse. Stelle fest, inwiefern das Spiel die Intentionen erreichte, welche es am Cover/ in der Selbstbeschreibung vermittelt!
- Gehe nochmals die analytischen Fragen und deine Bearbeitungen durch! Welche Aspekte waren dir nicht bewusst? Hebe diese in deinen Unterlagen hervor und beschreibe, welche Aspekte dir neu waren!

Kasten 4:

Exemplarische Vorgehensweise zur De-Konstruktion der Werbedarstellung zur Veröffentlichung des Computerspiels Assassin's Creed:

- Wie wirken die einzelnen Elemente der Darstellung auf dich? Beschreibe deinen ersten Eindruck in mindestens fünf Sätzen.
- Welche Gegenstände, Personen, Symbole etc. kannst du in der Werbung erkennen? Beschreibe das Bild, ohne die einzelnen Aspekte zu bewerten!
- Benenne drei zentrale Ausschnitte in der Werbung. Begründe deine Sichtweise anhand der Werbedarstellung!
- Wer publizierte es wann und wo? Finde die Hintergründe zur Entstehung des Bildes heraus! Nutze dazu alle verfügbaren Angaben am und zum Bild.
- In welche Perspektive wird man als Betrachter/in aufgrund der Darstellungsweise gezwungen?
- Welche anderen medialen Gestaltungsmittel kannst du in der Werbedarstellung erkennen? Benenne mindestens zwei Mittel und erkläre ihre Funktion für diese Darstellung.
- Was könnte man als Kernaussage hinter der Werbedarstellung vermuten? Versuche sie in wenigen Sätzen zu beschreiben und argumentiere dabei anhand der Werbung.
- Welches Bild von der Vergangenheit wird durch das Bild entworfen? Begründe deine Überlegungen dazu in mindestens fünf Sätzen.
- Welchen Zweck könnte eine derartige Darstellung verfolgen? Versuche die bereits entlang der anderen Fragestellungen herausgearbeiteten Momente heranzuziehen, um zu einer schlüssigen Interpretation zu gelangen.

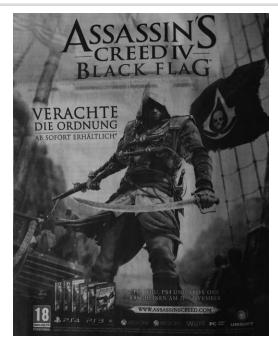


Bild-Quelle: Der Standard, Printausgabe vom 31.10/01.11.2013:23.

Authentizität als Herausforderung

Ein besonders auffälliger Aspekt im Zusammenhang mit Computerspielen ist die "Authentizität". Offensichtlich gibt es ein stark ausgeprägtes Bedürfnis nach Unmittelbarkeit, nach Echtheit und Wahrhaftigkeit, denn nicht anders ist es zu erklären, dass in der Bewerbung von Geschichtscomputerspielen Phrasen wie "lebendige, authentische Welt", "authentische Gebäude", "detailgetreue Animationen", "reale Kampfmechaniken" oder "historische Genauigkeit" im Zentrum stehen. Diese Versprechen sollen wohl ein Erleben von Vergangenheit durch eine Art Zeitreise ermöglichen (vgl. Heinze 2012:177f), ein Erlebnis, in dem, anders als bei z.B. Film und Fernsehen, die Linearität von abgeschlossenen Narrationen aufgebrochen werden kann (vgl. "Kontrafaktische Geschichte" in Schwarz 2010). Die von Computerspielherstellern mit Abstand am häufigsten verwendeten Adjektive sind "authentisch" und "realistisch", beide Begriffe oftmals synonym gebraucht. Jedoch versteht man unter Realismus eigentlich die möglichst exakte Wiedergabe von audiovisuellen Aspekten, unter Authentizität hingegen eine erwiesene und beglaubigte Echtheit eines Objektes. Im Verwendungszusammenhang mit Historienspielen wird Authentizität also "vielfach für den Effekt eines subjektiven Empfindens und den Glauben an die historische Originalität verwendet" (Bender 2012:42). Dieser Effekt wird dann wirksam, wenn sich "das Dargestellte durch die Darstellung als nicht Dargestelltes präsentiert" (Strub, zitiert nach Heinze 2012:179), wenn also die Verschleierung der Produktion von Geschichtsbildern, die Suggestion der Unmittelbarkeit gelingt. Diese Empfindung der Unmittelbarkeit steht in keinem Zusammenhang zu den (fehlenden) historischen Fakten, sondern nur zur vermittelten Plausibilität der eigenen Version geschichtlicher Wirklichkeit, die erst dann stimmig ist, wenn es gelingt, die SpielerInnen

davon zu überzeugen, dass die präsentierten "Authentizitätsfiktionen" eben keine sind (vgl. Bender 2012:57). Ein interessanter Punkt ist außerdem die Gleichsetzung detailgetreuer Darstellung einzelner Spielelemente mit Realismus bzw. der Genauigkeit der Nachbildung mit Differenziertheit und Authentizität oder sogar mit Geschichte (vgl. Schwarz 2010:219).

Wie oben schon erwähnt, handelt es sich bei Geschichtscomputerspielen mit Sicherheit nicht um ein Lehrmittel für den Erwerb von profundem Faktenwissen über den zugrunde gelegten geschichtlichen Rahmen. Nichtsdestotrotz werden Geschichtsbilder produziert, die untersucht werden können, Geschichtsbilder, die aufgrund ihrer großen Reichweite innerhalb einer Altersgruppe und ihrer deutungsstarken Relevanz geradezu zum Untersuchungsgegenstand gemacht werden sollten. Die Frage muss also lauten, mit welchen Mitteln Computerspielproduzenten ihre Authentizitätsfiktionen erschaffen. Im Folgenden eine Auflistung, die sich im Wesentlichen auf die Ausführungen von Steffen Bender stützt (vgl. Bender 2012:43-50, 225), der sich zwar in seiner Arbeit in erster Linie mit der Darstellung von Kriegen des 20. Jahrhunderts in Computerspielen beschäftigt, dessen Erkenntnisse aber auch auf andere Geschichtscomputerspiele übertragen werden können (vgl. Kasten 5).

Die Techniken, die in Computerspielen zum Tragen kommen, sind der empirischen Geschichtsdidaktik durchaus bekannt. Studien zum Geschichtsverständnis zeigen, dass ein identifizierbarer Typus von SchülerInnen (und das Gleiche kann auch für Erwachsene vermutet werden) davon ausgeht, dass, wenn einige Aspekte der historischen Darstellung (z.B. Orte, Kleidung, Verhalten, Waffen) als realistisch in Erscheinung treten, die gesamte Darstellung Authentizität für sich beanspruchen kann (vgl. Ammerer/Kühberger 2013:77; Martens 2010:289f).

Eine gute Möglichkeit, viele der genannten Merkmale im Zusammenhang mit der von ComputerspielproduzentInnen angestrebten Authentizität zu erkennen, findet sich auf youtube.com unter dem Titel "Medal of Honor: Pacific Assault (Director's Cut) PC" (http://www.youtube.com/watch?v=h6l41LHXXS4, aufgerufen am 12.12.2013). Es handelt sich bei den First-Person-Shooter "Medal of Honor" und "Call of Duty" um sehr weit verbreitete Spiele. In der JIM-Studie 2013 wird "Call of Duty" bei den 14-19-jährigen Jugendlichen als zweitbeliebtestes Spiel genannt (zwischen 16% und 18% der

Kasten 5:

Wie werden "Authentizitätsfiktionen" erschaffen?

1. Mediales Konglomerat

Es wird z. B. versucht, durch eine bunte Mischung von Ausschnitten aus historischen Filmaufnahmen, originalen Tonspuren, hochaufgelösten computeranimierten Zwischensequenzen, rekonstruierten Geräuschen (u. a. Schuss- und Nachladegeräusche von historischen Waffen, Überfluggeräusche von historischen Flugzeugen), Musik, dem Einblenden von Texten, historischen Fotos, nachgebildeten dinglichen Vorbildern (u. a. Uniformen, Waffen, Fahrzeuge, Gebäude, historische Schauplätze) den Effekt des Authentischen zu erreichen. Die Grenzen zwischen Quellenmaterial, Rekonstruktion und Fiktion verschwimmen.

2. Trailer als Geschichtsdokumentarfilm

Durch den Schnitt und die Verwendung typischer Bausteine von Geschichtsdokumentarfilmen, wie z. B. Zeitzeugeninterviews oder historischen Bild- und Tonaufnahmen, gegengeschnitten mit Szenen aus dem Spiel, wird der Eindruck eines realistischen, um wissenschaftliche Objektivität bemühten Computerspiels erweckt.

3. Bemühen der HerstellerInnen um möglichst authentische Darstellung

ProduzentInnen von Geschichtscomputerspielen inszenieren oftmals sehr offen und werbewirksam ihre Bemühungen um realistische bzw. authentische Darstellung. So werden z. B. HistorikerInnen, die dem Entwicklerteam beratend zur Seite gestanden sind (Umfang und Grad der Einflussnahme allerdings nicht nachvollziehbar), als Bürgen für Wissenschaftlichkeit präsentiert, authentische, intakte Flugzeuge, historische Waffen oder EntwicklerInnen bei Schießübungen mit Originalwaffen zur Schau gestellt. Punktuell integrierte Einzelaspekte der materiellen Kultur sollen umfassend für die Richtigkeit der gesamten Darstellung bürgen.

4. Biographische Daten der Spielfiguren

Auch Authentizitätssignale in Form von biographischen Angaben, wie Alter, Heimatstadt oder eine persönliche Vorgeschichte, sorgen für erzählerische Komplexität und narrative Tiefe und können damit die Glaubwürdigkeit der Handlung erhöhen.

5. Zeitgenössische historische Personen

Überlieferte Aussagen (Zitate) von bekannten historischen Persönlichkeiten, deren Präsenz in Form von Originaltonaufnahmen oder ihr Auftritt als Spielfigur können ebenso die präsentierte Vergangenheit als plausibel erscheinen lassen. Interessant erscheint die Tendenz der Geschichtscomputerspiele, Lücken im historischen Wissen mit eigenen Narrationen zu füllen, indem zwischen historischen Fakten reine Erfindungen platziert werden, die durch die Einbettung in den realhistorischen Kontext besonders glaubwürdig erscheinen sollen. Historisch gesichertes Wissen, Interpretationen und abenteuerliche Erfindungen vermischen sich und sind für Laien nicht zu unterscheiden.

6. Assoziation mit anderen "Erinnerungsmedien"

Es lässt sich eine interessante, unterschiedlich stark ausgeprägte Orientierung von Geschichtscomputerspielen an anderen Erinnerungsmedien wie Büchern oder – noch stärker – Filmen feststellen. So werden beispielsweise Handlungen importiert, ganze Sequenzen aus (Kriegs-)Filmen direkt zitiert oder bildästhetische Bestandteile virtuell übersetzt (z.B. Saving Private Ryan, Pearl Harbour, Der Name der Rose). Durch den Verweis auf diese weit verbreiteten, beständigen und erinnerungskulturell geformten Geschichtsbilder kann ebenso der Anschein von Authentizität geschaffen werden.

Befragten gaben das an). Bei der Arbeit mit diesen geschichtskulturellen Produkten kann es sinnvoll sein, auf bereits vorhandene Fachliteratur aus dem Bereich der kritischen Analyse von filmischen Darstellungen zurückzugreifen (vgl. Krammer 2013a).

Nutzungspotenziale für den Geschichtsunterricht

In vielen Kinder- und Jugendzimmern sind Computerspiele, welche in einem historischen Setting angesiedelt sind oder in der vermeintlichen historischen Situation spielen, geläufig. Gleichwohl muss man mit Blick zu den oben präsentierten Zahlen - festhalten, dass nicht alle Kinder und Jugendlichen sich mit diesem Medium beschäftigen.

Die im Beitrag präsentierten Analyseraster sind als ein relativ umfassendes Angebot zu verstehen, das aufzeigt, welche Aspekte im Rahmen einer historischen De-Konstruktion von Computerspielen, welche in der Vergangenheit angesiedelt sind, ansatzweise in Lernsituationen analysiert werden können. Es würde jedoch den Rahmen einer einzelnen Unterrichtsstunde sprengen, alle Einzelbereiche detailliert durchzuarbeiten. In der Unterrichtspraxis macht es weit mehr Sinn, gezielt Aspekte auszuwählen und diese anhand von geeigneten Ausschnitten, Sequenzen oder vielleicht auch nur anhand von Coverdarstellungen, Standbildern oder Werbetrailern zu bearbeiten.

So könnte man etwa die im Internet leicht auffindbaren Ingame-Videos, in denen eine Spielerin/ein Spieler Handlungen im Computerspiel zeigt (Stichwort: Let's Play) oder Teaser-Videos, die zu neu erscheinenden Spielen veröffentlicht werden, nach den bekannten Regeln zur historischen De-Konstruktion von Filmen über die Vergangenheit kritisch durchleuchten, die dort präsentierten Geschichtsbilder hinterfragen und Urteile und Wertmaßstäbe analysieren, ohne dass diese Art von Unterricht zu einer reinen fachwissenschaftlichen Besserwisserei führt, indem nur Schwächen, Defizite und Fehler aufgedeckt werden (vgl. Krammer 2006:29).

Im Mittelpunkt des fachspezifischen Lernprozesses sollte daher, wie dies die gezeigten Beispiele verdeutlichen, eben keineswegs eine umfassende Spielkritik stehen, denn dazu sind in den seltensten Fällen ausreichend Zeitressourcen vorhanden und die Verfügbarkeit des Computerspieles für eine ganze Lerngruppe ist zumeist nicht gesichert. Auch besteht die Gefahr, dass eine derartige Gesamtanalyse nur an der Oberfläche kratzt, ohne die Tiefenschichten der Darstellungen zu erreichen. Die Dauer der Umsetzung einer Gesamtanalyse würde zudem vermutlich an die motivationalen Grenzen der SchülerInnen stoßen, da die geballten Eindrücke und erlebten Facetten in der Regel nicht mit der kühlen Analyse eines genauen Wahrnehmens von Einzelaspekten konkurrieren können. Es geht vielmehr darum, den Lernenden die Möglichkeit zu bieten, anhand eines Ausschnittes, einer kurzen Sequenz, intensiv in das Computerspiel einzudringen, um bestimmte Aspekte eines kritischen Hinterfragens anzuregen sowie anhand eines Beispiels fachspezifische Kompetenzen im

Umgang mit historischen Darstellungen in Computerspielen anzubahnen. Dabei ist es eben nicht die Absicht, das Freizeitverhalten der SchülerInnen durch stundenlanges Computerspielen im Unterricht zu doppeln, sondern eine kritische Begegnung auf einer analytischen Ebene zu ermöglichen (vgl. Krammer 2013b:164).

Es muss an dieser Stelle hervorgehoben werden, dass ein derartiger Zugang dem Computerspiel als Medium nur in Teilen gerecht wird. Jene Aspekte, welche die Gattung grundlegend mitbestimmen, können auf diese Weise nur bedingt angesprochen werden. Aus diesem Grund ist es anzuraten, mit verschiedenen zusätzlichen Lernsettings zu arbeiten, welche ein noch tieferes Eindringen in das Spiel ermöglichen. Dazu zählen etwa individualisierte Wahrnehmungsaufträge, bei denen SchülerInnen sich aus einem Pool von Aufgaben zu verschiedensten geschichtskulturellen Produkten eine auswählen, um so persönlich vertiefend daran zu arbeiten und sich auf diese Weise mitunter mit weiteren Aspekten eines zu analysierenden Computerspiels zu beschäftigen. Denn gerade die "Spielbarkeit", die durch programmierte Strukturen geschaffenen Möglichkeiten und Grenzen innerhalb eines Spieles oder etwa die Begegnung mit weiteren Kulturen sowie Handlungsoptionen als Spieler/in können in der oben angedachten Variante nur bedingt abgedeckt werden. Hierfür sind dann auch Projektarbeiten, Referate oder Kurzberichte zu persönlichen Lieblingsspielen der SchülerInnen mit einzubeziehen.

LITERATUR

H. AMMERER/Ch. KÜHBERGER, Typen des Umgangs mit Geschichte, in: Ch. KÜHBERGER (Hg.), Geschichte denken. Zum Umgang mit Geschichte und Vergangenheit von Schüler/innen der Sekundarstufe I am Beispiel "Spielfilm". Empirische Befunde – Diagnostische Tools – Methodische Hinweise. Innsbruck-Wien 2013, 68-80.

S. BENDER, Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld 2012.

BERNHARDT, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts. 2010.

BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware): http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/datentraeger-und-downloads. html (aufgerufen am 12.12.2013)

H. BRENDL, Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: A. SCHWARZ (Hg.), Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010, 98.

GROSCH Waldemar, Computerspiele im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts, 2002.

C. HEINZE, Mittelalter. Computer. Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. Bielefeld 2012. JIM-Studie 2013 des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013. pdf (aufgerufen am 12.12.2013)

M. MARTENS, Implizites Wissen und kompetentes Handeln: Die empirische Rekonstruktion von Kompetenzen historischen Verstehens im Umgang mit Darstellungen von Geschichte. Göttingen 2010.

R. KRAMMER, Möglichkeiten der historischen De-Konstruktion am Beispiel von Spielfilmen über die Vergangenheit, in: Ch. KÜHBERGER (Hg.),Geschichte denken. Zum Umgang mit Geschichte und Vergangenheit von Schüler/innen der Sekundarstufe I am Beispiel "Spielfilm". Innsbruck-Wien 2013b, 157-167.

R. KRAMMER, De-Konstruktion von Filmen im Geschichtsunterricht, in: W. SCHREIBER/A. WENZL (Hg.): Geschichte im Film. Beiträge zur Förderung historischer Kompetenz. Neuried 2006, 28-41.

R. KRAMMER, Geschichtsdokumentationen. Didaktische Überlegungen zur Arbeit mit Dokumentarfilmen im Geschichtsunterricht, in: Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung, Band 1/2013. Wien 2013a, 26-29.

T. KUBETZKY, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III, in: A. Schwarz (Hg.), Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010, 63-94.

Ch. KÜHBERGER, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen. Methodische und didaktische Annäherungen für Geschichte. Sozialkunde und Politische Bildung, Innsbruck-Wien 2009.

Ch. KÜHBERGER, Neue Medien als Teil des Geschichtsunterrichts, in: Historische Sozialkunde 1/2012, 31-40.

H-J. PANDEL, Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik: Viel zu wissen ist zu wenig, in: V. OSWALT/H.-J. PANDEL, Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart. Schwalbach/Ts. 2009, 30.

W. SCHREIBER, Leitfaden und Bausteine zur De-Konstruktion "fertiger Geschichten" im Geschichtsunterricht, in: Geschichte denken statt pauken, hg. v. Sächsische Akademie für Lehrerfortbildung Meissen. Meißen 2005, 217-225.

A. SCHWARZ (Hg.), Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010.

HISTORISCHE SOZIALKUNDE / INTERNATIONALE ENTWICKLUNG

Band 31: Tradition und Traditionalismus

Zur Instrumentalisierung eines Identitätskonzepts Hermann Mückler/Gerald Faschingeder ISBN 978-3-85371-343-3, 248 Seiten, Wien 2012

Die Diskussion um verschiedene Interpretationen von Kultur sowie die Frage nach dem Verhältnis von Kultur und Entwicklung führt zu einer kritischen Neubewertung der Rolle von Tradition und Traditionalismus. Aktueller Hintergrund dafür ist ein verstärkt zu beobachtendes Interesse an Bedeutung und Interpretation dessen, was als "traditionell" bezeichnet wird.

Mit "revival of tradition" wird der Prozess einer Rückbesinnung auf sogenannte traditionelle Werte in den ehemals sozialistischen Ländern Osteuropas und Zentralasiens sowie den entkolonisierten Gesellschaften außerhalb Europas bezeichnet. Mit Traditionalismus



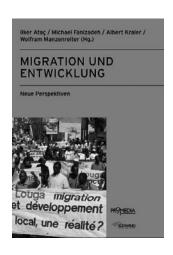
ist die Instrumentalisierung bestimmter traditioneller Praktiken und Manifestationen gemeint. wobei angemaßte Deutungshoheiten und Vereinnahmungen in diesem Band hinterfragt werden. Auch in den westlichen Gesellschaften zeichnet sich ein neues Verständnis und ein veränderter Umgang mit dem ab, was man als traditionell bezeichnen will und kann. Anhand von Beispielen aus aller Welt beschäftigen sich die Autorinnen kritisch mit grundlegenden Zugängen, Konzepten und Kontextualisierungen.

Band 32: Migration und Entwicklung Neue Perspektiven

Ilker Atac/Michael Fanizadeh/Albert Kraler/Wolfram Manzenreiter (Hg.) ISBN 978-3-85371-363-1, 260 Seiten, Wien 2013

"Migration und Entwicklung" ist zu einem zentralen entwicklungspolitischen Thema avanciert. Das wirft die Frage auf, was generell unter "Entwicklung" zu verstehen ist. Wie lassen sich Vorstellungen von MigrantInnen als dynamische Akteure der wirtschaftlichen Globalisierung mit Menschenrechtsdiskursen vereinbaren? Ist der Nationalstaat überhaupt eine sinnvolle Bezugsgröße, um die Entwicklungsaspekte von Migration zu problematisieren?

Die Rolle von Migrantlnnen für Entwicklungsprozesse in den Herkunftsländern rückt zunehmend in den Vordergrund. Debattiert wird in diesem Zusammenhang, ob sich eine auf Kontrolle ausgerichtete und von starken wirtschaftlichen Interessen geleitete Migrationspolitik mit dem Anspruch auf regionalen und sozialen Ausgleich und der Überwindung



globaler Ungleichheit verbinden lässt. Oder ob das Aufgreifen von Entwicklungsaspekten lediglich dazu dient, die "dunkle Seite" der Migrationspolitik, die in technisch aufwendigen Grenzregimen besteht, zu kaschieren? Der Band will Antworten auf diese Fragenkomplexe liefern.

Preis: für AbonnentInnen der Beiträge: € 20,- (+ Versandkosten)

VGS - Verein für Geschichte und Sozialkunde c/o Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien Universitätsring 1, A-1010 Wien Tel. ++43/1/4277-41330, Fax ++43/1/4277-9413 e-mail: vgs.wirtschaftsgeschichte@univie.ac.at http://vgs.univie.ac.at



BASISTEXTE Band 3:

Hubert Weitensfelder

ISBN: 978-3-7003-1866-8, Wien 2013

Technikgeschichte Eine Annäherung

Wer waren die technischen "Vielschreiber" im 19. Jahrhundert? Womit verschafften sich die Bewohner armer Küstengebiete am Atlantik einen bescheidenen Nebenerwerb? Welcher Stellenwert kam der Frauenarbeit in der Industrialisierung zu? Wie und warum wurden Waren verfälscht und nachgeahmt? Denken Techniker immer rational? Welche Adaptionen erlebte europäische Technik in den Tropen? Warum faszinieren Voraussagen über die Zukunft der Technik bis heute?

Die Geschichte der Technik vermittelt mehr als Informationen über Dampfmaschinen, Automobile und "verkannte" Erfinder, Vielmehr ist sie Teil einer allgemeinen Kulturgeschichte. Sie birgt viele größere und kleinere Erzählungen, die bislang nur wenig bekannt sind, obwohl eine



breite Überlieferung an gedruckten und ungedruckten Quellen wie auch an Bildern vorliegt. Diese Geschichten sind gleichermaßen für Forschung und Lehre von Interesse. Sie aufzuspüren und aufzubereiten, dazu vermittelt dieses Buch Hinweise.

Inhalt

Einleitung

Wissen und überliefern: Die Bibliothek des Polytechnischen Instituts in Wien / Technische Buchreihen

Erzeugen und verwerten: Chemikalien, Dünger, Nahrung / Städte, Tiere, Menschen

Arbeiten und erdulden: Virginia Penny und die "Employments of Women" / Industriell-gewerbliche

Frauenarbeit in Österreich

Verfälschen und täuschen: Verfälschungen / Surrogate und Imitate

Welt und Macht: Briefe eines "Auslandsingenieurs" / Kolonial- und Tropentechnik / Die Entdeckung

Fantasie und Zukunft: Techniker und das Unbeweisbare. Drei Beispiele / Voraussagen zur Zukunft von

Technik und Naturwissenschaften

Technik und Biografie. Karl von Frankenstein (1810–1848): Die Anfänge der Galvanotechnik /

Frankenstein als technischer Schriftsteller und Erfinder

Schluss

Verwendete Literatur

Weiterführende Literatur und Informationen

Preis: € 10,- (exkl. Versand)

Bestellungen

VGS - Verein für Geschichte und Sozialkunde c/o Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien Universitätsring 1, A-1010 Wien e-mail: vgs.wirtschaftsgeschichte@univie.ac.at Tel.: +43/1/4277-41330, Fax: +43/1/4277-9413

http:/vgs.univie.ac.at