

Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte

Görgen, Arno; Pfister, Eugen

Erstveröffentlichung / Primary Publication

Sammelwerksbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Görgen, A., & Pfister, E. (2022). Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner, & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 375-400). Berlin <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.14>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Empfohlene Zitierung: Görgen, A., & Pfister, E. (2022). Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (S. 375–400). <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.14>

Zusammenfassung: Der Beitrag befasst sich mit dem Verhältnis von Geschichte und digitalen Spielen. Es wird unterschieden zwischen einer Geschichte der digitalen Spiele (und den Problemfeldern einer konzisen und umfassenden Betrachtung der Geschichte des digitalen Spiels) und Repräsentationsformen von Geschichte im Digitalen Spiel. Diese wird aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet: erstens in Form einer Darstellung von Erwartungen historischer Authentizität und Akuratesse an digitale Spiele; zweitens in Form einer von Daniel Giere entwickelten Typologie historischer Repräsentation im Spiel; drittens einer Ergänzung dieser Typologie durch den Aspekt der Vergangenheitsatmosphären; und viertens einer Betrachtung des digitalen Spiels als eines interaktiven Simulationsortes historischer Kontingenzerfahrungen. Mittels dieser Aufteilung wird das digitale Spiel als Quelle sowohl ihrer eigenen Geschichtsschreibung wie auch einer umfassenden Geschichtskultur und somit als Kulturtechnik anerkannt.

Lizenz: Creative Commons Attribution 4.0 (CC-BY 4.0)

Arno Görgen & Eugen Pfister

Codierte Chroniken?

Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen
Digitalen Spielen und Geschichte

1 Einleitung

2019 spielten, so liest man im Jahresreport der deutschen Games-Branche, 34 Millionen Deutsche regelmäßig digitale Spiele, davon sind 48 Prozent Frauen (game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2019, S. 7). In Österreich waren es laut Verband für Unterhaltungssoftware 5,3 Millionen Österreicherinnen und Österreicher, und davon 46 Prozent Frauen (ovus – Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware, 2019). Beide Statistiken wurden von Interessenvertretungen der Spielebranche erhoben und sind somit mit Vorsicht, das heisst quellenkritisch zu lesen. Sie geben uns aber einen spannenden ersten Einblick in die wachsende Reichweite des Mediums. Der bedeutende Anteil an Spielerinnen und Spielern in der Bevölkerung und die wachsende soziale, kulturelle und mit 4,367 Mrd. Euro Jahresumsatz in Deutschland auch ökonomische Bedeutung haben spätestens seit der Jahrtausendwende dazu geführt, dass sich die Forschung vermehrt digitaler Spiele angenommen hat: Das gilt sowohl für die sich immer stärker institutionalisierenden Game Studies, als auch für die Gesellschafts- und Kulturwissenschaften im Allgemeinen und hier die Geschichte im Speziellen:

Nach einzelnen Papers und Sammelbänden, bereits in den 1990er Jahren publiziert, erscheinen nun auch immer mehr historiographische Monographien zu digitalen Spielen, bestes Indiz für das steigende Interesse an diesem Forschungsfeld in den Geschichtswissenschaften (Pfister, 2018). Ein anderes Indiz für den Erfolg des Themas sind erste Schritte seiner Institutionalisierung, im deutschsprachigen Raum zum Beispiel mittels der Arbeit des „Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und digitale Spiele“, der seit 2015 aktiv ist, und dem auch wir angehören (Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele, 2018).

Die historische Erforschung digitaler Spiele konzentriert sich dabei – im Augenblick zumindest – auf zwei spezifische Untersuchungsgebiete. Das ist zum einen die Geschichte digitaler Spiele selbst mitsamt all ihr kultur-, wirtschafts-, technik-, sozial- und medienhistorischen Vertiefungsbereiche. Zum anderen ist das eine intensive Auseinandersetzung mit der Frage der Darstellung von Geschichte in digitalen Spielen.¹ Im folgenden Text werden wir deshalb einen ersten Einblick in die Historiographie des digitalen Spiels (und der weiterhin bestehenden Forschungsdesiderate) versuchen und im Anschluss daran, Fragen bezüglich der Geschichtsbilder in Spielen behandeln.

Zuvor gilt es aber sich kurz mit den zwei zentralen Begriffen auseinanderzusetzen: *Spiel* und *Geschichte*. Dabei geht es uns gar nicht darum, hier eindeutige Definitionen anzubieten (vgl. auch Pfister & Winnerling, 2020). Vielmehr ist es uns wichtig, gleich zu Anfang auf eine Besonderheit des Mediums Spiel hinzuweisen, welche ein grundsätzliches Umdenken der geschichtswissenschaftlichen Methode notwendig macht: Spiele sind ein *interaktives* Medium, dass auf subjektivem Spielerinnen-/Spieler-Input basiert. Der niederländische Mediensoziologe Steven Malliet schreibt in diesem Zusammenhang: „Every time a (part of a) game is played, the output that appears on the PC or console screen is different from any previous time, even if it is played by the same player under similar circumstances. Therefore, it becomes very difficult to define what belongs to the ‘text’ of a game and what not, and consequently, what will be the boundaries of the object of analysis” (Malliet, 2007). Historikerinnen und Historiker stehen also vor

1 In einem hier nicht weiter verfolgten Themenschwerpunkt wird sich der Operationalisierung der beiden vorgenannten Aspekte im Rahmen der Geschichtsdidaktik gewidmet. Im begrenzten Rahmen dieses Textes sei jedoch an dieser Stelle wenigstens einführend auf Rollinger (2020a); Winnerling (2017) verwiesen.

der methodischen Herausforderung, mit einer kontingenten Quelle umgehen zu müssen. Zumindest theoretisch ähnelt kein Spielerlebnis dem nächsten. Wie soll man zum Beispiel ein Spiel wie *Civilization 6* (Firaxis Games, 2016) zitieren, wenn kein Spielverlauf dem nächsten gleicht? Lassen sich überhaupt noch allgemeine Aussagen über ein Spiel machen, wenn jedes Spielerlebnis unterschiedlich ist? Als wäre dieser Faktor für eine inhaltliche Analyse nicht schon problematisch genug, entwickelt sich aber auch das Medium selbst mit jedem Spiel weiter (Feige, 2015, S. 81–132; Zimmermann, 2019, S. 9). Das digitale Spiel als monolithisch gedachten Medientypus gibt es nicht, eine textübergreifende Analyse des Historischen im Spiel macht somit immer auch einen historischen Rahmen notwendig. Erst diese historische Kontextualisierung ermöglicht eine Quellenkritik (Köstlbauer & Pfister, 2018, S. 98 f.). Das heißt auch, neue Zugänge zur Quelle zu finden: nach Diskursen und Strukturen zu suchen, ebenso wie nach ästhetischen und narrativen transmedialen Transferprozessen. Gerade der historische Zugriff auf die Quelle ermöglicht so also trotz der Einzigartigkeit jeder Spielerfahrung wieder allgemeine Aussagen.

Der Geschichtsdidaktiker Andreas Körber betont, dass das „Spektrum der Formen [...] dabei wahrscheinlich ebenso breit wie das der Motivationen [ist]. Jede Kombination ergibt und erfordert aber andere Figurationen historischer Sinnbildung, welche für die Charakterisierung und Bewertung dessen, was „Geschichte spielen“ im Einzelnen bedeutet, relevant sind“ (Körber, 2018, S. 20). *Battlefield 1* (EA Dice, 2016) spielt beispielsweise ebenso zur Zeit des Ersten Weltkrieges wie *11:11 – Memories Retold* (Digixart Entertainment Studios & Aardman Animations, 2018), entwickelt aber durch völlig unterschiedliche Spielmechaniken auch völlig unterschiedliche Aussagen über den Ersten Weltkrieg. Die extreme Heterogenität des digitalen Spiels als Medium erschwert zwar seine geschichtswissenschaftliche Analyse, macht sie aber zugleich nicht unmöglich. Man muss sich nur von dem Gedanken verabschieden, dass es *eine* auf *alle* Spiele anwendbare Analysemethode gäbe. Deshalb sollten auch Aussagen, die für sich in Anspruch nehmen für alle digitalen Spiele zu gelten, mit viel Vorsicht begegnet werden.

Die Situation wird für uns nicht unbedingt einfacher dadurch, dass auch der zweite für uns zentrale Begriff nur auf den ersten Blick eindeutig definiert erscheint. So wie es nämlich nicht *das* Spiel an sich gibt, gibt es auch nicht *die* Geschichte. Zum einen bezeichnet ein und dasselbe Wort den Forschungsgegenstand und die Forschungsergebnisse zugleich. Geschichte (die Vergangenheit) wird in

den Geschichtswissenschaften erforscht, analysiert und bewertet, um Geschichte (das Deutungsergebnis) zu schreiben. Wenn in Spielen von Geschichte die Rede ist, dann ist damit meist ein Setting gemeint, das explizit zeigen soll, „wie es [damals] eigentlich gewesen“ (von Ranke, 1885, S. VII), also zum Beispiel in einer Antike spielt, wie sie „wirklich“ gewesen sein soll. Es wird also suggeriert, dass es sich nicht um die Deutung des Vergangenen, sondern um ihre originalgetreue Reproduktion handelt. Weil die Art und Weise, wie wir Geschichte darstellen, auch immer davon abhängt wie wir Geschichte verstehen, lassen sich die zwei Bedeutungen aber selbstverständlich nicht voneinander trennen. Geschichtskultur wird vor allem auch außerhalb des akademischen Diskurses generiert und kann deshalb sehr stark von diesem divergieren. Adam Chapman spricht in diesem Zusammenhang auch vom „player-“ bzw. vom „developer-historian“ (Chapman, 2016, S. 22, S. 222). Weil sowohl der akademische als auch der populärkulturelle Geschichtsdiskurs einen Wahrheitsanspruch stellen, liefern diese Divergenzen wiederum Aufschluss über zeitgenössische Geschichtskultur und Identitätspolitik.

Die Psychologen Carlos Köbl und Jürgen Straub halten dazu fest, dass Vergangenheit und Geschichte als konstruierte Repräsentationen

nichts anderes [sind] als das Ergebnis symbolischer, kommunikativer bzw. diskursiver Handlungen. Sie gehen aus einer dynamischen soziokulturellen Praxis hervor und sind Deutungs- bzw. Interpretationskonstrukte im Sinne eines ephemeren oder aber eines protokollierten, z. B. textuell fixierten und in diesem Sinne objektivierten, Ergebnisses dieser Praxis. „Geschichte“ in diesem Sinn ist niemals eine bloße Reproduktion vergangenen Geschehens im Zeichen einer abbildtheoretischen Epistemologie und eines korrespondenztheoretischen Wahrheitsmodells. Historische Zeitkonstruktionen sind komplexe kreative Handlungen. (Köbl & Straub, 2003, S. 79)

Sowohl die Geschichte an der Hochschule als auch die Geschichte im digitalen Spiel sind also immer soziokulturelles und auch politisches Konstrukt. Geschichte als Teil unseres kollektiven Gedächtnisses ist ein zentraler Baustein unserer kollektiven Identitäten. Besonders deutlich wird das anhand nationaler Identitäten, aber auch Gender-Identitäten greifen auf geschichtliche Aussagen zurück. Was Geschichte in Forschung und Spielen verbindet, ist, dass man in beiden Fällen sagen kann, dass diese Produktion sich aus den drei Teilprozessen Selektion, Zusammensetzung und Präsentation zusammensetzt (Elliott & Kapell, 2013, S. 5). Allerdings, und hier liegt der zentrale Unterschied, ist das Motiv jeweils ein grundsätzlich anderes: „[H]istory is designed with the goal of knowledge, understanding, and

enlightenment in mind; video games are designed to be played. As a result, playability can be seen to overpower historicity” (Elliott & Kapell, 2013, S. 13). Aber auch hier haben wir es nicht mit einer absoluten Trennung zu tun, da auch Monographien bis zu einem gewissen Grad ihre Leserinnen und Leser unterhalten wollen, und auch digitale Spiele manchmal moralische Aussagen und Weltdeutungen kommunizieren wollen, die über den reinen Unterhaltungsfaktor hinausgehen, wie zum Beispiel zuletzt *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020).

Die bezüglich Geschichte gehegten Vorstellungen und Erwartungen unterscheiden sich sowohl zwischen Spielenden und Entwicklerstudios, als auch unter den Spielerinnen und Spielern selbst (Elliott & Kapell, 2013, S. 12). Natürlich hängt der Geschichtsbegriff einer jeden Spielerin/eines jeden Spielers vor allem von der eigenen Sozialisation ab, er variiert aber auch mit seinen/ihren Spielgewohnheiten. Der Spieldesigner Richard Bartle hat 1996 eine heute noch oft zitierte Spielerinnen-/Spielertypologie entworfen. Diese (Arche-)Typen sind erstens der „Achiever“, der in einem Spiel danach strebt, nach konkretisierten Maßstäben möglichst viel zu erreichen oder zu sammeln (etwa Levelaufstiege, Gegenstände, Punkte, Ranglistenplätze). Als zweites nennt Bartle den „Explorer“. Dieser versucht, die jeweilige Spielwelt möglichst umfänglich zu entdecken oder zu erkunden, seien dies Areale der Spielwelt, Nebenerzählstränge oder anderes. Drittens streben „Socializer“ besonders intensiv Kontakte und soziale Interaktionen mit anderen Spielerinnen und Spielern an. Schließt beschreibt Bartle viertens mit den „Killern“ diejenigen, die in erster Linie nach Wettbewerb, Wettkampf und Konflikt mit anderen Spielerinnen und Spielern suchen (Bartle, 1996).

Diese Typologisierung soll hier stellvertretend für alle Formen der Typologisierung stehen, indem sie uns zeigt, dass Geschichte im Spiel unterschiedlichen Rezeptionsmodi unterliegen kann, die von den individuellen Spielerwartungen der Spielenden abhängig ist. Während die „Achiever“ und die „Killer“ historische Authentizität vor allem aus spielstrategischen und -taktischen Gründen wertschätzen und der Schwerpunkt hier eher auf den spielmechanischen Umsetzungen, etwa bei der Umsetzung von Waffen, liegen dürfte, ist den „Socializern“ eher daran gelegen, ein passendes historisches Ambiente vorzufinden, das den Austausch mit anderen Spielerinnen und Spielern „stilecht“ ermöglicht. Die „Explorer“ wiederum suchen eventuell eher nach einer organischen, sich durch historische Sedimente auszeichnende Spielwelt, die ein möglichst geschlossenes, konsistentes und komplexes System des (fiktiven oder faktualen) historischen

Wissens darstellen soll. Nicht nur gibt es also wie einleitend erwähnt weder *das* Spiel noch *die* Geschichte, auch *die* Spielerinnen und Spieler mit einer einheitlichen Spielrezeption sind eine Komplexitätsreduzierung die nur zu analytischen Fehlschlüssen führen kann.

2 Eine kurze Geschichte des digitalen Spiels

Das Schlimme an der Geschichtsforschung ist ja, dass man sich oft mit konkreten Fragen („Wie war es damals wirklich?“) an sie wendet, und statt konkreter Antworten noch mehr Fragen angeboten bekommt, nämlich: „*Wieso* will ich das wissen?“, „*Kann* ich das überhaupt jemals wissen?“ usw. usf. Und so müssen wir auch an dieser Stelle all jene enttäuschen, die sich eine konzise Geschichte des digitalen Spiels erwartet haben. Die zentrale Frage, die wir im Folgenden stattdessen behandeln, ist: „Was will diese Geschichte erzählen?“ und „Was muss – aus Platzgründen – ausgespart werden?“ Natürlich kann man es sich einfach machen: Nähmen wir einfach die Handvoll bisher erschienener „Video Game Histories“ würden wir unsere Geschichte eventuell schon mit dem amerikanischen Physiker William Higinbotham ansetzen, der 1958 mithilfe eines Oszilloskops und eines Analogcomputers das rudimentäre *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958) entwickelt hat, oder aber mit *Noughts and Crosses* (Douglas, 1952), das 1952 am Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) der Universität Cambridge programmiert wurde. Auf jeden Fall aber müssten wir vom Tech Model Railroad Club am MIT schreiben, wo ein gewisser Steve Russel 1961 gemeinsam mit Kollegen am PDP-1-Grossrechner *Spacewar!* (Russel, 1962) entwickelt hat. Als nächstes würden wir wohl von Nolan Bushnell schreiben, dem jungen Self-Made Man, der in Kalifornien – basierend auf *Spacewar!* – den ersten Arcade-Automaten *Computer Space* (Nutting Associates, 1971) entwickelte und kurz darauf mit *Atari* ein Multimillionendollar-Unternehmen gegründet hat (Pfister & Winnerling, 2020). Eventuell könnten wir noch einen Blick auf die Magnavox-Konsole und deren „Schöpfer“ Ralph Baer werfen. Hiernach würden wir vom großen „Video Spiel Crash“, der mit dem Konkurs von Atari eingeläutet worden war, in den USA der 1980er Jahre berichten um dann noch schnell einen Blick über den Pazifik auf die Geschichte Nintendos werfen.

Diese Geschichte ist den meisten Forscherinnen und Forschern bekannt. Wir haben sie in vielen Computerspiel-Geschichten gelesen und auch der Wikipedia-Eintrag zur „Geschichte der Videospiele“ liest sich identisch (Kent, 2001; o.A., 2015). Es ist eine vor allem auf die USA und Japan zentrierte Geschichte junger Self-Made-Männer, die nur mit einer Idee bewaffnet und allen Widrigkeiten zum Trotz die Welt im Sturm eroberten, bevor sie meist an ihrem eigenen Erfolg scheiterten. Es ist die Geschichte eines politischen Mythos, die sich in den Dienst der US-amerikanischen Identität stellt und das amerikanische Bild des zum Millionär gewordenen Tellerwäschers bedient. Für Quellenkritik und kritische Fragen hatten Autoren wie Steven L. Kent (2001) und Harold Goldberg (2011) keinen Raum. Frauen sucht man ebenso wie ethnische Minoritäten in diesen Panegyriken vergebens. Dabei bräuchte man dafür keine Lupe: Die Entwicklerin Roberta Williams leitete von 1979 bis 2008 gemeinsam mit ihrem Mann Ken das Millionenunternehmen Sierra On-Line. Frauen stellten zwar nicht die Mehrheit der Programmierer, waren aber von Anfang an prominent vertreten (Kocurek, 2017, S. 52). In der Frühzeit der Videospiele hatten Carol Shaw *River Raid* (Activision, 1982) und Donna Bailey *Centipede* (Atari Inc., 1981) (mit-)entwickelt. Bei Sierra wurde die Hälfte aller Spielreihen mit Jane Jensen (*Gabriel Knight*; Sierra On-Line et al., 1993–1999), Lori Ann Cole (*Quest for Glory* Reihe; Sierra On-Line, 1989–1998), Christy Marx (*Conquest*-Spielreihe; Sierra On-Line, 1989–1992) und nicht zuletzt Roberta Williams (*King's Quest* Spielreihe; Sierra On-Line, 1984–1998) federführend von Frauen gestaltet. Auch negiert der Fokus auf den amerikanischen Markt und Spielekonsolen vollständig die Bedeutung des PC und der europäischen Developer-Szene, ganz zu Schweigen von südamerikanischen, afrikanischen und südasiatischen Spielkulturen (Pfister & Winnerling, 2020).

Anstatt der Leistung einzelner talentierter Menschen ein Denkmal zu bauen, wäre es aus einer historischen Perspektive deshalb wichtig, die Geschichte von Spielkulturen zu untersuchen, um hier Unterschiede und Parallelen zu erkennen. Das hat der britische Journalist Tristan Donovan in seiner „History of Video Games“ in ersten Ansätzen vorexerziert und so zum Beispiel gezeigt, dass es in den 1980er Jahren zur Entwicklung eigenständiger Spielkulturen in Großbritannien, Frankreich und Westdeutschland gekommen war (Donovan, 2010). Erkki Huhtamo zeigte in seinen Texten, dass die Geschichte der Flipperautomaten in den USA und der Pachinkohallen in Japan mindestens ebenso bedeutend für die Entwicklung moderner digitaler Spiele waren, wie die Programmierkünste

junger MIT-Studenten, weil sie bis heute unsere Wahrnehmung von Spielen prägen (Huhtamo, 2007). Auch erhalten „typisch europäische“ Computer wie der Amstrad CPC und der Sinclair ZX mittlerweile vermehrt Aufmerksamkeit, ebenso wie die lange vernachlässigte Geschichte digitaler Spiele jenseits des Eisernen Vorhangs, wie man in der beeindruckenden Untersuchung der tschechoslowakischen Hacker- und Entwicklerszene von Jaroslav Švelch nachlesen kann (Švelch, 2018). Eine kohärente Geschichte des digitalen Spiels zu schreiben, ist folglich ein schwieriges, nahezu unmögliches Unterfangen. Zu vielgestaltig und wandelbar ist es – nicht nur im Kontext seiner technischen Entwicklung, sondern eben auch bezüglich seiner Funktion innerhalb unserer Gesellschaft und Kultur. Durch konkrete geschichtsanalytische Perspektiven und Schwerpunktsetzungen müssen entsprechend immer auch ganze Teilaspekte ausgeklammert werden und es entsteht die Gefahr der Bildung blinder historischer Flecken.

3 Geschichte *im* digitalen Spiel

Ähnlich komplex verhält es sich mit der Untersuchung von Geschichte in Spielen. Am einfachsten zu beantworten ist vielleicht die Frage, was eine historiographische Untersuchung von Geschichtsbildern in Spielen nicht sein kann: nämlich eine Authentifizierungsinstanz. Wer wissen will, ob ein Spiel „historisch korrekt“ ist, sollte sich nicht an Historikerinnen und Historiker wenden, außer er oder sie möchte sich länger mit der Frage auseinandersetzen, was „authentisch“ bedeutet. Auf welcher Seite König Haralds Huskarle in der Schlacht gestanden haben, ist aus geschichtswissenschaftlicher Seite ohne Belang, ebenso wie die Frage, ob und wie die verschiedenen im Zweiten Weltkrieg eingesetzten Karabiner geklungen haben. Für die Geschichtsforschung sind solche Fragen deshalb uninteressant, weil sie keinen Erkenntnisgewinn erlauben. Am ehesten ließe sich so vielleicht noch ermesen, wie erfolgreich die Wissenschaftskommunikation der Geschichtsforschung funktioniert hat, indem man nachzeichnet welche neuen Forschungsergebnisse wann Eingang in die Populärkultur gefunden haben.

Das heißt aber zugleich nicht, dass historische Settings in Spielen für die Geschichtswissenschaft insgesamt uninteressant sind. Spannend sind für uns nämlich all jene Fragen, die uns helfen, unsere Vergangenheit besser zu begreifen.

Spiele funktionieren als historische Quellen für die Kulturen und Gesellschaften, die sie hervorgebracht haben. Geschichte in der Populärkultur ist auch Identitätsbaustein und Sozialisierungsinstanz. Auch unterstützt die geschichtswissenschaftliche Betrachtung digitaler Spiele im Sinne einer notwendigen Selbstreflexion Fragen darüber, wie wir Geschichte allgemein in Spielen darstellen und was das über unsere Gesellschaft aussagt.

3.1 Historischer Wahrnehmungs- und Entstehungskontext

Digitale Spiele sind schon alleine deshalb lohnende historische Quellen, weil sie eindrücklich (historische) Wahrnehmungen erkennbar machen. Sie übersetzen diese nicht nur in Narrative (wie in der Literatur) oder audiovisuelle Ästhetik (wie im Film) sondern auch in Spielmechanik und -regeln. Aus diesen drei Dimensionen entstehen Spielwelten und werden zu Erfahrungsräumen.

Malte Elson, Thorsten Quandt und Johannes Breuer unterscheiden in ihrem analytischen Modell der *User Experience* zwischen drei Bereichen, nämlich den Spielerinnen und Spielern, dem Kontext und dem Medium (Elson et al., 2014, S. 363). Der (Erfahrungs-)Kontext ist für uns von besonderem Interesse. Er umfasst die kulturellen Parameter der Spielerfahrung und ist gekennzeichnet durch Auswahlvorlieben, soziale und kulturelle Normvorstellungen der Spielerinnen und Spieler, demografische Faktoren, z. B. bezüglich der sozialen Akzeptanz digitaler Spiele, legislative und regulative Faktoren, die vorhandene technische Infrastruktur sowie den Einfluss des direkten sozialen Umfelds aus Peers und Familie, in dem gespielt wird (Elson et al., 2014, S. 363–365). Naturgemäß beeinflussen solche Faktoren nicht nur die Spielerfahrung, sondern bereits die Entwicklung des Spiels, bzw. dessen Entwicklerinnen und Entwickler. Spiel und Spielerin und Spieler sind Teil *einer* gesellschaftlichen Wirklichkeit. Spiel, Spieler und Umwelt sind ineinander verschachtelt und verweisen und rekurrieren immer wieder aufeinander (Luhmann, 2009, S. 67–68). Auf diese Weise entwickeln sich zeithistorische Rückkopplungen (Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele, 2018), die das digitale Spiel als historische Quelle einer geschichtsanalytischen Ausschöpfung zu führbar machen. Um ein Spiel quellenkritisch zu verorten, braucht es also im Idealfall zunächst eine Evaluation und Kontextualisierung

der historischen Umstände, unter denen ein Spiel entwickelt *und* gespielt wird, also eine *Produktionsanalyse*.²

Zugleich bietet aber auch der *Content*, also das Spiel selbst, in seiner komplexen inhaltlichen Konstruktion aus Spielwelt, Spielstrukturen und Gameplay (Aarseth, 2003) einer gezielten *Produktanalyse* genügend Raum. Denn, um bei Luhmanns Verständnis der Massenmedien zu bleiben, unsere Weltwahrnehmung wird zentral durch Massenmedien bestimmt, sie kommunizieren Interpretations- und Orientierungsmuster (Luhmann, 2009, S. 132–134) und reduzieren über diese die Komplexität im individuellen Umgang mit der Welt. Im Zuge dieser kommunikativen Aneignung von Welt spricht Luhmann auch von einer Gedächtnisfunktion der Massenmedien, die nach seinem Verständnis zentrale Instanz dafür sind, worüber gesprochen und worüber geschwiegen, welches Wissen relevant und welches vergessenswert ist (Luhmann, 2009, S. 118–124). Wir können also auch in Spielen nach Diskursen suchen, die unsere Realität konstruieren. Diese spiel-spezifische Verarbeitung von Vergangenheit und Geschichte hat wiederum Auswirkungen auf die Entwicklung der gesellschaftlichen Geschichtskultur.

3.2 *Historische Authentizität vs. historische Akuratess*

Digitale Spiele sind im Normalfall darauf ausgelegt, eine möglichst starke Immersion der Spielerinnen und Spieler in das Spiel zu ermöglichen, diese also möglichst tief in das Spiel eintauchen zu lassen. Dazu ist es unter anderem notwendig, dass die kognitive Distanz zwischen Spielerinnen bzw. Spielern und Spiel so gering wie möglich ausfallen sollte. Das heißt aber nicht, dass es beim Spielen zu einer völligen Gleichsetzung von Real- und Spielwelt kommt (Thon, 2007). Vielmehr bedeutet es, dass Spielerinnen und Spieler bereit sind, ihre Aufmerksamkeit für einen begrenzten Zeitraum auf ein Spiel zu verlagern. In diesem Zusammenhang wird im Kontext digitaler Spiele sowohl von Spielerinnen und Spielern als auch von Entwicklerinnen und Entwicklern eine „authentische Erfahrung“ vorausgesetzt. Problematisch ist,

2 An diesem Punkt wird wiederum auch der Status Quo des Spiels im Kontext der ästhetikhistorischen Entwicklung des Spiels wichtig. Je nach tradierten Genrekonventionen sind in einem Spiel bestimmte (bspw. teleologische) Geschichtsmodelle wahrscheinlicher als andere.

dass der Begriff der *Authentizität* – im Sinne einer wahrgenommenen Übereinstimmung von Auftreten (Schein) und Erwartung (Sein) – in der Öffentlichkeit überwiegend synonym zum Begriff historischer *Akkuratesse* – im Sinne einer möglichst sorgfältigen Reproduktion bekannter historischer Details – benutzt wird. Insofern werden wir im Folgenden kurz darlegen, wie der Begriff der Authentizität für die geschichtskulturelle Analyse eines Spiels anwendbar gemacht werden kann.

Grundsätzlich kann man zweierlei Erwartungshaltungen an die Authentizität eines Spiels unterscheiden: eine Typenauthentizität und eine Erlebnisauthentizität (Pandel, 2014, S. 31). Von Typenauthentizität kann man im digitalen Spiel sprechen, wenn die (virtuelle) Materialität bzw. die mechanische Rekonstruktion historischer Gegenstände und Strukturen sich durch einen hohen Grad wahrgenommener Akkuratesse auszeichnet (Beispiel: eine Waffe sieht genauso aus, klingt und funktioniert so, wie man es erwartet), während Erlebnisauthentizität sich situativ auf die als „wahrhaftig“ empfundenen Reize durch und Erfahrung von historischen Ästhetiken und Narrativen bezieht. Ersteres wird erreicht, wenn gewisse Artefakte den Erwartungen der Spielerinnen und Spieler entsprechen, zweiteres wenn bei den Spielerinnen und Spielern das Gefühl erweckt wird, in diese Zeit einzutauchen.

Der Althistoriker Christian Rollinger führt in der Einleitung des von ihm 2020 herausgegebenen Sammelbandes zur Antikenrezeption in digitalen Spielen aus, dass es in diesem Zusammenhang keine Vermengung der Begrifflichkeiten von Akkuratesse (hier als „realism“ bezeichnet) und Authentizität geben dürfe:

Both terms should not be confused; in the analysis of historical video games, ‘authenticity’ is a subjective value; what is perceived by players as ‘authentic’, is more a consequence of rarely explicated preconceptions and assumptions than of specific historical knowledge. It is a more or less diffuse feeling, whereas ‘realism’ [...] is often the product of a game’s accurate and detailed (and often visually resplendent) reproduction of ancient material culture, which ‘anchors’ players in a given setting. (Rollinger, 2020b, S. 5–6)

Historische Authentizität wird schon seit vielen Jahren gerne von den Marketingabteilungen großer Spielevertriebe als „Unique Selling Point“ beschworen, von Spielerinnen und Spielern erwartet und von Historikerinnen und Historikern kritisiert. Im Spiel bezeichnet historische Authentizität also zusammenfassend den Versuch, den Vorstellungen über die historische Bezugsrealität und dem Wissen der historischen Bezugsrealität nahezukommen und so „authentisch“ zu sein. Die Art, wie

Geschichte im digitalen Spiel aufgegriffen wird, lässt sich entsprechend in beiden Fällen durchaus als „Authentizitätsfiktion“ benennen und die diesen zugrundeliegenden Motivationen und Zielsetzungen lassen sich als „Authentizitätsstrategie“ bezeichnen (Lücke & Zündorf, 2018, S. 90). Denn, und das ist der springende Punkt, die meisten Rufe nach ‚historischer Authentizität‘ in Spieleforen suchen nicht nach einer Übereinstimmung der im Spiel dargestellten Geschichte mit den neuesten Erkenntnissen der Geschichtsforschung. Vielmehr wird eine möglichst vollständige Übereinstimmung mit dem bereits aus der Populärkultur bekannten Geschichtsbildern gesucht. Die angesprochenen Authentizitätsstrategien sind entsprechend, wie bereits oben angedeutet, Ergebnisse sozialer und geschichtskultureller Auseinandersetzungen und Diskurse um Geschichte, bei denen versucht wird, eine möglichst große Schnittmenge zwischen den Erwartungshaltungen der Spielerinnen und Spieler und den Geschichtsvorstellungen der Developer herzustellen (vgl. auch Görgen & Simond, 2020, S. 414). Doch im digitalen Spiel muss für diese Erwartung einer historischen Authentizität ein erweiterter Authentizitätsbegriff gelten, der auch Erwartungshaltungen an

- die mediale Form und damit die spezifischen Strukturzwänge und -möglichkeiten eines spezifischen Mediums (etwa die Interaktivität des digitalen Spiels, die grafische Segmentierung in Comic-Heften etc.),
- das Setting und die Qualität des Rückgriffes auf spezifische Erzähltraditionen (etwa literarische Horror-Settings wie die Psychiatrie), und schließlich
- das Spielgenre und die damit verbundenen Genrekonventionen (dies betrifft bspw. die Frage, inwiefern sich Geschichte im First Person-Shooter von Geschichte im rundenbasierten Aufbausimulator unterscheiden darf)

mit einbezieht (vgl. Görgen & Simond, 2020, S. 407). Aus diesen kurzen Ausführungen wird deutlich, dass beim digitalen Spiel auch aus geschichtswissenschaftlicher Sicht nicht eine Rückbindung an akademische Diskurse als wahrgenommene Garanten der Distribution historischer Wahrheit angenommen werden darf. Während die Zielsetzung im akademischen Diskurs eine validierte Analyse des Historischen das Ziel ist, ist die Zielsetzung im digitalen Spiel die Stimmigkeit von Spielwelt, Spielstrukturen und Gameplay, mit dem Ziel, den Spielerinnen und Spielern befriedigende kognitive und affektive Erlebnisse zu ermöglichen.

3.3 Historische Dichte – Historisches Versprechen – Historische Kohärenz

Aber was ist es denn nun eigentlich das Historische im digitalen Spiel, wenn es nicht die Suche nach dem Authentischen sein kann? Im Folgenden möchten wir unter Rückgriff auf Daniel Gieres Typisierung des Historischen in digitalen Spielen anhand von Beispielen verschiedene Schattierungen von Geschichtlichkeit in digitalen Spielen skizzieren. Giere hat in seiner 2019 erschienenen Monografie „Computerspiele – Medienbildung – Historisches Lernen“ zum ersten Mal eine quantitative Studie zu Transferprozessen historischen Wissens durch digitale Spiele vorgelegt. Grundlage seiner Analyse war hierbei eine Typologie, die dazu beitragen sollte, „die populäre Wahrnehmung des Historischen in Games anhand weniger Kriterien erkenntnisspezifisch einschätzen zu können“ (Giere, 2019, S. 48). Zentrale Kriterien zur Erstellung dieser Typologie waren erstens die Dichte der Bezüge, zweitens die von Entwicklern geäußerten Versprechen bezüglich der Authentizitätserfahrungen in digitalen Spielen und als drittens die Kohärenz (Giere, 2019, S. 43–44):

- Das Kriterium der *Dichte* der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen beschreibt die Häufigkeit von Geschichtsverarbeitungen bzw. von dem, was Achim Landwehr Chronofenzen nennt, also Relationierungen, „mit der anwesende und abwesende Zeiten gekoppelt, Vergangenheiten und Zukünfte mit Gegenwart verknüpft werden können“ (Landwehr, 2016, S. 28). Dies kann entsprechend von dezidiert historiografischen Erzähl- und Darstellungsstrategien bis hin bis zu losen Implementationen von Vergangenheitsatmosphären reichen.
- Die *Versprechen* als zweite Kategorie beschreiben bestimmte, zumeist von den *Publishern* (vor-)formulierte Spielerlebnisse bezüglich der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen. Ganz klassisch sind hier Marketing-Versprechen wie „Erleben Sie die Zeit des Mittelalters“ oder „Werden Sie Teil des Weltkriegs“. Diese können aber auch in Interviews zustande kommen, etwa, wenn der Entwickler von einem besonders hohen Grad der historischen Akuratesse in seinem Spiel spricht.
- Als drittes Kriterium nennt Giere die *Kohärenz*: „Die Kohärenz der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen bestimmt, ob diese nur als lose Versatzstücke in der Spielwelt eingebunden sind, oder

aber das Arrangement des Historischen bzgl. der gewählten Entitäten tatsächlich Geschichte erzählt“ (Giere, 2019, S. 44).

Mithilfe dieser Variablen bestimmt Giere anschließend vier Kategorien der Verarbeitung von Geschichte (Giere 2019, 45–46): die historisierende digitale Spielwelt, die pseudohistoristische digitale Spielwelt, die historistische digitale Spielwelt und die historische digitale Spielwelt.

Historisierende digitale Spielwelt: Sie kann sich auch auf die Nutzung loser historischer Versatzstücke beschränken. Gutes Beispiel sind hier Spiele, die innerhalb eines Fantasy-Settings angelegt sind, also bspw. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011). Darin findet man zwar eindeutige Bezüge, unter anderem zum europäischen Mittelalter, diese bleiben jedoch recht diffus und greifen eher Erzähltraditionen der Fantasy auf, die ihrerseits Historisches aufgreifen und entsprechend der erzählerischen Bedürfnisse anpassen. In *Skyrim* findet man so alles von keltischen Runensteinen (und der generellen Nutzung von Runen) bis hin zur Implementation des gotischen Baustils oder des nordischen Drachenstils des 19. Jahrhunderts, der wiederum selbst eine Iteration und ein Hybrid historischer Stilformen darstellt.

Pseudohistoristische digitale Spielwelt: Dieser Typ umfasst Spiele, welche eine Kohärenz mit dem Universum des Historischen, postulieren, jedoch dieses Versprechen bereits bei oberflächlicher Beobachtung nicht einhalten, da bezüglich der Dichte der Chronofenzen keine Kohärenz vorgefunden werden kann. Giere nennt hier das Beispiel *Die Sims: Mittelalter* aus dem Jahr 2011 (Maxis, 2011; Giere, 2019, S. 45). Zu diesem Spiel heißt es auf der Seite des Publishers: „Die Sims unternehmen eine Zeitreise ins Mittelalter! [...] In Die Sims Mittelalter Deluxe werden die Sims mit brandneuen Features, neuer Grafik und einem ganz neuen Spielerlebnis ins Mittelalter versetzt. Zum ersten Mal können Spielerinnen und Spieler Helden erschaffen, Quests bestreiten und ein Königreich errichten. In einer längst vergangenen Zeit voller Abenteuer, Tragik und Romantik können Spielerinnen und Spieler in das mittelalterliche Leben eintauchen wie nie“ (Origin, o.A.). Was das Spiel dabei anbietet, ist jedoch bestenfalls die populärkulturelle Imagination dessen, was als Mittelalter gilt. Letztlich handelt es sich auch hier um eine Fortführung und Zusammenstellung literarischer Tropen,

die die Oberfläche für die bereits etablierte *Die Sims*-Spielmechanik anbieten, ohne jedoch in irgendeiner Form auf Kohärenz mit dem, was im akademischen Diskurs zum Mittelalter bekannt ist, zu achten.

Unter *historistischen digitalen Spielwelten* versteht Giere den „Nachbau einer vergangenen Realität mit aktuellen Strömungen, d.h. es wird nicht Geschichte rekonstruiert, sondern eine Spielwelt historisch aufgeladen und zwar in der Gestalt, dass zumindest die hergestellten Bezüge zum Universum des Historischen in sich kohärent sind, auch wenn sie lediglich eine Teilmenge oder gar nur ein Element der Spielwelt ausmachen“ (Giere, 2019, S. 45). Es werden also eindeutige Bezüge zu Vergangenen kohärent konstruiert, aber von sich aus keine historischen Bezüge versprochen. Das 2018 erschienene *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018) lässt sich dieser Kategorie zuordnen: Es spielt in den USA des Jahres 1899 und integriert historisch Faktuales wie die Suffragetten-Bewegung und die Debatte ums Frauenwahlrecht, den Status der indigenen Völker in den USA zu dieser Zeit, aber auch Aspekte wie die weit verbreitete Tuberkulose und den Umgang mit dieser Krankheit. Dieser Reichtum an Chronoferenzen wird kohärent eingebettet, allerdings in ein fiktives Gebiet aus drei amerikanischen Bundesstaaten sowie ein Setting, das oftmals eher Medientraditionen des Western-Genres aufgreift. Diese Melange wird schließlich mit Verweisen auf die aktuelle Verfassung der US-Gesellschaft (etwa zu Rassismus und ähnlichem) ergänzt.

Als letzte Kategorie nennt Giere die *historische digitale Spielwelt*. Darin wird sich im Spiel an einer Rekonstruktion des Historischen versucht. Den Spielarchitekten gelingt die Gratwanderung zwischen Dichte und Kohärenz, sodass die historischen Elemente des Spiels untereinander eine kohärente Teilmenge der Spielwelt bilden. Auch die „Bewerbung des Spiels verspricht entsprechend explizit Historisches zu verarbeiten“ (Giere, 2019, S. 46). *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020) lässt sich beispielhaft dieser Kategorie zuordnen. Darin ist es die Aufgabe der Spielerin/des Spielers, eine Widerstandsgruppe von 1933 bis 1945 am Leben zu erhalten. Das prozedurale, systemische Moment wird als rundenbasiertes Strategiespiel anhand einer Aktionenkarte von Berlin nachvollzogen. Die Visual Novel-Elemente dienen der Implementation von Mikrogeschichte, von Einzelschicksalen und wiederum der Verdeutlichung der Komplexität solcher historischer Konstellationen, etwa wenn Monarchistinnen

und Monarchisten in der gleichen Gruppe auf Kommunistinnen und Kommunisten treffen. Eine grobe historische Einordnung wird jeweils durch im Rundentakt zu lesende Zeitungsschlagzeilen ermöglicht. Auch die Ästhetik erzeugt eine Vergangenheitsatmosphäre, etwa durch die überwiegend monochromatische Gestaltung in einem an den Expressionismus der 1930er Jahre erinnernden Stil. Im Spiel werden konsequent Kontingenzen der Spielerentscheidungen und historische Kohärenz mit dem Ziel aufgebaut, eine spezifische historische Situation nachvollziehbar zu machen. Entsprechend wurde das Spiel auch beworben und in der Öffentlichkeit besprochen.

Daniel Giere entwirft also eine analytische Matrix, die eine vergleichsweise präzise Verortung des Historischen im digitalen Spiel verlangt. Allerdings – und in diesem Punkt geht Gieres Ansatz möglicherweise noch nicht weit genug – darf nicht vergessen werden, dass das „Historische“ sich im digitalen Spiel nicht nur in konkreten Bezügen auf unsere realweltliche Geschichte (siehe Typenauthenzität) manifestiert, sondern eben auch in diffusen Atmosphären (siehe Erlebnisauthenzität), die von Gieres Typologie nicht erfasst werden.

3.4 *Vergangenheitsatmosphären*

Schon Fredric Jameson stellt 1991 einen populärkulturellen Trend zum historischen „Pastiche“ (Jameson, 1991, S. 15) fest, in dem die Gegenwart durch Vergangenheit „ästhetisch kolonisiert“ (Jameson, 1991, S. 18) werde. Darunter versteht er eine intertextuelle Strategie des Vergangenheitsverweises als ästhetischen Effektes, bei dem ein Gefühl von „pastness“ pseudohistorische Tiefe verleiht und ästhetische Stilikonen „echte“ Geschichte verdrängen (Jameson, 1991, S. 19):

This approach to the present by way of the art language of the simulacrum, or of the pastiche of the stereotypical past, endows present reality and the openness of present history with the spell and distance of a glossy mirage. Yet this mesmerizing new aesthetic mode itself emerged as an elaborated symptom of the waning of our historicity, of our lived possibility of experiencing history in some active way. It cannot therefore be said to produce this strange occultation of the present by its own formal power, but rather merely to demonstrate, through these inner contradictions, the enormity of a situation in which we seem increasingly incapable of fashioning representations of our own current experience. (Jameson, 1991, S. 20)

Vergangenheit als atmosphärisches Versprechen, das Gefühl von „pastness“, suggeriert Orientierung in einer zunehmend unübersichtlichen Welt und ist somit ein identitätspolitisches Instrument. Dass Geschichte, oder besser gesagt, dass das Versprechen einer gemeinsamen Geschichte zum zentralen Baustein konstruierter Identitäten wird, zeigt sich besonders deutlich während der Erfindung des Nationalismus im 19. Jahrhundert, wie es zum Beispiel Andreas Dörner in seiner Monographie „Politischer Mythos und Symbolische Politik“ am deutschen Beispiel nachgezeichnet hat (Dörner, 1996). Bei der Beschwörung des Hermannmythos ging es den Erbauern der deutschen Nation zu keinem Zeitpunkt um die Geschichte, „wie sie eigentlich gewesen“. Vielmehr wurde Geschichte zum wandelbaren Werkzeug, das zu verschiedenen Zeitpunkten ganz unterschiedliche Funktionen einnehmen konnte und entsprechend auch den Inhalt wandelte. Ähnlich verhält es sich mit Vergangenheit in unserer Populärkultur. Auch sie funktioniert besonders gut als Verkaufargument, wenn sie kollektive Identitäten bedient, wie es zuletzt *Kingdom Come: Deliverance* gezeigt hat (Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele, 2019). Das Bedürfnis nach historischer Verankerung zeigt sich auch im digitalen Spiel: Ein Spiel, das nicht selbst eine ludonarrative Archäologie (Görgen & Inderst, 2015), eine organische Entstehungsgeschichte oder zumindest eine Andeutung von Vergangenem suggerieren kann, erzeugt kognitive Dissonanzen und Distanz zu Spielerinnen und Spielern. Diese Vergangenheit kann sich auf eine tatsächlich stattgefundene Geschichte beziehen, sie kann aber genauso gut auch Simulakrum sein, also Kopie ohne Vorbild. Sie ist eben nicht „Geschichte“ sondern Atmosphäre.

Zugleich darf man nicht den Fehler machen, hier wertend zwischen faktenbasierter und atmosphärischer Historizität zu unterscheiden. Ist der Rückgriff auf Vergangenheit statt auf Geschichte doch auch „a more inclusive and inviting concept that embraces all aspects of our history and implicitly refers to its relationship to the present“ (Elliott & Kapell, 2013, S. 3). Von dieser Annahme ausgehend betont Felix Zimmermann, dass Spieleentwickler in ihren Werken „Arrangements“ produzieren würden, die eine Vergangenheitsatmosphäre ermöglichen. Ausgehend vom Atmosphärenbegriff Gernot Böhmes (Böhme, 2013) bezeichnet er diese als ein zwischen Objekt und Subjekt verortetes Zwischenphänomen, das zwar in der materiellen Welt eine Grundlage hat (und dadurch reproduzierbar sei), aber nur subjektiv wahrgenommen werden könne (Zimmermann, 2019, S. 46–47), denn auch hier gilt, dass die Wahrnehmung dabei wiederum durch Sozialisation und Enkulturation vorgeprägt wird. Geschichtswahrnehmungen wollen gelernt

sein. Die Wirkung solcher Atmosphären wird dabei interessanterweise als „Ekstase“ bezeichnet, als in den Raum ausgreifende Wirkung eines Objektes, die über die inhärenten Qualitäten eines Objektes hinausgehen. Diese Wirkungen der Objekte basieren auf deren Materialität, auf Farbe, Größe, Konsistenz oder auch Geruch. Auf diese Weise kann zum Beispiel dem Material Holz eine Eigenschaft der Wärme zugeschrieben werden, auch wenn dies im physikalischen Sinne gar nicht der Fall ist (Zimmermann, 2019, S. 47–48).

Diesen Effekt der „Ekstase“ machen sich Spieleentwickler zunutze, wenn es darum geht, Vergangenheitsatmosphären, oder wie die Ethnologin Sharon Macdonald sie nennt, „feels of the past“ zu schaffen:

The past is not only discussed and thought about, it is also materialised in bodies, things, buildings and place. It is felt, experienced and expressed through objects, such as ruined buildings, monuments, flared trousers or the marks of wear on old furniture; and practices, such as commemorative rituals, historical re-enactment, eating a sun-warmed peach or hearing a familiar melody. It is so in ways that may run counter to, or be in excess of, verbal articulations; the ‘feel of the past’ can be hard to express. (Macdonald, 2013, S. 79)

In die Spielwelt implementiert, wird eine solche „pastness“ als Teil der „embedded narratives“ (Jenkins, 2004, S. 126). So bezeichnet Jenkins jene in der Spielwelt eingelassenen Erzählfragmente, die erst durch die Assoziation der Spielerinnen und Spieler zu einer konsistenten Geschichte geformt werden. Zimmermann spricht hier von einer performativen Aneignung von Geschichte, die darin bestehe, dass

atmosphärische Rückkopplungseffekte zwischen verschiedenen Wahrnehmungsebenen stattfinden. Vergangenheitsatmosphären entstehen also im ständigen Austausch zwischen affektiver Wahrnehmung des Raumes und der ihn prägenden Objekte, die mit spezifischer Materialität Assoziationen von Vergangenheit wecken, und intellektueller Wahrnehmung und Deutung des Raumes und seiner Objekte und einer daraus folgenden Einordnung zu einer bestimmten oder unbestimmten Vergangenheit. (Zimmermann, 2019, S. 71)

Ein Beispiel dafür ist das Spiel *Journey to the Savage Planet* (Typhoon Studios, 2020). Darin muss die Spielerin/der Spieler als Vertreter eines Weltraumerforschungsunternehmens einen Planeten auf die Möglichkeit einer zukünftigen Besiedlung hin untersuchen. Besonders das Interieur des Raumschiffes besticht

durch eine intensive Vergangenheitsatmosphäre, die das ganze Schiff als Hommage an die Populärkultur der 1980er und 1990er Jahre kennzeichnet. Das Schiff wirkt abgenutzt in dem Sinne, dass es teilweise Gebrauchsspuren aufweist, Wände mit Postkarten und ähnlichem beklebt sind. Diese Postkarten wiederum imitieren einen Grafikstil, der an Action- und Science Fiction-B-Movies der genannten Jahrzehnte erinnert. Zugleich wird der Spielende über ein Bordfernsehen mit schrillen Werbeblöcken versorgt, die in ihrer Ästhetik ebenfalls an die Ästhetik des genannten Zeitraums erinnert. Es ist besonders dieses diffuse „Erinnern“, das das Innere des Raumschiffes hier als affektiven Wahrnehmungsraum und darüber als Träger einer Vergangenheitsatmosphäre markiert.

3.5 *Kontingenzerfahrung*

Bisher haben wir uns vor allem auf narrative und audiovisuelle Geschichts-Angebote der Studios an die Spielerinnen und Spieler konzentriert. Abschließend wollen wir deshalb den Fokus auf das Spielen selbst legen. Elliott und Kapell beschreiben drei Ebenen des „historical engagement“, also der Auseinandersetzung oder Interaktion mit Geschichte im Spiel: Zum einen interagieren Spielerinnen und Spieler mit ihrer Umgebung und erforschen diese, zum zweiten haben diese auf (die) Geschichte im Spiel Einfluss und schließlich berühren drittens die Spielregeln die Sphäre des Historischen, wenn es darum geht, wie historisch „akkurat“ bestimmte Spielparameter gestaltet sein müssen, um trotzdem noch spielbar zu sein (Elliott & Kapell, 2013, S. 10–11). Insbesondere die Frage der Kontingenzerfahrung stellt hier ein zentrales Motiv geschichtswissenschaftlicher Betrachtung von Geschichte im Spiel dar: Die Spielerinnen und Spieler werden über die Ebene der Interaktivität und ihres eigenen Einflusses auf das Spiel für die Kausalitäten und multifaktoriellen Einflussgrößen auf eine singuläre historische Entscheidung (historische Kontingenz) sensibilisiert. Nicht das Spiel erzählt Geschichte, sondern die Spielerinnen und Spieler selbst erzählen (ihre) Geschichte, sei es vom Aufstieg der Römer zum Weltreich, vom Niedergang des Deutschen Reichs oder von Karl Marx' Agitation in London. Zugleich ist die Idee der Spielenden als Herrschenden über Zeit und Raum letztlich utopisch oder im besten Falle sehr mechanistisch, da meist keine Vielfalt an Entscheidungen möglich ist. Durch den Algorithmus ist immer bereits in der

Konstruktion der Spielsituation eine Notwendigkeit zur Eindeutigkeit der Entscheidung vorhanden, die wiederum selbst problematisch sein kann. Dennoch werden auf diese Weise historische Meisternarrative und ihr paradigmatischer Charakter zumindest ansatzweise hinterfragt (Elliott & Kapell, 2013, S. 16).

Andreas Körber fasst diesen Ansatz aus der Perspektive des von Jörn Rüsen entwickelten Konzeptes des „historischen Denkens“ zusammen:

Historisches Denken ist Verarbeitung gegenwärtiger zeitlicher Kontingenz [...], konkret der Orientierungsbedürfnisse gegenwärtiger Identifikation und Handlungen zwischen den (jeweils selbst nicht handlungsleitend sein könnenden) Polen völliger Determination (die ein Handeln ausschließen würde) und völliger Offenheit (welche maximale Unüberschaubarkeit und Erwartungsunsicherheit bedeuten würde). [...] Somit dient es der Herstellung rationaler Erwartungen, gleichzeitig aber auch der Offenhaltung eigener Handlungsfähigkeit angesichts der Erfahrungen. (Körber, 2018, S. 22)

Auch Spiele erfordern eine solche Kontingenzverarbeitung, in der es darum geht, „Handlungsspielräume zu erkennen, Folgen (Chancen, Risiken etc.) zu antizipieren und durch Erfahrungen zu untermauern oder aus Fehlern zu lernen – und das angesichts für den einzelnen Akteur und seine Spielenden durchaus kontingenter Regeln“ (Körber, 2018, S. 22). Körber ergänzt, dass das Erspielen vergangener Handlungsmöglichkeiten letztlich eine kognitive Übung darstelle, „die die retrospektive Grundhaltung partiell um eine „kontrafaktische“ [nämlich der alternativen Handlungsentscheidung in einer historischen Situation] ergänzt, nicht aber außer Kraft setzen darf“ (Körber, 2018, S. 25).

Jetzt ist es vielleicht verwunderlich, warum wir zu Anfang dieses Textes so eindringlich auf die Besonderheit des Spiels hingewiesen haben, seinen interaktiven und prozeduralen Charakter, im Laufe unseres Überblicks aber erst ganz zum Ende auf die Zusammenhänge von Geschichtsbildern und interaktivem Erleben zu sprechen kommen. Das hängt damit zusammen, dass zwar grundsätzlich digitale Spiele das Potenzial hätten, unendlich viele unterschiedliche Geschichte(n) spielbar zu machen. De facto aber erzählen der überwiegende Großteil digitaler Spiele doch ein und dieselbe Geschichte: die Geschichte eines quasi immerwährenden Krieges. Schon ein erster cursorischer Blick macht deutlich: Spiele mit einem historischen Setting sind mit überwältigender Mehrheit Strategiespiele. Selbst vermeintliche Aufbauspiele wie das bereits genannte *Civilization VI* und *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997-) würden ohne bewaffnete Konflikte nicht

funktionieren. Geschichte kann im Spiel also fast nur als (bewaffneter) Konflikt gedacht werden, sei es nun Strategiesimulation, First Person Shooter oder Action-Adventure wie zum Beispiel die *Assassin's Creed*-Reihe (Ubisoft Montreal, 2007-). Diese Einseitigkeit des Spiels ist tief in der Medienlogik des digitalen Spiels verwurzelt, da über Jahrzehnte die überwiegende Mehrheit aller Spiele auf Konflikt- oder zumindest Konkurrenz-Mechanismen basierte. Es ist dementsprechend schlicht „einfacher“ auch historisierende Spiele um solche Mechanismen herum aufzubauen. Zugleich korreliert diese Vorstellung von Geschichte aber mit einem akademischen Geschichtsverständnis wie es im 19. Jahrhundert in den Dienst des Nationalismus gestellt worden war. Deswegen darf es uns auch nicht verwundern, dass wir in vielen Spielen genau jene „historischen“ Schlachten nachspielen, die vor über hundert Jahren noch in Balladen besungen wurden.

4 **Ausblick**

Auf den vorhergehenden Seiten konnten wir nur einzelne Einblicke in ein komplexes Themenfeld bieten. Ganz in der Tradition der Geisteswissenschaften haben wir so mehr neue Fragen eröffnet als beantwortet. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es in den vergangenen zehn Jahren zu einem vermehrten Interesse der Geschichtswissenschaften an digitalen Spielen gekommen ist. Die Anzahl der Aufsätze, Abschlussarbeiten und Monographien nimmt jedes Jahr weiter zu. Entsprechend diversifizieren sich auch die Forschungsinteressen. Wir wollten zum einen zeigen, dass die Beschäftigung mit dem Geschichtsbild in digitalen Spielen vielversprechende Erkenntnisse erlaubt: und zwar eben nicht den Abgleich einer dargestellten mit einer „wirklichen“ Geschichte. Ein Abgleich der in Spielen dargestellten Geschichte mit der Geschichte in wissenschaftlichen Monographien kann für beide Seiten nur frustrierend enden. Vielmehr sollte uns deshalb eher interessieren, wie Geschichte und Vergangenheit eine kulturelle und gesellschaftliche Funktion erfüllen. Geschichtsbilder funktionieren sowohl auf der Angebots- als auch auf der Nachfrageseite als Identitätsbausteine. Deswegen darf es auch nicht verwundern, dass eine Mehrheit historisierender Spiele den Zweiten Weltkrieg als Setting wählen, dem Ursprungsort der west- und osteuropäischen Nachkriegsidentitäten. In den USA ist darüber hinaus der amerikanische Bürgerkrieg – Gettysburg! Antietam! – beliebtes Setting und im japanischen Raum die

Sengoku-Ära, also wieder zwei für die nationalen Identitäten zentrale Geschichtsmythen. Deshalb erfüllt Geschichte in Spielen aber auch eine zugleich prosaische Funktion: Sie funktioniert als Marke mit hohem Wiedererkennungswert.

Wir können jedoch davon ausgehen, dass in Zukunft neben den Geschichtsbildern *in* Spielen, auch Spiele als historische Quellen vermehrt ins Zentrum der geschichtswissenschaftlichen Aufmerksamkeit rücken werden, was sich vor allem für kulturhistorische, diskursanalytische aber auch ideengeschichtliche Untersuchungen anbietet (Pfister & Winnerling, 2020). Digitale Spiele geben Zeugnis über die Gesellschaften und Kulturen, die sie hervorgebracht haben. Sie berichten uns von deren Weltbildern, Werten und Tabus, von Geschlechterrollen und dominanten Wirtschaftsmodellen.

Dr. Arno Görgen ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institute of Design Research der Hochschule der Künste Bern, arno.goergen@hkb.bfh.ch

Dr. Eugen Pfister ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institute of Design Research der Hochschule der Künste, Bern, eugen.pfister@hkb.bfh.ch

Quellenverzeichnis

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Melbourne DAC – the 5th International Digital Arts and Culture Conference. Game Approaches/Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29. 2003, S. 1–7. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>
- Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele (Hg.). (2018). *Manifest für geschichtswissenschaftliches arbeiten mit Digitalen Spielen*. https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1
- Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele (Hg.). (2019). *Vom rechten Bild des Mittelalters* – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von “Kingdome Come: Deliverance” für den Deutschen Computerspielpreis 2019. <https://gespielt.hypotheses.org/3071>
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS*. <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Böhme, G. (2013). *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp Verlag.

- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge Advances in Game Studies. New York: Taylor and Francis.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.
- Dörner, A. (1996). *Politischer Mythos und symbolische Politik: Der Hermannsmythos: zur Entstehung des Nationalbewußtseins der Deutschen*. Rowohlt's Enzyklopädie Kulturen und Ideen: Bd. 568. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH.
- Elliott, A. B. R., & Kapell, M. (2013). Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time": Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. In M. Kapell & A. B. R. Elliott (Hg.), *Playing with the past: Digital games and the simulation of history* (S. 1–30). New York; London: Bloomsbury Academic.
- Elson, M., Breuer, J., & Quandt, T. (2014). Know Thy Player: An Integrated Model of Player Experience for Digital Games Research. In M. C. Angelides & H. Agius (Hg.), *Handbook of Digital Games* (S. 362–387). Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch13>
- Feige, D. M. (2015). *Computerspiele: Eine Ästhetik*. Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft: Bd. 2160. Berlin: Suhrkamp.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2019). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019*. Berlin.
- Giere, D. (2019). *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Forum Historisches Lernen. Frankfurt a.M.: Wochenschau Verlag.
- Goldberg, H. (2011). *All your base are belong to us: How fifty years of videogames conquered pop culture* (1st ed.). New York: Three Rivers Press.
- Görgen, A., & Inderst, R. T. (May 14th-17th 2015). *Utopia, Ludonarrative Archaeology and Cultural Knowledge*. Proceedings of DIGRA: Diversity at Play.
- Görgen, A., & Simond, S. H. (2020). Mental Health als Authentizitätsfiktion im Digitalen Spiel. In H. Krahl & M. Hennig (Hg.), *Spielzeichen III: Kulturen im Computerspiel/ Kulturen des Computerspiels* (1. Aufl., S. 406–434). Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Huhtamo, E. (2007). Neues Spiel, neues Glück: Eine Archäologie des elektronischen Spiels. In C. Holtorf & C. Pias (Hg.), *Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden: Bd. 6. Escape!: Computerspiele als Kulturtechnik* (S. 15–44). Köln; Weimar; Wien: Böhlau.

- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan & M. Crumpton (Hg.), *First person: New media as story, performance, and game* (S. 118–130). Cambridge: MIT Press.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond; the story behind the craze that touched our lives and changed the world* (1. ed.). New York: Three Rivers Press.
- Kocurek, C. (2017). Ronnie, Millie, Lila – Women’s History for Games: A Manifesto and a Way Forward. *American Journal of Play*, 10(1), 52–70. <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/10-1-Article-2-women-history-games.pdf>
- Kölbl, C., & Straub, J. (2003). Geschichtsbewusstsein als psychologischer Begriff. *Journal für Psychologie*, 11(1), 75–102.
- Körber, A. (2018). Geschichte – Spielen – Denken: Kontingenzverschiebungen und zweiseitige Triftigkeiten. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 2018 (Occasional Papers), 19–35. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2018.04.04.X>
- Köstlbauer, J., & Pfister, E. (2018). Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele. In C. Hust (Hg.), *Edition Kulturwissenschaft: Band 145. Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (S. 89–106). Bielefeld: transcript.
- Landwehr, A. (2016). *Die anwesende Abwesenheit der Vergangenheit: Essay zur Geschichtstheorie*. S. Fischer Geschichte. Frankfurt a.M.: S. Fischer.
- Lücke, M., & Zündorf, I. (2018). *Einführung in die Public History*. UTB: Nr. 4909. Geschichte. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Luhmann, N. (2009). *Die Realität der Massenmedien* (4. Aufl.). *Neue Bibliothek der Sozialwissenschaften*. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.
- Macdonald, S. (2013). *Memorylands: Heritage and identity in Europe today*. New York: Routledge.
- Malliet, S. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. *Game Studies*, 7(1). <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- o.A. (2015). *Geschichte der Videospiele*. https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele

- Origin (Hg.). (o.A.). *Die Sims Mittelalter™ Deluxe Pack*. <https://www.origin.com/deu/de-de/store/the-sims/the-sims-medieval>
- ovus – Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware. (2019). *Gaming in Austria 2019*. <https://www.ovus.at/news/ueber-fuenf-millionen-oesterreicher-spielen-videospiele/>
- Pandel, H.-J. (2014). Authentizität. In U. Mayer (Hg.), *Wörterbuch Geschichtsdidaktik* (3. Aufl., S. 30–31). Frankfurt a.M.: Wochenschau-Verlag.
- Pfister, E. (2018). „Das Beste, was wir von der Geschichte der Computerspiele haben, ist der Enthusiasmus, den sie erregt“: Eine kurze Bestandsaufnahme aktueller Publikationen zur Computerspielhistoriografie. *Neue Politische Literatur*, 63, 385–394.
- Pfister, E., & Winnerling, T. (2020). *Digitale Spiele*. <https://doi.org/10.14765/zf.dok-1718>
- Von Ranke, L. (1885). *Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494 bis 1514*. Leipzig: Verlag Duncker & Humblot.
- Rollinger, C. (Hg.). (2020a). *Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world*. New York; London: Bloomsbury Academic.
- Rollinger, C. (2020b). Playing with the Ancient World: An Introduction to Classical Antiquity in Video Games. In C. Rollinger (Hg.), *Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world* (S. 1–19). New York; London: Bloomsbury Academic.
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*. Game histories. Cambridge: MIT Press.
- Thon, J.-N. (2007). Immersion revisited: Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In C. Hißnauer (Hg.), *Medien – Zeit – Zeichen: Dokumentation des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums 2006* (S. 125–132). Marburg: Schüren.
- Winnerling, T. (2017). „[Wenn die Aussage lautet:] Spielerisch Geschichte lernen? [bezieht sich das worauf?]“ *Medienpädagogik*, 28, 19–27. <https://doi.org/10.21240/mpaed/28/2017.02.22.X>
- Zimmermann, F. (2019). *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume: Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im „Explorative Game“*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.

Ludographie

- Activision. (1982). *River Raid*. Activision.
- Atari Inc. (1981). *Centipede*. Atari Inc.
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks.
- Digixart Entertainment Studios & Aardman Animations. (2018). *11:11 – Memories Retold*. Bandai Namco.
- Douglas, A. S. (1952). *Noughts and Crosses*.
- EA Dice. (2016). *Battlefield 1*. Electronic Arts.
- Ensemble Studios. (1997-). *Age of Empires [Franchise]*. Microsoft Game Studios.
- Firaxis Games. (2016). *Civilization VI*. 2K Games.
- Maxis. (2011). *Die Sims: Mittelalter*. Electronic Arts.
- Nutting Associates. (1971). *Computer Space*. Syzygy Engineering.
- Paintbucket Games. (2020). *Through the Darkest of Times*. Handy Games.
- Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption II*. Rockstar Games.
- Russel, S. (1962). *Spacewar!*.
- Sierra On-Line. (1984–1998). *King's Quest [Franchise]*. Sierra Entertainment.
- Sierra On-Line. (1989–1992). *Conquest [Franchise]*. Sierra On-Line.
- Sierra On-Line. (1989–1998). *Quest for Glory [Franchise]*. Sierra On-Line.
- Sierra On-Line, Pinkerton Road Studio & Phoenix Online studio. (1993–1999). *Gabriel Knight [Franchise]*. Sierra On-Line; Pinkerton Road Studio.
- Typhoon Studios. (2020). *Journey to the Savage Planet*. 505 games.
- Ubisoft Montreal et al. (2007-). *Assassin's Creed [Franchise]*. Ubisoft.

