

Rezensionen zu: Angela Schwarz – Geschichte im Computerspiel

Angela Schwarz (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel Münster: LIT 2010, 233 S., ISBN 978-3-643-10267-6, € 19,90

Taz, 29.11.2010

Von Nina Ernst

Geschichte im Computerspiel bedeutet Krieg. Wer sich Spiele mit historischem Inhalt ansieht, entdeckt zunächst vor allem eins: Schlachten. "Aber Computerspiele können mehr - auch mehr Geschichte", sagt die Historikerin Angela Schwarz von der Universität Siegen. Sie hat mit anderen Forschern untersucht, wie die Vergangenheit für den PC-Bildschirm aufbereitet wird. Ein Gespür und Interesse für geschichtliche Zusammenhänge könnten viele Spiele vermitteln, sagt Schwarz, weniger das umfangreiche und exakte Wissen aus der Schule.

"Wollten Sie auch schon immer einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel", so heißt das Buch zur Studie. Der Titel geht auf eine Mittelaltersimulation zurück, bei der feindliche Burgen per Katapult nicht nur mit Steinen, sondern auch mit an Pest verendeten Rindviechern zu Schrott geschossen werden dürfen.

Virtuelle Geschichte liegt im Trend. In den letzten fünf Jahren erschienen in dem Segment weltweit jährlich über 100 Neuerscheinungen. Mehr als 1.700 Spiele aus knapp 30 Jahren Computerspielgeschichte haben die Wissenschaftler gesammelt und in einer Datenbank verwaltet. Darin werden Heere befehligt, die Industrialisierung in Gang gebracht, mittelalterliche Städte mit Waren versorgt und im Schützengraben gekämpft.

Was fasziniert am Zeitvertreib in vergangenen Epochen? Manche Menschen entspannt es, in eine idealisierte Vergangenheit abzutauchen, während historisch Interessierte die Geschichte verändern und "Was wäre, wenn"-Szenarien ausprobieren. Spiele ermöglichen Erfahrungen, die der Alltag nicht bietet: mit großen Persönlichkeiten wie Kleopatra oder Cäsar zu verhandeln und ein ganzes Volk anzuführen.

Christopher Schmitz ist Produzent von "Anno", einer der erfolgreichsten Spiele-Reihen aus Deutschland. Die Spieler bauen mittelalterliche Städte auf, treiben Handel und kurbeln die Wirtschaft an. Schmitz glaubt, dass historische Games unter anderem deshalb so beliebt sind, weil die Menschen dort Welten vorfinden, in denen sie sich schneller heimisch fühlen

als beispielsweise in einem Science-Fiction-Epos. Selbst wenn das wahrgenommene Geschichtsbild nicht mit der echten Historie übereinstimmt.

Bislang nahmen die meisten Forscher pauschal an, dass Spiele ein lückenhaftes, einseitiges Bild vermitteln und um der Unterhaltung willen wahllos Fakten mit Fiktion vermischen. Dieses Vorurteil lässt sich laut Studie so nicht halten.

Viele Spiele betten durchaus historische Daten in ihre Rahmenhandlung ein, ob als lexikonartige Texte oder als Filmszenen. Manchmal sind allerdings auch alle Daten frei erfunden. Die meisten Spielentwickler begnügen sich damit, das Visuelle realistisch darzustellen, das dann aber auch ganz exakt. Ob der Griff des Bajonetts oder der Sattelknauf der Kavallerie: Viele Designer bilden jedes Detail originalgetreu nach.

Historiker sind laut Schwarz bei der Entstehung von Games zumeist nicht beteiligt. Das führe oft zu einem ungenauen Geschichtsbild, das zwar Realismus suggeriert, aber etwas Wichtiges außer Acht lässt: den Alltag der Menschen. "Nehmen wir eine U-Boot-Simulation, in der bis hin zur letzten Schraube alles korrekt nachgebildet ist. Ist das Geschichte? Nein", sagt Schwarz.

Ihr geht es auch um "Strukturen, übergeordnete Zusammenhänge und Handlungsspielräume. Um das Denken, Leben und Handeln der Menschen in der Vergangenheit". All diese Aspekte kommen der Historikerin oft zu kurz. Das Medium sei in seinen Möglichkeiten limitiert: Die Handlung müsse auf ein bestimmtes Ziel zusteuern, und der Spieler dürfe auf dem Weg dorthin nicht mit zu vielen für ihn nebensächlichen Informationen gelangweilt werden.

Dennoch sieht Schwarz auch hier Veränderungen. Generell hätten sich die Handlungsmöglichkeiten des Spielenden in den letzten Jahren stark erweitert. Weil die Rechner leistungsfähiger werden, lassen sich Spiele immer komplexer und lebendiger programmieren.

Der Spieler hat inzwischen mehr Optionen, die virtuellen Welten zu erkunden und in sie einzugreifen. Solche Produktionen würden schon heute "eine Ahnung der komplexen Prozesse, Strukturen und Interessen der damals lebenden Menschen vermitteln", sagt Schwarz. Dennoch könnten gerade Abenteuer- und Rollenspiele dieses Potenzial noch mehr nutzen.

Für "Anno"-Produzent Schmitz wecken die Spiele zumindest Interesse an der dargestellten Epoche, das zur weiteren Recherche animieren kann. Aber für ihn "kommt der Spielspaß immer vor der historischen Akkuratess". Er will das Bild aufgreifen, das die Menschen vom Mittelalter besitzen, statt historische Fakten zu vermitteln.

Zwar haben auch die "Anno"-Entwickler für die Darstellung der Städte Bücher gewälzt und Experten befragt, aber die Fakten für ihr Spiel passend gemacht. So sind etwa die Bürgerhäuser aus dem Spiel in Wirklichkeit Rathäuser, die allerdings viel hübscher aussehen

als das mittelalterliche Durchschnittsheim. Das sei okay, findet Schmitz, solange die Welt in sich glaubwürdig sei.

Was diese Glaubwürdigkeit ausmacht, sehen viele Spieler allerdings sehr unterschiedlich: Die einen wünschen sich eine idealisierte Mittelalterwelt, andere nehmen es mit den visuellen Details ganz genau. Vor allem die Fans der Weltkrieg-Shooter. Sieht hier eine Waffe anders aus, als man sie aus den TV-Dokumentationen kennt, hagelt es Beschwerden der Spieler.

"Bei den Weltkrieg-Shootern wird besonders viel Wert darauf gelegt, die Spielhandlung als Nachvollzug authentischen Kriegsgeschehens erscheinen zu lassen", sagt Historikerin Schwarz. Zwischen den Spielabschnitten tauchen Kommentare von Zeitzeugen auf, Filme im Stil der "Wochenschau" werden eingeblendet. Diese mediale Verknüpfung lässt das Geschehen noch unmittelbarer wirken.

Kriege spielen in Geschichtsgames eine große Rolle. Schließlich eignen sich existenzielle Konflikte und actionreiche Auseinandersetzungen besonders gut für das interaktive Medium, das von zu meisternden Herausforderungen lebt.

"Der Zweite Weltkrieg ist ein überschattendes Thema", sagt Schwarz. Knapp 29 Prozent aller Historienspiele handeln von diesem kurzen Abschnitt der mehrere tausend Jahre langen Menschheitsgeschichte. Für die Historikerin liegt das daran, dass dieses Thema in allen Medien präsent ist.

Weltkrieg-Shooter wie aus der Serie "Medal of Honor" stammen meist aus den USA. Schwarz sagt, die Amerikaner wendeten sich eben gern der für sie ruhmreichen Epoche zu.

Warum solche Spiele auch im zweifach besiegten Deutschland gut ankommen, wurde noch nicht wissenschaftlich untersucht. Deshalb äußern sich Wissenschaftler nicht oder nur vorsichtig zu dieser Frage. Dass es mit dem großen Interesse der Jugendlichen an den Geschehnissen der NS-Zeit zusammenhängt, halten Experten für unwahrscheinlich. Denn auf dem Bildschirm werden kaum Beweggründe und Gefühle dargestellt. Warum man für wen kämpft, ist in Spielen meist Nebensache. Was zählt, ist gewinnen.

Deshalb glaubt Angela Schwarz nicht, dass Spiele als Geschichtsunterricht taugen. Aber das Interesse wecken, mehr über die Vergangenheit herauszufinden, das könnten sie schon.

rezensionen:kommunikation:medien (13. Februar 2012, <http://www.rkm-journal.de/archives/8052>)

Von Jeffrey Wimmer

Virtuelle Erlebniswelten haben in den letzten Jahren an Popularität gewonnen und sich zu einem bedeutenden Teil der Unterhaltungsbranche entwickelt. Games, ob online oder offline gespielt, ziehen inzwischen nicht nur Kinder und Jugendliche in ihren Bann, sondern zunehmend auch Erwachsene. Mehr noch: Computerspielen ist mittlerweile ein

allgegenwärtiges, gar globales Phänomen von großer sozialer, kultureller, technologischer und wirtschaftlicher Bedeutung. Auch aus Forschungsperspektive kann man inzwischen nicht mehr von einem "Hype", sondern vielmehr von einer "Normalisierung" sprechen, d. h. nicht nur in der Kommunikations- und Medienwissenschaft, sondern auch in anderen Geistes- und Sozialwissenschaften werden die technologischen, sozialen und kulturellen Kontexte von Computerspielen und deren Prägkraft auf Gesellschaft und Kultur vermehrt analysiert. Der von Angela Schwarz (Siegen) herausgegebene Sammelband reiht sich daher auf den ersten Blick in die immer zahlreicher erscheinenden und in ihrer Gesamtheit nicht mehr rezipierbaren Analysen der (populär-) kulturellen Bedeutung von Computerspielen ein.

Das Buch verspricht aber die aktuelle Diskussion zu erweitern, da die einzelnen Beiträge das Vermittlungspotential von Computerspielen hinsichtlich ihres Geschichtsbildes analysieren. Es wird damit eine geschichtswissenschaftliche Tagung im Dezember 2008 an der Universität Siegen zum Thema "Computerspiele – Geschichte – Wissenschaft" dokumentiert.

In der Einleitung führt Schwarz den großen Forschungsbedarf gerade aus der Sicht der Geschichtswissenschaft an. Diese Relevanz werde noch durch den noch genauer zu erforschenden Umstand gesteigert, dass Computerspiele durch die direkte und interaktive Beteiligung der Spieler einen wirkmächtigeren Einfluss auf das individuelle Geschichtsbild besäßen, als traditionelle Orte und Räume der Geschichtsvermittlung wie ein Museum oder Schulbesuch. Eine Heuristik der Charakteristika der Geschichtsrepräsentation in Computerspielen – Linearität/Determinismus vs. Offenheit, Position des Subjekts, Grad der Genauigkeit und Differenziertheit, Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen – soll helfen die einzelnen Beiträge zu strukturieren; auch wenn diese Kontextualisierung durch die Herausgeberin naturgemäß nicht alle Autoren aufnehmen und damit einige Beiträge nicht so ergiebig wie andere ausfallen.

Im ersten Beitrag widmet sich Jan Pasternak (Siegen) am besonderen Beispiel von Empire Earth dem Potential epochenübergreifender Strategiespiele für eine publikumswirksame Geschichtssensibilisierung. Mit Hilfe einer interpretativen Analyse ausgewählter Spielregeln wie der spielinternen Verwendung von Ressourcen oder der Funktion bestimmter Gebäude möchte er aufzeigen, wie einem unangemessenen Geschichtsbild des Publikums entgegengewirkt werden kann. Sein Fazit bleibt ambivalent, da für ihn das Potential bei weitem noch nicht ausgeschöpft ist, gerade auch wegen der stark militärisch orientierten inhaltlichen Ausrichtung des Genres. Thomas Kubetzky (Hannover) beschäftigt sich am Beispiel Civilization III auf heuristischer Weise mit der Eignung von sogenannten Aufbauspielen für den Lehrkontext. Wie in der vorangegangenen Analyse zeigt sich aufgrund grundlegender Spielmechaniken und der inneren Logik des Spiels eine überaus lineare und deterministische Abfolge bzw. Repräsentation von Technologie- und Entwicklungsstufen im Gameplay, die auf einer grundlegenden Ebene auf die stereotypen (Geschichts-) Vorstellungen der Game Designer zurückzuführen sind. Ohne es dezidiert geprüft zu haben, widerspricht der Autor abschließend einer an den Cultural Studies angelehnten Perspektive,

dass die Spieler diese medialen Verkürzungen der historischen Zusammenhänge kritisch dekonstruieren können.

Heiko Brendel (Mainz) widmet sich der Frage, inwieweit der Spielspaß hochkomplexer Strategiespiele wie Europa Universalis, die weniger Wert auf Grafik als auf Detailliertheit legen, auf ihr Potential für kontrafaktische Geschichtsschreibung – also der interessanten Frage “was wäre geschehen, wenn...” – zurückzuführen ist. Seine “Schlussüberlegungen”, die eine dreiteilige Spielertypologie “Kriegsspieler”, “Historiker” und “Uchronisten” (Liebhaber alternativer Geschichtsschreibung) beinhalten, erfahren leider keine empirische Prüfung, öffnen aber den Raum für weiterführende Forschung. Steffen Bender (Tübingen) untersucht, inwieweit die populären First-Person-Shooter-Spielreihen Call of Duty und Medal of Honor eine individualisierte und historisch orientierte Kriegserfahrung simulieren können. An diesem Beitrag zeigt sich exemplarisch, dass die Stärke des Bandes – die primär geschichtshistorische Perspektive – zugleich dessen größte Schwäche ist.

Aktuelle Ansätze, Analysemethoden sowie Erkenntnisse aus den sogenannten Game Studies oder auch aus der Kommunikations- und Medienwissenschaft werden (naturgemäß) wenig reflektiert und nur vereinzelt in der Analyse berücksichtigt. Zentrale Fragen, die die Autoren stellen, z. B. ob die angebotenen Deutungsmuster von den Spielern überhaupt angeeignet werden und in welcher Weise – müssen so offen bleiben. Dieses Manko zeigt sich auch in der Analyse des Spiels Peacemaker durch Annette Vowinckel (Potsdam), da hier die Erkenntnisse der schon länger anhaltenden Debatte um die sogenannten Serious Games nur am Rande einbezogen werden. Etwas aus der Reihe fällt in diesem Kontext der Beitrag von Benedikt Schüler et al. (Düsseldorf), allesamt Mitarbeiter von Ubisoft Deutschland, einem großen Publisher, der u. a. Anno 1404 oder Die Siedler in seinem Portfolio hat. Hier wird aus der Perspektive der Industrie klar aufgezeigt, wie sehr sich (pseudo-) historische Zusammenhänge als Aufhänger für Spielideen aber auch für die Optimierung von Verkaufsstrategien eignen.

Der Sammelband liefert insgesamt gesehen viele Anregungen auch für die weiterführende kommunikationswissenschaftliche Forschung wie z. B. die Analyse der Repräsentation weiblicher Geschlechterrollen von Sebastian Knoll-Jung (Stuttgart). Die geschichtswissenschaftliche Annäherung bleibt dabei allerdings zu oft auf die Analyse des militärischen Geschichtsbildes reduziert, andere historische Perspektiven finden sich weniger. Dieses überrascht nicht, da die Computerspiele mit dem größten Publikumserfolg gerade in den hier untersuchten Genres Strategie und First-Person-Shooter zu finden sind. Wie schon angedeutet, bleiben einige Beiträge hinter den Erwartungen des Rezensenten zurück, da sie mitunter allein heuristisch erscheinende (Inhalts-) Analysen der Spiele ohne intersubjektiv nachvollziehbare Darlegung der Analysekriterien darstellen. Die dabei getätigten Aussagen über die Produktionshintergründe der Spiele und das oft postulierte starke Wirkpotential sollten daher ohne eine solide Medienangebots- und/oder Publikumsforschung noch stärker als Thesen formuliert werden. In ihrem abschließenden Fazit stellt die Herausgeberin den starken Bedarf an der Geschichtswissenschaft an

fundierten Analysen der Aneignungsprozesse fest. Die Kommunikationswissenschaft steht für die Zusammenarbeit bereit!

MEDIENwissenschaft, Marburg: Schüren (3/2011, S.389-391)

Von Tim Raupach

Dass Computerspiele hierzulande zum festen Bestandteil der Alltagskultur gehören, lässt sich nicht nur an ihren Absatzzahlen in deutschen Haushalten belegen, auch jenseits feuilletonistischer Besorgnisdiskurse um die Kategorie ‚Killerspiele‘ sind sie bereits von Pädagogen, Psychologen, Sozial-, Literatur,- und Medienwissenschaftlern als ernstzunehmender Untersuchungsgegenstand entdeckt worden.

Wie der von Angela Schwarz herausgegebene Band: Wollten sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen? bilden auch die Geschichtswissenschaften hier keine Ausnahme. Vor dem Hintergrund einer sich weiterhin ausdifferenzierenden Geschichtspopularisierung verspricht der Band eine „fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel“. Zwar habe sich die Geschichtswissenschaft seit dem erfolgreichen Aufkommen des ‚Histotainment‘ mit der Darstellung von Geschichte in den Unterhaltungsmedien beschäftigt, Computerspiele mit historischem Setting als Quelle geschichtswissenschaftlicher Forschung seien dagegen eher zögerlich rezipiert worden. (Vgl. Schwarz, S.7ff.) Konsequenz dieser eigentümlichen Berührungängste sei es, dass viele Grundsatzfragen noch der Klärung bedürften. So stellen sich die historisch-fachwissenschaftlichen Analysen der einzelnen Beiträge der Frage, wie traditionelle Methoden der Geschichtswissenschaft und junge medienwissenschaftliche Disziplinen wie die Games Studies Ideen dafür liefern können, ein methodisches Raster für eine Spielanalyse zu kreieren, die den Erkenntnisinteressen der Geschichtswissenschaft gerecht wird. Dass diese grundlegenden Fragen in der Untersuchung der unterschiedlichen Spielgenres immer wieder neu diskutiert werden müssen, macht die theoretische Praxis der Einzelanalysen deutlich. So widmet sich der Beitrag von Steffen Bender anhand exemplarisch untersuchter Reihen von First Person World War II-Egoshootern den Authentifizierungsstrategien der dargestellten historischen Kriegsschauplätzen und stellt heraus, wie sich die Spiele in einem multimedialen Crossover nicht nur historische Quellen zunutze machen, mit denen die Fachwissenschaft Vergangenheit rekonstruiert, sondern sich auch anderer Repräsentationsformen des Gegenstandes aus der Populärkultur bedienen, um die eigene Darstellung an bekannte Darstellungsformen historischer Schlachterlebnisse im Gedächtnis der Spieler anknüpfen lassen zu können. (Vgl. S.123ff.) Die einzelnen Authentifizierungsstrategien historischer Kulissen dienen im Spielkontext der Shooter jedoch nicht einer kritischen Analyse der Vergangenheit, sondern vor allem der Optimierung von Verkaufsstrategien für einen bestimmten Kundenkreis, wie der Beitrag von Benedikt Schüler, Christopher Schmitz und Karsten Lehmann herausstellt. (Vgl. S.199ff.) Explizit für den Lehrkontext geeignete Spiele, welche durchaus Angebote für historisches Lernen enthalten,

untersucht die Arbeit von Thomas Kubetzky, die jedoch auch für den Bereich der Strategiespiele eine im Sinne der Geschichtsvermittlung noch vertretbare Reduktion historischer Zusammenhänge beklagt. (Vgl. S.80ff.) Dass Historienspiele durchaus hoch komplexe gesellschaftliche Strukturen spiegeln können, unterstreicht dagegen Heiko Brendel am Beispiel der Strategiespiele Europa Universalis III und Hearts of Iron II: Doomsday. Im Unterschied zu Mainstreamprodukten verlangen diese Spiele zwar eine lange Einarbeitungszeit, bieten dafür jedoch erstaunliche Eingriffsmöglichkeiten, die Linearität einer Erzählung wie etwa in Romanen, Comics oder Filmen auszuhebeln, um mit den eigenen und exklusiven Mitteln die in Rückschau betrachtete Geschichte nicht nur nachzuerleben, sondern in abgeschlossene und vergangene Vorgänge nochmals einzugreifen und sie zu verändern. Die damit angesprochene ‚Interaktivität‘ des Computerspiels als Kategorie eines intermedialen Vergleiches zu wählen bedeutet nicht zwangsläufig, in eine unfokussierte Gegenüberstellung einzelner Medien hineinzulaufen, in denen Computerspiele allzu eifertig als non-lineare oder eben ‚interaktive‘ Erzählung etikettiert werden. Dass lässt sich natürlich keinem der Beiträge direkt vorwerfen. Allerdings mangelt es an manchen Stellen an einer genauen Ausweisung der eigenen Methodik und zentraler Untersuchungskategorien, was sich leider auch in einem überproportionalen Anteil von Detailbeschreibungen einzelner Spiele niederschlägt. Generell hätte man diesen somit etwas ungerichteten Vorstoß der Geschichtswissenschaft in den Phänomenbereich Computerspiele mittels eines bestimmten theoretischen Leitmotivs vermeiden können, dennoch enthält der Band ausreichende Mengen an methodologischer Programmatik, welche allein schon die Lektüre lohnenswert machen, da zumindest klar wird, was die Geschichtswissenschaften beim Einschwenken auf ihren neuen Gegenstand noch an interdisziplinärer Arbeit mit den Medienwissenschaften zu leisten hat.

[...]