

Schwarz, Angela (Hrsg.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: LIT Verlag 2010. ISBN: 978-3-643-10267-6; 240 S.

**Rezensiert von:** Rainer Pöppinghege, Historisches Institut, Universität Paderborn

Computer- oder Konsolenspiele, die sich eines historischen Handlungsrahmens bedienen, erreichen inzwischen enorme Auflagen. Sie werden mit Budgets produziert, die jene von Spielfilmproduktionen häufig in den Schatten stellen. Daher erscheint es naheliegend, sich diesem Massenmedium zu widmen. Zu fragen ist dabei zunächst ganz plakativ: Ist Geschichte drin, wenn Geschichte drauf steht? Und dann etwas differenzierter: Welche Geschichtsbilder werden von den Entwicklern der Spiele benutzt, wie werden einzelne historische Epochen oder Themen dargestellt? Der von Angela Schwarz herausgegebene Band mit dem sperrigen Titelzitat stellt genau diese Fragen. Er geht auf eine Tagung zurück, die die „fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel“ zum Inhalt hatte, die aber auch die Entwickler selbst zu Wort kommen ließ. Um es vorweg zu nehmen: Es erscheint als besondere Stärke des Bandes, dass er auch die Arbeitsweise der Entwickler beleuchtet und so zu einem besseren Verständnis beitragen kann. Denn die Interessen von Nutzern, Entwicklern und Historikern laufen oftmals in gegensätzliche Richtungen. Während es den Nutzern auf Spielspaß, kommerziellen Erfolg und technische Details ankommt, blickt die Fachwissenschaft bzw. -didaktik eher auf strukturelle geschichtliche Probleme oder die Vermittlungsebene von Geschichtsbildern.

Man kann der Herausgeberin zweifellos beipflichten, dass sich die akademische Forschung nur am Rande mit diesen Themen beschäftigt hat, um eine „geschichtswissenschaftliche Terra incognita“ (S. 17) handelt es sich allerdings schon lange nicht mehr. Das kurzzeitig aufkommende und regelmäßig schnell wieder abflauende Interesse der Historiker mag auch damit zusammenhängen, dass die Spiele sich strukturell kaum

weiterentwickelt haben und die Verdikte der 1990er-Jahre über aufzufindende Geschichtsbilder des Historismus unverändert Gültigkeit auch für die neuesten Spiele besitzen.<sup>1</sup>

Das zeigen auch die einzelnen Beiträge, die sich in mehr oder minder ausgeprägter kritischer Distanz zur popularisierten virtuellen Geschichtsdarstellung bewegen. Jan Pasternak untersucht die Darstellung der Menschheitsgeschichte vor allem anhand des Spiels „Empire Earth“. Trotz einer kritischen Würdigung von „unhistorischen“ Aspekten – deren Anzahl leicht erweitert werden könnte – erblickt er „unter der Oberfläche grober Vereinfachungen und Verzerrungen Potenzial für eine differenziertere epochenübergreifende Entwicklung“ (S. 50). Man kann sein Fazit als Appell an die Entwickler auffassen, mehr geschichtswissenschaftliche Expertise zu nutzen, ohne dass die Spiele zu „akademisch“ gestaltet werden. Als Beispiel mag das Element der „Forschung“ herhalten, dessen Nutzung den Spielerfolg begünstigt. Doch dass diese Forschung in vormodernen Epochen überhaupt an Universitäten stattgefunden habe, ist eben eine solche spielerische Rückprojektion moderner Vorstellungen, die leicht hätte vermieden werden können.

Weit strenger geht Thomas Kubetzky mit Computerspielen „als Vermittlungsinstanzen von Geschichte“ ins Gericht. Er zeigt, wie stark die Spiele moderne Vorstellungen transformieren und letztlich auf machtsstrategische Fragen reduzieren. So erscheint Religion ausschließlich als Mittel zum Zweck, vulgärmarxistisch gewendet als „Opium fürs Volk“. Besonders brisant werden derartige Muster, wenn es um die Vergleichbarkeit bzw. Wertigkeit verschiedener Kulturen geht und westliche Kulturen als Erfolgsmodell auftreten. Derartige Einschränkungen scheinen amerikanischen Pädagogen aus dem Umfeld der Games Studies nicht bekannt zu sein. Sie haben kommerzielle Computerspiele zum Wissens-

<sup>1</sup>Peter Wolf, Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizler“, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 44 (1993), S. 665-670. Weitere Literaturhinweise auf die frühere Forschung bei Rainer Pöppinghege, Wenn Geschichte keine Rolle spielt: „Historische“ Computerspiele, in: Wolfgang Hardtwig / Alexander Schug (Hrsg.), *History Sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt*, Stuttgart 2009, S. 131-138.

---

erwerb im Schulunterricht eingesetzt.<sup>2</sup> Zum jetzigen Zeitpunkt ermöglichen die kommerziellen Spiele angesichts der beschriebenen geschichtlichen Defizite jedoch höchstens eine mediendidaktische Reflexion in höheren Jahrgangsstufen.

Heiko Brendel betrachtet die Spiele im weiteren medialen Kontext populärer Geschichtsdarstellung, indem er zu Recht darauf hinweist, dass es gerade die kontrafaktischen Elemente sind, die den Reiz vieler Spiele ausmachen. Letztlich ist die Geschichte in der Spaßgesellschaft angekommen, indem sie medial kompatibel und vielfältig nutzbar wird. Dass es sich dabei nur um historische Versatzstücke handelt, die schablonenhafte Vorstellungen früherer Epochen vermitteln, zeigt der Beitrag ein ums andere Mal.

In der öffentlichen Gewaltdebatte treten regelmäßig die so genannten Shooter in Erscheinung, die aus der Perspektive des Waffenführenden die Welt durchforsten. Einige davon spielen im Zweiten Weltkrieg. Steffen Bender zeigt in seinem Beitrag, wie sehr diese Spiele von einer Militaria-Gemeinde nachgefragt werden, der es vorrangig um waffentechnische Details geht. Daher versichern sich die Entwickler häufig der Unterstützung von Militärexperten, was einerseits die Akkuratess im Detail hervorruft, andererseits jedoch zahlreiche Facetten der Kriegsführung (beispielsweise die Einbeziehung von Zivilisten und Partisanen) ausblendet. Die „historische Einrahmung“ ist bei Weltkriegsshootern „vollständig entpolitisiert“ (S. 137), wie übrigens auch bei den Strategiespielen.

Dass es ernsthafte Versuche gibt, Computerspiele als „Serious Games“ didaktisch aufzubereiten und für die politische Bildung zu nutzen zeigt Annette Vowinkel bei ihrem Blick auf das Spiel „Peacemaker“. Der Spieler sieht sich in den Nahostkonflikt versetzt und hat die Möglichkeit, durch pazifizierende oder kriegerische Handlungen den Fortlauf der Ereignisse zu bestimmen. Das Spiel fördert die intellektuelle Auseinandersetzung mit den realen Handlungsoptionen der Akteure, auch wenn es im engeren Sinne kein Geschichtsspiel ist. Es profitiert davon, dass es sich nicht an historische Abläufe halten muss und dass die aktuelle politische Konstellation sich gegenüber früheren Epochen leicht

rekonstruieren lässt.

Sebastian Knoll-Jung thematisiert die Darstellung von Frauen in kommerziellen Spielen und kommt zu dem Ergebnis, dass diese darin keine gesellschaftlichen Funktionen inne haben, sondern weitgehend marginalisiert werden. „Männer machen Geschichte“ – das scheint in den Augen der mehrheitlich männlichen Entwickler die Marktgängigkeit ihres Produktes beim mehrheitlich männlichen Kundenkreis zu verlangen. Dass es auch anders geht, zeigt sich nur in Ansätzen.

Was sagen die Entwickler zu ihren Produkten? Benedikt Schüler, Christopher Schmitz und Karsten Lehmann arbeiten in unterschiedlicher Funktion für einen der Marktführer auf dem Feld der historischen Computerspiele. Was sie unter Geschichte verstehen, fassen sie unter dem Begriff „wahrgenommene Geschichte“ zusammen. Sie konstatieren, dass sich die Geschichtsbilder ihres Publikums vorwiegend medial speisen, nämlich aus populären Büchern und vor allem Spielfilmen. Geschichtliche Darstellungen werden dann als stimmig wahrgenommen, wenn sie durch andere Medien bekannt sind. Damit wird Geschichte aus Marketingperspektive „universell einsetzbar“ (S. 201) – das klingt in den Ohren der Fachwissenschaft bedenklich, erscheint aber verständlich. Je breiter die Zielgruppe, desto geringer ist der Bedarf an historischer Akkuratess.

Geschichte wird letztendlich zur Marke. Fragt sich nur, ob schon Patente auf einzelne Epochen angemeldet sind. Doch das ist wohl nicht zu befürchten, denn der Stellenwert des Historischen ist nicht so hoch, als dass er nicht auch austauschbar wäre. Kriege kann man auch interstellar führen und das Mittelalter lässt sich mit Zombies und Drachen befrachten. Gleichwohl sind die virtuellen Spiele – wie die Herausgeberin abschließend feststellt – aus unserer Geschichtskultur nicht mehr wegzudenken. Doch was heißt es, wenn Millionen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen sich mit den darin vermittelten problematischen Geschichtsbildern befassen? Schwarz plädiert mit Recht für die Intensivierung der empirischen Rezeptionsforschung, die die Spiele „als Teil eines Medi-

---

<sup>2</sup>Kurt D. Squire: *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*, Indiana 2004.

enverbunds“ (S. 224) analysiert. Hierzu gehört die Analyse von Herstelleraussagen und vor allem die Betrachtung der zahlreichen Forediskussionen im Internet, die sich vielfach auch um die Geschichtswirksamkeit der Spiele ranken. Der vorliegende Band liefert dafür nochmals eine profunde Bestandsaufnahme aus fachwissenschaftlicher Sicht. Er kann Impulse dafür liefern, den Dialog zwischen Wissenschaft und Entwicklern voranzutreiben.

HistLit 2011-2-117 / Rainer Pöppinghege über Schwarz, Angela (Hrsg.): *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“*. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010, in: H-Soz-Kult 12.05.2011.