

**Wenn sich Kriegsgegner wieder mit „pestverseuchten Kühen“ bewerfen, oder: Computerspiele – Geschichte – Wissenschaft**

**Veranstalter:** Universität Siegen

**Datum, Ort:** 04.12.2008–05.12.2008, Siegen

**Bericht von:** Carl Heinze, Historisches Seminar, Universität Freiburg

Geschichte wird popularisiert: in Film, Dokumentation und Fernsehshow, im Historischen Roman und im Geschichtscomic, auf Mittelaltermärkten oder bei Reenactments bedeutender Schlachten. Der jüngste Workshop des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte in Siegen widmete sich einem weiteren populären Medium, das (unsere?) Vergangenheit darzustellen versucht: dem Computerspiel. Am 4. und 5. Dezember wurde an der Universität Siegen ein geschichtswissenschaftlicher Schwerpunkt auf die Analyse von Computerspielen gesetzt. Folglich wandten sich überwiegend Historikerinnen und Historiker in Referaten und Diskussionen diesem gegenwärtig so populären, gleichzeitig von der historischen Fachwissenschaft bisher fast vollständig vernachlässigten Medium zu. Angesichts der Tatsache, dass Computerspiele heute wichtige mediale Sozialisationsinstanzen sind, die zudem bestimmte Bilder von Geschichte vermitteln, ist es höchste Zeit, dass sich nach der Pädagogik, Psychologie, Medienwissenschaft und Soziologie auch die Geschichtswissenschaft mit dem Computerspiel befasst.

In ihrem Einführungsreferat benannte Veranstalterin ANGELA SCHWARZ (Siegen) mögliche Gründe für die Zurückhaltung der Geschichtswissenschaft gegenüber der Analyse von Computerspielen. Einerseits fehle vielerorts schlichtweg ein Zugang zu diesem ‚jungen‘ Medium, andererseits werde noch immer behauptet, Computerspiele hätten nichts mit Geschichte zu tun. Slogans wie „Sichern Sie sich Ihren Eintrag in den Geschichtsbüchern“ oder „Schreiben Sie Ihre eigene Geschichte“ würden aber nahe legen, dass zumindest für die Produzenten der Spiele keinerlei Zweifel an der Kompatibilität von Computerspielen und Geschichte bestehe. Es sei nicht zu übersehen, dass gerade in den

letzten fünf Jahren die Zahl neuer Spiele mit historischen Inhalten noch einmal deutlich gestiegen sei, was allein die wissenschaftliche Beschäftigung mit ihnen lohnenswert erscheinen lasse. Sodann stellte Schwarz denkbare Konturen einer geschichtswissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen vor. Es gelte, über die Prüfung der in den Spielen repräsentierten ‚Fakten‘ hinaus die Frage nach den Gründen für den Zuwachs an Spielen mit historischen Inhalten und die Frage nach Form und Intensität, mit der Geschichte in ein Spiel integriert wird, zu beantworten. Weiter müsse sich die Geschichtswissenschaft um eine fundierte Einordnung der Spiele in die allgemeine Geschichtskultur kümmern und die Ursachen dafür ergründen, dass sich die historisch angelegten Spiele einer wachsenden Popularität erfreuen. Die Spiele hinterließen bei den Spielerinnen und Spielern Spuren, die eine genauere geschichtswissenschaftliche Betrachtung verdienten.

JAN PASTERNAK (Siegen) beschäftigte sich mit ausgewählten Vertretern des Genres der epochenübergreifenden Echtzeit-Strategiespiele: *Empire Earth I*, *Empire Earth II*, *Rise of Nations*, und *Empires – Die Neuzeit*. Anhand der Analyseraster Wirtschaft, Wissenschaft und Militär wurden die großen Gemeinsamkeiten in den einzelnen Spielprinzipien aufgezeigt. Die Basis des Spiels besteht stets aus dem Sammeln von Rohstoffen, dem Bau von Gebäuden und der Generierung militärischer Einheiten. Ergänzt wird dies um eine technologische Entwicklung, die nicht, wie man gerade bei diesem Genre erwarten könnte, in allen Spielen einheitlich vonstatten geht. Eine wichtige Erkenntnis des Vortrags lag darin, dass in diesem Bereich Ansätze zu einer stärkeren Differenzierung hervortreten, unabhängig von den Beschränkungen durch Genre und Technik. Deutliche Grenzen einer differenzierten Darstellung kämen aber durch das Fehlen jeglicher Rückschritte oder Fehlschläge – etwa in Form von Rezessionen oder Geldentwertungen – zum Ausdruck. Ein anderes Beispiel für eine limitierte Repräsentation von Vergangenheit sei die Tatsache, dass jedwede kulturell-technische Errungenschaft lediglich für Effektivitätssteigerungen Sorge, soziale und politische Phänomene wie Streik, Aufstand oder Revolution aber nicht

---

thematisiert würden. Die Besonderheit dieser Kategorie von Spielen liege aber eben darin, dass sie durchaus Möglichkeiten einer im Ansatz realistischeren Präsentationsform von Geschichte aufwiesen. Dass diese nicht in dem Maße genutzt werden, wie es – ohne den Spielspaß zu minimieren – offensichtlich machbar und aus geschichtswissenschaftlicher Sicht wünschenswert wäre, lässt sich noch nicht zufrieden stellend erklären.

Einem verwandten Genre widmete sich unmittelbar anschließend THOMAS KUBETZKY (Braunschweig). Untersucht wurden Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen wie *Colonization* und *Civilization*. Als grundlegendes Spielziel wie Spielprinzip wurde „Karriere machen“ identifiziert. Anhand von *Colonization* zeigte Kubetzky, wie durch unterschiedliche Attributierungen versucht werde, die Einheiten des Spiels als unterscheidbare Völker erscheinen zu lassen. So habe Spanien bei der kriegerischen Eroberung in der Neuen Welt mehr Erfolg, England zeichne ein kontinuierlicher Strom an Zuwandern aus dem Mutterland aus und Frankreich sei besonders bei der Kooperation mit den ‚Indianern‘ im Vorteil. Letztlich bleibe aber doch das Bild einer traditionellen Erzählung des Kolonialismus, die den Ressourcenraub ins Zentrum stelle und eine dauerhaft friedliche Koexistenz mit der indigenen Bevölkerung nicht kenne. Zudem sei eine starke Amerikanisierung zu erkennen: Gründerväter, die Boston Tea Party und die Declaration of Independence tauchten auf und den Unabhängigkeitstag feiere ausnahmslos jedes Volk in Blau-Weiß-Rot. In Spielen wie diesen scheint letztlich die Deutungsmacht auf, die sich auch im Medium des Computerspiels hinsichtlich der massenwirksamen Interpretation von Geschichte zeigt

HEIKO BRENDEL (Mainz) fragte: „Historischer Determinismus und historische Tiefe ... oder Spielspaß?“. Dafür dienten die sehr komplexen Geschichtsspiele *Victoria – An Empire under the Sun* und *Europa Universalis III* als Referenz. Nach Brendel stoßen auch diese Spiele, die sich durch ihre historische Genauigkeit und durch einen erheblichen Grad an Komplexität eher an eine Randgruppe denn an große Massen von Spielerinnen und Spielern richteten, an Gren-

zen von Darstellung und Simulation. Letztlich müsse von den Entwicklerteams, in deren Kreis sich im Fall der untersuchten Spiele auch Historiker befänden, immer eine Entscheidung zwischen historischer Tiefe und Exaktheit einerseits und der Vereinfachung zugunsten der Spielbarkeit andererseits getroffen werden. Ebenso laufe eine vollständige Abbildung historischer Entwicklung der spielerischen Freiheit zuwider. Diese sei aber unabdingbar für Sieg oder Niederlage, und damit für Grundprinzipien des Spiels an sich. Im Unterschied zu millionenfach verkauften Spielen mit Geschichte zeigen diese Beispiele allerdings, dass für differenziertere Darstellungen ein breites Spektrum an Ideen und Umsetzungsformen existiert.

Die erste Podiumsdiskussion der Tagung fragte: „Brauchen wir Helden?“. DIETMAR OSSES (Dortmund), ERIK FISCHER (Bochum), HEINZ-LUDGER BORGERT (Freiburg) und Angela Schwarz diskutierten den Heldenbegriff zuerst aus historischer Perspektive, dann hinsichtlich seiner Manifestationen im Computerspiel. Es wurde eine nun schon etwa fünf bis sechs Jahren anhaltende Konjunktur des Heroischen ausgemacht, die besonders – aber nicht nur – in militärischen bzw. kämpferischen Computerspielen ihre Gegenwart ihre Entsprechung finde. Dabei werde nicht selten auf einen tradierten Kanon „heldenhafter“ Attribute zurückgegriffen, darunter das vom „einsamen Kämpfer“, vom Aufstieg „von unten“ und von der Vollbringung einer „großen Tat“. Die Diskussion ließ die interessanten Ergebnisse aufscheinen, die von einer näheren Untersuchung von „Helden“ im Computerspiel zu erwarten sind.

Die folgende zweite Podiumsdiskussion ermöglichte einen aufschlussreichen und wichtigen Wechsel der Perspektive: Statt der Geschichtswissenschaft kamen nun Vertreter der Spielebranche zu Wort. Die Firma Ubisoft Deutschland (Düsseldorf) beteiligte sich mit BENEDIKT SCHÜLER (Marketing), KARSTEN LEHMANN (Öffentlichkeitsarbeit) und CHRISTOPHER SCHMITZ (Entwicklung) an der Tagung. Sie wiesen zu Beginn noch einmal darauf hin, dass für ein großes Unternehmen der kommerzielle Erfolg der sehr kostenintensiv zu produzierenden Spiele an ers-

ter Stelle stehe. Es werde kontinuierlich versucht, Spiele zu fertigen, die den Interessen der Konsumentinnen und Konsumenten entsprechen. Für das Historische im Spiel bedeute dies, dass beispielsweise für Spiele mit Handlungsort Zweiter Weltkrieg ein maximales Maß an historischer Genauigkeit angestrebt werde. Für dieses Ziel würden Waffen oder Fahrzeuge nach originalen Bauplänen modelliert, Kampagnen anhand von Luftaufnahmen und militärischen Einsatzplänen umgesetzt und Szenarien von historischen Fotografien kopiert. So entsprechen die Entwickler dem Wunsch eines Teils der Käuferschicht, der Geschichte vor allem auf maximalen Detailreichtum reduziert. Strukturen, Entwicklungen oder mentale Dispositionen stehen nicht im Fokus. Interessanterweise greifen die Hersteller in anderen Bereichen jedoch auf das zurück, was in der Branche „wahrgenommene“ oder „gefühlte Geschichte“ genannt wird, also das, was in der Öffentlichkeit als Kenntnis über eine – zumeist zeitlich weiter entfernte – Epoche an diffusen Kenntnissen vorhanden ist. Hier gelte es vor allem, die Spielerinnen und Spieler mit der Schaffung einer bestimmten Atmosphäre in die ‚Vergangenheit‘ zu entführen, etwa in das Mittelalter der Kreuzzüge oder in die Antike. In diesem Fall fungiere, wie die Vertreter der Branche erläuterten, Geschichte vornehmlich als „Marke“. Denn so müsse ein neues Spiel die Käuferinnen und Käufer nicht mühsam von seinem Setting überzeugen, sondern könne, indem bekannte Stereotype bedient werden, auf vorhandenen Vorstellungen aufbauen.

STEFAN BENDER (Tübingen) leitete mit seinem Vortrag über Weltkriegsshooter, also über Umsetzungen des bekannten First-Person-Shooters im Szenario historischer Kriege, zu einem weiteren Spielegenre und dessen Besonderheiten im Umgang mit Geschichte über. Dass dabei fast ausschließlich der Zweite Weltkrieg als Folie dient, erklärte Bender unter anderem mit der ideologisch relativ unproblematischen Frontstellung; vor allem nach dem 11. September sei in den USA ein großes Verlangen nach eindeutigen Konstellationen zu beobachten gewesen. Selbstredend spiele man in den untersuchten Spielen der (US-amerikanischen) Reihen *Medal of Honor* und *Call of Duty* niemals

Protagonisten der Achsenmächte, stets seien die Helden Alliierte. Durch eine überzeugende Analyse wichtiger Spielkonzepte wurde aufgezeigt, dass es sich beim Genre Weltkriegsshooter in erster Linie um Shooter, keineswegs um historische Simulationen handelt, obschon Trailer mit Zeitzeugen-Interviews und historischen Filmaufnahmen „historische Erfahrungen“ suggerieren. Der Star des Spiels sei denn auch nicht der Held oder seine Waffen, sondern der Schaden, der angerichtet werden könne. Dieser werde jedoch, und daraus ergeben sich weitere wichtige Fragen, aufwändig als vermeintlich authentische Rekonstruktion der Erfahrungen von Weltkriegssoldaten inszeniert.

SEBASTIAN KNOLL (Mannheim) beschäftigte sich anhand einiger älterer Titel wie *Railroad Tycoon*, *Age of Empires II*, *Colonization* oder *Pirates!* mit Geschlechterrollen in Computerspielen. Dabei wurde deutlich, dass die Spiele geringe Auswahlmöglichkeiten weiblicher Spielfiguren bieten, dass die Kategorie „Geschlecht“ insgesamt einen marginalen, nachgeordneten Status einnimmt und dass Frauen, wenn überhaupt, in stereotyper Weise repräsentiert werden. Wenn einmal ein Spiel wie *Die Fugger II* den Spielerinnen und Spielern hingegen freie Wahlmöglichkeit für das Geschlecht der Spielfiguren lasse, so habe das zur Folge, dass Frauen und Männer im Spiel durchweg identisch behandelt würden und so eine differenzierte Darstellung unterschiedlicher historischer Handlungsoptionen nicht gewährleistet werde. Wie sich das in neueren Spielen etwa der letzten fünf Jahre darstellt, müsste noch eingehender untersucht werden.

ANNETTE VOWINCKEL (Berlin) stellte ein Produkt vor, das sich an der Grenze zwischen Simulation und Spiel bewegt: In *Peacemaker* wird vom Spieler/Nutzer gefordert, den Nahost-Konflikt zu lösen. Obwohl *Peacemaker* ein kommerzielles Produkt ist, stehen nicht Spielspaß und Unterhaltung im Vordergrund, sondern das Erlangen von Einsichten in die komplizierten Bedingungen und Problemstellungen des Israel-Palästina-Konflikts. Ein dauerhafter Frieden ist zwar das erklärte Ziel des Spiels, es scheint aber nahezu unmöglich, diesen zu erreichen. Der eigentliche Anspruch ist es, Interessierten einen tieferen Einblick in die Voraussetzungen und

---

Zusammenhänge beider Konfliktparteien zu ermöglichen. Mit ausführlichen historischen Informationen und einer Vielzahl von möglichen Maßnahmen aus den Bereichen Siedlungspolitik, Sicherheit, Diplomatie und Gesetzgebung gelingt es nach Vowinckel dem Spiel tatsächlich, Verständnis für die komplizierte Situation beider Völker zu entwickeln. Ob sich menschliche Entscheidungen zuverlässig in Simulationen abbilden lassen, blieb letztlich eine offene Frage, dennoch wurde *Peacemaker* als gelungener Beitrag zu einer softwaregestützten Didaktik bewertet.

In der Abschlussdiskussion kam ein breiter Konsens über Motivation und Zweck der Tagung zum Ausdruck: Die Geschichtswissenschaft solle sich unbedingt mit Geschichte im Computerspiel beschäftigen. Die Vorträge und Diskussionen förderten neue Fragestellungen und vorläufige Ergebnisse zu Tage: Geschichte scheint im Computerspiel meist eher Fassade oder Kulisse denn spielbestimmender Inhalt zu sein, beeinflusst aber dennoch das, was die Nutzerinnen und Nutzer von Geschichte wissen oder sich von ihr vorstellen. Die weitere Untersuchung von Interdependenzen zu Vergangenheitsdarstellungen in anderen Massenmedien, besonders im (Hollywood-)Film, scheint unbedingt angebracht. Schließlich, und hier sind Antworten nur durch medienübergreifende Untersuchungen zu erwarten, wäre zu klären, was die Rezipienten eigentlich so stark am Historischen interessiert.

Das Verdienst der Tagung war es, im deutschsprachigen Raum wohl erstmals einer großen Runde von Historikern und Historikerinnen ein Forum für eine Debatte über Computerspiele geboten zu haben. Wie die Vorträge zeigten, werden bereits erste und vereinzelt, aber durchaus verheißungsvolle Schritte zu einer geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Vergangenheit und Geschichte im Computerspiel unternommen. Dass diese Auseinandersetzung zwar noch am Anfang steht und etwa methodische Fragen weiterer Bearbeitung bedürfen, bleibt als ein Ergebnis festzuhalten, dass eine Weiterverfolgung des Themas aber eine lohnende und aufschlussreiche Aufgabe sein wird, ist ein nicht minder wichtiges Resultat.

### **Kurzübersicht:**

Angela Schwarz (Universität Siegen): Einführung: Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?

Jan Pasternak (Universität Siegen): Haben Sie heute Nachmittag einmal 500.000 Jahre Zeit? Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen

Thomas Kubetzky (Universität Braunschweig): Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen – Colonization, Civilization und andere

Heiko Brendel (Universität Mainz): Historischer Determinismus und historische Tiefe ... oder Spielspaß?

Podiumsdiskussion: Dietmar Osses (LWL Industriemuseum Dortmund), Erik Fischer (Universität Bochum), Heinz-Ludger Borgert (Bundesarchiv, Abt. Militärarchiv Freiburg), Angela Schwarz: Brauchen wir Helden?

Podiumsdiskussion: Karsten Lehmann, Christopher Schmitz, Benedikt Schüler (alle Ubisoft, Düsseldorf), Angela Schwarz: Die Softwarebranche im Gespräch

Steffen Bender (Universität Tübingen): Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?

Sebastian Knoll (Universität Mannheim): Geschlecht, Computerspiele und Geschichte

Annette Vowinckel (Humboldt-Universität zu Berlin): *Peacemaker*: Die Lösung des Nahostkonflikts im Medium der Simulation

Tagungsbericht *Wenn sich Kriegsgegner wieder mit „pestverseuchten Kühen“ bewerfen, oder: Computerspiele – Geschichte – Wissenschaft*. 04.12.2008–05.12.2008, Siegen, in: H-Soz-Kult 15.01.2009.