

Geschichte von/in/mit Digitalen Spielen

2. Arbeitstagung des AK GWDS, Düsseldorf, 15.-16.09.2017

Wissenschaftliche Zielsetzung

Bei der Beschäftigung mit Digitalen Spielen herrscht aus der Sicht gerade deutschsprachiger HistorikerInnen häufig noch immer eine gewisse Berührungsangst vor, obwohl sowohl das Phänomen des Digitalen Spiels selbst¹ wie auch die Darstellung von Geschichte darin² bereits über ein halbes Jahrhundert Teil unserer Gesellschaft sind. Die Frage scheint hierbei immer zu sein: Inwieweit können so ganz und gar heutige Medienprodukte seriöse Fragen für die Geschichtswissenschaft aufwerfen? In einer Rezension des jüngst erschienenen und wirtschaftlich erfolgreichen Spiels *Battlefield 1*³, das die Grabenschlachten des Ersten Weltkriegs aus der Ego-Perspektive erlebbar zu machen verspricht, brachte der Kritiker ein grundsätzliches Problem gut auf den Punkt: „Losgelöst von der Historie betrachtet, ist ‚Battlefield 1‘ allerdings ein verdammt beeindruckendes Spektakel in einem richtig guten Shooter. [...] Die Frage ist nur, ob es ein Pluspunkt ist, wenn sich Kriegt [sic] gut anfühlt.“⁴ Für HistorikerInnen berührt diese Passage eine geschichtskulturell höchst relevante Frage: Lassen sich derartige Darstellungen „losgelöst von der Historie“ betrachten? Ist es also zulässig, sich auf die Position zurückzuziehen, es handele sich ja doch „nur“ um ein Spiel, ein Produkt massenmedialer Populärkultur, das mit wissenschaftlicher Geschichte nichts zu tun habe? Die Geschichtswissenschaft zeigte bereits verschiedentlich, dass eine solche Position nicht haltbar ist.⁵ Die mittlerweile flächendeckende Verbreitung Digitaler Spiele zeigt zudem deutlich, dass der Anteil der Gesellschaft, für den diese Fragen Relevanz besitzen können, zu groß ist, um ihn ignorieren zu können. Nach aktuellen Zahlen, die von der Gesellschaft für Konsumforschung erhoben wurden, spielen über 40% der bundesdeutschen Bevölkerung mittlerweile Digitale Spiele,⁶ wobei nicht nur zwischen den Geschlechtern, sondern auch innerhalb der Altersgruppen ein ausgewogenes Verhältnis vorliegt – und die größten Zuwächse der letzten Jahre bei den über 50jährigen erzielt wurden.⁷ Dabei verbuchte die gesamte Branche im Jahr 2015 ein Marktvolumen von 2,8 Milliarden Euro allein in Deutschland.⁸ Wieviel davon jeweils auf Spiele entfällt, die historische Inhalte verarbeiten, ist schwierig festzustellen. Es gibt zwar Versuche, hierzu Zahlen vorzulegen, aber sie

¹ Als erste Digitale Spiele gelten OXO (Sandy A. Douglas (EDSAC) 1952), Tennis for Two (William Higinbotham (Oszilloskop) 1958) und Spacewar (Steve Russel/Tech Model Railroad Club (PDP-1) 1961).

² Als erste Digitale Spiele mit historischem Inhalt gelten The Sumerian Game (Center for Educational Services and Research of the Board of Cooperative Educational Services (BOCES)/IBM (IBM 1050) 1962-4), Hamurabi (Doug Dymont/ Digital Equipment Corporation (PDP-8, PC) 1968) und The Oregon Trail (Minnesota Educational Computing/ The Learning Company (Brøderbund) (C64, Mac, Mainframe, Nintendo DS, PC) 1971).

³ Digital Illusions CE/Electronic Arts, Battlefield 1 (Windows, Playstation 4, Xbox One), 2016.

⁴ Tobias Hanraths: „Battlefield 1“ im Test: Spektakel statt Schützengraben, auf: Spiegel Online, 21. 10. 2016, URL: www.spiegel.de/netzwelt/games/battlefield-1-im-test-spektakel-statt-schuetzengraben-a-1117687.html, [zuletzt besucht: 31.10.2016], Abs. 12-13.

⁵ Zuletzt von Angela Schwarz, Game Studies und Geschichtswissenschaft, in: Klaus Sachs-Hornbach, Jan-Noel Thon (Hrsg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 398-447; hier S. 399-401, 405-407.

⁶ Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (Hrsg.): Jahresreport der Computer- und Videospielebranche in Deutschland, o.O. 2016, S. 30.

⁷ Ebd., S. 31.

⁸ Ebd., S. 7.

ermitteln nur erste Hinweise auf mögliche Größenordnungen.⁹ Das ist vor allem darin begründet, dass es weder zentrale Verzeichnisse der produzierten und vermarkteten Titel gibt noch allgemein anerkannte Schemata, nach denen diese Titel eindeutig klassifiziert werden könnten. Beides sind Desiderata, die es noch zu bearbeiten gilt. Für den Bereich der Schemata wird die Tagung Leitlinien zukünftigen Forschens erarbeiten, und der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele unterstützt den Aufbau zentraler Verzeichnisse durch öffentliche Institutionen wie das Computerspielmuseum in Berlin.¹⁰

Die bislang erfolgten Schätzungen zeigen allerdings qualitativ, dass historische Inszenierungen ein erheblicher Marktfaktor sind. Geschichte scheint für Spieleentwickler für die Gestaltung ihrer Produkte sehr attraktiv zu sein. HistorikerInnen sind damit doppelt aufgefordert, Erkenntnisse zu gewinnen, um kritisch Stellung beziehen zu können. Einerseits richtet sich dieser Anspruch auf die Ebene der Produktion Digitaler Spiele: Wie hat sich diese Medienform entwickelt, in welchen Bezügen steht sie zur Organisation und Funktion unserer heutigen Gesellschaft, zu ihren Geschichtsvorstellungen und deren Verarbeitungsprozessen?¹¹ Andererseits betrifft die geschichtswissenschaftliche Relevanz die jeweiligen Produkte selbst: Welche Darstellungen historischer Strukturen und Prozesse werden in den Spielen verwendet?¹² Welche verschiedenen Aspekte haben die ihnen zugrundeliegenden und von ihnen wieder- und weitergegebenen oder emergent erzeugten Geschichtsbilder? Denn Digitale Spiele sind in ihrer Medialität „historisch“, weil sie eine komplexe Kommunikationsform erschaffen haben, die eine neue historische Qualität bedeutet. Diese Spiele müssen hierbei in ihrem historischen Entstehungskontext verstanden werden.¹³ Hier sind die zeithistorischen Rückkopplungen vorzufinden, die bewusst oder unbewusst von EntwicklerInnen, ProduzentInnen, der Werbewirtschaft und auch NutzerInnen in ein Spiel hineingetragen werden. Die Geschichte Digitaler Spiele ist dabei als ständige Wechselwirkung zwischen technologischer Entwicklung und gesellschaftlichen Bedürfnissen zu beschreiben. Digitale Spiele sind Möglichkeitsräume, Systeme, die im Verhältnis von technischer Apparatur, medialen Regeln und menschlicher Interaktion Anknüpfungspunkte zur Verfügung stellen, um Zustände dynamisch zu manipulieren. Werden auch ihre sozialen Räume bedacht, bieten sie damit Chancen, Einblicke in die zeitspezifische Erinnerungskultur zu gewinnen.¹⁴ Denn dass die von Digitalen Spielen evozierten Darstellungen nicht ohne Einfluss auf ihre SpielerInnen bleiben, haben verschiedene Studien mittlerweile deutlich demonstriert.¹⁵ Diese Möglichkeiten können perspektivisch von Seiten

⁹ Vgl. Angela Schwarz: Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Dies. (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. Aufl., Münster 2012, S. 7-33; hier S. 11-15.

¹⁰ <http://www.computerspielmuseum.de/> [zuletzt besucht: 20.05.2017].

¹¹ Vgl. Armin Heinen: Mediaspektion der Historiographie. Zur Geschichte der Geschichtswissenschaft aus medien- und technikgeschichtlicher Perspektive, in: zeitenblicke 10/1 (2011), Abs. 1-43, unter: http://www.zeitenblicke.de/2011/1/Heinen/index_html, URN: nbn:de:0009-9-30184 [zuletzt besucht: 08.03.2017]; hier Abs. 33-36.

¹² Vgl. Tobias Winnerling: The eternal recurrence of all bits. How historicizing video games' series transform factual history into affective historicity, in: eludamos. Journal for Computer Game Culture 8 (2014), S. 129-149.

¹³ Vgl. das Manifest des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, Abschnitt A: http://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1#A [zuletzt besucht: 21.05.2017].

¹⁴ Vgl. das Manifest des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, Abschnitt B: http://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1#B [zuletzt besucht: 21.05.2017].

¹⁵ Vgl. Adam Chapman: Digital games as history. London 2016; Julian Köck: Geschichtsbilder im Weltkriegsshoooter und ihre Rezeption beim Spieler, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaft 1, 2012, URL: <http://universaar.uni-saarland.de/journals/index.php/zdg/article/view/296> [zuletzt abgerufen: 21.05.2017]; Claudia Lampert, Christiane Schwinge und Sheela Teredesai: Kompetenzförderung in und durch

der Wissenschaft zukünftig genutzt werden, Wahrscheinlichkeiten für historische Pfade abzuschätzen, um interdependente Abhängigkeiten historischer Prozesse zu verdeutlichen.¹⁶ Dass Digitale Spiele ein Forschungsfeld sind, auf dem HistorikerInnen erfolgreich und erkenntnisbringend tätig werden können, belegen dementsprechend zahlreiche Studien.¹⁷ Es gilt allerdings noch, diese vereinzelt Erkenntnisse systematisch zusammenzuführen und daraus ein für die weitere Forschung auf diesem Feld ertragreiches Koordinatensystem zu formen. Hierzu soll das aus der Tagung hervorgehende Handbuch zum historischen Arbeiten mit Digitalen Spielen einen wesentlichen Impuls beitragen.

Denn weder für die Terminologie noch für die Methoden einer historischen Forschung an und mit Digitalen Spielen gibt es derzeit Vorschläge, die hinreichend konsensfähig sind, um die zersplitterte Diskussion zu bündeln und einen gemeinsamen Standard des wissenschaftlichen Arbeitens und der gegenseitigen Verständigung zu etablieren. Hier braucht es aber spezifische Lösungen der und für die Geschichtswissenschaft, die über die bislang verfügbaren Taxonomien der Game Studies und ähnlicher Disziplinen hinausgehen – denn diese sind für historische Fragestellungen nicht immer anschlussfähig und teilweise schlecht geeignet.¹⁸ Für den deutschsprachigen Raum ist dieser Mangel besonders eklatant, weil es hier einerseits gegenüber dem anglophonen Bereich eine deutliche Verspätung in der Entwicklung historischen Arbeitens mit Digitalen Spielen gibt. Andererseits stellt eine einfache Übernahme angelsächsischer Terminologie und Methodik¹⁹ auch keine befriedigende Option dar, weil auch hier die Diskussion weit von Einheitlichkeit entfernt ist und manche

Computerspiele(n), in: Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet, Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen 66, S. 117–181, Düsseldorf 2011; Scott A. Metzger, Richard J. Paxton: Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past, in: Theory & Research in Social Education 44, 2016, S. 532–564; Rainer Pöppinghege: Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62, 2011, S. 459–468; Notburga Siller: Geschichte spielen. Kommerzielle Computerspiele mit historischen Inhalten und ihre Spielerinnen und Spieler, Qualifikationsarbeit Wien 2010, unter: <http://othes.univie.ac.at/10815/> [zuletzt besucht: 20.05.2017].

¹⁶ Vgl. das Manifest des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, Abschnitt C: http://gespielt.hypothesen.org/manifest_v1-1#C [zuletzt besucht: 21.05.2017].

¹⁷ In Auswahl aus dem deutschsprachigen Raum: Marko Demantowsky, Christoph Pallaske (Hg.): Geschichte lernen im digitalen Wandel, München 2015, Carl Heinze: Mittelalter Computer Spiele, Bielefeld 2012; Waldemar Grosch: Computerspiele im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts 2002; Köck 2012 (wie Anm. 15); Jan Pasternak: „Just do it“: Konzepte historischen Handelns in Computerspielen, in: Martina Padberg, Martin Schmidt (Hg.): Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum, Bielefeld 2010, S. 101–122; Pöppinghege 2011 (wie Anm. 15); Angela Schwarz (Hrsg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“, Münster 2010, 2. Aufl. 2012; Tobias Winnerling, Florian Kerschbaumer (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2014.

¹⁸ Vgl. etwa die Ansätze bei Christian Elverdam, Espen Aarseth, Game Classification and Game Design. Construction Through Critical Analysis, in: Games and Culture 2, 2007, S. 3–22; hier S. 21, und bei Kirsi P. Kallio, Frans Mäyrä, Kirsiikka Kaipainen, At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities, in: Games and Culture 6, 2011, S. 327–353; hier S. 335.

¹⁹ Aktuell etwa Chapman 2016 (wie Anm. 15); Matthew Kapell, Andrew Elliott (Hg.): Playing with the past, New York 2013; Jeremiah McCall: Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices, Simulation and Gaming, 2016; Dawn Spring: Gaming history: computer and video games as historical scholarship, in: Rethinking History 19, 2015, S. 207–221; Laura Zucconi u.a.: Pox and the city: Challenges in writing a digital history game, in: Jack Dougherty, Kristen Nawrotzki: Writing History in the Digital Age, Ann Arbor (Mich.) 2013, S. 198–206; immer noch grundlegend: Ian Bogost: Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, Cambridge (Mass.) 2007; Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (Hg.): The video game theory reader 2, New York 2009; Dies. (Hg.): The video game theory reader, New York 2003.

Traditionsstränge deutschsprachiger Geschichtswissenschaft darin schlicht keine Entsprechung finden.

Der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele sieht es als eine vordringliche Aufgabe an,²⁰ durch die Vernetzung einschlägig arbeitender HistorikerInnen die Diskussion über Methode und Gegenstände der geschichtswissenschaftlichen Beschäftigung mit Digitalen Spielen zu forcieren. Denn, um noch einmal zu *Battlefield 1* zurückzukehren: „Welche Intention die Urheber eines Kulturproduktes auch immer haben sollten, mit der Veröffentlichung und seiner Nutzung durch Spieler tritt es [...] in einen soziokulturellen Kontext. Damit kann ein Spiel, das explizit ein historisches Thema wie einen Weltkrieg aufgreift, überhaupt nicht reine Unterhaltung sein. Es wird dadurch zwangsläufig politisch.“²¹ Die Arbeitstagung bündelt daher die Diskussion über Digitale Spiele innerhalb der Geschichtswissenschaft, trägt vorhandene methodische Ansätze zusammen und erarbeitet gemeinsam Vorschläge für eine einheitliche Terminologie. Daraus werden neue Ansätze und Methoden für die zukünftige historische Arbeit mit Digitalen Spielen identifiziert.

Wir sehen für diese Arbeit drei Perspektiven, die einander nicht ausschließen, sondern wechselseitig stützen und ergänzen. Aus ihnen setzt sich das Feld gleichberechtigt zusammen:

A) Geschichte von Digitalen Spielen

Digitale Spiele existieren seit 50 bis 60 Jahren, sind also selbst mittlerweile ein Teil des historischen Kulturguts und der Neuesten Geschichte geworden. Es gilt also, ihren Anteil an der Kultur-, Technik- und Wirtschaftsgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts zu beziffern und angemessen zu erschließen.

B) Geschichte in Digitalen Spielen

Digitale Spiele verarbeiten Geschichte in beträchtlichem Ausmaß und sind mittlerweile eines der populärsten unter den Medienformaten, die historische Inhalte nutzen. Zu ermitteln, wie Geschichte in ihnen dargestellt und genutzt wird, und hier analytisch und kritisch Stellung zu beziehen, ist daher eine vordringliche Aufgabe der Geschichtswissenschaften.

C) Geschichte mit Digitalen Spielen

Digitale Spiele bieten aufgrund ihrer interaktiven Struktur und ihrer Zusammenführung verschiedenster anderer Medienformate in einem integrativen Gesamtzusammenhang neuartige Möglichkeiten, Geschichte zu vermitteln und möglicherweise gar zu erforschen. HistorikerInnen sind also aufgefordert, diese Möglichkeiten strukturiert zu erproben und für die weitere historische Arbeit fruchtbar zu machen.

Die Arbeitstagung gliedert sich in einen Vortragsteil und einen Diskussionsteil, aus denen zusammen das Konzept eines Handbuchs als Wegweiser für historisches Arbeiten zu Digitalen Spielen erwachsen wird. Der Vortragsteil liefert hierbei fachliche Impulse, die im Diskussionsteil direkte Anwendung bei den Strukturentscheidungen des Arbeitskreises für das angestrebte Handbuch finden. Die daraus entstehende Publikation soll als grundlegendes deutschsprachiges Einführungswerk in dieses Themenfeld geschichtswissenschaftlichen Arbeitens allen Studierenden, Lehrenden an Hochschulen und Schulen sowie WissenschaftlerInnen auf diesem Gebiet Leitlinien, Orientierung und fachlich fundierte Hilfestellung bieten.

²⁰ Siehe: <http://gespielt.hypothesen.org/der-arbeitskreis> [zuletzt abgerufen: 08.03.2017].

²¹ Nico Nolden: Battlefield Won, unter: Keimling, URL: <http://www.niconolden.de/keimling/?p=2820> [zuletzt abgerufen: 21.05.2017], Abs. 50.