

Arbeitskreis Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit e. V.

Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit

Themenheft

Modellierungen des Krieges?

**Digitale Spiele als geschichtswissenschaftliche
Forschungsgegenstände**

Hrsg. von Tobias Winnerling

20 (2016)

Universitätsverlag Potsdam

**Arbeitskreis Militär und Gesellschaft in der
Frühen Neuzeit e. V.**

**Militär und Gesellschaft
in der Frühen Neuzeit**

**Themenheft
Modellierungen des Krieges? Digitale Spiele als
geschichtswissenschaftliche Forschungsgegenstände
hrsg. von Tobias Winnerling**

**20 (2016)
Universitätsverlag Potsdam**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de/> abrufbar.

Universitätsverlag Potsdam 2017

<http://verlag.ub.uni-potsdam.de/>

Universitätsverlag Potsdam, Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam

Tel.: +49 (0)331 977 2533 / Fax: -2292

E-Mail: verlag@uni-potsdam.de

Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit

wird herausgegeben im Auftrag des Arbeitskreis Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit e. V. vom Lehrstuhl für Militärgeschichte der Universität Potsdam und erscheint mit freundlicher Unterstützung des Zentrums für Militärgeschichte und Sozialwissenschaften der Bundeswehr in Potsdam.

ISSN (print) 1617-9722

ISSN (online) 1861-910X

ISBN 978-3-86956-349-7

Das Manuskript ist urheberrechtlich geschützt.

Satz: Kadanik | Grafik- & Satzbüro, andrekadanik.de

Druck: docupoint GmbH Magdeburg

Zugleich online veröffentlicht

auf dem Publikationsserver der Universität Potsdam

URN [urn:nbn:de:kobv:517-opus4-394693](http://nbn:de:kobv:517-opus4-394693)

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:kobv:517-opus4-394693>

Inhalt

AUFSÄTZE

Tobias Winnerling

Einleitung 5

Daniel Giere

Beworbene Vergangenheit: Eine terminologische
Annäherung an Geschichte in digitalen Spielen..... 13

Stefan Droste

After Action Reports –
Zur Narrativierung des Strategiespielens..... 53

Oliver Struck

Age of Empires 3 –
Koloniale Phantasien und die Problematik ihrer Darstellung..... 83

Mahshid Mayar

A Case for Serious Play: Virtual Pacifism
in Historical Digital Games..... 117

Autorenverzeichnis 137

Aufsätze

Tobias Winnerling

Einleitung

„Über einer gefüllten Ladekammer verändert sich der Mauszeiger und signalisiert damit, dass Sie diese Ware über Bord werfen können. Mit einem Rechtsklick wird der gesamte Inhalt dieser Ladekammer gelöscht. In der Nähe des Schiffs erscheint daraufhin eine Treibgutkiste auf dem Wasser, in der sich die Ware befindet. Wenn Sie schnell genug sind und Ihnen Ihr Gegner nicht zuvorkommt, können Sie die Waren später wieder einsammeln. Dies funktioniert auch mit Truppen: Wenn Sie auf hoher See im Schiffsmenü auf Truppen rechtsklicken, gehen diese über Bord! Sie retten sich auf Fässer und treiben eine Zeit lang als Schiffbrüchige auf dem Wasser. Warten Sie jedoch nicht zu lange, um Ihre Leute wieder einzusammeln, sonst ertrinken sie in den Fluten oder werden zu Haifutter.“¹
– Anno 1701²

Die erste Reaktion, die auf das Verknüpfen digitaler Spiele mit geschichtswissenschaftlichem Arbeiten zumeist immer noch folgt, ist unwilliges Erstaunen: Wo liegt denn dabei das Problem? Inwieweit können so ganz und gar heutige Medienprodukte Fragen für die Geschichtswissenschaft aufwerfen?³ Insbesondere, wenn es um vormoderne Epochen geht? In einer Rezension des neulich erschienenen

¹ Sunflowers, Anno 1701. Handbuch, o.O. 2006, S. 37.

² Related Designs/Sunflowers, Anno 1701 [=1701 A. D.], (Windows), 2006.

³ Daraus erklärt sich möglicherweise auch, warum die historische Forschung zu diesem Feld im deutschsprachigen Raum immer noch in ihren Anfängen steckt. Einen ersten Versuch, alle Interessierten zusammenzuführen, stellt der 2015 gegründete Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele dar, online erreichbar unter: www.gespielt.hypotheses.org, 09.11.2016.

Spiele *Battlefield 1*,⁴ 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.“⁵

Anhand der Darstellung der Kriege des 20. Jahrhunderts stellt sich hier vordergründig vor allem die Frage, ob es moralisch zulässig sein könne, SpielerInnen moderne Massenvernichtungswaffen – im Fall des Ersten Weltkriegs etwa Giftgas – als Spieloptionen verfügbar zu machen. Aber stellt sich dieselbe Frage auch für die Repräsentationen des frühneuzeitlichen Kriegs und seiner Begleiterscheinungen in ihrer farbenfrohen spielförmigen Wiederkehr auf den Bildschirmen moderner Technologie? Ist es statthafter, angesichts eines drohenden oder gefährlich schlecht verlaufenden Seegefechts seine Truppen über Bord zu werfen, um damit möglicherweise das wertvolle Schiff zu retten, das ohne diesen Ballast seinen Verfolgern rascher entfliehen kann? So zumindest die Überlegung hinter der eingangs zitierten Spieloption aus dem zehn Jahre älteren Titel *Anno 1701*. Dabei war dieser Titel, anders als der vollständig auf Kriegshandlungen fokussierte First-Person-Shooter *Battlefield 1*, kein primär militärisch orientiertes Spiel, sondern eine Wirtschaftssimulation – Spielziel war es, eine florierende Kolonialwirtschaft in einer fiktionalisierten, aber eindeutig atlantischen Inselwelt zu errichten. Er beinhaltet dementsprechend auch die Möglichkeit, mit einer pazifistischen Strategie zum Sieg zu gelangen.⁶ Aber die Einführung des titelgebenden 18. Jahrhunderts im Handbuch gibt die Untrennbarkeit des Kommerziellen vom Militärischen

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

⁵ 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-start-schuetzengraben-a-1117687.html, 31.10.2016, Abs. 12 u. 13.

⁶ Vgl. den Beitrag von Mahshid Mayar.

Einleitung

bereits vor: „Es war die glanzvolle Zeit der Entdecker und Eroberer, als die Stärke der Nation von einer mächtigen Schiffsflotte, der Ruhm einer Königin vom Ausmaß und der kontinuierlichen Ausdehnung ihres Hoheitsgebiets abhingen“.⁷

An dieser sehr plakativen Charakterisierung des 18. Jahrhunderts – wo bleibt denn etwa die Aufklärung? – wird bereits deutlich, dass für HistorikerInnen noch eine zweite Frage jenseits der Zulässigkeit der Darstellung relevant ist: Lassen sich derartige Darstellungen „losgelöst von der Historie“ betrachten? Ist es also zulässig, sich auf die bequeme Position zurückzuziehen, es handele sich ja doch nur um ein Spiel, ein Produkt massenmedialer Populärkultur, das mit wissenschaftlicher Geschichte einfach nichts zu tun habe? Die Fragwürdigkeit dieser Position ist bereits verschiedentlich thematisiert worden,⁸ so dass ich mich hier auf das zugegeben simple, aber wirkungsvolle Argument der Masse beschränken möchte. Geht man davon aus, dass die aktuell von der Gesellschaft für Konsumforschung (in Zusammenarbeit mit der Unterhaltungsindustrie) erhobenen Zahlen annähernd korrekt sind, spielen über 40 % der bundesdeutschen Bevölkerung mittlerweile digitale Spiele in ihrer Freizeit,⁹ 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.¹⁰ Und um die Fetischzahl schlechthin ins Spiel zu bringen, verbuchte die gesamte Branche im Jahr 2015 ein Marktvolumen von 2,8 Milliarden Euro allein in Deutschland.¹¹ Wieviel davon jeweils auf Spiele entfällt, die historische Inhalte verarbeiten, ist freilich schwer zu sagen. Es gibt

⁷ Sunflowers 2006 (wie Anm. 1), S. 10.

⁸ 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 u. 405–407.

⁹ Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (Hrsg.), *Jahresreport der Computer- und Videospielebranche in Deutschland*, o. O. 2016, S. 30.

¹⁰ Ebd., S. 31.

¹¹ Ebd., S. 7.

zwar Versuche, hierzu Zahlen vorzulegen,¹² aber sie sind hinsichtlich ihrer Datenbasis nicht gut nachzuprüfen und daher mit einer gewissen Vorsicht zu genießen. Was diese Versuche aber zeigen, ist, dass es nicht gerade wenige sind. Geschichte ist für Spieleentwickler aus vielen Gründen als Hintergrundfolie für ihre Produkte attraktiv. Militärische Geschichte besetzt hierbei eindeutig den ersten Platz unter der Vielzahl historischer Szenarien, die als Grundlage für Spiele in Frage kämen. Und wiederum ein nicht unwesentlicher Teil dergestalt entstandener Titel ist in der Frühen Neuzeit angesiedelt, so dass sich mit Recht sagen ließe, diese Epoche komme hier zu einer Prominenz in der populären Wahrnehmung, die ihr (außerhalb des Lutherjahres 2017) wohl kaum in irgend einer anderen Sparte des medialen Angebots unserer Zeit zuteilwird.

Die in den folgenden Aufsätzen besonders angesprochenen Titel – *Age of Empires III*,¹³ *Empire: Total War*,¹⁴ und *Europa Universalis IV*¹⁵ – stellen dabei nur einen Ausschnitt aus der großen Menge potentiell relevanter Spielertitel dar. Allerdings stellen sie als durchweg sehr gut verkaufte Teile lang etablierter Serien einen relevanten Ausschnitt der frühneuzeitlich gestalteten Vertreter des Genres der strategischen Simulationen vorwiegend militärischen Charakters dar. Ihnen allen ist dabei eines gemein: Politik, Diplomatie, Wirtschaft, Kultur – sie alle dienen hier als Fortsetzung des Krieges mit anderen Mitteln, um das berühmte Zitat zu variieren (das *Europa Universalis IV* immerhin auch in seinem Spielhandbuch verwendet¹⁶). Am eindeutigsten führt das Handbuch zu *Empire: Total War*, das Freizeitfeldherren die Kriege des 18. Jahrhunderts nachspielen lässt, diesen Zusammenhang aus:

¹² Vgl. Angela Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Dies. (Hrsg.), „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.

¹³ Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires III* (Windows/Mac OS), 2005.

¹⁴ Creative Assembly/SEGA, *Empire: Total War* (Windows), 2009.

¹⁵ Paradox Interactive, *Europa Universalis IV* (Windows, Mac OS, Ubuntu), 2013.

¹⁶ Paradox Interactive, *Europa Universalis IV. Manual*, o. O. 2013, S. 66.

Einleitung

„You will build military forces that are both feared and admired. Expand your borders through conquest or diplomatic cunning. Conquer overseas colonies to establish vast and profitable trade networks, whilst at home, your research into new technologies and ideas will advance your military power and steer your people towards enlightenment. You must be wary however: new ideas can be just as powerful as any army – this is, after all, an age of revolution.“¹⁷

Und schon ist auch die Aufklärung wieder Teil des Bildes. *Age of Empires III* seinerseits „gives you command of a European power determined to explore, colonize, and conquer the New World“,¹⁸ und *Europa Universalis IV*, dessen Zeitrahmen die ganze Frühe Neuzeit umfasst, stellt seinen SpielerInnen die bevorstehende Aufgabe noch detaillierter vor Augen: „In your control rests the destiny of any of hundreds of nations as they seek to rise from the chaos of the Middle Ages and navigate the ever changing world of diplomacy, warfare, trade, religious turmoil, scientific development, exploration and colonization“. ¹⁹

Damit sind die eingangs gestellten Fragen aber noch lange nicht beantwortet. Wie lässt sich das Material organisieren? Spiele und weitere Materialien zu ihnen gibt es in Hülle und Fülle. Wie also für eine bestimmte Fragestellung die richtigen herausfinden? Hier braucht es spezielle Lösungen für die Geschichtswissenschaft, die über die bislang verfügbaren Taxonomien hinausgehen – denn die sind für historische Interessen schlecht geeignet.²⁰ Damit befasst sich der Beitrag von Daniel Giere, der erste Überlegungen für ein dazu passendes Klassifikationssystem und eine Recherchestrategie vorstellt. Daran

¹⁷ SEGA, *Empire: Total War. Manual*, o. O. 2009, S. 2.

¹⁸ Microsoft, *Age of Empires III. User's Manual*, o. O. 2005, S. 8.

¹⁹ Paradox 2013 (wie Anm. 16), S. 4.

²⁰ 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.

schließen sich unmittelbar zwei Fragenkomplexe an: Zunächst, welche Darstellungen historischer Strukturen und Prozesse werden in den jeweiligen Titeln verwendet? Denn Spiele, die Geschichte darzustellen versuchen, sind, wenn man den Blick von der Oberfläche auf die Tiefenstrukturen legt, als Softwareprodukte vor allem dynamische Modelle, die bestimmte Vorstellungen von historischen Kausalitäten und Verknüpfungen nutzen, um ein Erlebnis zu generieren, das sich für seine NutzerInnen historisch anfühlt.²¹ Die dabei aufgebauten Zusammenhänge lassen sich manchmal nur schwer mit der historischen Wirklichkeit übereinbringen, sondern spiegeln eher ungebrochen die Wunschvorstellungen mancher historischer Akteure, wie etwa die frühneuzeitlicher Obrigkeiten in *Age of Empires III*:

*„Villagers add to your experience points and enhance your economy only when they're working – gathering Food, chopping Wood, mining Coin, constructing buildings, and so on. When idle, villagers contribute nothing to your civilization. It's best to keep them adding to your stockpiles by checking in on them often“.*²²

Die panoptische Disziplinierung geht hierbei so weit, dass unbeschäftigte Arbeiter über ein spezielles Symbol gemeldet werden und so sogleich wieder nützlich eingesetzt werden können.

Der zweite Fragenkomplex resultiert direkt aus derartigen Darstellungen. Welche Reaktionen rufen diese Modelle bei ihrem Publikum hervor? Hier liegen nach wie vor die größten Schwierigkeiten bei jeder Analyse dieser Medienprodukte. Ihrem Produktcharakter können wir nicht ausweichen, denn hierin liegen ihre Bedingungen der Möglichkeiten, überhaupt Geschichte darstellen zu können. Die Rezipienten derartiger geschichtskultureller Produkte in den Fokus nehmen zu können ist an dieser Stelle durch einen meist intensiven Austausch

²¹ Vgl. ausführlicher: 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.

²² Microsoft 2005 (wie Am. 18), S. 75.

Einleitung

der Nutzer untereinander und eine dementsprechende Auseinandersetzung mit den Spielen und ihren Inhalten insofern möglich, als dieser Austausch häufig auf öffentlich zugänglichen Webseiten stattfindet. Hier lassen sich also – wenn auch fragmentarisch – Einblicke in die Auseinandersetzung mit historischen Angeboten abseits jeden akademischen Diskurses nehmen. Stefan Droste, Oliver Struck und Mahshid Mayar nehmen in ihren Beiträgen jeweils beide Problemstellungen aus verschiedenen Perspektiven in den Blick.

Was allerdings bleibt, ist die Frage, ob gerade die Darstellung und Bewerbung der militärischen Möglichkeiten, die in den hier untersuchten Titeln eröffnet werden, nicht vielleicht doch zumindest in mancher Hinsicht bedenklich sein könnten. *Age of Empires III* stellt ohne größere Bedenken Angriffe auf die Zivilbevölkerung als probatisches taktisches Mittel heraus, das es zu bedenken gelte: „Attacking villagers is a highly effective way to impede the gathering of Food, Wood, and Coin, which can devastate an economy, so it's important you protect your villagers when they come under enemy attack. One of the best ways to do this is by garrisoning them in your Town Center“.²³ *Europa Universalis IV* stellt Spielern gleich das ganze Instrumentarium fragwürdiger militärischer Methoden zur Verfügung:

*„There are also a few more military options. [...] If your forces find themselves on unclaimed or colonial lands, you can also order they attack any pesky natives. You can burn some other country's colonies to the ground, or thrash your own provinces in a Scorched Earth plan to deny your enemies the spoils of war. You can also directly seize another country's lands, which is surely the most direct way to avoid all the trouble of a peace process... so long as they are pagans“*²⁴

²³ Ebd., S. 78.

²⁴ Paradox 2013 (wie Anm. 16), S. 68.

Die Schaltfläche für all diese Optionen preist das Handbuch schließlich wie folgt an: „All in all, this is a very useful interface“.²⁵ *Empire: Total War* stellt, wie die oben angeführte Stelle zeigt, grundsätzlich alle Entwicklungen in den Dienst des Krieges. Es entlässt seine NutzerInnen daher mit einer fröhlichen Selbstverständlichkeit auf die virtuellen Schlachtfelder. Der letzte Hinweis des Manuals ist dabei – so die Intention der folgenden Beiträge – zugleich ein Aufruf an alle HistorikerInnen, die sich mit den Phänomenen beschäftigen, die in diesen Titel inszeniert werden: „And now, good Sir, make sure your tricorne and wig are firmly in place, buckle on your sword, polish your pistols, and take up the challenge of Empire: Total War!“²⁶

²⁵

Ebd.

²⁶

SEGA 2009 (wie Anm. 17), S. 4.

Daniel Giere

Beworbene Vergangenheit: Eine terminologische Annäherung an Geschichte in digitalen Spielen

I. Einleitung

„User can identify with these [digital game] spaces, make them their own, and explore worlds that would not be possible in physical world: historical spaces, distant places, hypothetical fantasy worlds.“¹

Und genau in dieser so einfach erscheinenden Aussage liegt auch die Schwierigkeit versteckt, die klar macht, dass der Versuch, genauer zu fassen, ab wann überhaupt von „historischen Computerspielen“, „Historienspielen“ oder „historisierenden Videospielen“ – um nur mit den derzeit im deutschsprachigen Raum umläufigen Definitionsansätzen zu beginnen – auszugehen ist.² Besonders schwer wiegt, dass immer wieder Fiktion und Simulation in digitalen Spielwelten miteinander verquirlen. Besonders diffizil ist in diesem Zusammenhang den Begriff der Simulation zu verorten, da ebenjene ein Abbild der realen Welt reduzierend annähert und daher fraglich ist, ob es sich dann überhaupt noch um ein Spiel handeln kann.³ So kann bspw. argumentiert werden, dass die Flugzeugsimulation *Microsoft Flight Simulator X* kein Spiel darstellt, da es

¹ Felix Kronenberg, Computer Games as agentive and immersive spaces for language learners, in: Benjamin Bigl (Hrsg.), *Playing with virtuality. Theories and methods of computer game studies*, Frankfurt/M. 2013, S. 313–331, hier S. 326.

² Carl Heinze, *Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld 2012; Angela Schwarz, *Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen*, in: Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hrsg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Berlin, u. a. 2014, S. 27–52; Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling, *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo*, in: Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hrsg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Berlin, u. a. 2014, S. 11–24, hier S. 14.

³ Ein Abbild der Realität ist natürlich im Sinne des Konstruktivismus gar nicht möglich. Es handelt sich hierbei stets nur um eine Annäherung an das reale Historische im Sinne des Konstruktcharakters von Geschichte.

lediglich um das Erlernen des Fliegens geht.⁴ Simulationsspiele wie *Die Sims 4* hingegen sind diesbezüglich schwerer zu fassen.⁵ So argumentiert Stephan Günzel, dass bspw. *Doom* – ein Ego-Shooter, bei welchem auf einem der Marsmonde Kreaturen eines missglückten Forschungsexperiments bekämpft werden – auch als Simulation verschiedener Waffen verstanden und demnach als Spiel ausgeschlossen werden kann.⁶ Der Unterschied zwischen Simulation und Spiel ist folglich nicht nur durch die Präsentation der Spielwelt, sondern ebenso durch die Nutzung des Softwareangebots bestimmt. Nutze ich den Flugsimulator, um das Fliegen zu trainieren, oder möchte ich einfach mal Pilot spielen? Die Entitäten, denen der Nutzer während des Spielens begegnet, können demnach als fiktiv, simulativ und real verstanden werden, was Stephan Günzel wie folgt beschreibt: „the door of a house in a game labyrinth that cannot be opened – *fictive* – as opposed to a monster that appears and can be killed, and which is thus *simulative*. But the weapon with which the monster is shot is *real* in the sense that it has the power to affect the simulation“.⁷

Stephan Günzel argumentiert weiter, dass Objekte digitaler Spiele anders als reale Objekte nur existieren oder nicht existieren, sie können demnach nicht abwesend sein, wie z. B. eine reale Person, die gerade an einem anderen Ort verweilt: „they do not show something that is absent, instead they present something that has not existed before without being visualized“.⁸ Digitale Spiele sind demnach etwas, dass wahrgenommen werden muss, damit mit diesem Medium überhaupt interagiert werden kann. Auf Grundlage der Perzeption der Spieler können eigene Entscheidungen mithilfe von Eingabegeräten vollzogen werden, die je nach Spiel unterschiedlichen Einfluss auf die Spielwelt haben und zumeist zwingende Voraussetzung für das Funktionieren der Spiele sind. Gerade die-

⁴ Microsoft Flight Simulator X, Microsoft, 10/2006 (PC).

⁵ Die Sims 4, Electronic Arts, 09/2014 (PC).

⁶ Doom, cdv Software Entertainment, Pearl Agency, 12/1993 (PC); Stephan Günzel: The Mediality of Computer Games, in: Johannes Fromme, Alexander Unger (Hrsg.), Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht 2012, S. 31–46, hier S. 32 f.

⁷ Ebd., S. 36.

⁸ Ebd., S. 39.

se notwendige Performanz macht den Unterschied zu anderen Medien deutlich.⁹ In digitalen Spielen wird demnach nicht etwas immer und immer wieder auf dieselbe Art und Weise durch Konsum reproduziert (wie bspw. im Film), es wird aktiv produziert. Daher stellt auch die Kategorie der möglichen Welt gerade im Bezug auf die Handlungsoptionen der Nutzer den entscheidenden Unterscheid zu anderen medialen Repräsentationsformen dar: „*What seems to be, becomes, in the video game, what is; and the psychophysical is therein asserted and confirmed as the physical*“.¹⁰

Demnach versetzt das Spielen der digitalen Spiele den Spieler in eine „Spielwelt“.¹¹ Der Spieler wird beim Spielen somit gar nicht unmittelbar mit dem digitalen Spiel, welches bspw. analysiert oder modifiziert werden könnte, konfrontiert, sondern mit der durch das Spiel repräsentierten Spielwelt in verschiedenen Ausgabegeräten, die verschiedene Wahrnehmungsebenen der Nutzer ansprechen.¹² Der Begriff digitale Spielwelt rückt also nicht das digitale Spiel an sich in den Vordergrund der Untersuchung, sondern die dem Nutzer dargestellten Inhalte, Regeln und Präsentationsformen sowie die individuelle Wahrnehmung dieser, die für das aktive Spielen und dessen Auswirkungen von Interesse sind.¹³ Der Spieler kann die Spielwelt also als eine Erweiterung seines Handlungsraumes ansehen, wobei verschiedene Arten der Involvierung sich

⁹ So formuliert der Arbeitskreis Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft: „Digitale Spiele sind eine Art Bühne mit Kulissen eines alternativen Lebensumfelds, in deren Grenzen Spielende abhängig von ihren Fähig- und Fertigkeiten ein selbstbestimmter, aktiver Teil der Gesamtinszenierung werden. Diesen Umstand beschreibt der Begriff der Performanz.“, <http://gespielt.hypotheses.org/manifest>, 02.09.2016.

¹⁰ David Myers, *The Video Game Aesthetic. Play as Form*, in: Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (Hrsg.), *The video game theory reader 2*, New York 2009, S. 45–63, hier S. 59.

¹¹ Caja Thimm, Lukas Wosnitza, *Das Spiel – analog und digital*, in: Caja Thimm (Hrsg.), *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Wiesbaden 2010, S. 33–54, hier S. 34–36.

¹² Repräsentation im Bezug auf das digitale Spiel wird als Relation zwischen dem bedeutungskreierenden digitalen Spiel und dessen semantischem Gehalt verstanden.

¹³ Claus Pias, *Computer-Spiel-Welten*, München 2002, S. 8–10.

miteinander verschränken und somit die Tätigkeit des Spielens selbst Teil der digitalen Spielwelt wird.¹⁴

„Das Geschehen, das der Bildschirm zeigt und das der Spieler nach Maßgabe der Software manipulieren kann, findet nicht im Hier und Jetzt der physischen Körperlichkeit des Spielers statt, sondern ist und bleibt allgemein fiktional, der individuellen räumlichen und zeitlichen Bestimmtheit des Spieler perfekt entzogen. Gleichwohl beschreibt der Spieler sein Erleben und Handeln mit dem Avatar nach Maßgabe der fiktionalen Situation, als ob er wirklich in ihr stünde und mit der ganzen Autorität der ersten Person.“¹⁵

Insofern wird eine Interaktion mit den im Raum erzeugten Objekten ermöglicht, sowie das spielweltliche Agieren (bspw. in Form von Avataren) selbst möglich.¹⁶ Daher stellt Britta Neitzel heraus, dass das digitale Spiel sich zu anderen medialen Repräsentationsformen vor allem dadurch unterscheidet, dass es neben einem Point of View ebenso einen Point of Action gibt, der die Handlungsmöglichkeiten des Spielers beschreibt.¹⁷ Point of Action kann dabei anhand von drei Aspekten differenziert werden: „[d]ie Position, von der aus die Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden“, „[d]en Bereich innerhalb der Spielwelt, in der die Spielhandlungen ausgeführt werden“ sowie „[d]en Modus der Ausführung:

¹⁴ Involvierung beschreibt den Aktivierungsgrad des Nutzers gegenüber dem Medium (oder genauer: „das spielerische Gleichgewicht von Nähe und Distanz“ (siehe: Britta Neitzel, Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: Michael Hagner, u. a. (Hrsg.), Theorien des Computerspiels, Hamburg 2011, S. 75–103, hier S. 84 u. 100.), wobei Immersion (automatischer, kognitiv überlagernder Modus) als eine spezielle Art der Involvierung und Gegenbegriff zum Engagement (analytischer Modus) verstanden wird (siehe: Daniel Pietschmann, Das Erleben virtueller Welten: Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen, Boizenburg 2009, S. 79).

¹⁵ Jochen Venus, Erlebtes Handeln in Computerspielen, in: Hagner, u. a. (Hrsg.), Theorien des Computerspiels (wie Anm. 14), S. 104–127, hier S. 110.

¹⁶ Ebd., S. 118.

¹⁷ Britta Neitzel, Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, in: Repertorium Medienkulturforschung 4 (2013), S. 1–20, hier S. 9–19.

direkt oder indirekt“.¹⁸ So beinhaltet das Konzept der Spielwelt bereits den von Stephan Günzel beschriebenen Paradigmenwechsel der *Game Studies*, der die narratologische wie auch ludische Perspektive in einer synoptischen Verräumlichung kombiniert.¹⁹

Spielwelt meint in diesem Zusammenhang also die aktive Beschäftigung mit dem Gegenstand des digitalen Spiels durch den Spieler – betont das Eindringen in ebenjene – und richtet den Untersuchungsfokus auf die durch die Handlungen des Spielers ausgelösten Auswirkungen auf die ihm präsentierte Welt. Dies wird vorrangig damit begründet, dass der Spieler als Akteur bereits in der digitalen Spielwelt vorgesehen ist.

Nun geht es hier nicht darum, das digitale Spiel in den Stand einer Quelle zu erheben, um bspw. über die Geschichte der digitalen Spiele an sich zu informieren oder gar aus geschichtskultureller Perspektive normative Veränderungen in der Gesellschaft ablesen zu wollen, die sich in medialen Darstellungen zum Ausdruck bringen könnten. Nein, es geht darum, zu klären, ab wann überhaupt eine digitale Spielwelt Geschichte – in welcher Form auch immer – darstellt, die durch Historiker wertschätzend als geschichtlich zu bezeichnen wäre. Oder wie es Angela Schwarz so treffend in ihrer zwischenzeitlich erwähnten Definition der Historienspiele formuliert: „das Spiel mit historischem Inhalt“.²⁰ Demnach sind Historienspiele jene, „die ihr Geschehen nicht in der Gegenwart, der

¹⁸ Ebd., S. 17.

¹⁹ Stephan Günzel, *The Spatial Turn in Computer Game Studies*, in: Christoph Klimmt, u. a. (Hrsg.), *Exploring the edges of gaming: Proceedings of the Vienna Games Conference 2008–2009*, Wien 2010, S. 147–156, hier S. 147–156.

²⁰ Angela Schwarz, *Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels*, in: Benjamin Beil, u. a. (Hrsg.), *Computer-Spiel-Bilder*, Glückstadt 2014, S. 219–253, hier S. 221; Eine ausführliche Definition und Abgrenzung verschiedener digitale Spiele anhand von Kriterien wird derzeit noch an der Universität Siegen in einem Forschungsprojekt gearbeitet, so steht auch eine genaue Definition von Historienspielen weiter aus. Siehe: Angela Schwarz, *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: Klaus Sachs-Hombach, Jan-Noël Thon (Hrsg.), *Game studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 398–447, hier S. 417.

Zukunft, einem Fantasykosmos oder einer rein fiktiven Welt, sondern in einer geschichtlichen Zeit ansiedeln“.²¹

Das nun Historienspiele ihr ‚Geschehen‘ in einer ‚geschichtlichen Zeit‘ und bspw. nicht in der ‚Zukunft‘ ansiedeln, ist allerdings kaum eindeutig, wenn man sich das Beispiel *Fallout 3* anschaut.²² So wird in einem postapokalyptischen Szenario der Zukunft nach einem weltumspannenden Atomkrieg die amerikanische Alltagskultur der 1950er und 1960er Jahre mit Zukunftsfantastereien dystopisch verquickt. Ist das nun historisch oder nicht? Klar ist, dass gerade unter den spielaffinen Historikern das digitale Spiel *Fallout 3* bereits reges Interesse erweckte.²³ Jedenfalls läuft die Definition des Historienspiels dergestalt als Namensvetter des relativ offen gehaltenen Begriffs der Historienfilme Gefahr, die Zuordnungsprobleme dieser filmischen Klassifizierung ebenso auf das digitale Spiel zu übertragen.²⁴ Gerade bei der Verarbeitung von Geschichte in digitalen Spielen entstehen viele Graustufen zwischen Fiktion und Realismus. So sprechen sich Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling derweil für eine sehr viel offenere Definition aus, die sich nicht von verschiedenen zeitlichen Dimensionen oder ahistorischen Inhalten durch dessen Negierung abgrenzt, sondern vielmehr versucht der Diversität digitaler Spiele gerecht zu werden. Historisierende Spiele sind demnach „alle, die in irgend einer Form historische Inhalte aufgreifen, verarbeiten

²¹ Angela Schwarz, Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Angela Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“, Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. Aufl., Münster 2012, S. 7–28, hier S. 8.

²² *Fallout 3*, Bethesda Softworks, 10/2008 (PC).

²³ U. a. Tom Cutterham, Irony and American Historical Consciousness in *Fallout 3*, in: Matthew Kapell, Andrew Elliott (Hrsg.), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, New York 2013, S. 313–326; Joseph A. November, *Fallout and Yesterday's Impossible Tomorrow*, in: Matthew Kapell, Andrew Elliott (Hrsg.), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, New York 2013, S. 297–312.

²⁴ Vgl. u. a. die Merkmalsbildung des Historienfilms nach Annerose Menninger. Siehe: Annerose Menninger, *Historienfilme als Geschichtsvermittler. Kolumbus und Amerika im populären Spielfilm*, Stuttgart 2010, S. 11 f.

Beworbene Vergangenheit

und darstellen – selbst die, in denen lediglich ein Pinball-Simulator mit einem Jugendstilmäntelchen verkleidet wird“.²⁵

Historisieren meint, dass Repräsentationen einer wie auch immer gearteten Vergangenheit produziert werden. Insofern erscheint diese Begriffsverknüpfung besonders angebracht, da es gerade beim Medium der digitalen Spiele eine sehr viel stärkere Tendenz zur Produktion von Geschichtsbildern durch die Nutzer im Zusammenspiel mit dem Medium selbst gibt, als dies in anderen medialen Repräsentationsformen der Fall ist. Fraglich bleibt dann jedoch, ob dies auch noch der Fall bei einem ‚Pinnball-Simulator mit einem Jugendstilmäntelchen‘ ist. Wird dieser überhaupt als etwas historisch Verarbeitendes erkannt? Welches möglicherweise intendierte Geschichtsbild wird dann konturiert? Historisierende Videospiele könnten demnach alle denkbaren Videospiele sein, da es immer möglich sein wird, Details der Spiele zu identifizieren, die in irgendeiner Weise aus einem wie auch immer gearteten historischen Diskurs stammen, sei es nun ein wissenschaftlich oder populär geführter. Genau in dieser Offenheit liegt aber auch die Stärke der Definition. „Als konstruierte Repräsentation sind Vergangenheit und Geschichte [auch im digitalen Spiel] nichts anderes als das Ergebnis symbolischer, kommunikativer bzw. diskursiver Handlungen. [...] ‚Geschichte‘ meint sowohl ein Geschehen als auch dessen kreative symbolische Repräsentation“.²⁶ Zuvörderst ist somit Geschichte in digitalen Spielwelten als Produkt der Geschichtskultur zu verstehen.²⁷ Diese zunächst banal anmutende Feststellung ist wichtig, da das dem Spiel zugrundeliegende Wissen eben nicht unbedingt wissenschaftlich geführten Diskussionen entstammt, sondern vielmehr, wie Carl Heinze es treffend formuliert, kollektiven Wissensbeständen, unter denen wissenschaftliche Erkenntnisse nur einen Bruchteil darstellen.²⁸ Es ist davon auszugehen, dass viele der historischen Repräsentationen im digitalen Spiel remediatisiert wurden, wodurch es auch

²⁵ Kerschbaumer, Winnerling, Postmoderne, S. 14.

²⁶ Carlos Kölbl, Jürgen Straub, Geschichtsbewusstsein als psychologischer Begriff, in: *Journal für Psychologie* 11 (2003), S. 75–102, hier S. 79–81.

²⁷ Vgl. auch Schwarz, *Geschichtswissenschaft* (wie Anm. 20), S. 9.

²⁸ Heinze, *Mittelalter Computer Spiele* (wie Anm. 2), S. 41–46, 64–66 u. 102.

besonders schwierig wird, die Herkunft der Geschichtsverarbeitung zu bestimmen.²⁹ Darauf fußend entwickelt Carl Heinze folgende Definition: „Ein Computerspiel ist ein historisches Computerspiel, wenn eine funktional relevante Menge seiner Spielelementen auf Bedeutungen verweist, die durch einen historischen Diskurs konstruiert wurden und die dem kollektiven historischen Wissen zugehörig sind.“³⁰

Die Definition zeigt jedoch Schwächen in Ihrer Klarheit und damit Nützlichkeit, gerade in puncto der Formulierung der ‚funktional relevanten Menge seiner Spielelemente‘. Hierbei wird nicht klar, ob Carl Heinze das digitale Spiel als fiktive oder rein historiographisch angereicherte Verarbeitung versteht, wobei die Relevanz einer Menge hiervon zudem Zweifel bzgl. entsprechender Zuordnungen einzelner Spiele aufkeimen lässt – ganz abgesehen von der Unklarheit der zugrunde zu legenden Spielelemente. Zentral ist jedoch der Hinweis auf einen ganz eindeutig bislang unbedachten Aspekt: Ob das wie nun auch immer geartete Historische der digitalen Spielwelt durch dessen Produktion in Form eines historischen Diskurses kollektiv als Geschichte erkannt wird. Also das vermeintlich Historische digitaler Spielwelten allgemein von Spielern überhaupt als geschichtlich wahrgenommen wird. So scheint es konzeptuell gewinnbringender, diesen Einfluss im allgemeinen in Bezug auf das Konzept des „Universum des Historischen“ und der „Geschichtskultur“

²⁹ Remedialisierung geht davon aus, dass sich neue Medien vor allem durch eine „wechselseitige Wiederverwertung eines Mediums oder dessen Inhaltes in einem anderen Medium“ auszeichnen. Siehe: Benjamin Bigl, *Game over? – Was vom Spielen übrig bleibt*. Empirische Studie zu assoziativen Transfereffekten zwischen Spiel- und Alltagswelt, München 2009, S. 21. So ist bei jeder Untersuchung digitaler Spiele mitzudenken, dass sich stets innerhalb der Darstellungen remediatisierte Inhalte identifizieren lassen. Dies ist natürlich in besonderem Maße dann zu erwarten, wenn sich die digitalen Spiele thematisch auf historische Romane oder Historienfilme stützen. Einen Grund dafür sieht u. a. Aarseth darin, dass „computer games are simulations, and simulations can, because of the principle of computer universality [...], contain most other phenomena, such as machines or older media. This omnipotential for simulations means that computer games can portray, in principle, any phenomenon we could care to think about, and so, also in principle, no research area is excluded.“ Siehe: Espen Aarseth, *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Bergen 2003, S. 3. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>, 04.09.2016.

³⁰ Heinze, *Mittelalter Computer Spiele* (wie Anm. 2), S. 85.

nach Peter Gautschi zu beziehen, um unklare Begriffsbildungen wie die des kollektiven historischen Wissens zu vermeiden.³¹ Dabei beschreibt der Begriff *Universum des Historischen* zunächst eine Art Grundstock an Entitäten aus der Vergangenheit, welcher die Spielentwickler anhand von Informationen oder Quellen mit Historischem versorgt. Die Geschichtskultur markiert wiederum den Einfluss unserer Gesellschaft in Bezug auf die beschriebenen Phänomene.

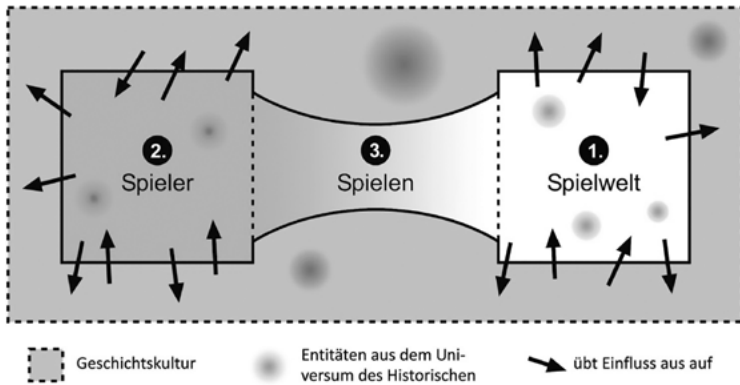


Abbildung 1: Die Kausalzusammenhänge zwischen *Universum des Historischen*, *Geschichtskultur*, *Spieler* und *Spielwelt*.

Insofern könnte mit Rückbezug auf den von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling genannten Pinball-Simulator bspw. die Frage aufgeworfen werden, ob das Jugendstilmäntelchen überhaupt vom Spieler als Geschichte identifiziert wird. Wohlmöglich erscheint ein Historiker als pedantisch auf solche aus dem Universum des Historischen entnommenen Details zu verweisen, die im Spiel wahrscheinlich zumindest aus Sicht eines Spielers nur eine dekorative Rolle einnehmen, vom Spielentwickler jedoch unter Umständen aus einem bestimmten Grund gewählt wurden. Ist daher aufgrund dieser Unbestimmtheit nicht viel mehr die Frage nach dem Sitz der Geschichte im digitalen Spiel, was überhaupt

³¹ Peter Gautschi, *Guter Geschichtsunterricht*, 2. Aufl. Schwalbach/Ts., u. a. 2011, S. 42–48.

Geschichte ist? Natürlich lohnt es, sich eines rein wissenschaftlich pointierten Verständnisses von Geschichte zu bedienen, um zu klären, „how games engage with history“ und „what do we *mean* by history“. ³² Doch bestimmen eben nicht nur Historiker, was und wie Geschichte im Digitalen zur Geltung gebracht wird. Größeren Einfluss haben nun einmal neben dem Spieler natürlich die Spielentwickler und deren Publisher als Architekten einer spielweltlichen Historiographie. So stellen Matthew Kapell und Andrew Elliott fest, dass Geschichte in zweierlei Konzepten gefasst werden kann. Demnach beschreibt Geschichte als Konzept entweder den Bezug auf mehr oder weniger lose mit der Vergangenheit verknüpfte Entitäten oder aber die aus diesen Entitäten produzierte teils historiographische Verarbeitung. Dabei wird der historische Narrativ in der Spielwelt durch drei – nicht auf Vollständigkeit bedachte – grundlegende Prinzipien der Historiographie bestimmt: ³³

Die Selektion der für die historische Darstellung verwendeten Entitäten aus der Vergangenheit ermöglicht auf gar keinen Fall, die vergangene Realität simulativ nachzubilden und wird auch nicht geschichtswissenschaftlich geforderten Objektivitätskriterien gerecht, weil ebendiese diametral zum ludischen Bestreben der Spiele stehen.

Zudem bestimmt das Zusammenfügen der selektierten aus der Vergangenheit überlieferten Entitäten, wie und was über Geschichte erzählt wird. Das Arrangement liefert somit auch eine teleologische, an heutige Vorstellungen angepasste Historiographie und Verarbeitung in den digitalen Spielwelten, die sich in vielfältigen vertretenden Meinungen äußert, und ebenso wirkmächtig ist, wie die Selektion selbst.

³² Vgl. Matthew Kapell, Andrew Elliott, Introduction: To Build a Past That Will „Stand the Test of Time“ – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives, in: Matthew Kapell, Andrew Elliott (Hrsg.), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, New York 2013, S. 1–30, hier S. 4.

³³ Vgl. Edward Hallett Carr, Siglinde Summerer, *Was ist Geschichte?*, 6. Aufl., Stuttgart 1981, S. 7–30; Kapell, Elliott, Introduction (wie Anm. 32), S. 4–8.

Des Weiteren ist die Frage danach, wer überhaupt selektiert sowie arrangiert und welchen Einfluss diese Person oder Personen – wenn nicht gar Institutionen oder allgemein die Geschichtskultur – auf das geformte Geschichtsbild haben, von größter Wichtigkeit.

Matthew Kapell und Andrew Elliott argumentieren weiter, dass diese drei Prinzipien ebenso für Historiker wie auch für Filmemacher oder auch Game-Designer gelten. Insofern wird vorgeschlagen, die ermüdende Diskussion über akkurate Darstellungsformen von Geschichte in digitalen Spielwelten darauf zu lenken, wie überhaupt Geschichte im digitalen Spiel erzählt und arrangiert wird und – das scheint noch wichtiger – werden kann.³⁴ Nachvollziehbar ist dies allemal, da natürlich aufgrund der Vielzahl und Heterogenität erscheinender Titel vereinzelt stattfindende Invektiven in Bezug auf die geschichtsverarbeitenden Darstellungen dem Spezifikum digitaler Spiele nicht im Ansatz gerecht werden. Dies ist ähnlich wie in anderen, etablierteren Medienformaten: „Wer mit Trifftigkeitskriterien an einen historischen Roman herangeht, redet an der Sache ebenso vorbei wie jemand, der ästhetische Kriterien an ein fußnotenbefrachtetes Werk der Geschichtsschreibung anlegt.“³⁵ Demzufolge fällt eine Zuordnung, ob und vor allem wie einzelne Spiele nun Geschichte verarbeiten und in einen historischen Diskurs verwickelt werden sollten, immer noch schwer. Das hat vor allem damit zu tun, dass historische Repräsentationen digitaler Spielwelten klassische Konzepte der Geschichtstheorie herausfordern, was gerade in Bezug auf die Einflussmöglichkeiten der Spieler und der spielinternen Historiographie begründet werden kann. Dass bspw. Jörn Rüsen's historische Erzähltypen im Digitalen nicht mehr sämtliche geschichtsrelevanten Narrationsformen erfassen, ist in der aktuellen Forschungsdiskussion durch Jakob Krameritsch's situativen Erzähltypus bereits spürbar geworden.³⁶ Gerade

³⁴ Ebd., S. 8.

³⁵ Hans-Jürgen Pandel: *Geschichtsdidaktik: Eine Theorie für die Praxis*. Schwalbach/Ts. 2013, S. 228.

³⁶ Vgl. Jörn Rüsen, *Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft*, Köln 2013; Jakob Krameritsch, *Die fünf Typen des historischen Erzählens – im Zeitalter digitaler Medien*, 2009. <http://www.zeithistorische-forschungen.de/3-2009/id%3D4566>,

in digitalen Spielwelten scheint sich der situative Erzähltypus in reiner Form zu präsentieren, so dass die Spielwelt lediglich ein Setting für eine rein fiktive Handlung zu geben scheint und geschichtliche Bezüge nur zur Authentifizierung der Spielwelt situativ eingesetzt werden, ohne gegebenenfalls überhaupt Geschichte erzählen zu wollen. So stellt sich gerade in Bezug auf die Dichte der historischen Entitäten in digitalen Spielwelten die Frage, ab wann eine geschichtswissenschaftlich akzentuierte Kritik bzgl. der Verarbeitung von historischen Elementen überhaupt angebracht erscheint. Demnach ist davon auszugehen, dass eine große Dichte historischer Bezüge in den Spielwelten – wenn etwa bei dem neu erscheinenden *Kingdome Come: Deliverance* der selbstformulierte Anspruch eines realistischen mittelalterlichen Rollenspiels formuliert wird – ganz andere Fragen aufwirft, als eben das Jugenstilmäntelchen des Pinball-Simulators.³⁷ Die offene Definition der historisierenden Videospiele hilft in jedem Fall dabei, auch Spiele in die geschichtswissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen zu überführen, welche die derzeit so gängige *Historical-Correctness-Debatte* über die Akkuratess der historischen Verarbeitung im Digitalen überwinden. Davon ausgehend kann begründet werden, warum sich eine Vielzahl digitaler Spiele besonders für historische Diskurse oder ein bestimmtes Beschäftigungsfeld der Geschichtswissenschaft eignen.

Insofern sollen aus den vorangegangenen Überlegungen ein erstes Kategoriensystem entwickelt und genannte Aspekte anhand einer inhaltlichen Strukturierung der qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring systematisiert werden.³⁸ Leitend ist dabei die Idee, dass die Produktion digitaler Spielwelten genreübergreifend ganz eindeutig den Konstruktcharakter der inhärenten Historiographie betont und vielfältige Bezüge zum Universum des Historischen in verschiedener Dichte formuliert.

05.12.2014; Vgl. Marko Demantowsky, Christoph Pallaske (Hrsg.), *Geschichte lernen im digitalen Wandel. Ein Buchprojekt im Open Peer Review*, München 2015. *Kingdome Come: Deliverance*, Warhorse Studios, erscheint voraussichtlich Frühjahr 2018 (PC).

³⁷

³⁸ Philipp Mayring, *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*, 12. Aufl., Weinheim 2015, S. 97–104.

Beworbene Vergangenheit

Die Spielwelt wird konstruiert, wobei die Spielentwickler deren Architekten sind, die das Arrangement der aus dem Universum des Historischen selektierten Entitäten oder besser Bezüge zu diesen in der Spielwelt bestimmen und daher auch dessen Kohärenz prägen. So werden die Verarbeitungen von Geschichte in Versprechen seitens der Entwickler überführt, die sich bspw. in bestimmten Genrezuweisungen oder versprochenen Spielerlebnissen durch die Bewerbung des Spiels äußern. Wobei man stets davon ausgehen muss, dass digitale Spielwelten vorrangig fiktive Elemente enthalten. Das liegt ganz eindeutig daran, dass Geschichte nun einmal bereits vergangen ist und daher ein Festhalten an der ‚historischen Realität‘ – die aufgrund des Konstruktcharakters historischer Erzählungen ja ohnehin nur angenähert werden kann – mögliche Handlungsoptionen der Spieler in kontrafaktischen Geschichtsverläufen unmöglich machen würde: „instead of the common notion that game worlds are fictional, we should start to see them as composites where the fictional elements is but one of the many types of world-building ingredients“.³⁹

So sollte bei der Definition des Historischen digitaler Spielwelten vorrangig nicht nach der Spezifik des Mediums, sondern nach der des Historischen gefragt werden. Dabei ist besonders wichtig zu beachten, dass allgemeine Aussagen aufgrund der Heterogenität digitaler Spiele und des individuellen Handlungserlebens der Nutzer nur schwerlich in homogene Kategorien überführt werden können.⁴⁰ Daher werden Einzelfälle immer wieder eine eindeutige Kategorisierung erschweren. Trotz alledem scheint es angebracht, vor dem Entschluss, mit einer bestimmten geschichtswissenschaftlich akzentuierten Fragestellung an das digitale Spiel heranzutreten, zumindest grob zu umreißen, wie das Spiel Geschichte zu repräsentieren verspricht. Eine ökonomischere Herangehensweise scheint hier zwingend erforderlich, wenn man die Vielzahl der Spiele ansatzweise erfassen möchte. So wird ausgehend von den vorangegangenen Überlegungen und genannten Schwierigkeiten der Fokus auf die

³⁹ Espen Aarseth, *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games*. Kopenhagen 2007, S. 4. http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf, 04.09.2016.

⁴⁰ Venus, *Handeln* (wie Anm. 15), S. 106.

Bewerbung der Spiele gerichtet, da hier Versprechen bzgl. der spielweltlichen Geschichtsverarbeitungen zumeist durch die Publisher – oftmals auch durch die Entwickler selbst – formuliert werden. Die Bewerbung der Spiele beeinflusst Kaufentscheidungen der Nutzer. Hierbei Versprochenes sollte auch gehalten werden, wenn man die Nutzer bspw. an eine Spielserie langfristig binden will. Dazu gehören die Spielverpackung, Produktbeschreibungen bei den großen Spielplattformen oder des Einzelhandels genauso wie Trailer und Testberichte der Online- und Print-Spielmagazine, um nur die wichtigsten zu nennen. Die Bewerbung der Spiele wird daher auch entscheidende Materialgrundlage für die nachfolgende qualitative Inhaltsanalyse sein, weil eben oftmals Geschichte als „Marke“ verwendet wird, deren Intention keineswegs ist, die Nutzer in einen geschichtswissenschaftlichen Diskurs zu verwickeln.⁴¹ Dafür werden drei theoriegeleitete Hauptkategorien herausgearbeitet, die mitnichten sämtliche Aspekte der Geschichtsverarbeitung digitaler Spielwelten erschließen.

Klar ist und das soll mit aller möglichen Nachdrücklichkeit zuvor noch einmal herausgestellt werden: Das angestrebte Kategoriensystem kann nicht eine Analyse der Spielstrukturen ersetzen, um die historische Form des digitalen Spiels offen zu legen, wie sie u. a. Adam Chapman fordert.⁴² Es geht vorrangig darum, die von der Bewerbung der Spiele gemachten Versprechen bzgl. der historischen Bezüge aufzudecken, um dadurch u. a. geschichtswissenschaftlich akzentuierte Fragestellungen ableiten und begründen zu können, sowie eine erste Auswahl treffen zu können, welche Spiele Geschichte in welcher Intensität verarbeiten.⁴³ Es geht nicht dar-

⁴¹ Benedikt Schüler, u. a., Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche, in: Angela Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. Aufl., Münster 2012, S. 199–216.

⁴² Vgl. Adam Chapman, *Digital games as history. How video games represent the past and offer access to historical practice*, London 2016.

⁴³ Daraus ableitbar wären u. a. die Frage danach, inwiefern die Bewerbung der Spiele bestimmte Erwartungen der Nutzer bzgl. der Geschichtsverarbeitungen beeinflusst, oder aber auch die Prüfung der Einhaltung dieser Versprechen der Bewerbung anhand geschichtswissenschaftlicher Maßstäbe.

um, die jeweilige Spielwelt *en detail* zu analysieren, sondern um die Analyse der produktspezifischen Selbstverortung im Markt, welche wiederum bestimmte Erwartungen bei den Spielern hervorruft und auch verschiedenartige Geschichtsverarbeitungen verspricht. So werden zunächst auch sämtliche Spiele ausgeschlossen, die nicht explizit geschichtliche Bezüge in Ihrer Bewerbung offenlegen. Das soll auch nicht bedeuten, dass es in anderen Spielen, die nicht mit Geschichte werben, nicht auch historische Bezüge geben kann. Der hier zugrundegelegte Fokus schließt jedoch ebenjene nicht mit ein. Eingeschlossen in ebenjenen Fokus sind in jedem Fall die in dieser Zeitschriftenausgabe thematisierten digitalen Spiele *Europa Universalis IV*,⁴⁴ *Empire: Total War*⁴⁵ und *Age of Empires III*.^{46, 47} Auch wenn der Fokus zunächst auf eine transparente Herausbildung des Kategoriensystems gelegt wird, ermöglicht die damit einhergehende Analyse der Spiele zu prüfen, inwiefern bereits in der Bewerbung Versprechen in Richtung einer frühneuzeitlichen Kulturgeschichte des Militärischen formuliert werden.

II. Bestimmung der Analyseeinheiten

Gewonnen hätte man aus ökonomischer Perspektive nichts, wenn nunmehr sämtliches Material der Bewerbung der Spiele in die Analyse einbezogen werden würde. Die hier vorgeschlagene Auswahl umfasst zunächst die Produktbeschreibung der großen Spielplattformen bzw. Online-Händler, da diese dort verpflichtend sind und anders als auch auf manchen Produktverpackungen (die aufgrund des Download-Geschäfts ohnehin vorrangig nur noch bei Konsolen-Spielen vorliegen) nicht unbedingt immer in Schriftform vorliegen. Vorgeschlagen wird, auf die Produktbeschreibung des Marktführers der PC-Spielplattformen *Steam* oder *Amazon* zurückzugreifen, da dort fast sämtliche Spiele

⁴⁴ Siehe hierzu den Beitrag von Stefan Droste in diesem Band.

⁴⁵ Siehe hierzu den Beitrag von Stefan Droste in diesem Band.

⁴⁶ Siehe hierzu die Beiträge von Oliver Struck und Mahshid Mayar in diesem Band.

⁴⁷ Neben dem Autor war Franco Sange bei der Kodierung und kritischen Reflexion des Kategoriensystems intensiv beteiligt; *Europa Universalis IV*, Paradox Interactive, 03/2013 (PC); *Empire: Total War*, Sega, 03/2009 (PC); *Age of Empires III*, Microsoft, 11/2005 (PC).

zu finden sind.⁴⁸ Wichtig ist hierbei, auch die Hardware-Plattform zu berücksichtigen, also zu prüfen, ob es möglicherweise unterschiedliche Versprechen bei Konsolen- oder PC-Versionen gibt, oder eben den Fokus nur auf bestimmte Hardware zu richten. Hieraus sollen dann zunächst geschichtliche Bezüge identifiziert, wie auch diesbezügliche Versprechen herausgearbeitet werden. In einem dritten Schritt sind Trailer (am besten offizielle Release- bzw. Launch- und Gameplay-Trailer) sowie Testberichte einschlägiger Spielmagazine hinzuzuziehen, anhand welcher die formulierten Versprechen bzgl. geschichtlicher Bezüge auf Kohärenz überprüft werden können.⁴⁹

III. Theoriegeleitete Festlegung der inhaltlichen Hauptkategorien

So werden folgende inhaltliche Hauptkategorien konkludiert:

- Die Dichte der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen beschreibt die Häufigkeit von Geschichtsverarbeitungen. Damit eine Spielwelt überhaupt in irgendeiner Form als geschichtsrelevant eingestuft werden kann, sollte zumindest eine Entität aus dem Universum des Historischen als zwingende Grundvoraussetzung für geschichtsbezogene digitale Spiele vorausgesetzt werden. Dies mündet zwangsläufig in der Frage, ob überhaupt historische Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Historischen innerhalb der Spielwelt versprochen werden.
- Die Versprechen beschreiben bestimmte, zumeist von den Publishern formulierte Spielerlebnisse bezüglich der vorgefundenen Bezüge zu Entitäten aus dem Universum des Histori-

⁴⁸ [Http://store.steampowered.com/?l=german](http://store.steampowered.com/?l=german), 02.09.2016; <http://www.amazon.de/>, 02.09.2016.

⁴⁹ Dies wird u. a. durch die Ergebnisse der JIM Studie 2015 nahegelegt, da sich Computerspielerinnen und -spieler zumeist im Internet bei „speziellen Spieleseiten“ wie auch Zeitschriften informieren. Siehe: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest, JIM 2015 – Jugend, Information, (Multi-) Media: Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2015, S. 17–19. http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf, 15.01.2015.

Beworbene Vergangenheit

- schen. Fraglich ist dabei, ob etwa ein frühneuzeitliches Reich erschaffen werden soll oder auf eine rein fiktionale Spielwelt hingewiesen wird, ohne überhaupt annähernd auf Historisches zu verweisen.
- 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 Geschichte erzählt. Wird bspw. in einem Bewerbungstext ein frühneuzeitlich kolonialer Schauplatz in Nord- und Südamerika versprochen, so ist zu prüfen, ob der zugehörige Trailer und/oder Testberichte einschlägiger Spielmagazine ebenfalls derartige Bezüge zu Vergangenen bestätigen. Jene Gedanken führen zu der Frage, ob die vorgefundenen historischen Bezüge innerhalb der Spielwelt im Ansatz kohärent sind.

IV. Kodierregeln der inhaltlichen Hauptkategorien

Im Folgenden werden die verschiedenen Hauptkategorien mithilfe von Kodierregeln zu den jeweiligen Analyseeinheiten des zugrundegelegten Materials dargelegt und durch bei der Extraktion identifizierte Ankerbeispiele ergänzt. Die qualitative Inhaltsanalyse wurde mit zwei Kodierern in vier Durchläufen anhand der Spiele *Europa Universalis IV*, *Empire: Total War* und *Age of Empires III* durchgeführt.⁵⁰ Bereits im Vorfeld wurden weitere Spiele kodiert, die hier allerdings nur vereinzelt als Beispiele innerhalb des Kategoriensystems angeführt werden, jedoch bereits bei der Ausdifferenzierung der Kodierregeln herangezogen wurden.

⁵⁰ Neben dem Autor war Franco Sange bei der Kodierung und kritischen Reflexion des Kategoriensystems intensiv beteiligt; *Europa Universalis IV*, Paradox Interactive, 03/2013 (PC); *Empire: Total War*, Sega, 03/2009 (PC); *Age of Empires III*, Microsoft, 11/2005 (PC).

Table 1: Kodierregeln der inhaltlichen Hauptkategorien Dichte, Versprechen und Kohärenz

Hauptkategorie	Material und Analyseeinheiten	Kodierregeln	Ankerbeispiele
Dichte	<p><i>Titel des Spiels; einzelne Sätze</i> der Produktbeschreibung des Spiels auf Verkaufsplattformen für digitale Spiele (Steam, Origin, UPlay, Amazon etc.)</p>	<p>Zunächst müssen sämtliche Hinweise auf historische Verarbeitungen und Inhalte kodiert und mit (DX) durchnummert werden, wobei X fortlaufende natürliche Zahlen sind. Dabei ist zu unterscheiden, ob historische Entitäten explizit (Nennung von Daten/Fakten oder narrativer Abbreviaturen, wie bspw. „französische Revolution“ etc.) genannt werden oder implizit auf mögliche historische Bezüge geschlossen werden könnten (Nennung von unbestimmten Zeit-, Orts- oder Inhaltsangaben, die auf Historisches verweisen könnten) vermeiden. Finden sich inlich doppelte Kodierungen zu vermeiden. Finden sich in zusammengehörigen Dichten nur implizite Kodierungen, bleibt diese insgesamt implizit.</p> <p>Finden sich in zusammengehörigen Dichten nur implizite Kodierungen, bleibt diese insgesamt implizit.</p>	<p>Beispiel Europa Universalis IV:⁵¹</p> <p>(DI1): „Tauchen Sie mit Europa Universalis IV in über 300 Jahre Weltgeschichte ein und erschaffen Sie sich Ihr eigenes mächtiges Reich.“⁵²</p> <p>(DIe): „Es erwarten Sie 250 Nationen, die in der spielbaren Zeitspanne von 1444 bis 1820 auch wirklich existiert haben.“⁵³</p>

⁵¹ Europa Universalis IV, Paradox Interactive, 03/2013 (PC).

⁵² <https://www.amazon.de/Europa-Universalis-IV-Stream-Code/dp/B00CFJ4PVO/>, 02.09.2016.

⁵³ Ebd.

Tabella 1: Kodierregeln der inhaltlichen Hauptkategorien Dichte, Versprechen und Kohärenz

Hauptkategorie	Material und Analyseeinheiten	Kodierregeln	Ankerbeispiele
Dichte		<p>Findet sich innerhalb einer inhaltlich zusammengehörigen Dichte mindestens eine explizite Kodierung, wird die gesamte inhaltlich zusammengehörige Dichte explizit. Die Dichten werden in den Analyseeinheiten durch blaue Einfärbung des Textes kodiert und mit entsprechendem (DXi) für implizit bzw. (DXe) für explizit gekennzeichnet.</p> <p>Bei nicht eindeutigen Kodierungen müssen zusätzlich Begründungen angefügt werden.</p>	<p>(D2i): „Neues Handels- und Monarchie-System für noch authentischeres Spielerlebnis“⁵⁴</p>

⁵⁴

Ebd.

Table 1: Kodierregeln der inhaltlichen Hauptkategorien Dichte, Versprechen und Kohärenz

Hauptkategorie	Material und Analyseeinheiten	Kodierregeln	Ankerbeispiele
Versprechen	siehe Material und <i>Analyseinheiten</i> der Hauptkategorie Dichte	<p>Notwendige Voraussetzung für die Kodierung eines Versprechens ist ausnahmslos immer mindestens eine vorhandene explizit-kodierte Dichte in den inhaltlich zusammenhängenden Dichten. Wenn es nur implizite Dichten innerhalb einer inhaltlich zusammenhängenden Dichte gibt, so kann es auch kein Versprechen geben.</p> <p>Versprechen werden kodiert entweder in Verbindung mit einem initiiierenden Verb, welches auf ein bestimmtes Spielerlebnis verweist (bspw. „Erleben Sie ...“ oder „Erfahren Sie ...“) oder entsprechenden Verbalsubstantiven (bspw. Spielerlebnis oder Spielerfahrung) in der zugrundegelegten Analyseeinheit.</p> <p>Das initiiierende Verb bzw. Verbalsubstantiv wird immer fett formatiert und rot eingefärbt.</p>	<p>Beispiel Europa Universalis IV:⁵⁵</p> <p>(D1), (V1): „Tauchen Sie mit Europa Universalis IV in über 300 Jahre Weltgeschichte ein und erschaffen Sie sich Ihr eigenes mächtiges Reich.“⁵⁶</p> <p><i>Erklärung: Hier wird ebenfalls ein Versprechen kodiert, da die inhaltlich zusammengehörige Dichte (D1) bereits eine explizite Kodierung vorweist (s. o.) und daher die gesamte inhaltlich zusammenhängende Dichte (D1) als explizit gilt.</i></p>

⁵⁵ Europa Universalis IV, Paradox Interactive, 03/2013 (PC).

⁵⁶ <http://www.amazon.de/Europa-Universalis-IV-Steam-Code/dp/B00CFJ4PVO/>, 02.09.2016.

Table 1: Kodierregeln der inhaltlichen Hauptkategorien Dichte, Versprechen und Kohärenz

Hauptkategorie	Material und Analyseeinheiten	Kodierregeln	Ankerbeispiele
Versprechen		<p>Zudem wird der Textabschnitt rot schattiert, in welchem die Dichte mit dem initiierten Verb bzw. Verbalsubstantiv in Verbindung steht. Die Versprechen werden ebenfalls nummeriert mit (VX), wobei X immer dem X der bereits kodierten Dichte gleicht.</p> <p>Bei nicht eindeutigen Kodierungen müssen zusätzlich Begründungen angefügt werden.</p>	<p>(D1e), (V1): „Es erwarten Sie 250 Nationen, die in der spielbaren Zeitspanne von 1444 bis 1820 auch wirklich existiert haben.“⁵⁷</p> <p>(D2i): „Neues Handels- und Monarchie-System für noch authentischeres Spielerlebnis“⁵⁸</p> <p><i>Erklärung: Hier wird kein Versprechen kodiert, da die Dichte (D2) nur implizite Kodierungen vorweist.</i></p>

57

Ebd.

58

Ebd.

Table 1: Kodierregeln der inhaltlichen Hauptkategorien Dichte, Versprechen und Kohärenz

Hauptkategorie	Material und Analyseeinheiten	Kodierregeln	Ankerbeispiele
Kohärenz	<p>Ausschnitte aus offiziellen Trailern des Spiels, wenn möglich Release und/oder Gameplay-Trailer; <i>Einzelne Sätze</i> der Testberichte (wenn möglich zu der entsprechenden genutzten Hardware-Plattform des zugrundeliegenden Spiels) in einschlägigen Spielzeitschriften bzw. Online-Magazinen (bspw. Gamestar, PC Games etc.)</p>	<p>Innerhalb des für die Kohärenz zugrundegelegten Materials sollen die Analyseeinheiten nach Bezügen zu den bereits kodierten Dichten durchsucht werden. Finden sich in den Trailern bzw. Testberichten Übereinstimmungen mit den bereits kodierten Dichten (DX), sind die jeweiligen inhaltlich zusammengehörigen Dichten und damit möglicherweise einhergehende Versprechen kohärent. Kohärente Dichten und Versprechen sind grün zu schattieren. Die entsprechenden Fundstellen müssen kenntlich gemacht werden (siehe bspw. rechte Spalte). Bei nicht eindeutigen Kodierungen müssen zusätzlich Begründungen angefügt werden.</p>	<p>Beispiel Europa Universalis IV:⁵⁹ (Di), (VI): „Das Spielprinzip aber ist geblieben: Wir sollen als Herrscher über eines von über 250 historischen Reichen unser Volk durch die komplette Neuzeit zum Ruhm führen und über fast 400 Jahre Geschichte schreiben.“⁶⁰ (Die), (VI): „Das Spielprinzip aber ist geblieben: Wir sollen als Herrscher über eines von über 250 historischen Reichen unser Volk durch die komplette Neuzeit zum Ruhm führen und über fast 400 Jahre Geschichte schreiben.“</p>

⁵⁹ Europa Universalis IV, Paradox Interactive, 03/2013 (PC).

⁶⁰ http://www.gamestar.de/spiele/europa-universalis-4/test/europa-universalis_4_48714_3026571.html, 02.09.2016.

Table 1: Kodierregeln der inhaltlichen Hauptkategorien Dichte, Versprechen und Kohärenz

Hauptkategorie	Material und Analyseeinheiten	Kodierregeln	Ankerbeispiele
Kohärenz			<p>[...] Eine Fülle von Ereignissen bringt zusätzlich Würze ins Spiel. Teils sind sie historisch verbrieft: In England streht uns beispielsweise der Rosenkrieg bevor, im (noch zersplitterten) Deutschland entzweit die Reformation die katholische Kirche, in Frankreich lehnt sich das Volk gegen die adeligen Unterdrücker auf.⁶¹</p> <p><u>Begründung:</u> Es ist eine chronologische Reihung von historischen Ereignissen zwischen 1440 und 1820 benannt: Beginnend mit den bevorstehenden Rosenkriegen ab 1455 bis zur Französischen Revolution am Ende des 18. Jahrhunderts.</p>

61

Ebd.

V. Kategoriensystem zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte

Um ein besseres Verständnis für die im Folgenden angeführten Definitionen verschiedener Verarbeitungen von Geschichte in digitalen Spielwelten zu erreichen, werden vier Kategorien zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte zunächst definatorisch gefasst sowie notwendige Bedingungen bei der Kodierung anhand der Hauptkategorien formuliert, um eine Zuordnung von digitalen Spielen zu den Spielkategorien zu ermöglichen. Zusätzlich wird zur Veranschaulichung der Definitionen eine baustilistische Metapher angeführt, da die Spielentwickler als Architekten der historischen Spielwelt durch Dichte, Versprechen und Kohärenz der historischen Verarbeitungen sinnbildlich verschiedene spielweltliche Baustile bzw. -elemente repräsentieren.

Table 2: Kategoriensystem zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte auf Grundlage der Bewerbung

Spiel- kategorie	Inhaltliche Kodierungen			Definition/Bedingungen/Metapher	Beispiele
	D	V	K		
Historisierende digitale Spielwelt	X			Als Grundvoraussetzung muss eine historisierende digitale Spielwelt zumindest eine Entität aus dem Universum des Historischen vorweisen bzw. Bezug zu dieser herstellen. Hierbei können lediglich historische Versatzstücke auftauchen. Es geht vor allem zunächst darum, welche Elemente überhaupt als historisch eingestuft werden – z. B. ein mittelalterliches Fachwerkhaus in einer sonst fiktiven Spielwelt. <u>Norwändige Bedingungen</u> bei der <u>Kodierung</u> : Es muss mindestens eine implizite oder explizite Dichte in der Kodierung vorkommen. <i>Ein moderner Sakralneubau mit Spitzbögen, die als gotische Elemente identifiziert werden können.</i>	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> ⁶²
Pseudohistorische digitale Spielwelt	X	X		Denkbar wäre auch ein Spiel, welches von sich aus behauptet, Entitäten aus dem Universum des Historischen kohärent darzustellen, jedoch dieses bereits bei oberflächlicher Betrachtung nicht vollzieht, da bzgl. der Dichte und des Versprechens keine Kohärenz vorgefunden werden kann. <u>Norwändige Bedingungen</u> bei der <u>Kodierung</u> : Es muss mindestens eine explizite Dichte in der Kodierung vorkommen, die ebenfalls als Versprechen kodiert ist. <i>Ein moderner Sakralbau, der vom Architekten als neogotisch beworben wird, dessen Elemente jedoch kaum als gotisch eingestuft werden können.</i>	<i>Die Sims: Mittelalter</i> ⁶³

⁶² The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Softworks, 11/2011 (PC).

⁶³ Die Sims: Mittelalter, EA Games, 03/2011 (PC).

Tabella 2: Kategoriensystem zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte auf Grundlage der Bewertung

Spiel- kategorie	Inhaltliche Kodierungen			Definition /Bedingungen /Metapher	Beispiele
	D	V	K		
Historisierende digitale Spielwelt	X		X	<p>Der 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.</p> <p><u>N</u>otwendige <u>B</u>edingungen bei der <u>K</u>odierung: Es muss mindestens eine implizite oder explizite Dichte in der Kodierung vorkommen. Alle Dichten müssen Kohärenz aufweisen.</p> <p><i>Ein neogotischer Sakralbau, der eindeutige Bezüge zu Vergangemem kohärent konstruiert, aber nicht von sich aus historische Bezüge verspricht.</i></p>	<i>This War of Mine</i> ⁶⁴

64

This War of Mine, 11 Bit Studios, Deep Silver, 11/2014 (PC).

Table 2: Kategoriensystem zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte auf Grundlage der Bewertung

Spielkategorie	Inhaltliche Kodierungen			Definition/Bedingungen/Metapher	Beispiele
	D	V	K		
Historisierende digitale Spielwelt	X	X	X	<p>Das Spiel versucht Entitäten aus dem Universum des Historischen zu rekonstruieren. Den Spielarchitekten gelingt die Gratwanderung zwischen Dichte und Kohärenz, so dass die historischen Elemente des Spiels untereinander eine kohärente Teilmenge der Spielwelt bilden. Dies bedeutet nicht, dass sämtliche verarbeiteten Entitäten kohärent im Sinne der Historiographie verarbeitet sind. Kontingenz ist zwar erkennbar jedoch auch hier medien- und produktspezifisch beschränkt. Es können bspw. auf Symbol-ebene andere Darstellungsformen verarbeitet werden, die in der Historiographie keine Verwendung finden, oder auch zur Historiographie konträre Verarbeitungen zeigen, die in ihrer Summe zumindest als authentisch einzuschätzen sind. Die Bewertung des Spiels verspricht explizit Historisches zu verarbeiten.</p> <p><u>N</u>otwendige Bedingungen bei der Kodierung: Es muss mindestens eine explizite Dichte in der Kodierung vorkommen, die ebenfalls als Versprechen kodiert ist. Zudem müssen alle expliziten Dichten mit Versprechen Kohärenz aufweisen.</p> <p><i>Rekonstruktion eines gotischen Sakralbaus.</i></p>	<p><i>Age of Empires III</i>⁶⁵; <i>Empire: Total War</i>⁶⁶; <i>Total War</i>⁶⁶; <i>Europa Universalis IV</i>⁶⁷</p>
	X	X	X		

⁶⁵ Age of Empires III, Microsoft, 11/2005 (PC).

⁶⁶ Empire: Total War, Sega, 03/2009 (PC).

⁶⁷ Europa Universalis IV, Paradox Interactive, 03/2013 (PC).

*VI. Beispielkodierung von Empire: Total War*⁶⁸

Um zu veranschaulichen, wie eine Kodierung anhand des Kategoriensystems durchgeführt werden könnte, wird folgend die Beispielkodierung der Produktbeschreibung bei Amazon von *Empire: Total War* offen gelegt.⁶⁹

⁶⁸ Empire: Total War, Sega, 03/2009 (PC).

⁶⁹ Ebd.

Tabellte 3: Beispielkodierung von *Empire: Total War*

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
1	Spielertitel: <i>Total War</i>	(D1i)	„Reich“ bzw. „Imperium“ wie auch der Begriff „Totaler Krieg“ könnten Hinweis auf historische Verarbeitungen sein. Es wird (D1) kodiert, da auch hier, wie bei Nr. 2, kriegerische Handlungen zur Beherrschung der Welt impliziert werden.	Testbericht bei Gamestar.de ⁷⁰ /Launch Trailer ⁷¹ :	Hier direkt Nennung von Begriff Reich, ansonsten analog zu Kohärenz bei Nr. 5.

⁷⁰ [Http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105.html](http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105.html), 02.09.2016.

⁷¹ [G4 Video game Trailers: *Empire: Total War* Launch Trailer (01:58), URL: <http://youtu.be/hOY9nUVA0T8?>=12s, 02.09.2016].

⁷² [Http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105.html](http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105.html), 02.09.2016.

Tabellte 3: Beispielkodierung von Empire: Total War

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
	Spielitel:				
	Produktbeschreibung bei Amazon: ⁷³				
2	Beherrschen Sie die Welt des 18. Jahrhunderts zu Land und zur See!	(D1e), (V1)		„In der Kampagne von Empire: Total War regieren Sie von 1700 bis 1799 eines von elf Völkern, zum Beispiel England oder Preußen.“ ⁷⁴	Hier direkte Nennung des Zeitraums, ansonsten Kohärenz analog zu Nr. 5.

⁷³ [Http://www.amazon.de/Sega-44003-Empire-Total-War/dp/B001F7CZDC](http://www.amazon.de/Sega-44003-Empire-Total-War/dp/B001F7CZDC), 02.09.2016.

⁷⁴ [Http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war/43567/1954105.html](http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war/43567/1954105.html), 02.09.2016.

Tabell 3: Beispieltkoddierung von Empire: Total War

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
3	Im Jahr 1701 verändert die Verbreitung des Schießpulvers die Kriegsführung.	(Die)	Durch die Datumsangabe ist zwar eine explizite Dichte gegeben, jedoch geht hiermit kein Versprechen einher, da nicht direkt auf Spielerlebnisse verwiesen wird, sondern lediglich das Spielsetting vorausgehende Entwicklungen beschrieben werden, die nicht unbedingt in der Spielwelt repräsentiert sind.	Testbericht bei Gamestar.de/Launch Trailer: „Die österreichischen Musketiere bilden Schützenreihen.“ ⁷⁵ s. a. Launch Trailer von 00:12 bis 00:24 ⁷⁶ „So versuchen Sie, möglichst viele Kanonentreffer zu landen, am besten ins empfindliche Heck.“ ⁷⁷ s. a. Launch Trailer von 01:19 bis 01:40 ⁷⁸	

⁷⁵ [Http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105_4.html](http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105_4.html), 02.09.2016.
⁷⁶ [G4 Videogame Trailers: Empire: Total War Launch Trailer (01:58), URL: <http://youtu.be/hOY9nUVA0T8?t=12s>, 02.09.2016, siehe 00:12 – 00:24].

⁷⁷ [Http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105_5.html](http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105_5.html), 02.09.2016.
⁷⁸ [Http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105_5.html](http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105_5.html), 02.09.2016.
⁷⁸ [G4 Videogame Trailers: Empire: Total War Launch Trailer (01:58), URL: <http://youtu.be/hOY9nUVA0T8?t=1m19s>, 02.09.2016, siehe 01:19 – 01:40].

Tabell 3: Beispieltkoddierung von Empire: Total War

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
	Spielitel:			Testbericht bei Gamestar.de/Launch Trailer:	
4	Die Großmächte entsenden ihre schwer bewaffneten Kriegsschiffe auf die Weltmeere, während ihre Armeen zu Land mit Musketen und Geschützen auf den Schlachtfeldern Europas, Amerikas und Indiens um die Vorherrschaft kämpfen.	(DI)	Ebenfalls (DI), da hier nur Raum und Art der kriegerischen Handlungen spezifiziert werden.	„[...] Engländer, Preußen, Franzosen, Spanier, Österreicher und Russen erschossen sich ständig gegenseitig; James Cook umsegelte das Erdenrund; in Fabrikhallen tuckerten die ersten Dampfmaschinen; britische Kolonialheere landeten in Indien, flüchteten aber zugleich aus den frischegebackenen USA; und in Frankreich kullerten Adelsköpfe, bevor dort schließlich ein kleiner Korse an die Macht kam.“ ⁷⁹	Nennung von Beispielen der Großmächte und der entsprechenden Räumlichkeiten; Bezug zu Krieg um Weltmeere und Landbesitz. Durch Erschießen auch inhaltlicher Bezug zu Musketen und Geschützen als technische Neuerung.

79

http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105.html, 02.09.2016.

Tabell 3: Beispielskodierung von Empire: Total War

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
5	Spielertitel: Kommandieren Sie riesige Heere und Schiffsflotten in Echzeit und messen Sie sich in epischen Multiplayer-Kämp- fen mit anderen Spielern.	(Dii), (V1)	Hier ist wiederum Bezug zu (D1) erkennbar, da zu Land und zu Wasser Heere und Flotten kommandiert werden sollen. Hier liegt zwar eine implizite Dichte vor, da die Dichte (D1) jedoch bereits durch die Kodierung von (D1e) bei Nr. 2 explizit ist, gehören auch die in den impliziti- ten Dichten kodierten Versprechen zu (V1).	Testbericht bei Gamestar.de/Launch Trailer: »Schlachten schlagen Sie in Echt- zeit, alternativ lassen Sie sie aus- würfeln, was meist nachvollzieh- bare Ergebnisse liefert. So weit, so bekannt. Allerdings hat Creative Assembly die Spielmechanik kräf- tig umgekrempelt, unter anderem dürfen Sie Seegefechte erstmals selbst befehligen.« ⁸⁰ s. a. Launch Trailer von 00:12 bis 01:40 ⁸¹	

⁸⁰ http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105.html, 02.09.2016.

⁸¹ [G4 Videogame Trailers: Empire: Total War Launch Trailer (01:58), URL: <http://youtu.be/hOY9nUVA0T8?t=12s>, 02.09.2016, siehe 00:12 – 01:40].

Tabell 3: Beispielskodierung von *Empire: Total War*

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
6	Wählen und registrieren Sie eine von zwölf Fraktionen und dehnen Sie Ihr Reich durch geschickte Taktiken auf der Kampagnenkarte aus.	(DII), (VI)	Analog zu Begründung bei Nr. 5.	Testbericht bei Gamestar.de ⁷⁰⁾ Launch Trailer ⁷¹⁾ : „In der Kampagne von <i>Empire: Total War</i> regieren Sie von 1700 bis 1799 eines von elf Völkern, zum Beispiel England oder Preußen.“ ⁸²⁾	Zwar ist die Angabe der Anzahl der wählbaren Reiche/Fraktionen unterschiedlich, dennoch steht die Auswahl und das Regieren des Reiches im Vordergrund. Ansonsten analog zu Kohärenz bei Nr. 1.
7	Spiel komplett in Deutsch.				
8	Internetverbindung zum Aktivieren des Spiels erforderlich!				
9	Online-Registrierung erforderlich!				

⁸²⁾ http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war_43567_1954105.html, 02.09.2016.

VII. Ergebnisse

Die Beispielkodierung der Spiele *Age of Empires III*, *Empire: Total War*, *Europa Universalis IV* zeigt, dass sämtliche in dieser Ausgabe thematisierten Strategiespiele frühneuzeitliche Geschichte als markantes Verkaufsargument verwenden und somit als historische digitale Spielwelt beworben werden.⁸³ Es werden jeweils explizite Zeiträume und Orte genannt, welche der Spielwelt zugrundeliegen sollen. Zwar wird Historisches bei der Bewerbung von *Europa Universalis IV* insofern relativiert, dass sie als Spieler lediglich „ihre eigene Geschichte“ entwerfen, doch erscheint eine derartige Relativierung nichtig, wenn denn bereits zwei Sätze später versprochen wird, dass sie über 300 Jahre Weltgeschichte „nachspielen“ können.⁸⁴ Bei *Age of Empires III* und *Empire: Total War* fehlen derartige Relativierungen gänzlich.⁸⁵ Erstaunlich ist, dass alle drei Spiele offensiv den Aufbau eines eigenen „Reiches“ bzw. „Imperiums“ bewerben, wobei zwar auch teils wirtschaftliche bzw. politische Aspekte eine Rolle spielen, jedoch stets die durch militärische Handlungen forcierte Gebietsausdehnung im Vordergrund steht. So werden bei *Age of Empires III* durch Streitkräfte der Einflussbereich vergrößert, in *Empire: Total War* Schlachten in Echtzeit geschlagen wie auch durch geschicktes Taktieren sein Reich vergrößert und in *Europa Universalis IV* „bedeutende kulturelle und militärische Nationen erneut zum Leben erweckt“.⁸⁶ Es zeigt sich hier ganz eindeutig: Militärgeschichte ist und bleibt ein gewichtiges Verkaufsargument digitaler Spiele.

⁸³ *Age of Empires III*, Microsoft, 11/2005 (PC); *Empire: Total War*, Sega, 03/2009 (PC); *Europa Universalis IV*, Paradox Interactive, 03/2013 (PC).

⁸⁴ Ebd.; <http://www.amazon.de/Europa-Universalis-IV-Steam-Code/dp/B00CFJ4PVO/>, 02.09.2016.

⁸⁵ *Age of Empires III*, Microsoft, 11/2005 (PC); *Empire: Total War*, Sega, 03/2009 (PC).

⁸⁶ Vgl. <http://www.amazon.de/Microsoft-G10-00029-Age-Empires-III/dp/B0007MAR18/>, 13.09.2016; http://www.gamestar.de/spiele/empire-total-war/test/empire_total_war,43567,1954105.html, 02.09.2016; <http://www.amazon.de/Sega-44003-Empire-Total-War/dp/B001F7CZDC>, 02.09.2016; <https://www.amazon.de/Europa-Universalis-IV-Steam-Code/dp/B00CFJ4PVO/>, 02.09.2016.

Alle drei hier untersuchten Spiele bieten sich somit auch im Besonderen für eine kritische geschichtswissenschaftlich akzentuierte Analyse der Spielwelt an. Es ist nunmehr Aufgabe der Geschichtswissenschaft, formulierte Versprechen in der Produktwerbung zu prüfen. Werden die Spieler wirklich in die Zeit der Kolonisierung der neuen Welt „versetzt“, wie es so schön bei *Age of Empires III* heißt?⁸⁷ Oder beherrschen Sie in *Empire: Total War* wirklich „die Welt des 18. Jahrhunderts zu Land und zur See[?]“⁸⁸ Es muss hier Aufgabe der Geschichtswissenschaft sein, auf mögliche Fehlstellen oder fragwürdige historische Darstellungen einerseits hinzuweisen, aber auch zugleich Alternativen vorzuschlagen, wie man Geschichte besser verarbeiten könnte. Kritik allein reicht nicht. Wenn keine Möglichkeiten aufgezeigt werden, es besser zu machen, werden Qualitäten historischer Verarbeitungen in digitalen Spielwelten zukünftig wohl kaum kultiviert.

Klar ist, dass der hier gesetzte Fokus auf die Werbung der Spiele nicht sämtliche Aspekte der Verarbeitung von Geschichte digitaler Spielwelten einfangen kann. Jedoch hilft das Kategoriensystem dabei, verschiedene Versprechen dieser Titel zu identifizieren und den unterschiedlichen Umgang im Ansatz zu kategorisieren. Digitale Spiele, die sich durch ihre Werbung nicht unmittelbar für einen geschichtswissenschaftlich geführten kritischen Diskurs anbieten, schließen sich natürlich nicht für eine kritische Analyse aus. Vielmehr hilft das Kategoriensystem, die Selbstverortung der Spiele auf dem Markt zu erleichtern, was deren Versprechen bzgl. historischer Verarbeitungen angeht. Es ist ganz eindeutig eine andere Qualität, wenn ein historistisches digitales Spiel wie bspw. *This War of Mine* – eine die Zivilgesellschaft fokussierende Überlebenssimulation, welche in einer durch Krieg durchzogenen Stadt spielt – zwar formuliert, dass jenes durch wahre Begebenheiten inspiriert ist, jedoch

⁸⁷ [Http://www.amazon.de/Microsoft-G10-00029-Age-Empires-III/dp/B0007MAR18/](http://www.amazon.de/Microsoft-G10-00029-Age-Empires-III/dp/B0007MAR18/), 04.09.2016.

⁸⁸ *Empire: Total War*, Sega, 03/2009 (PC); <http://www.amazon.de/Sega-44003-Empire-Total-War/dp/B001F7CZDC>, 02.09.2016.

keinerlei explizite Versprechen bzgl. historischer Verarbeitungen nennt.⁸⁹ Wenn hingegen „Entwickler mit dem Anspruch herangehen, die [historische] Realität abzubilden“ ist Kritik natürlich von allergrößter Bedeutung.⁹⁰ Klar ist, dass die hier durchgeführte Analyse der Bewerbung digitaler Spiele nicht ausreichend ist, um sämtliche Aspekte der Bewerbung der Spiele zu rahmen, zumal auch nur die deutschsprachige Bewerbung zu Grunde gelegt wurde. Eine Erweiterung des Analyse-Materials ist zukünftig daher ausgesprochen sinnvoll. Die Aussagekraft und Reichweite einer Kategorisierung von digitalen Spielen ist immer abhängig von den für die Kodierung zugrundegelegten Material und der gewählten Analyseeinheiten. Sollen Aussagen über die inhaltlichen Qualitäten historischer Verarbeitungen in digitalen Spielwelten generiert werden, muss das zugrundeliegende Material der Kohärenzprüfung die Spielwelt selbst sein.⁹¹

VIII. Ausblick

Es geht bei der hier angebahnten Terminologie vor allem darum, populäre Erwartungen an das Historische digitaler Spielwelten anhand

⁸⁹ This War of Mine, 11 Bit Studios, Deep Silver, 11/2014 (PC); <http://store.steam-powered.com/app/282070/?l=german>, 04.09.2016.

⁹⁰ Dennis Gießler, Michael Graf, Geschichte in Spielen, Teil 2 – Spielerisch Geschichte lernen, in: Gamestar 09/2016 (2016), S. 74–81, hier S. 79.

⁹¹ Das hier dargelegte Kategoriensystem ist je nach Erkenntnisinteresse anhand des Analyse-Materials und der Analyseeinheiten für diverse Einsatzmöglichkeiten geeignet. So ließe sich die Bewerbung einzelner Spiele in verschiedenen Ländern vergleichen. Gibt es gar länderspezifisch unterschiedliche Kategorisierungen für dieselben Spiele? Denkbar wäre auch ein Vergleich der Bewerbung von Geschichte anhand verschiedener Spielgenres. Ferner könnte geprüft werden, inwiefern die Nutzer durch die gemachten Versprechen mit bestimmten Erwartungen an die Spielwelt herangehen. Eine erste Analyse der Bewerbung anhand des Kategoriensystems kann dabei helfen, eine entsprechende phänomenologische Operationalisierung vorzubereiten. Einträglich scheint zudem, die hier dargelegte Analyse für die Verwendung digitaler Spiele im Geschichtsunterricht zu nutzen. So könnten die Versprechen der Bewerbung Ausgangspunkt für eine spielweltlich kritische Analyse in historischen Lehrumgebungen sein. Besonders gewinnbringend scheint jedoch, die Bewerbung des Spiels anhand von Dichte und Versprechen herauszuarbeiten und anschließend die Spielwelt auf Kohärenz zu prüfen. Hierbei wäre sinnvoll, eigene Videomitschnitte des Spiels als Analyse-Material für die Kohärenzprüfung zu verwenden.

weniger Kriterien mittels einer kurzfristig anwendbaren Analyse einschätzen zu können. Es wird dadurch ermöglicht, geschichtswissenschaftlich relevante Fragestellungen abzuleiten und gewisse Erwartungen bei den Nutzern zu antizipieren, an denen gerade Historiker derartige digitale Spiele auch messen sollten. Digitale Spiele, die bereits in der Bewerbung keinerlei Kohärenz bei der geschichtlichen Verarbeitung erkennen lassen, wohl aber versprechen, Historisches zu verarbeiten, sind besonders kritisch zu betrachten.

Die Dimension der Dichte gibt erste Informationen darüber, ob überhaupt historische Repräsentationen in der Spielwelt vorhanden sind. Es ist davon auszugehen, dass bei einer Bewerbung mit spielweltlich versprochenen historischen Verarbeitungen Geschichte nicht nur einen marginalen, sondern entscheidenden Teil der Spielwelt ausmacht. Zwar muss stets davon ausgegangen werden, dass populäre digitale Spiele ohnehin keinem historischen Diskurs mit wissenschaftlichem Anspruch genügen wollen, doch ist gerade der geschichtskulturell informierte Historiker zukünftig gefragt, zu entscheiden, ob die gemachten Versprechen hinsichtlich der Darstellung von Geschichte in der Spielwelt kohärent und die ausgemachten Entitäten in der Dichte der Verarbeitung wiederzufinden sind.

Die Versprechen der Bewerbung der hier zugrundegelegten digitalen Spiele könnten unmittelbar als Fragestellungen einer Kulturgeschichte des Militärischen dienen und womöglich auch damit einhergehende geschichtsdidaktisch relevante Aspekte offen legen. Kann bspw. das Versetzen des Spielers in historische Schlachten eine Alteritätserfahrung eines frühneuzeitlichen Kommandeurs anbahnen? Kann das Befehligen digitaler Armeen taktisches Verständnis der Spieler befördern oder gar getroffene Entscheidungen historischer Schlachten nachvollziehbar machen?⁹² Fraglich ist dabei stets, ob es zentrale Fehlstellen entsprechender Verarbeitungen digitaler Spielwelten gibt und

⁹² Vgl. den Beitrag von Stefan Droste in diesem Band.

ob überhaupt kulturgeschichtliche Aspekte dabei eine Rolle spielen.⁹³ Besonders interessant erscheint zudem die Tatsache, dass sämtliche hier untersuchten militärisch orientierten Strategiespiele der Erscheinungsjahre 2003 bis 2013 die gemeinsame Konstante der Verwendung der Begriffe „Reich“ bzw. „Imperium“ als zentral erstrebenswerte Spielziele aufweisen. Fragwürdig ist das allemal. So ist zu prüfen, ob die eigene „Reichsausdehnung“ in der Spielwelt auch Auswirkungen auf das kulturgeschichtlich akzentuierte Leben der Betroffenen hat und wie ebjenese spielweltlich repräsentiert werden.⁹⁴

Das Kategoriensystem bietet somit anhand der theoriegeleitet gewählten Hauptkategorien ein vielseitiges Analyseinstrument. Besonderer Wert wurde darauf gelegt, möglichst transparent das Vorgehen einer solchen Analyse zu dokumentieren. Ebenjenes erstmalig formulierte Kategoriensystem ist bei weitem noch nicht als fertig anzusehen. Erst die Analyse einer Vielzahl von digitalen Spielen mit verschiedenen thematischen Ausrichtungen durch verschiedene Kodierer kann dafür sorgen, dass das Kategoriensystem induktiv geschärft wird.⁹⁵ Ich hoffe, mit diesem Beitrag eine Vielzahl von Studierenden und Forschenden zu ermutigen, dabei zu helfen, das Kategoriensystem zu verbessern und eigene Forschungsschwerpunkte wie auch -ideen damit zu verfolgen.

⁹³ Vgl. den Beitrag von Oliver Struck in diesem Band.

⁹⁴ Vgl. den Beitrag von Mahshid Mayar in diesem Band.

⁹⁵ Eine Prüfung der Intercoder-Reliabilität mit Krippendorff's Alpha wäre zukünftig wünschenswert. Bei der hier dokumentierten Analyse mit zwei Kodierern und Ausdifferenzierung der Hauptkategorien ist eine derartige Prüfung noch nicht möglich gewesen, da sämtliche Kodierungen zwar zunächst unabhängig voneinander kodiert, jedoch im Anschluss diskursiv kritisiert wurden, um die Kodierregeln und Definitionen der Hauptkategorien zu schärfen. Die abermalige Wiederholung der Kodierung anhand neu formulierter Kodierregeln schloss letztendlich eine Reliabilitätsprüfung aus.

Stefan Droste

After Action Reports –
Zur Narrativierung des Strategiespielens

I. Einleitung

„Computerspiele [...] sind keine abgeschlossenen Artefakte. Sie sind flüchtige Medien, deren Wesen sich erst im Akt der Benutzung vollständig erschließt. Methodisch bedeutet dies, dass eine Analyse des Computerspielens weitere Medien der Aufzeichnung erfordert, um ephemere Nutzerhandlungen in analysierbare Protokolle zu überführen.“¹

In der kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen tritt immer wieder ein zentrales methodologisches Problem zu Tage: die dem Medium eigene Einzigartigkeit des individuellen Spielerlebnisses. Diese Subjektivität mag einen besonderen Reiz des Spielens ausmachen, wirft aber für die Forschung nicht unerhebliche Probleme auf: Wie kann das Erlebnis der stets unterschiedlich ablaufenden Spielsitzungen wissenschaftlich erfasst oder ausgewertet werden? Und wie kann im Speziellen im Hinblick auf historisierende Digitale Spiele Einblick in die Geschichtswahrnehmung der Spielerinnen und Spielern erhalten werden?²

Besondere Brisanz erhalten diese Fragen, wenn die digitale Repräsentation des frühneuzeitlichen Krieges als Untersuchungsgegenstand

¹ Pablo Abend, Benjamin Beil, Editor-Games. Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies, in: Benjamin Beil u. a. (Hrsg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld 2014, S. 27–61, hier S. 53.

² Vgl. Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling, Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo, in: Dies. (Hrsg.), *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014, S. 11–24, hier S. 23 f. Von Kerschbaumer und Winnerling wird hier auch der Begriff der Historisierenden Videospiele bzw. Digitalen Spiele für „Videospiele, die historische Inhalte verarbeiten“ übernommen. Ebd., S. 14.

ausgewählt wird. Denn der überwiegende Teil der entsprechenden Titel fallen ins Genre der Strategiespiele, welche die spielende Person meist in eine gottgleiche Entscheidungsposition über ganze Länder und Armeen versetzen. Stringente und leicht zu untersuchende Narrative treten dabei oft umso mehr in den Hintergrund.³

Aufbauend auf der von Espen Aarseth aufgestellten Dreiteilung des Spiels in Regeln, semiotisches System und Gameplay muss daher die Bedeutung des aktiven Spielprozesses zur Beantwortung dieser Fragestellungen hervorgehoben werden: „Historische Thematisierungen in Computerspielen werden mit Hilfe des semiotischen Systems realisiert, aber nur in der Anwendung dieses Systems auf die Regeln durch Gameplay entsteht so etwas wie eine historische Sinnstiftung durch den geschichtsbewussten Anwender.“⁴

Wenn sich eine Analyse also nicht allein auf die mathematischen Programmdateien (Regeln) oder die vorprogrammierte Spielwelt (semiotisches System) beschränken, sondern Aussagen über das konkrete Spielerlebnis (Gameplay) treffen will, führt kein Weg daran vorbei, die Spielenden selbst zu Wort kommen zu lassen.

Für den vorliegenden Beitrag werden daher von NutzerInnen selbst produzierte und in Internetforen publizierte *After Action Reports* (AARs) zu dem Spiel *Empire: Total War* (ETW) als beispielhafte Quellenbasis herangezogen.⁵ Es handelt sich bei ETW wohl um das noch immer populärste Strategiespiel mit militärischem Setting in der Frü-

³ Vgl. Angela Schwarz, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. Geschichte in Computerspielen, in: Barbara Korte, Sylvia Paletschek (Hrsg.), *History goes pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009, S. 313–340, hier S. 323.

⁴ Simon Maria Hassemer, *Screening the game - screening the play. Zur videografischen Analyse von Videospiele*, in: Kerschbaumer, Winnerling (Hrsg.), *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen* (wie Anm. 2), S. 55–70, hier S. 60 f. Zum zugrundeliegenden Modell Aarseths vgl. Espen Aarseth (21. Mai 2004), *Genre Trouble*. Online verfügbar unter <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>, 01.09.2016.

⁵ Creative Assembly/SEGA, *Empire: Total War* (Windows), 2009.

hen Neuzeit. Darin wird die eigene Fraktion sowohl auf strategischer als auch auf taktischer Ebene gesteuert. Auf der Weltkarte müssen Gelder erwirtschaftet, Bündnisse geschlossen und nicht zuletzt Armeen und Flotten aufgestellt und verschoben werden. Bei einem Zusammentreffen mit feindlichen Truppen schaltet das Spiel auf eine Ansicht des konkreten Schlachtfelds, wo die jeweiligen Einheiten befehligt werden müssen, um die feindliche Armee zu schlagen. Der spielerische Fokus von *ETW* liegt deutlich auf diesen bis hinunter zum einzelnen Soldaten modellierten Echtzeitschlachten, denen sich die anderen Spielelemente unterordnen. Der Zeitrahmen des Spiels ist auf das 18. Jahrhundert beschränkt und die Feldzüge finden auf den in dieser Ära relevanten Kriegsschauplätze Europa, Nordamerika/Karibik und Indien zwischen den dort involvierten Großmächten statt.

Im Folgenden wird der Blick sehr nah auf die Quellen gerichtet bleiben, um die kreativen Sinnstiftungsprozessen bei historisierenden Strategiespielen wie *ETW* erschließen zu können. In einem ersten Schritt wird das Genre AAR kurz vorgestellt (I.). Danach werden die inhaltlichen Erzählmuster der AARs beleuchtet. Besonderes Augenmerk wird auf das Zusammenspiel von Mensch und Maschine bei der Schaffung von Narrativen zur frühneuzeitlichen Kriegsführung gelegt (II.). Anschließend werden das Selbstverständnis der Akteure als AAR-Autoren sowie das Verständnis für den Umgang mit Spiel und Geschichte thematisiert (III.).

II. Das Genre AAR

Hinter dem Begriff der *After Action Reports* (manchmal auch *After Action Reviews*) verbergen sich in der Rückschau angefertigte, detaillierte Berichte und Analysen zu vergangenen Spielsitzungen, die in der Regel über die für das jeweilige Spiel einschlägige Internetforen mit der dortigen Community geteilt werden. Das Popkultur-Wiki *tvtropes.org* benennt AARs als „[a] prevalent form of fan literature

often associated with turn-based and real-time strategy games“.⁶ Ihren Ursprung hat diese Textgattung passenderweise im US-Militär, wo die Auswertung vorangegangener Einsätze als Werkzeug zur Führungsausbildung junger Offiziere entwickelt wurden. Im Kontext sogenannter militärisch-simulationistischer *War Games* adaptierten StrategiespielerInnen das Format schließlich zur literarischen Verarbeitung ihrer digitalen Manöver.

AARs, verstanden als ein Genre „populärer Geschichtsrepräsentation“ bzw. -rezeption, tauchen in bisherigen Untersuchungen zur narrativen Dimension von Digitalen Spielen höchstens am Rande auf.⁷ Sie stellen allerdings eine nicht zu unterschätzende Möglichkeit dar, die Spielenden mit einzubeziehen, ohne auf umfangreiche quantitative Erhebungen zurückgreifen zu müssen:

„At this point, two other kinds of game paratext need to be considered: similar in nature, the After Action Report and the Let’s Play have not received as much scholarly attention yet. It could be argued that a close reading of these forms will be of major importance to the establishment of a framework for analysing the video game narrative.“⁸

⁶ <http://vtvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AfterActionReport>, 01.09.2016.

⁷ Zum Genre-Begriff vgl. Barbara Korte, Sylvia Paletschek, *Geschichte in populären Medien und Genres. Vom Historischen Roman zum Computerspiel*, in: Korte, Paletschek (Hrsg.), *History goes pop* (wie Anm. 3), S. 9–60, hier S. 13–17. Heiko Brendel identifiziert ebenfalls am Beispiel historisierender Strategiespiele AARs zusammen mit sogenannten ‚Hands Off‘-Partien, in denen der Computer dabei beobachtet wird, wie er gegen sich selbst antritt, als spezifischen Modus des Spielens, der sich durch „die Freude am Imaginieren kontrafaktischer Geschehnisse“ auszeichnet: Heiko Brendel, *Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspass? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive*, in: Angela Schwarz (Hrsg.), *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“*. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster, u. a. 2010, S. 95–122, hier S. 111.

⁸ Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books*, Basingstoke, u. a. 2015, S. 110. Zu den Möglichkeiten und Grenzen des Let’s Plays, also der Videoaufzeichnung von Spielen für ein Publikum, als Quellenmaterial vgl. Hassemer, *Screening the game – screening the play* (wie Anm. 4).

Dieses Zitat von Souvik Mukherjee stammt aus seinem Buch mit dem zunächst irritierenden Untertitel *Reading Games and Playing Books*. Und dieselbe Irritation einer Verschiebung der für das Medium essentiellen Praktik haftet zunächst auch den AARs an: Nicht das Digitale Spiel selbst steht mehr im Fokus der Aufmerksamkeit, sondern der Bericht über den erlebten und gedeuteten Spielvorgang. Das aus Regeln und semiotischem System in der Interaktion hergestellte Gameplay wird damit selbst abstrahiert und zur Basis einer weiteren narrativen Ebene gemacht, die ihre kreativen Impulse aus der Kontingenz des Spielverlaufs zieht.

Als Anlaufstellen für AARs des als Untersuchungsgegenstand ausgewählten *ETW* dient die Webseite *Total War Center*.⁹ In den bis dato noch immer aktiven Unterforen finden sich zurzeit fast 500 Threads mit durchschnittlich 20 Beiträgen fürs *ETW*, wobei für gewöhnlich jeder Thread für ein AAR steht. Auch die anderen Teile der Reihen weisen entsprechende Zahlen auf: So existieren etwa für den im Mittelalter angesiedelten Vorgänger von *ETW*, *Medieval II: Total War* bis dato jeweils weit über 1000 AAR-Threads.¹⁰ Auffällig ist zudem die Langlebigkeit, die Spiele innerhalb des Mediums der AARs besitzen. Auch im Falle von älteren Spielen (z. B. *Rome: Total War*, 2004)¹¹ sind die Foren noch immer aktiv und produzieren neue AARs oder werden gelesen und kommentiert. Die Gründe hierfür liegen in der zum Teil jahrelangen Laufzeit eines AARs, dessen Spielstand sich über den ‚Generationswechsel‘ der Serie selbst hinweg fortsetzt, aber auch in der steten Aktualisierung des Spiels durch inoffizielle Modifizierungen, sogenannten *Mods*.

⁹ [Http://www.twcenter.net/](http://www.twcenter.net/), 01.09.2016.

¹⁰ Creative Assembly/SEGA, *Medieval 2: Total War* (Windows, MacOS, Linux), 2006. Diese Zahlen spiegeln erneut nur die Gesamtmenge begonnener AARs wieder. Ob und wie viele davon über die Planungsphase hinauskommen oder gar abgeschlossen werden, ist fraglich. Im Folgenden konzentriere ich mich auf die Beispiele, die eine angemessene Menge an Material hervorgebracht haben.

¹¹ Creative Assembly/Activision, *Rome: Total War* (Windows), 2004.

Mods sind von den NutzerInnen selbst programmierte Veränderungen an einem Spiel, die üblicherweise kostenlos innerhalb der Spielergemeinschaft verbreitet werden. Mods umfassen verschiedenste Größenordnungen der Veränderung, von fast unmerklichen Detailveränderungen bis hin zu umfassenden *total conversions*, die praktisch ein neues Spiel bieten. Mods erlauben es der Gemeinschaft, ihr Spiel innerhalb der technischen Möglichkeiten nach ihren Wünschen umzugestalten. Zwischen Modding und AARs zeigt sich hier ein Konnex der Aneignungen von Digitalen Spielen, die

„die Grenzen zwischen den Akteuren verschwimmen lassen. Einerseits entstehen sie aus der aktiven Auseinandersetzung mit bestehenden Spielinhalten, andererseits entsteht durch Veränderung und Ergänzung neuer Content, der wiederum von anderen Nutzern verwendet und kollaborativ weiterentwickelt wird.“¹²

Die Modding-Szene ist als Ausdruck einer neuen Medienkultur des digitalen Zeitalters identifiziert worden, in der den (eben nicht mehr nur) Konsumenten immer mehr Möglichkeiten zur aktiven Teilhabe an den Medieninhalten geboten werden.¹³ In derselben Weise lassen sich auch AARs als Teil einer partizipativen Spielkultur verstehen. Für das Beispiel militärischer Strategiespiele bedeutet das hier, dass sich die Spielenden die darin präsentierten Darstellungen frühneuzeitlicher Kriegsführung zu eigen machen und innerhalb des eigenen AARs den jeweiligen Bedürfnissen und Vorstellungen entsprechend anpassen und fortführen. Die daraus entstehenden Paratexte bleiben immer auf das Spiel selbst bezogen, gehen aber zugleich darüber hinaus und erlauben es den Autoren, den medialen Inhalten ihre eigenen Narrative, Deutungen und Aussagen hinzuzufügen.¹⁴ Was sagen also

¹² Lutz Schröder, Modding als Indikator für die kreative und kritische Auseinandersetzung von Fans mit Historienspielen, in: Kerschbaumer, Winnerling (Hrsg.), *Postmoderne Visionen des Vor-Modernen* (wie Anm. 2), S. 141–157, hier, S. 143. Vgl. Abend, Beil, *Editor-Games* (wie Anm. 1), S. 33–35.

¹⁴ Zum Begriff des Paratexts vgl. Gérard Genette, *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*, Frankfurt/M. 2001.

die AARs über die historisierende Praxis der Spielenden in ihrer militärischen Spielwelt aus?

III. Erzählmuster

Um aus der sich stetig vergrößernden Anzahl AARs zu *ETW* einige möglichst aussagekräftige Beispiele herauszufiltern, habe ich mich an der Bewertung der Spielergemeinschaft orientiert. Dazu habe ich zum einen die Beitrags- und Zugriffszahlen der jeweiligen Threads herangezogen. Zum anderen verfügt das *Total War Center* über einige selbstverwaltete Wettbewerbe, Auszeichnungen und Rezensionsorgane, an deren Urteil ich mich zum Einstieg orientieren konnte.¹⁵

1. For King and Country

Das erste Beispiel ist der AAR *For King and Country* des Users *Inept-Comdr*.¹⁶ Hierbei handelt es sich um einen Bericht über eine Partie, in der auf Seiten Großbritanniens das Spielziel der „Weltherrschaft“ (*world domination*) angestrebt wird. „For King and Country“ wurde bei dem jährlich von der Community vergebenen *Writer's Study Yearly Awards* sowohl 2014 als auch 2015 als der Beitrag mit den besten Schlachtenbeschreibungen ausgezeichnet. Außerdem wurde der Beitrag als AAR des Monats Oktober 2013 gekürt (*MAARC XLVII*).¹⁷

¹⁵ Hinzu kommt, dass die in Frage kommenden AARs zeitlich nicht zu weit zurück liegen dürfen, da innerhalb der Forenbeiträge eingebettete Screenshots oder Videos oft nur für begrenzte Zeit zugänglich sind.

¹⁶ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015), 01.09.2016. Der AAR wurde am 12.10.2013 begonnen und erhielt am 10.11.2015 seine zu diesem Zeitpunkt letzte Aktualisierung. Für die Partie wurde der populäre *DarthMod* genutzt, mit dem ein realistischeres und herausfordernderes Spielerlebnis erreicht werden soll. Vgl. <http://www.moddb.com/mods/darthmod-empire>, 01.09.2016.

¹⁷ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?686296-Writers-Study-Yearly-Awards-2014-Results!>, 01.09.2016; <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?722272-Writers-Study-Yearly-Awards-2015-Results!!!!!!>, 01.09.2016; <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?338588-The-Writers-Study-Hall-of-Fame#P3>, 01.09.2016.

Eingangs listet der Autor die Regeln auf, nach denen er die anstehende Partie bestreiten wird. Dabei nimmt er auf die Spieleinstellungen Bezug, aber auch selbst auferlegte „Hausregeln“. Diese lauten etwa: „Battles will be fought according to the personalities chosen for the commanding officers.“ Oder: „New units must be raised in Europe unless they are special ones such as sepoy or native American troops.“¹⁸ Das Spiel selbst sieht solche Einschränkungen nicht vor, für den Spielenden stellen diese zusätzlichen räumlichen und personellen Herausforderungen aber offenbar essentielle Elemente für seine Geschichte des frühneuzeitlichen Krieges dar. Hier zeigt sich eine erste Aushandlung zwischen Spielendem und Spiel darum, wer zu welchem Umfang Einfluss auf den Handlungsrahmen nehmen darf.

Diese nicht immer gleichberechtigte Teilung der Erzählrechte setzt sich auch in der Beschreibung der laufenden Partie fort. Für den Fall der im Spieljahr 1703 stattfindenden Schlacht von Niagara zwischen Briten und Irokesen liest sich der Höhepunkt des Gefechts etwa wie folgt:

*„The Iroquois cavalry had been dealt with, but the fight was far from over. While the last of the defeated lancers fled, a large mass of native warriors spilled out over the field. Armed with axes, bows and muskets, they launched a vicious attack. Thousands of arrows fell on the British, piercing their red uniforms, as the soldiers fought back against the fearsome [sic] enemy. All along the line, the Iroquois closed in, turning the battle into a bloody brawl. Bayonets met axe blades as the two sides engaged in hand-to-hand combat.“*¹⁹

¹⁸ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015&p=13314435&viewfull=1#post13314435](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015&p=13314435&viewfull=1#post13314435), 01.09.2016.

¹⁹ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-%28Great-Britain-AAR%29-Updated-November-10-2015&p=13350962#post13350962](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-%28Great-Britain-AAR%29-Updated-November-10-2015&p=13350962#post13350962), 01.09.2016. Dass die Existenz von Kavallerieeinheiten auf Seiten der Irokesen keineswegs den historischen Gegebenheiten entspricht, wird im Rahmen des AARs nicht hinterfragt. In ETW sind berittene Truppen aus Gründen der Spielbalance auch für diese Fraktion implementiert worden und der AAR übernimmt dieses Spielelement problemlos. Die im Spiel dargestellten Lanzenreiter



Abb. 1: „Irokesische Lanzenreiter im Kampf mit Rotröcken.“ Quelle: [http://www.tucenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015&p=13350962&viewfull=1#post13350962](http://www.tucenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015&p=13350962&viewfull=1#post13350962), 22.02.2017.

Die Beschreibungen werden durch dramatische Screenshots aus dem Spielgeschehen illustriert (Abb. 1). Aus den Bildern sind das Spielinterface sowie alle weiteren Anzeigen entfernt worden, sodass ein vermeintlich unverstellter Eindruck der Spielwelt mit den in ihr kämpfenden Figuren entsteht. In den Darstellungen liegt der Fokus auf den britischen Truppen und ein Großteil der Bilder zeigt die Figuren des Autors in verschiedenen Situationen der Schlacht. Die zu Grunde liegenden Eingaben und Spielmechaniken bleiben unsichtbar. Auf diese Weise wird die Beteiligung des Programms an den dargestellten Szenen so weit wie möglich verschleiert.

Gleichzeitig reflektiert die Handlung des AAR aber ganz essentiell die durch das Spiel vorgegebenen Bedingungen. Schließlich werden Abfolge und Ablauf der Schlachten und Kampagnen maßgeblich durch die Aktionen der KI sowie der automatisch ablaufenden Berechnung der Kampfwerte der beteiligten Einheiten bestimmt. Der Autor folgt der sich durch den Spielverlauf ergebenden Dramaturgie und gestaltet kreativ aus, was ihm als besonders bemerkenswert erscheint. So erhält etwa eine Einheit Pikeniere trotz ihrer deutlich unterlegenen Spielwerte gegenüber ‚modernerer‘ Einheiten durch den Verlauf der Partie eine eigene Identität. Sie hatten sich 1702 bei der Zweiten Be-

und berittenen Gewehrscützen sind auch Äußerlich eher an Indianer der Great Plains angelehnt, als an die Ureinwohner des waldreichen amerikanischen Nordostens. http://wiki.totalwar.com/w/Lancers_%28ETW-WC_unit%29, 01.09.2016.

lagerung von Satara gegen die Truppen des indischen Marathenbundes ausgezeichnet:

„After the conclusion of the siege, the soldiers of the 1st Pike, having led the final counterattack, became affectionately known as ‚The Sticks‘. This was a reference to a comment by John Churchill, who had complained about being sent sticks instead of muskets when the pike regiments first arrived in India.“²⁰

Der eigentlich austauschbaren und nur durch ihre Nummerierung unterscheidbaren Einheit wird durch den unvorhersehbaren Verlauf des Spiels herausgehobene Bedeutung verliehen (Abb. 2). Anschließend wird die Einheit vom Autor durch zusätzliche fiktive Bezüge als eigenständiger Akteur definiert in einer Liste von „Veteran Units“ verewigt.



Abb. 2: „Die ‚Sticks‘ wenden den Verlauf der Schlacht.“ Quelle: [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-\(Great-Britain-AAR\)-Updated-November-10-2015&p=13330295&viewfull=1#post13330295](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?625366-For-King-and-Country-(Great-Britain-AAR)-Updated-November-10-2015&p=13330295&viewfull=1#post13330295), 22.02.2017.

In dem durch das Wechselspiel von Programminput und Spielernarration entstehenden AAR wird oft, wie das Zitat aus der Schlacht von Niagara exemplifiziert, das klassische Topos standhafter Rottröcke

²⁰ [Http://www.twcenter.net](http://www.twcenter.net), For-King-and-Country, 13314435 (wie Anm. 19). John Churchill (1650–1722), englischer Heerführer und erster Duke of Marlborough, war von 1701 bis 1711 Oberbefehlshaber der englischen Truppen. Sein abfälliger Kommentar über sein Pikenierregiment ist allerdings ebenso fiktiv wie sein siegreicher Feldzug in Indien, sein Sieg über die Franzosen in der Schlacht von Philadelphia 1708 oder sein Dahinscheiden durch ein Fieber 1716 während eines Marsches durch Mexiko. Hier drückt der Spielverlauf der virtuellen Version des John Churchill den Stempel auf.

reproduziert, die stereotyp heranstürmenden Horden standhalten müssen. Dies trifft besonders bei Gefechten gegen nicht-europäische Gegner aus Indien oder Amerika zu. Ob vom Autor absichtlich oder unabsichtlich als Stilmittel einer britisch-kolonialen Perspektive eingesetzt; die LeserInnen reagieren entsprechend darauf. Zur Begründung der Auszeichnung zur besten Schlachtenbeschreibung für diesen AAR stellt der Laudator zu dieser Problematik fest: „Sometimes I find myself rooting for colonialism then I remember actually how horrible it was“.²¹

Aber auch diese Grundstimmung kann zumindest teilweise auf das Spiel zurückgeführt werden. Insbesondere auf höheren Schwierigkeitsgraden, wie sie in diesem AAR gezeigt werden, werden SpielerInnen in *ETW* mit überproportional vielen und zunehmend aggressiven feindlichen Truppen konfrontiert. Auf diese Weise soll trotz der begrenzten Möglichkeiten der KI eine Herausforderung geboten werden. Dies hat den Effekt, dass der Spielende oft beinahe schon organisch in die Situation ‚heroischer‘ Verteidigungsschlachten versetzt wird. Erfahrene SpielerInnen, die die Schwachstellen der KI kennen, können dennoch in allen außer den aussichtslosesten Situationen recht zuverlässig Siege davontragen. Das auf diese Weise entstehende Erfolgsnarrativ hin zum Erreichen des Spielziels ermöglicht zum einen den Fortlauf des AAR, zum anderen drängt es aber auch zur Überhöhung der eigenen Fraktion.²²

²¹ [Http://www.twcenter.net](http://www.twcenter.net) 2015 (wie Anm. 17), 01.09.2016.

²² Tatsächlich erhöht der Autor sogar nach einiger Zeit den Schwierigkeitsgrad der Taktikschlachten, als sich eine anscheinend unerwünschte Serie mühevoller Siege eingestellt hat. Zuvor hatte er bereits durch eine Modifizierung Festungen und Belagerungen entfernt, in denen die künstliche Intelligenz von *ETW* oft sehr erratisch handelt. Die auf diese Stärkungen des Computergegners hin zunächst wieder häufiger werdenden Niederlagen des Spielers liefern dann neues erzählerisches Potential durch die Entstehung eines kritischen Wendepunkts innerhalb des virtuellen Weltmachtstrebens. Der im Gegenzug entstehende, entschieden ahistorische Mangel an Belagerungsschlachten wird im Rahmen des AAR nicht entsprechend reflektiert.

2. *Alles Erdreich ist Österreich Untertan*

Der Titel des zweiten beispielhaft herausgegriffenen AARs deutet zunächst auf eine ganz ähnliche Ausrichtung hin: Hinter dem Kürzel *A.E.I.O.U.* verbirgt sich das Motto des Hauses Habsburg, vom Autor *theSilentKiller* in diesem Fall mit „Alles Erdreich ist Österreich Untertan“ aufgelöst.²³ Mit der Wahl zum AAR des Monats Mai 2016 ist *A.E.I.O.U.* der bis dato jüngste Beitrag zu *ETW*, der diese Auszeichnung erhielt. Zur Begründung werden die „vivid descriptions, exciting battles and immersive images“ dieses AARs hervorgehoben.²⁴ Dennoch erwartet LeserInnen hier keine Geschichte vom Aufstieg des österreichischen Herrscherhauses.

Zwar richtet sich der Autor in der Abfolge der Ereignisse nach dem Verlauf seiner Spielpartie, doch als Fokus der Erzählung wird ein fiktiver Soldat namens Matthias Marterstein präsentiert, ein Bauernsohn aus der Steiermark. Dieser findet sich in der vom Spieler gesteuerten österreichischen Armee wieder und erlebt den Alltag des Krieges zwischen den europäischen Großmächten. Da der Autor für seine Partie den Mod *Colonialism 1600 AD* nutzt, wird das Spielgeschehen vom frühen 18. ins frühe 17. Jahrhundert verlegt.²⁵ Diese historisierende Transformation betrifft in erster Linie Bewaffnung und Uniformierung der zum Einsatz kommenden Einheiten – dass weiterhin Kaiserin Maria Theresia als Oberhaupt Österreichs benannt wird, scheint an dieser Stelle nicht weiter zu stören.²⁶ Der AAR rückt

²³ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U>, 01.09.2016.

²⁴ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?733503-MARC-LXIV-Results-Thread>, 01.09.2016. Dabei tut es der Bewertung offenbar keinen Abbruch, dass Englisch nicht die Muttersprache des Autors ist.

²⁵ <http://www.moddb.com/mods/colonialism-1600ad-work-in-progress>, 01.09.2016. Zum Anliegen des Mods heißt es: „[It] aims to recreate the atmosphere of 17th century colonialism by the European Empires. It will refresh the the game of ETW by presenting some new ideas.“ <http://www.moddb.com/mods/colonialism-1600ad-work-in-progress/articles>, 01.09.2016.

²⁶ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14803243&viewfull=1#post14803243>, 01.09.2016.

das imaginierte Schicksal und die Eindrücke des einzelnen Soldaten in den Mittelpunkt der Erzählung und gibt LeserInnen innerhalb der gesichtslosen Masse virtueller Spielfiguren eine Identifikationsfigur:

„The regiment reformed on top of a small ridge. After Matthias reached his position in the third row he could see that one of the Austrian heavy pikemen units blocked the path of the pikeman. Screams and the sound of clashing steel filled the air. Terrified Matthias watched the gory struggle in middle of a thin smoke cloud only thirty meters away of him.“²⁷

Der Autor erweitert den Rahmen der Geschehnisse auf das, was zwischen den Schlachten auf persönlicher Ebene geschieht, wenn die Spielperspektive eigentlich bereits wieder zurück auf der strategischen Überblickskarte liegt. Nachdem der Protagonist Matthias in der ersten Schlacht verwundet wurde, erwacht er im Feldlazarett, wo es zu einem glücklichen Wiedersehen mit seiner Frau kommt. Das Feldlazarett – ein in *ETW* so nicht enthaltenes Element – befindet sich bei der Warschau belagernden österreichischen Armee: dem Schauplatz des nächsten Gefechts des Spielers.²⁸ In solchen Zwischenszenen entwickelt der Autor die Figur des Matthias Marterstein vom Spielverlauf weitgehend emanzipiert weiter.

Mit dem Fortschreiten des AARs verlangt der Spielverlauf aber rasch danach, zusätzliche Charaktere in die Erzählung einzuführen. Schließlich kann der Soldat Marterstein nicht glaubwürdig an allen Schauplätzen der Kampagne anwesend sein. So wird die Vernichtung der eigenen Seestreitkräfte durch eine überlegene KI-Flotte in die Geschichte des überlebenden Steuerannes Fabriccio Fragoni umgemünzt, der später selbst als rachedurstiger Admiral die vom Autor neu aufgestellte österreichische Marine befehlen wird:

²⁷ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finish-ed&s=036eb11d366a545c2e31a41d2ace0713&p=14804927&viewfull=1#post14804927](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finish-ed&s=036eb11d366a545c2e31a41d2ace0713&p=14804927&viewfull=1#post14804927), 01.09.2016.

²⁸ <Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14807189&viewfull=1#post14807189>, 01.09.2016.

„Fabricco managed to flee with the small long-boat. In the distant he saw his captain's - his mentors ship sinking. He struggled with holding back his tears while he watched the ‚Altezza‘ disappearing in the dark blue sea. The same sea which took many of his friend. But he could not allow to show any weakness in front of the crew. He would definitely save them.“²⁹

An anderer Stelle werden LeserInnen die strategische Lage des Reiches disputierenden Minister präsentiert, wenn in der Spielpartie harte Friedensverhandlungen und ein Staatsbankrott bewältigt werden müssen.³⁰ Auf diese Weise entsteht mit der Zeit ein ganzes Ensemble fiktiver Charaktere, deren eigene Geschichten im Wechselspiel mit der durch den Verlauf der Partie vorgegebenen Rahmensituation entwickelt werden.

Auch in diesem AAR dienen meist Screenshots mit vollständig entferntem Interface dazu, die Handlung zu illustrieren. Der Autor geht aber noch einen Schritt weiter und versieht manche der Screenshots zum Teil mit Filtern eines Bildbearbeitungsprogrammes, um ihnen das Aussehen von Ölgemälden oder Skizzen zu geben. Innerhalb des AARs werden diese dann als zeitgenössische Bildquellen imaginiert, was dem Bericht eine weitere historisierende Ebene verleiht: „In this battle fought the later famous painter Zenobrio Tagnoni, a Italian mercenary on the Austrian side. [...] It's assumed [sic] that many paintings were done after the battle for Serbia“ (Abb. 3).³¹ Weitere eingebettete Karten, Flugblätter und Abbildungen – sowohl vom Autor selbst erstellte, als auch reale zeitgenössische – unterstreichen das zum Ausdruck kommende Vergnügen am Spiel mit der Faktizität.

²⁹ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14829533&viewfull=1#post14829533>, 01.09.2016; <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14929983&viewfull=1#post14929983>, 01.09.2016.

³⁰ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=14849851&viewfull=1#post14849851>, 01.09.2016.

³¹ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finished&p=14811974&viewfull=1#post14811974>, 01.09.2016.



Abb. 3: „Angebliches Schlachtengemälde des Zenobrio Tagnoni.“ Quelle: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U-Finished&p=14811974&viewfull=1#post14811974>, 22.02.2017.

Im Laufe des AAR werden daher immer mehr historische Bezüge eingeflochten, insbesondere zur Geschichte des 30-jährigen Krieges. Bekannte Figuren wie Johann von Tilly und Albrecht von Wallenstein treten auf. Schließlich ist der Protagonist Matthias, inzwischen Hauptmann der Leibgarde Wallensteins, sogar persönlich am tödlichen Attentat auf den Feldherren beteiligt:

„Wallenstein stood next to the window, almost unable to speak, but managed to grate frenziedd [sic]: ‚What? Treason? Me? Stop the joke! No! The emperor just can't kill me off like this. ‚Yes he can‘, Matthias' voice sounded indifferent, almost bothered, and he did. Memento mori, Lord Wallenstein. Everybody is replaceable and will eventually be replaced.“³²

Und auch der Söldner Peter Hagedorf, dessen berühmtes Tagebuch vom Autor explizit als Quelle für die Darstellung des Lebens im Feld herangezogen wird, hat in dem AAR seinen Auftritt. Allerdings fällt Hagedorf in dieser Version der Ereignisse aber bereits im August 1635 bei einer Entscheidungsschlacht in Frankreich.³³ In der

³² [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15068471&viewfull=1#post15068471](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15068471&viewfull=1#post15068471), 01.09.2016.

³³ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15097515&viewfull=1#post15097515](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?705345-A-E-I-O-U&p=15097515&viewfull=1#post15097515), 01.09.2016.

Folge sind es nicht seine Aufzeichnungen, sondern stattdessen das Tagebuch von Matthias Marterstein, auf das die künftigen Historiker innerhalb der Welt von *A.E.I.O.U.* als Quelle für den Kriegsalltag des 17. Jahrhunderts zurückgreifen.³⁴ Nichts im Gameplay von *ETW* verlangt von den SpielerInnen eine solche Transfer- und Kreativleistung hinsichtlich der Historisierung des Spielgeschehens. Der AAR zeugt daher umso deutlich von dem Geflecht aus Assoziationen und Geschichtsbildern, zu denen ein Digitales Spiel zur frühneuzeitlichen Kriegsführung wie *ETW* Impulse geben kann.³⁵

3. *Kite Pèp Mwen An Ale*

Als ein drittes und letztes Beispiel aus der Reihe der AARs für *ETW* eignet sich *Kite Pèp Mwen An Ale: Let My People Go*.³⁶ Der Titel zitiert die Haitianische Kreolverision des Bibelverses Exodus 5,1, in der Moses dem Pharao Gottes Befehl überbringt, das Volk Israel ziehen zu lassen. Damit ist auch das Thema des AARs angedeutet: Er spielt vor dem Hintergrund des Sklavenaufstands und der Haitianischen Revolution von 1791. Der Beitrag erhielt 2015 von der Community die bereits erwähnte Auszeichnung des Monats Juli und der Autor *Alwyn* wurde zum AAR-Künstler des Jahres gekürt.³⁷ Zu seiner Inspiration für diesen AAR gibt er an: „This story uses ideas from Frank Herbert’s

³⁴ Dabei kommt sogar der Verlag C. H. Beck zu der Ehre, als Forschungsliteratur zur pseudo-historischen Spielsituation zitiert zu werden. Der Autor macht hier die Quellenangabe „Gregor [Förster]., 2004, History of the Habsburgian Monarchy Part III (1599 – 1650), Munich: C. H. BECK.“ und erwähnt explizit, dass es sich dabei um einen realen Verlag handele.

³⁵ Angela Schwarz hat darauf hingewiesen, der Begriff des Geschichtsverständnisses dürfe im Zusammenhang der Videospiele-Rezeption „nicht auf die Bedeutung von Aufnahme oder Wiedergabe historisch korrekter Details oder Zusammenhänge beschränkt sein, sondern müsste alle Vorstellungen einschließen, die die Spiele von Vergangenheit bei den Nutzerinnen und Nutzern erzeugen.“ Schwarz 2009 (wie Anm. 3), S. 336.

³⁶ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-%28Haiti-AAR%29-updated-March-6-2016,01.09.2016>.

³⁷ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?699907-MAARC-LX-Winners!!!,01.09.2016;twcenter2015> (wie Anm. 17).

novel *Dune* with elements of the history of Haiti's revolution and the events of my Haiti campaign."³⁸

Der Spielverlauf von *ETW* ist hier also neben literarischen und historischen Vorbildern ganz explizit nur einer von drei Einflüssen auf den entstehenden Text. Und erneut ist es ein Mod, der dem Spiel dafür neues Inspirationspotential verleiht.³⁹ In diesem Fall ist der Mod *Sturm und Drang*, der das Geschehen in die Revolutions- und Staatsbildungsphase zur Wende zum 19. Jahrhundert verlegt.⁴⁰ Nur durch diesen Mod kann der Autor überhaupt die im ursprünglichen Spiel nicht enthaltene Fraktion des neu gegründeten Haitis steuern. Der Reiz des Szenarios geht sowohl von der semiotischen, als auch von der Regelebene, etwa den Spielwerten der Einheiten, aus: „This history, and the exceptional morale and melee fighting skills of Haitian units in the *Sturm und Drang* mod, attracted me to write a Haiti AAR inspired by *Dune*."⁴¹

Die Geschichte beginnt aus der Perspektive des Afrikaners Moïse, der 1781 mit seinem Bruder Aaron als Sklave die Karibik erreicht. Dort haben die beiden Waisenjungen Glück im Unglück: Statt auf einer Plantage arbeiten zu müssen, werden sie gekauft, um freie Hausdiener bei der Familie des französischen Generals de Bellecombe zu werden, der bald darauf der neue Gouverneur der Kolonie Saint-Domingue wird. Im Folgenden erzählt der AAR, wie die verzweigte Intrige eines alten Rivalen de Bellecombes dazu führt, dass auf der Insel ein Sklavenaufstand ausbricht, der den General das Leben kostet und dessen Sohn und den Rest der Familie beim König in Ungnade fallen lässt.

³⁸ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Ler-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14629540](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Ler-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14629540&viewfull=1#post14629540), 01.09.2016.

³⁹ Es zeigt sich hier erneut, wie regelmäßig über Mods das Geschichtsverständnis der Akteure in historisierenden Digitalen Spielen aktiviert wird. Vgl. Schröder 2014 (wie Anm. 12), S. 152.

⁴⁰ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?403545-STURM-UND-DRANG-2-RELEASED-Latest-update-25-04-2012>, 01.09.2016.

⁴¹ <http://www.twcenter.net>, Haiti-AAR 14629540, 2016 (wie Anm. 37), 01.09.2016.

Jeder Beitrag wird vom Autor mit einer Fußnote zur historischen Korrektheit des Geschehens versehen. Darin wird zum Beispiel erklärt, dass der viel über seine Erfahrungen im ‚French and Indian War‘ reflektierende General de Bellecombe eine historische Person ist. Ebenso taucht später Jean-Baptiste de Lamarck in der Kolonie auf.⁴² Ein Zusammentreffen, das zwar ahistorisch, aber nicht gänzlich unplausibel ist, wie der Autor anmerkt: „Lamarck has been appointed as Royal Botanist in 1781 and after that he spent two years on international travel, collecting rare plants and minerals; perhaps his travels could have taken him to France’s richest colony in the Caribbean, Saint-Domingue.“⁴³ Der berühmte Naturforscher dient in der Geschichte als Stimme der Vernunft, wenn er die Protagonisten über die unmenschliche Behandlung der Sklaven aufklärt.⁴⁴

„Lamarck noticed the horrified look on the face of Jean-Paul and the angry look of Guillaume de Bellecombe as they looked back at the plantation. These people actually care about the treatment of Africans here. I think I like this young man and his father, the new governor, thought Lamarck.“⁴⁵

Tatsächliche Schlachtenberichte, wie sie bei einem AAR zu *ETW* eigentlich zu erwarten wären, sind im Vergleich zu Beiträgen mit reiner Charakterzeichnung verhältnismäßig selten. Kommt es doch zum Kampf, werden die Regeln des Spiels scheinbar ignoriert oder ver-

⁴² Jean-Baptiste Pierre Antoine de Monet, Chevalier de Lamarck (1744–1829), französischer Botaniker und Zoologe. Lamarck, der selbst am Siebenjährigen Krieg teilnahm, entwickelte die erste ausformulierte Evolutionstheorie.

⁴³ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14735291](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14735291&viewfull=1#post14735291), 01.09.2016.

⁴⁴ Guillaume Léonard de Bellecombe (1728–1792). Er kämpfte während des Siebenjährigen Krieges in Amerika. Als Gouverneur von Pondichéry musste er die Stadt 1778 an britische Truppen übergeben und wurde wenig später Gouverneur von Haiti. Im AAR lässt werden diese Stationen seines Lebens zur Grundlage seines Charakters gemacht.

⁴⁵ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14751437](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14751437&viewfull=1#post14751437), 01.09.2016.

wischt. Ansonsten erscheint es kaum denkbar, dass die KI sich bei der Rettung von Schiffbrüchigen an ein „Gentleman’s Agreement“ halten würde: „The captain was relying on the fact that it would be dishonourable for the crew of a 74-gun ship of the line to fire on a frigate which was clearly not going to return fire“.⁴⁶ (Abb. 4) Auch entfalten sich Schlachten dynamisch aus der Situation heraus; die ETW eigene Trennung von strategischer und taktischer Handlungsebene verschwindet in *Kite Pèp Mwen An Ale*.



Abb. 4: „Fregatten im Rettungseinsatz. Im Hintergrund die Linienschiffe.“ Quelle: [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354), 22.02.2017.

Die Bebilderung durch wie üblich bearbeitete Screenshots unterstreicht diesen sehr freien Umgang mit den inhärenten Regeln des Spiels.⁴⁷ Zwar zeigen sie durchweg Einheiten der teilnehmenden Fraktionen – Franzosen, Engländer und Haitianer – aber versetzt sie

⁴⁶ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14710354&viewfull=1#post14710354), 01.09.2016.

⁴⁷ Das Entfernen des Spielinterface aus Screenshots findet sich auch bei vielen anderen AARs und wird von der Spielgemeinschaft meist positiv gewürdigt. In einer im *Total War Center* zu findenden Anleitung zum Screenshot-Einsatz heißt es: „I hate seeing the UI, the thing running along the bottom and sides of the game window with the unit cards, map and other in-game information, in pictures. If you want to highlight something, a character sheet or the result of a battle, cut out all the unnecessary UI clutter, it will make it easier to read and look a lot better.“

mitunter in dem gewöhnlichen Spielverlauf fremde Konstellationen, sodass der Eindruck gestellter Bilder entstehen muss. So heißt es etwa zur Abreise der de Bellecombes aus Brest: „Moïse rose early to watch the arrival of the de Bellecombe regiment in the town. Moïse noticed the reactions of the few townsfolk who were in the streets this early. Most French regiments of foot wore white coats, but the coats of the de Bellecombe regiment were blue“.⁴⁸ Der beigefügte Screenshot zeigt besagte blau uniformierte Truppen beim geordneten Marsch zwischen Stadthäusern hindurch (Abb. 5). Allerdings kann eine solche Aufnahme nur in der Schlachtfeldansicht von ETW geschehen – der Autor muss sich hier also eigentlich in einem Gefecht gegen feindliche Truppen befunden haben, um das vermeintlich friedliche Bild zu machen. An dieser Stelle wird das Spiel zu einer Visualisierungshilfe für die vom Autor entworfene Geschichte.



Abb. 5: „Das Regiment de Bellecombe marschert durch Brest.“ Quelle: [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961), 22.02.2017.

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?290046-The-Critic-s-Quill-Issue-10#r7>, 01.09.2016.

⁴⁸ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14662961&viewfull=1#post14662961), 01.09.2016.

Gleichzeitig werden die Einflüsse des Spiels immer wieder deutlich. Selbst wenn viele der Screenshots nachgestellt sein mögen, zeigen sie doch Ereignisse, die so in einer Partie ETW vorkommen könnten: Ein Schiff wird geentert, irreguläre Infanterie eröffnet aus dem Wald heraus das Feuer, Tote und Verwundete bleiben auf dem Schlachtfeld zurück. Und auch im Text finden sich immer wieder Verweise darauf, dass der AAR in der Welt von ETW spielt. So bemerkt der neue Gouverneur de Bellecombe Schwierigkeiten beim Aufstellen einer Flotte: „Saint-Domingue had wood in abundance. The colony exported timber to France. But the colony’s harbours were trade ports, they were not military dockyards capable of building warships of any size“.⁴⁹ ETW kennt mit Fischerei, Handelshafen und Werft drei verschiedene Arten von Häfen und nur letztere sind in der Lage, Linienschiffe zu produzieren. LeserInnen können also aus ihrer eigenen Spielerfahrung das Problem des Protagonisten nachvollziehen. Auch wenn Truppen durch Artilleriebeschuss oder den Verlust ihres Generals demoralisiert werden, verweist dies auf grundlegende Mechaniken des Spiels, ebenso wie bei der Thematisierung des Unterschieds zwischen dem Salvenfeuer der europäischen Einheiten und dem individuellen Feuern der irregulären Truppen der Haitianer: „Small groups of them were taking turns to level their muskets and fire. *Sloppy discipline*, thought the colonel automatically, *that’s not how you fire a proper volley*“.⁵⁰

Kite Pèp Mwen An Ale ist ein Paratext zu ETW, in dem das tatsächliche Spielgeschehen in den Hintergrund tritt und Platz macht für eine Art des hybriden Narrativs, in dem eine Vermischung von Inspirationen aus dem Digitalen Spiel mit literarischen Einflüssen und

⁴⁹ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14680637&viewfull=1#post14680637](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14680637&viewfull=1#post14680637), 01.09.2016.

⁵⁰ [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-\(Haiti-AAR\)-updated-March-6-2016&p=14798232&viewfull=1#post14798232](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?695428-Kite-P%E8p-Mwen-An-Ale-Let-My-People-Go-(Haiti-AAR)-updated-March-6-2016&p=14798232&viewfull=1#post14798232), 01.09.2016.

historischen Elementen es dem Autor ermöglichen, eine Geschichte aus dieser fiktiven Welt zu erzählen.

IV. „AARtistry“ – Selbstverständnis

Um sich dem Selbstverständnis der AAR-Kultur weiter zu nähern, kann ebenfalls auf die Stimmen der Spielergemeinschaft zurückgegriffen werden, wo bereits eigenständige Reflexionen zu diesem Genre stattfinden. Im Falle des *Total War Centers* geschieht dies primär durch die interne Foren-Zeitschrift namens *The Critic's Quill*, wo erfahrene User Überlegungen und Anleitungen zur Kunst der sogenannten „AARtistry“ zusammentragen.⁵¹ Eine grundlegende Frage ist nach dem Verhältnis von Spiel zu Narrativ, das auch schon in den drei obigen Beispielen beobachtet werden konnte. Dabei werden von den Akteuren drei Kategorien von AARs benannt: *traditional history-book*, *soft narrative* und *hard narrative*. AARs der ersten Kategorie versuchen, ihren LeserInnen primär den Spielverlauf der Partie darzulegen. Als *soft narrative* wird ein AAR bezeichnet, wenn eine Geschichte erzählt wird, die sich auf den Verlauf der Partie bezieht. Und ein *hard narrative*-AAR ist schließlich einer, der die Spielwelt als Setting für seine Geschichte nutzt, ohne den Verlauf der Partie zu berücksichtigen.⁵² Nach diesem Verständnis wäre *For King and Country* als *soft narrative*, und *Kite Pèp Mwen An Ale* als *hard narrative*-AAR zu klassifizieren – *A.E.I.O.U.* hingegen weist Merkmale beider Seiten auf, tendiert aber ebenfalls noch eher zum *soft narrative*.

Dass unter den drei ausgewählten Beispielen kein ‚traditioneller‘ AAR ist, entspricht dem Trend innerhalb dieser speziellen Medienkultur. Über diese zunehmende Hinwendung zu vom Spiel mehr oder weniger emanzipierten Narrativen stellt ein anderer Beitrag fest: „In the history of after action reports here on Total War Center, we've seen

⁵¹ [Http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?1505-The-Critic-s-Quill](http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?1505-The-Critic-s-Quill), 01.09.2016.

⁵² [Http://www.twcenter.net/forums/content.php?270-Writing-a-First-AAR-Ten-things-you-can-do](http://www.twcenter.net/forums/content.php?270-Writing-a-First-AAR-Ten-things-you-can-do), 01.09.2016.

a slow, but increasing shift away from ‚history book style‘ stories to more narrative works – the emphasis shifting from a direct re-telling of in-game events to a focus on character and plot.⁵³

Der Blick auf die Artikel des *Critic's Quill* zeigt, dass der literarische Aspekt des Genres tatsächlich deutlich zu Tage tritt: Tipps zur Darstellung von Charakteren, Entwerfen von Plotstrukturen und zum Verbessern der Fähigkeiten im kreativen Schreiben stehen hier im Mittelpunkt. Von militaristischen Aspekt ist innerhalb dieser Schreibwerkstatt des *Total War Center* wenig zu spüren. Ein Beitrag erläutert die Rationalität, die der literarischen Ausdeutung des kriegerischen Spielgeschehens zugrunde liegt:

„There is a degree of excitement to a string of battle reports, but it gets old pretty fast. Truth be told, it's already been done quite a few times. See, a battle can be interesting, but without a story, it's just an isolated incident without any real significance. You need to give each battle and campaign a context and an underlying storyline.“⁵⁴

Militärische Kampfhandlungen, so zentral und alleinstehend sie für das Spiel selbst sein mögen, sind offenbar als reine Faktengeschichte nicht ausreichend, um ein breites Leserinteresse zu erzeugen. Von einer guten Erzählung, wie es ein AAR sein soll, wird immer auch eine neue Ebene der Narration erwartet, die über die Spielinhalte selbst hinausgeht: „If we just want the game, we can play it ourselves, right? But we don't read AARs for the game itself“.⁵⁵ Es wird also spätestens hier deutlich, dass AARs nicht als Wiedergabe des Spielerlebnisses verstanden werden können oder sollen. Stattdessen ist im Gegenteil die mit den LeserInnen geteilte, gemeinsame Kenntnis des betreffenden Spiels grundlegend für Verständnis des Texts und das Bedürfnis,

⁵³ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?673000-The-Critic-s-Quill-Issue-44&p=14220317#R03](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?673000-The-Critic-s-Quill-Issue-44&p=14220317#R03), 01.09.2016.

⁵⁴ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?321439-The-Critic-s-Quill-Issue-15#r10](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?321439-The-Critic-s-Quill-Issue-15#r10), 01.09.2016.

⁵⁵ Ebd.

darüber hinauszugehen.⁵⁶ Im AAR zeigt sich die Bandbreite an Assoziationen und Imaginationen, die in der Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen wie *ETW* ausgelöst werden und zum Verfassen eigener Geschichten herausgegriffen werden. Der Reiz narrativer AARs liegt eben darin, einen Raum für diesen kreativen Umgang mit dem Medium des Digitalen Spiels zu bieten:

„The pros of an AAR with a plot is that it allows your imagination to flow and yourself to ‚lie‘ a bit [...]. What I mean by this is that you can, instead of sticking directly to gaming events, simply start inventing conversations between your characters, allow your imagination to take over battles as you inflate the deeds of your soldiers in combat just a tad bit, instead of simply sticking to the facts.“⁵⁷

Daher sprechen sich viele Autoren in den Beiträgen des *Critic's Quill* für eine sehr freie Auslegung der erlebten Spielpartie aus, wenn es an das Schreiben eines AARs geht: „[R]emember that *your story is not tied to the game*. If your campaign doesn't make for great storytelling, guess what? Nobody needs to know! It's your story, after all. You can very conveniently exclude any information you wish from your story; no one will be the wiser“.⁵⁸

Der kontingente Charakter von Strategiespielen wie *ETW* trägt maßgeblich zu deren spielerischem Reiz bei – gleichzeitig stellt er aber oft

⁵⁶ Es kann an dieser Stelle davon ausgegangen werden, dass die NutzerInnen des dezidiert für die Spielgemeinschaft eingerichteten *Total War Center*, die das Publikum für diese AARs bilden, aus eigener Erfahrung mit *ETW* und anderen Titeln dieser Reihe vertraut sind.

⁵⁷ <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?281907-The-Critic-s-Quill-Issue-8#article>, 01.09.2016.

⁵⁸ <http://www.twcenter.net>, The-Critic-s-Quill, 15#r10 (wie Anm. 53). Hier zeigt sich im Übrigen ein zentraler Unterschied der akademischen Geschichte zur Alternativgeschichte, bzw. kontrafaktischen Geschichte, in deren Nähe das Genre der AARs zu historisierenden Spielen durchaus verortet werden kann: Das Ignorieren oder Unterschlagen von unliebsamen Quellen im Sinne des Narrativs oder Arguments darf in der Geschichtswissenschaft nicht geschehen, auch und grade wenn es eigentlich niemand bemerken würde.

ein Hindernis dar, wenn stringente Narrative erstellt werden sollen. Vor allem die Abhängigkeit von den Handlungen der *artificial intelligence* (AI; zu Deutsch künstliche Intelligenz, KI), also der computergesteuerten Spielfiguren und Umgebung, kann dabei zum Problem werden:

„Yes, that is right it has happened to all of us, we have all been bombarded by an unexpected cruel twist of fate of the game killing a character that was essential to the plot and moving it forward, or doing something so bizarre that we really are lost for words – but hey after cursing the AI for uncounted hours we learn how to deal with it.“⁵⁹

Als Möglichkeiten, um mit dieser unerwünschten ‚Einmischung‘ umzugehen, sieht der Autor zum Beispiel das Laden älterer Speicherpunkte, einen Neustart der Kampagne oder das schlichte Ignorieren des Vorfalls. Um die KI von vornherein in die gewünschte Richtung zu lenken, schlägt er Modding und das Nutzen von Konsolen- bzw. Cheatcodes vor. Außerdem führt er den Nutzen sogenannter *Custom Battles* aus – ein Spielmodus, in dem schnelle Gefechte außerhalb von Kampagnen geführt werden können und in denen die Zusammensetzung und Zugehörigkeit beider Streitkräfte, die Beschaffenheit des Schlachtfelds und das Wetter beliebig eingestellt werden können.⁶⁰ Auf diese Weise können rasch die für den AAR benötigten Kampfhandlungen simuliert oder Screenshots hergestellt werden.

Aber nicht alle Restriktionen, die das Spiel der Narration auferlegt, lassen sich auch mit den Mitteln des Spiels umgehen. Ein innerhalb der Community diskutiertes Thema ist zum Beispiel die Frage nach weiblichen Charakteren in AARs des *Total War Centers*. In einem ersten Beitrag mit dem Titel *Where Few Men Have Gone Before: Female Characters in AARs* stellt der Autor *Radzeer* fest, dass die AAR-Kul-

⁵⁹ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r70](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r70), 01.09.2016.

⁶⁰ Ebd.

tur zu *ETW* und anderen Strategiespielen der Total War-Reihe eine grundlegend maskulin geprägte ist.⁶¹ Dies macht er daran fest, dass zum einen die Gemeinschaft von Spielern und Autoren größtenteils aus Männern besteht, als auch daran, dass diese Spiele wegen des Settings vormodernen Militärs mit Kriegern, Soldaten und Heerführern primär männliche Figuren enthalten.⁶²

*„This male-centric nature of the game provides considerable obstacles for adding female characters into AARs. The challenge is twofold. On the one hand, the writer has to consider the game’s limitations: how female characters are portrayed and what roles can they play. On the other hand, the writer has to find a place for women in a typical AAR plot – which is constrained by how women were actually viewed in the historical periods represented in the game.“*⁶³

Dennoch ermutigt *Radzeer* die Leser, sich um genderdiversere AARs zu bemühen und mehr ernstzunehmende weibliche Figuren in ihre Texte aufzunehmen. Gleichzeitig sind ihm das militärische Thema und historische Korrektheit wichtig, sodass er die durch das Setting bedingten Einschränkungen nicht aufgehoben sehen möchte. Die Lösung sieht er in der Hinwendung zu narrativen AARs, mit denen sich andererseits zumindest die Einschränkungen des Spielablaufs umgehen lassen:

„Women of course were very important in every historical era, except not in the way how the game has been designed to be played to meet the victory conditions. Therefore the best examples for giving more central

⁶¹ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?603085-The-Critic-s-Quill-Issue-38&p=12901349&viewfull=1#post12901349](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?603085-The-Critic-s-Quill-Issue-38&p=12901349&viewfull=1#post12901349), 01.09.2016.

⁶² Dieser Befund deckt sich mit dem, was Sebastian Knoll-Jung ebenfalls zu Strategiespielen mit historischem Thema festgestellt hat. Vgl. Sebastian Knoll-Jung, *Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie ‘Geschlecht’ und die Darstellung von Frauen in Historienspielen*, in: Schwarz (Hrsg.), *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“* (wie Anm. 7), S. 171–198, hier S. 174–176.

⁶³ [Http://www.twcenter.net, The-Critic-s-Quill, 12901349](http://www.twcenter.net, The-Critic-s-Quill, 12901349) (wie Anm. 60), 01.09.2016.

*roles to women in AARs have been the plot heavy stories in which female characters are completely free of the game limitations.*⁶⁴

Der Trend der Total War Community hin zu einem mehr und mehr in den Hintergrund tretenden Spiel im Genre der AARs entspringt, wie die Problematik um weibliche Charaktere zeigt, dem steigenden Bedürfnis, anspruchsvollere und vielseitigere Geschichten zu verfassen.

Nicht zuletzt wird deutlich, dass das verbindende Element zwischen den in jedem AAR miteinander in Einklang zu bringen Einflüssen von Spielverlauf und eigenem Narrativ der historisierende Bezug des Settings ist. Ob die Haitianische Revolution ausbricht, Tilly, Wallenstein und Hagendorf zu ihrem Auftritt kommen oder eine Ruhmeshalle virtueller Einheiten erstellt wird, immer drückt sich das Bedürfnis nach über die Möglichkeiten des Spiels hinausgehender historischer Verortung aus. Ein Artikel des *Critic's Quill* mit dem Titel *The Role of Historical Research in Writing* betont die Bedeutung gründlicher Recherche für die Erstellung möglichst glaubwürdiger AARs: „So what does historical research mean? It could very well be a compulsory set of procedures which must be performed in order to collect a substantial amount of historical information, allowing us eventually to imbue our writings with a sufficient dosage of authenticity.“⁶⁵

Die Bilder, die im AAR hervorgerufen werden, sollen wie die einer potentiell möglichen Vergangenheit erscheinen, um narrative Kraft zu entfalten.⁶⁶ Authentizität erscheint hier als Schnittstelle zum kollektiven Geschichtsbewusstsein der Leserschaft, in dessen Abgleich die vielen in einem AAR einfließenden Elemente als ein kohärentes Ganzes wahrgenommen werden können: „[A writer] should always

⁶⁴ Ebd.

⁶⁵ [Http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r71](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?591179-The-Critic-s-Quill-Issue-37#r71), 01.09.2016.

⁶⁶ Vgl. Angela Schwarz, Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen, in: Kerschbaumer, Winnerling (Hrsg.), Postmoderne Visionen des Vor-Modernen (wie Anm. 2), S. 29.

keep in mind that, in the end, his work is like a puzzle built from a multitude of pieces; the fact that he didn't neglected the historical researching aspect will guarantee that all these pieces will fit in seamlessly, especially those which are the fruits of his imagination."⁶⁷

Nicht Genauigkeit, sondern Glaubwürdigkeit ist der Maßstab, den die AAR-Autoren des *Total War Center* an die Historizität ihrer Texte legen. Grundlegend ist der Anspruch nach kreativem literarischem Ausdruck, ohne sich aber vollständig von den Vorgaben des Spiels zu lösen, dessen Setting vormoderner Kriegsführung vielmehr mit einer neuen, eigenen Narration angeeignet werden soll.⁶⁸ Der Sehnsucht nach einer ‚Zeitreise‘, der Interaktion mit der Vergangenheit, die historisierenden Digitalen Spielen wie *ETW* zu ihrem Erfolg verhilft, verleiht auch den AARs ihren Reiz.⁶⁹

V. Schluss

Das Subjekt frühneuzeitlicher Kriegsführung in Digitalen Spielen scheint auf den ersten Blick arm an aussagekräftigen Narrativen. In Strategiespielen wie *Empire: Total War*, in denen effektvolle Schlachtendarstellungen im Mittelpunkt stehen, fehlen vorgefertigte Plots und Identifikationsfiguren. Das Paratextgenre der AARs aber erweist sich als geeignet, dennoch einen Zugang zu den Assoziationen, Fantasien und Bedeutungen zu erlangen, die das Spiel zumindest bei einem produktiv hervortretenden Teils seines Publikums auslöst. Diese freigesetzten Kreativkräfte sind, wie Jesper Juul formuliert hat, Grundvoraussetzung für den Umgang mit fiktionalen Welten: „Games project

⁶⁷ [Http://www.twcenter.net](http://www.twcenter.net), The-Critic-s-Quill, 37#r71 (wie Anm. 63), 01.09.2016.

⁶⁸ In dieser Immersion in eine vermeintlich historische Welt zwischen Fakt und Fiktion ähneln AARs dem Genre des Historischen Romans, auf das auch in Artikeln des „Critic's Quill“ oft Bezug genommen wird. Vgl. Korte, Paletschek, *History goes pop* (wie Anm. 3), S. 22f.

⁶⁹ Vgl. Angela Schwarz, *Siegen ist erst der Anfang. Oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel?*, in: Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ (wie Anm. 7), S. 217–227, hier S. 218.

fictional worlds through a variety of different means, but the fictional worlds are imagined by the player, and the player fills in any gaps in the fictional world“.⁷⁰

Anhand ausgewählter Quellenbeispiel wurde festgestellt, wie sich die Gewichtungen der einzelnen Einflüsse dieser Fiktion – seien es verregelter Spielverlauf, historisierendes semiotisches System oder dramatisch-literarischer Anspruch – innerhalb einer Spielecommunity verschieben können, ohne sich aber je vollständig von einem dieser Ankerpunkte zu lösen. Dementsprechend erscheint es für weitere Auseinandersetzungen mit AARs und ähnlichen Paratexten zu Digitalen Spielen angebracht, einen Begriff multipler Narration zugrunde zu legen.⁷¹ In der eigenen Reflexion der Akteure wurde schließlich sichtbar, dass sowohl bei der Verhandlung dieser teils widerstreitenden Faktoren als auch im Kontakt zwischen Autor und Publikum dem Geschichtsbewusstsein die zentrale Vermittlungsrolle zukommt.

Und dieses Verständnis für Militärgeschichte der Frühen Neuzeit, wie es für das Beispiel *ETW* zum Ausdruck kommt, ist nicht auf die Spielelemente beschränkt, die das Programm zur Interaktion anbietet. Es stellt vielmehr einen Zugang zu vielen weiteren kulturellen Phänomenen der Epoche dar und liefert ein fruchtbares und stimmiges Setting für ganz unterschiedliche Narrative. After Action Reports zeigen ein Fragment der vielen Gesichter und Geschichten, die die Spielenden Digitaler Spiele sehen können, wenn sie augenscheinlich nur Städte belagern, Linieninfanterie kommandieren oder Schiffe versenken.

⁷⁰ Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, u. a. 2005, S. 121.

⁷¹ Damit folgt dieser Beitrag Souvik Mukherjees Verweis auf den Assemblage-Charakter dieses Genres. Vgl. Mukherjee, Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling* (wie Anm. 8), S. 118 f.

Oliver Struck

Age of Empires 3 –
Koloniale Phantasien und die Problematik ihrer Darstellung

I. Ausgangslage

Videospiele sind mittlerweile das Unterhaltungsmedium mit den weltweit höchsten Zuwachsraten.¹ Zahllose Spiele bedienen sich dabei eines (vermeintlich) historischen Hintergrunds. Die *Age of Empires*-Reihe kann als eines der prominentesten Beispiele für solche „Historienspiele“ gelten. Vom ersten Spiel der Reihe, *Age of Empires*, welches die Entwicklung der ersten Hochkulturen und ihrer Reiche zeigt, bis zum bislang letzten Spiel, *Age of Empires III* (im folgenden *AoE3* abgekürzt), in dem der Spieler eine Kolonialmacht der Neuzeit führt, können Spieler sich als Herrscher vergangener Epochen fühlen.² Aus Sicht des Historikers zeigen sich aber gerade bei *AoE3* und seinen Erweiterungen *The Warchiefs* und *The Asian Dynasties* in Bezug auf seine chronologische Einordnung, seinem Umgang mit historischen Kulturen und seiner Handhabung von sensiblen historischen Gegebenheiten eine Reihe von höchstproblematischen Darstellungen.³

¹ Vgl. <http://www.tagesspiegel.de/berlin/schule/videospiel-boom-das-leitmedium-der-zukunft/4543586.html>, 22.08.2016.

² Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires* (Windows, MacOS), 1997; Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires II. The Age of Kings* (Windows, MacOS, Playstation2), 1999; Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires III* (Windows, MacOS), 2005. Das mittlerweile eingestellte *Age of Empires Online* (Gas Powered Games, Robot Entertainment/Microsoft, *Age of Empires Online* (Windows), 2011–2014) zählt nicht zur Hauptreihe. Vgl. <http://browsergames.de/age-of-empires-online/>, 18.09.2016.

³ Ensemble Studios/Microsoft 2005 (wie Anm. 2); Ensemble Studios/Microsoft, *The Warchiefs* (*Age of Empires III*) (Windows), 2006 (2005); Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties* (*Age of Empires III*) (Windows), 2007 (2005).

II. Establishing the rules – creating the world

In diesem Artikel soll zwar nicht primär die historische *Faktizität* der Spielinhalte von *AoE3* diskutiert werden, doch ist ein Abgleich mit der historischen Überlieferung nötig, um aufzuzeigen, welche Bedeutung den einzelnen Darstellungen historischer Umstände von Seiten der *Game Designer* beigemessen wurde. Im Gegensatz zu „klassischen“ narrativen Medien, die nur passiv nachvollzogen werden können, finden wir beim Videospiel ganz andere Voraussetzungen. Spiele sind immer *Regeln* unterworfen, in deren Kontext sie ausschließlich erfahren werden können, unbeachtet etwaiger narrativer Inhalte. Die *Regeln* separieren das Spiel von der wirklichen Welt. Es werden künstliche Gesetze geschaffen, die nur im Bezugsrahmen des Spiels Bedeutung haben. Für das Funktionieren des Spiels im Sinne seiner Regeln ist weder ein Narrativ noch ein ausgeklügeltes Szenario nötig.

Soll aber explizit ein bestimmtes Szenario mit einem Narrativ innerhalb des vom *magic circle* definierten Raumes etabliert werden, verhält es sich wie folgt: Ähnlich einem Roman, der eine bestimmte Geschichte erzählen will und daher nur den für sein Narrativ bedeutsamen Teil einer fiktiven Welt darstellt, führt auch das Spiel nur die Elemente auf, die für sein Funktionieren notwendig sind. Im konkreten Falle von *Age of Empires 3* bedeutet dies, plakativ gesprochen, dass das Geschehen des Schlachtfeldes *en détail* dargestellt wird, der häusliche Alltag der Spielfigur hingegen nur marginal und/oder indirekt.

III. „Realwelt“, Fiktion und Popkultur

Bei Betrachtung einer fiktiven Welt greift der Rezipient zwangsläufig auf die offensichtlichste Vergleichsgröße zurück, die ihm zur Verfügung steht: Die reale Welt in der der Rezipient existiert. Die vermeintlich „wirkliche Welt“ ist dabei von stark individuellem Charakter und setzt sich in der Summe aus Erfahrungs- und Wissensschatz des Einzelnen zusammen. *Marie-Laure Ryan* beschreibt in ihrem *Principle of minimal departure* (fortan *PMD* abgekürzt) eine Betrach-

tungsweise durch den Rezipienten aus, welche von einem absolut objektiven Wissen über die „reale“ Welt ausgeht: Die Gesamtheit von Geschichte, Geologie, Naturgesetzen etc.⁴ Das *PMD* beschreibt nun bei der Betrachtung einer fiktiven Welt den Grad der Abweichung zur objektiven Realität des Rezipienten. Grundsätzlich wird keinerlei Abweichung zur objektiven Realität angenommen. Das heißt: Solange kein konkreter Unterschied in der fiktiven Welt etabliert wurde, ist diese mit der objektiven Realität identisch.⁵ Die Regel der Etablierung von Unterschieden erstreckt sich dabei nicht nur auf Protagonisten, Szenario und Geschichte, sondern auch auf die Naturgesetze. Für den Rezipienten besteht kein Grund anzunehmen, dass es in einer fiktiven Welt so etwas wie Magie gibt, solange es nicht explizit etabliert wurde. Aus der Perspektive des Rezipienten bedeutet dies aber auch, dass er Nichtaufgeführtes durch seinen persönlichen Erfahrungsschatz ergänzt. Dies beinhaltet nicht nur realweltliche Erfahrungen und Wissen, sondern auch bspw. das Wissen über Genrekonventionen, andere (fiktive) Werke und ggf. Vorwissen über die jeweilige fiktive Welt.⁶ Sind Rezipient und Schöpfer Zeitgenossen und stammen aus derselben Kultur, so kann man grob behaupten, dass sie den gleichen Referenzrahmen besitzen. Sie sind Angehörige des gleichen *Mutual Belief Systems* (fortan *MBS*). Das *MBS* basiert auf der Annahme, welche besagt, dass *jede* Gesellschaft einen Referenzrahmen besitzt, der allgemein akzeptiert, geglaubt und als wahr empfunden wird. Walton beschreibt dies folgendermaßen: „Something is ‚mutually believed‘ in a society if, roughly, most members of the society believe it, most of them believe that most of them believe it, most believe that most believe that most believe it, and so on“.⁷

⁴ Marie-Laure Ryan. *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Indianapolis, ID, 1991, S. 48–50.

⁵ Ebd.

⁶ Ebd., S. 54 ff.

⁷ Kendall Lewis Walton, *Mimesis as make-believe. On the foundations of the representational arts*, London 1990, S. 152.

Man könnte also von einem allgemeinen Wissenskanon sprechen. Erschafft der Schöpfer eine rein fiktive Welt, ist die Akzeptanz der in ihr gezeigten Umstände, egal wie abstrus, auf Seiten des Rezipienten generell hoch. Dieser Prozess der bewussten Ausklammerung von Konflikten mit der Realwelt durch den Rezipienten wurde bereits 1817 von Samuel Taylor Coleridge unter dem Begriff *suspension of disbelief* geprägt.⁸ Bei Fiktionen, die sich historischer *MBS* bedienen, wiegt die Situation allerdings schwerer. Genauso wenig wie der Schöpfer eines rein fiktiven *MBS* sich von seinem eigenen *MBS* lösen kann und sich daher immer Elemente des realweltlichen *Wissenskanon* in der fiktiven Welt finden, so wenig kann der Schöpfer, der ein historisches *MBS* nutzt, sich seinem kontemporären *MBS* widersetzen. Letztendlich bleibt das *MBS* aber primär Vermittlungsinstanz zwischen Schöpfer und Rezipienten, da der Wissenskanon ja auch die generell akzeptierten Geschichtsvorstellungen beinhaltet. Nehmen wir das Beispiel der „Welt als Scheibe“. Man kann behaupten, dass im hiesigen kontemporären *MBS* ein Glaube daran herrscht, dass es eine mittelalterliche Vorstellung war, die Welt als flach zu betrachten. Für den Rezipienten bedeutet dies also keinen großen Verständnisakt. Man könnte daher behaupten, das *MBS* überschreibe das *PMD*. Ein Akt der *Suspension of disbelief* muss aber trotz allem stattfinden, um die Angst der Seeleute vor dem „Rand der Welt“ nachzuvollziehen, obwohl der Rezipient weiß, dass dieser nicht existiert. Hier finden wir also eine Verständnisbrücke: Ein Schöpfer, der in seinem Werk die Vorstellung einer flachen Welt etabliert, kann erwarten, dass der Rezipient die Welt im Mittelalter verortet. Gleiches gilt, wenn der Schöpfer Burgen und Ritter etabliert. Zumindest solange der Schöpfer eine ‚historische‘ Welt vermitteln will. Eine Fantasywelt wie etwa in Tolkiens *Herr der Ringe*, in der auch Ritter und Burgen etabliert werden, aber keinen historischen Bezug haben, würde zumindest als Mittelalter-ähnlich empfunden.⁹ Als Umkehrschluss aus dem *MBS* und *PMD* werden von dem Rezipienten in einer fiktiven Welt, die

⁸ [Http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/bigraphia.html](http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/bigraphia.html), 07.08.2016.

⁹ Ryan, Possible worlds (wie Anm. 4), S. 40 ff.

explizit im Mittelalter verortet wird, auch Ritter, Burgen und Vorstellungen einer ‚flachen‘ Erde imaginiert, auch wenn diese gar nicht im vermittelnden Medium etabliert wurden. Das Beispiel der „Welt als Scheibe“ offenbart aber genau das Problem, welches das *MBS* als allgemeiner Wissenskanon in sich trägt: Die Vorstellung entspricht mitnichten dem Stand der Forschung. Wie Russell es pointiert aufführt, wurde der mittelalterlichen Vorstellungswelt, also dem mittelalterlichen *MBS*, das Konzept einer „Scheibenwelt“ angedichtet, u. a. um die katholische Kirche zu diskreditieren und ein romantisierendes Bild von Kolumbus zu schaffen.¹⁰ Wie Russell weiter aufführt, fasste die Vorstellung einer mittelalterlichen „Scheibenwelt“ erst im Laufe des 19. Jahrhunderts Fuß. Anders ausgedrückt: Eine Fehlkonzeption des *MBS* des späten 19. Jahrhunderts, über das *MBS* einer ganzen Epoche, findet sich noch heute im kontemporären *MBS*. Diese Fehlkonzeptionen könnte man dabei durchaus als Geschichtskonventionen bezeichnen: Geschichtsvorstellungen, die Teil des gesellschaftlichen Wissenskanons sind, aber weder mit der Überlieferung noch mit dem Forschungsstand übereinstimmen (müssen). Es muss hervorgehoben werden, dass Geschichtskonventionen durchaus von der Überlieferung und vom Forschungsstand gedeckt werden können. Hauptcharakteristikum der Geschichtskonventionen ist ihre Zugehörigkeit zum Wissenskanon, ob ‚wahr‘ oder ‚falsch‘. Daher müssen gerade beim Blick auf Werke der Popkultur, zu der verständlicherweise auch die Videospiele gehören, Geschichtskonventionen erkannt und diskutiert werden, um ein diskursives Geschichtsbild im gesamtgesellschaftlichen Kontext zu benennen. An dieser Stelle soll keine grundsätzliche Diskussion um Definition und Gewichtung von ‚Hochkultur‘ und Popkultur geführt werden. Als Popkultur verstehe ich hier Werke von großer Verbreitung und kommerziellem Erfolg, wie es der Begriff eigentlich schon vermuten lässt.¹¹ Angesichts der „Erosion der bür-

¹⁰ Vgl. <http://www.asa3.org/ASA/topics/history/1997Russell.html>, 14.08.2016; vgl. auch Jeffrey Burton Russell, *Inventing the flat earth. Columbus and modern historians*, New York, NY 1991.

¹¹ Vgl. dazu Rolf F. Nohr, *Die Aushandlung „zeitweilig gültiger Wahrheiten“*. Die kritische Diskursanalyse als Methode am Beispiel des Computerspiels, in: Marcus

gerlichen Schriftkultur“ müssen weitere Einschränkungen gemacht werden.¹² Der Begriff Popkultur bezieht sich primär auf Film, Fernsehen und im immer größeren Maße auf die Videospiele.¹³ Geimer führt auf, dass die Popkultur in erster Linie eine „bardische Funktion“ hat: Das „Besingen“ der „Mythen“ der „Diskursgemeinschaft“.¹⁴ Nach Geimer muss die Popkultur als Produkt „hegemonialer Diskurse“ verstanden werden.¹⁵ „Diskursgemeinschaft“ und „hegemoniale Diskurse“ sind mit jeweiligen *MBS* gleichzusetzen. Man könnte also sagen, das *MBS* werde in der Popkultur repetiert und bekräftigt. Bezogen auf die Gesamtreihe *Age of Empires* kommt Nohr daher auch zu dem Schluss: „AGE OF EMPIRES could [...] be seen as a source for a cultural history of the contemporary reflection on history“.¹⁶ Durch ihre allgemeine Verbreitung finden laut Geimer auch Veränderungen im alltäglichen Leben durch Werke der Popkultur statt. Für die westlichen Zivilisationen wird bspw. angenommen: „dass die Geschichten Hollywoods zu vorgefertigten Formen des Fühlens und Denkens wurden, die sich als Mythos in den Alltag einschreiben und auf diese Weise die Alltagspraxis zwar nicht dirigieren und determinieren, aber doch grundlegend strukturieren, wie Lebensgeschichten bewertet und beurteilt werden“.¹⁷ Schlussendlich muss festgehalten werden, dass der Rezipient von Popkultur, in welcher Form auch immer, durch die hegemonialen Diskurse (also das *MBS*) bestimmt wird und diese nicht unerheblich durch ‚popkulturelle‘ Werke verbreitet

S. Kleiner, Michael Rappe (Hrsg.), Methoden der Populärkulturforschung. Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen, Musik, Internet und Computerspiele, Berlin 2012, S. 417–448, hier S. 418 f.

¹² Alexander Geimer, Populärkultur als Gebrauchskultur. Über den Gebrauch von Erfahrungen der Populärkultur des Films zur Transformation des Selbst, in: Kleiner, Rappe (Hrsg.), Methoden der Populärkulturforschung, (wie Anm. 11), S. 115–142, hier S. 131.

¹³ Ebd.

¹⁴ Ebd., S. 116.

¹⁵ Ebd., S. 117.

¹⁶ Rolf F. Nohr, The game is a medium: the game is a message, in: Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling, Early modernity and video games, Newcastle upon Tyne 2014, S. 2–23, hier S. 6.

¹⁷ Ebd. S. 118.

und verstärkt werden.¹⁸ Die Popkultur ist nicht zuletzt eine konkrete Äußerungsform des jeweiligen *MBS*.



Abb. 1: „Siedlung und Handelsposten der ‚Russen‘-Spielfraktion. Unterer rechter Bildrand: Technologie- und Spielfigurenauswahl der Kirche (Gebäude oben links); Oberer Bildrand Mitte: Aktuelle ‚Ausbaustufe‘ der Kolonie.“ Ensemble Studios/Microsoft, Age of Empires III (Windows, MacOS), 2005.

Auch in anderer Weise finden sich in Videospiele Abstraktionen zur Realwelt, die primär bei den Interaktionsmöglichkeiten mit der fiktiven Welt zu finden sind. So lässt der Spieler seine Spielfigur(en) zwar Handlungen ausführen, diese sind aber ihren realweltlichen Äquivalenten nicht zu vergleichen. In *AoE3* bspw. kann der Rezipient in bestimmten Gebäuden diverse „Technologien“ und Spielfigu-

¹⁸ Nohr, Aushandlung (wie Anm. 11), S. 421.

ren erforschen und produzieren lassen (s. Abb. 1).¹⁹ Das Erforschen/Produzieren benötigt dabei zumeist nur zwei bis drei simple Knopfdruckaktionen mit dem Keyboard und der Maus. Selbst komplizierte Maschinerie, wie Schiffe, die beim realweltlichen Bau einen erheblichen Aufwand erfordern würden, lassen sich mit ein paar Klicks erzeugen und sind innerhalb von Minuten, mitunter Sekunden, fertiggestellt. Jesper Juul spricht daher davon, dass Aktionen der Spielfigur nur als Metaphern für realweltliche Handlungsweisen verstanden werden müssen.²⁰ Die Handlungen in Videospiele zeichnen sich zwangsläufig durch Simplifizierung und Stilisierung aus. Dies lässt sich zum einen mit Nichtreproduzierbarkeit von Handlungen mittels eines Eingabegerätes erklären, zum anderen aber auch auf die Bedeutung, die das Spiel mittels der immanenten Regeln den einzelnen Aktionen gibt. In *AoE3* ist dies deutlich zu erkennen: Das vorgenannte „Produzieren“ und „Erforschen“ sind in der Spiellogik nur als relativ unbedeutende und optionale Nebenbeschäftigungen zu verstehen, die nur dazu dienen, die Grundlage für die Hauptbeschäftigung in *AoE3* zu schaffen, dem Kampf, für das eigentliche Spielgeschehen aber keinerlei weiterreichende Bedeutung besitzen. Zu erkennen ist dies an der starken Simplifizierung und Stilisierung des Komplexen, vor allem an der massiven zeitlichen Verkürzung des Prozesses gegenüber dem realweltlichen Äquivalent.²¹ Das genaue Gegenteil findet man bei Kampfhandlungen innerhalb von *AoE3*, die einen erheblichen Teil des Spielgeschehens einnehmen. Kämpfe in *AoE3* stellen sich als hochkomplexe Handlungen dar, die daher auch entsprechend komplizierte Befehle an den Eingabegeräten erfordern, und folgerichtig auch deutlich zeitintensiver inszeniert werden.²² Man kann also behaupten: Desto komplexer die erforderlichen Handlungen sind, desto wichtiger sind diese für das Spielgeschehen.²³ Das Spiel

¹⁹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

²⁰ Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, u. a. 2005, S. 172–174.

²¹ Ebd.

²² Ebd.

²³ Ebd., S. 170–172.

kommuniziert also durch seine Regeln Wertigkeiten für das Spielgeschehen. Die abstrakte Grundstruktur eines Spieles wird durch diese Wertigkeiten sichtbar. Die Regeln weisen den Rezipienten auf die Relevanz der einzelnen Handlungen hin und (versuchen) entsprechend seine Handlungsweisen zu lenken. Simplifizierung und Stilisierung von Handlungen in Videospiele sowie deren metaphorische realweltliche Umsetzung führen dazu, dass ein Vergleich mit den realen Ausübungsweisen hinfällig wird. Handlungen in Videospiele haben mit ihren realweltlichen Gegenständen nur das grundsätzliche Konzept gemein.²⁴ Andere in der Realwelt möglichen (und selbstverständlichen) Handlungen werden mitunter aufgrund der spielimmanenten *Regeln* bezüglich der Relevanz komplett ausgeschlossen. Der häusliche Alltag der Spielfiguren in *AoE3* hat für den weiteren Spielverlauf keine Bedeutung. Aber auch technische Aspekte können Gründe für limitierte Handlungsmöglichkeiten sein. So scheitert eine Spielfigur in *AoE3* mitunter daran, auch den kleinsten Busch zu überwinden, oder bleibt an gewissen Punkten einfach stehen. Solche Limitierungen sind dabei meist der Indikator für die Grenze des programmierten Bereiches, des eigentlichen Spielfeldes, wenn man so will. Diese auch im Sinne der Spiellogik, und der *suspension of disbelief*, künstlichen Begrenzungen zeigen dabei aber deutlich das die fiktive Welt des Spieles über das eigentlich Dargestellte hinausgehen. Bei der Welt außerhalb des Spielfeldes kommen für den Rezipienten wieder oben genannte Prinzipien des *PMD* und *MBP* zum Tragen.

IV. Kontrafaktische Geschichte

Der wohl maßgeblichste Unterschied eines Videospieles gegenüber anderen narrativen Medien besteht aber wohl in seiner Natur als Spiel an sich: Die Möglichkeit des Verlierens ist bei ihm immer gegeben. In einem historischen Spielszenario stellt sich damit folgendes Problem: Nicht immer ‚gewinnt‘ auch die Partei, welche es nach der historischen Überlieferung sein müsste. Diese ‚Gefahr‘ besteht vor allem

²⁴

Ebd.

bei Spielen, bei dem es den Spielern gestattet ist, sich zwischen den Parteien eines historischen Konfliktes zu entscheiden. Wie soll ein Historiker aber mit solchen kontrafaktischen Geschichtsdarstellungen umgehen? Nach Alexander Demandt erweitert das Nachdenken über Möglichkeiten der Geschichte unser Verständnis des faktisch Überlieferten. Bei der Betrachtung von Entscheidungssituationen muss bspw. gefragt werden: Was führte zu dieser Entscheidung? Warum wurde nicht anders gehandelt? Was waren die Alternativen? Demandt merkt an: „Alle geschichtliche Vergangenheit war einmal menschliche Zukunft“.²⁵ Die jeweiligen Träger einer Entscheidung standen in der Geschichte vor einer ganzen Reihe von alternativen Möglichkeiten. Erst bei der Betrachtung der möglichen Alternativen kann für den Historiker verständlich werden, warum der jeweilige Akteur gehandelt hat, wie er gehandelt hat. Somit ist auch das, was hätte sein können, Teil der Geschichte.²⁶ Auch Absichten, die nicht verwirklicht werden konnten, entziehen sich nicht dem historischen Erkenntnisgewinn. Grundsätzlich bleibt festzuhalten: Ein Kausalzusammenhang und Ereignisverständnis, und damit ein Erkenntnisgewinn, ergibt sich nur, wenn die nachweisbare Wirkung ohne die angenommene Ursache nicht stattgefunden hätte. Letztendlich offenbart sich in einer solchen Fragestellung die Relevanz eines Ereignisses. Ein Videospiele kann damit durchaus ein Werkzeug zur Reflektion des überlieferten Geschehens und seiner Alternativen sein.

V. Die Etablierung virtueller Weltherrschaft

Bei *AoE3* handelt es sich um ein sogenanntes *RTS* (*real-time strategy*) -Spiel (im Deutschen auch häufig *Echtzeitstrategiespiel* genannt). Im Gegensatz zum Brettspiel handeln der Spieler und seine Kontrahenten, unerheblich, ob es sich um computergeleitete oder menschliche handelt, gleichzeitig, es gibt also keine Runden und Abfolgen im

²⁵ Alexander Demandt, *Ungeschehene Geschichte. Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn ...?*, 3. Aufl., Berlin 2001, S. 15.

²⁶ Ebd. S. 25 ff.

klassischen Sinne. Grundsätzlich sind bei *AoE3* zwei Spielmodi zu unterscheiden: „Skirmish“ und „Campaign“. Beim *Skirmish*-Modus handelt es sich um weitestgehend voneinander unabhängige „Spielrunden“ (s. X Koloniale Logik), welche in relativ kurzer Zeit zu bewältigen sind. Der *Campaign*-Modus hingegen folgt einem Narrativ, welches in Kapitel unterteilt ist, die nacheinander bewältigt werden müssen, um die einzelne „Kampagne“ zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen (s. VII, Narrative Konstruktionen).²⁷ Eine ‚Spielrunde‘ im *Skirmish*-Modus folgt immer dem gleichen Ablauf: Der Spieler muss mit seiner gewählten Spielpartei eine Kolonie etablieren, deren alleinige Aufgabe es ist, ein Heer zu unterhalten welches den oder die Kontrahenten bezwingen kann. Eine *Skirmish*-Runde gilt als gewonnen, wenn der Spieler das Heer und die Kolonie seiner Gegner vernichtet hat, oder wenn der Spieler die Handelsrouten und -posten des jeweiligen Spielschauplatzes (s. VIII, Stereotype u. IX, „Weiße Flecken“) mehrheitlich kontrolliert und für einen gewissen Zeitraum vor der Übernahme durch seine Gegner militärisch geschützt hat. Jeder Spielschauplatz ist im Sinne des *magic circles* streng begrenzt und einer realweltlichen geographischen Region nachempfunden. Der *Campaign*-Modus hingegen folgt einem narrativen Handlungsstrang, so dass die Siegbedingungen je nach Erzählstruktur des jeweiligen Kapitels bspw. auch die Befreiung eines Verbündeten aus der Gewalt des Gegners beinhalten kann.²⁸ Grundsätzlich gilt es aber sowohl in einer ‚Spielrunde‘ des *Skirmish*-Modus als auch in einem Kapitel des *Campaign*-Modus, den Gegner militärisch zu bezwingen. Im *Campaign*-Modus sind zudem Spielpartei und Spielregion festgelegt, die Auswahl an Technologien, Einheiten und „Ausbaustufe“ limitiert. Darüber hinaus sind die beiden Modi im Sinne der Regeln allerdings gleich. Da im *Campaign*-Modus die Ausgangslage der jeweiligen Kapitel variieren, soll hier im Folgenden die Rahmenbedingungen einer *Skirmish*-Spielrunde geschildert werden, um ein Verständnis für

²⁷ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); TMicrosoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

²⁸ Ebd.

die Inszenierung historischer Inhalte in *AoE3* zu ermöglichen. Der Spieler beginnt mit einem *Town Center* in der ausgewählten Spielregion, einer geringen Anzahl ziviler Arbeiter (Kolonisten) und einem „Kundschafter“, dessen kaum überraschende Primäraufgabe es ist, die Region zu erkunden und die Positionen der Gegner zu ermitteln. Gegenden der Spielregion, die der Spieler noch nicht erkundet hat, werden vom sogenannten „fog of war“ geschwärzt und können somit auch nicht eingesehen werden. Auch schon ‚aufgedecktes‘ Gebiet wird nur in seiner generellen Erscheinung bei Erkundung dargestellt, solange es sich nicht in Sichtweite einer Einheit oder eines Gebäudes des Spielers befindet. Konkret bedeutet dies, dass der Spieler nur Gebäude des Gegners erkennen kann, welche durch seine Einheiten ‚beobachtet‘ wurden. Verlassen der oder die Einheiten des Spielers die Region oder werden die Gebäude des Spielers in Sichtweite des Gegners zerstört, so sind nur noch die generelle Erscheinung und die Gebäude des Gegners zu erkennen, wie sie bei der letzten Erkundung durch den Spieler schon vorhanden waren. Bewegliche Spielentitäten (also militärische und zivile Einheiten) des Gegners sind ohne direkte Sichtlinie gar nicht zu erkennen. Der Spieler muss also eigene Einheiten in der Nähe seines Gegners positionieren, um dessen Spielfortschritt und militärische Bewegungen nachvollziehen zu können.²⁹ Die zivilen Arbeiter dienen, wiederum kaum verwunderlich, primär dem Aufbau der Kolonie. Dieser gliedert sich dabei in zwei Aufgabenfelder: Abbau von Rohstoffen und Errichtung von Gebäuden. Die spielimmanenten Rohstoffe setzen sich dabei aus drei groben Bereichen zusammen: Holz, Nahrung und Gold. Holz kann durch Forstwirtschaft, Nahrung durch Jagd, Landwirtschaft und (bei entsprechenden Wasserflächen in der jeweiligen Spielregion) Fischerei, Gold durch Abbau von Edelmetallen, den Anbau von Baumwolle (s. IX „Weiße Flecken“) und Walfang gewonnen werden. Alle Rohstoffe können, sofern vorhanden, auch an *Trading Posts* erhalten und an *Markets* getauscht werden. Logischerweise werden Rohstoffe schneller erwirtschaftet, desto mehr zivile Arbeiter dazu abkommandiert

²⁹ Ebd.

werden. Mehr zivile Arbeiter lassen sich wiederum im *Town Center* im Tausch gegen Rohstoffe anwerben. Die erworbenen Rohstoffe lassen sich des Weiteren zur Errichtung von Gebäuden nutzen. Auch bei den Gebäuden muss unterschieden werden: In zivilen Gebäude lassen sich generell „Technologien“ (s. o.) erforschen, welche den zivilen Arbeitern nutzen (bspw. lässt sich durch die Erforschung der *Circular Saw* im *Market* die Rate des Holzabbaus signifikant steigern).³⁰ Militärische Gebäude dienen zum „Ausbilden“ von militärischen Einheiten oder dem Schutz der Kolonie, im Falle einer *Fortress* sogar beidem. Zusätzlich können in den militärischen Gebäuden auch die Kampfkraft und Verteidigungsfähigkeit der Soldaten erhöht werden.³¹ Im Falle der *Houses* lässt sich keine Unterscheidung zwischen militärisch und zivil treffen, dienen diese doch generell der Erhöhung der Anzahl von nutzbaren Einheiten – ob Soldat oder Kolonist, ist dabei unerheblich.³² Letztendlich dienen Rohstoffe auch zur Erhöhung der jeweiligen „Ausbaustufe“ einer Kolonie (s. VI, Zeitliche Verortung des Spiels), welche jeweils bessere Gebäude und Einheiten freischaltet.³³ Grundsätzlich gilt: Jede Einheit, jede Technologie, jedes Gebäude und jede „Ausbaustufe“ erfordern einen Gegenwert an erwirtschafteten Rohstoffen.

Der Kern des Spielerlebnisses von *AoE3* bildet aber der militärische Schlagabtausch zwischen den Spielparteien. Erwartungsgemäß dienen militärische Einheiten sowohl der Verteidigung der eigenen Kolonie als auch der Zerstörung des Gegners. Militärische Einheiten gliedern sich Spielparteien übergreifend in Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Marineeinheiten, wobei letztere verständlicherweise nur in Spielregionen mit entsprechender Wasserfläche eingesetzt werden können.³⁴ Militärische Einheiten werden in den jeweils zu errichtenden und korrespondierenden Gebäuden ‚angeworben‘ und

³⁰ Ebd.

³¹ Ebd.

³² Ebd.

³³ Ebd.

³⁴ Ebd.

„ausgebildet“ (*Barracks* für Infanterie; *Stables* für Kavallerie, usw.). Militärische Einheiten können dabei sowohl einzeln als auch als Gruppe „befehligt“ werden. Werden die Einheiten als Gruppe bewegt, so nehmen diese automatisch eine durch die *Regeln* definierte und meist auch logisch herleitbare Formation ein. So stellen sich bspw. bei einer Gruppe aus Infanterie und Artillerie in der Marschformation die Fußsoldaten vor die Geschütze. Bei einem Bewegungsbefehl bewegt sich die Gruppe immer in der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit. Eine gemischte Gruppe aus Kavallerie und Artillerie ist daher wenig sinnvoll. Bei einem Angriffsbefehl bewegen sich die Einheiten einer Gruppe immer mit ihrer jeweiligen Maximalgeschwindigkeit, was verwundbare Einheiten mitunter exponiert zurücklässt.³⁵ Hier ist dann das strategische Denken und spielerische Vermögen des jeweiligen Rezipienten gefragt. *AoE3* übernimmt militärische Einheiten aus der historischen Überlieferung und übersetzt diese in die *Regeln* des Spiels. Die *Regeln* versuchen, dabei jeweils akkurat die Funktion des Soldaten in seinem historischen Kontext widerzugeben. Ein Pikenier ist auch in *AoE3* am effektivsten gegen Kavallerie, weniger gegen Gewehrschützen. Ein Spieler mit militärhistorischen Vorkenntnissen ist daher klar im Vorteil. *AoE3* versucht darüber hinaus möglichst viele spezifische historische militärische Einheiten darzustellen, welche vom Spieler mit der jeweiligen Spielpartei assoziiert werden können. So finden sich bspw. bei der Spielpartei der Russen die Kosaken und bei den Japanern die Samurai. Das Beispiel der spezifischen Einheiten zeigt, dass sich die Spielparteien durchaus unterscheiden und der Versuch einer Projektion von kultureller Identität unternommen wurde. Das sogenannte *Balancing*, also das Prinzip, alle Spielparteien gleich ‚stark‘ im Sinne der Regeln zu machen, verhindert aber eine grundsätzlich abweichende Spielweise zwischen den einzelnen „Völkern“. Die hier dargestellte Spielmechanik gilt im Großen für alle Spielparteien. Das *Balancing* führt aber mitunter zu problematischen Darstellungsweisen, wenn die historische Überlieferung als Vorlage des

³⁵

Ebd.

Spiels eigentlich eine starke Diskrepanz der Stärke der Spielparteien zur Folge haben müsste (s. VIII, Stereotype).

VI. Zeitliche Verortung des Spiels

Wie eingangs erwähnt, bedient sich *AoE3* in seinem zugrundeliegenden Szenario der historischen Frühen Neuzeit. Viel konkreter wird das Spiel auch in seiner visuellen Darstellung nicht. Zwar gibt das Spiel vermeintlich historische „Epochen“ an, doch zeigen diese nur die „Ausbaustufe“ der Kolonie des Spielers an. Bezeichnungen wie „Fortress Age“ und „Discovery Age“ sind in wissenschaftlicher Betrachtungsweise zu vage, um eine zeitliche Verortung zu ermöglichen (s. Abb. 1).³⁶ Dem Rezipienten bleibt daher nur die Betrachtung des eigentlichen Spielgeschehens, um eine historische Einordnung zu finden. Bei der Betrachtung der Spielentitäten, sprich den dargestellten Artefakten und Spielfiguren, können grobe Abgrenzungen des vom Spielgeschehen abgedeckten Zeitraumes getroffen werden. Mit der Implementierung von Karavellen, mit denen die portugiesischen und spanischen Seefahrer die *Neue Welt* ‚entdeckten‘, als erste baubare Schiffsklasse im Spiel, erhält der kundige Rezipient einen deutlichen Verweis auf die Frühzeit der Kolonisierung. Gleiches gilt für die Azteken als optionale Spielpartei, deren Reich durch die spanische Eroberung im frühen 16. Jahrhundert unterging.³⁷ Auch das Ende des abgedeckten Zeitraumes kann an mehreren Indikatoren abgelesen werden. Die technisch höchstentwickelten Einheiten deren man im Spiel ansichtig werden kann, sind Dampflokomotiven und sogenannte *Ironclads* der Bauart, welche im US-amerikanischen Sezessionskrieg eingesetzt wurden (s. Abb. 2).³⁸

³⁶ Ebd.

³⁷ Ebd.; vgl. <http://nautarch.tamu.edu/Theses/pdf-files/Schwarz-MA2008.pdf>, S. 3–5., 15.08.2016.

³⁸ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3); vgl. Howard J. Fuller, *Clad in iron. The american civil war and the challenge of british naval power*, Annapolis, Md 2008, S. 3–5.



Abb.2: „Ironclad“-Kampfschiff. Ensemble Studios/Microsoft, *The Warchiefs* (*Age of Empires III*) (Windows), 2006 (2005).

Beides kann als Verweis auf die frühe zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts gelesen werden. Auch in nicht ganz so augenscheinlichen Beispielen lässt sich eine zeitliche Verortung feststellen. So erhält die höchste Ausbaustufe einer Spielfigur der „deutschen“ Spielfraktion die Bezeichnung „Preußische Zündnadelgewehrschützen“. Besagte Zündnadelgewehre wurden während der deutschen Einigungskriege eingesetzt und waren maßgeblich für den militärischen Erfolg der Preußen verantwortlich, insbesondere in der Schlacht bei Königgrätz.³⁹ Das Spiel lässt sich demnach, grob, zwischen dem frühen 16. und der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts verorten. Diese zeitliche Einordnung gilt aber nur für den *Skirmish*-Modus des Spiels. Im

³⁹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2); Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3); vgl. Geoffrey Wawro, *The Austro-Prussian War. Austria's war with Prussia and Italy in 1866*, Cambridge 1996, S. 208–210.

Campaign-Modus des Spiels werden die Jahre der Handlung direkt benannt.

VII. Narrative Konstruktionen

Im Gegensatz zu den Szenarios des *Skirmish*-Modus, die weitestgehend entkoppelt von einem Narrativ und historischen Ereignissen zu verstehen sind (s. Koloniale Logik), folgt der *Campaign*-Modus direkten Erzählsträngen. In Bezug auf die narrativen Kampagnen von *AoE3* muss an dieser Stelle allerdings eine deutliche Unterscheidung zwischen dem Grundspiel und seinen zwei Erweiterungen getroffen werden. Die Kampagne des Grundspiels folgt einem Handlungsstrang, den man im besten Falle als von der historischen Überlieferung „inspiriert“ bezeichnen kann. Zwar beginnt die Kampagne mit der Belagerung Maltas durch die Osmanen (1565), gleitet dann aber schnell in eine Abenteuerfabel über den legendären Jungbrunnen und einen Geheimbund von Alchemisten im Stile der *Indiana Jones*-Filme ab.⁴⁰ Zwar würde sich auch eine solche Fantasy-Story für die Diskussion durch die Geschichtswissenschaft anbieten, aber im vorliegenden Artikel sollen nur die Spielinhalte diskutiert werden, welche für sich einen gewissen Anspruch an Authentizität stellen. Die Kampagne des Grundspiels adressiert bereits in ihrer einleitenden *Cutscene*, dass es sich bei den folgenden Darstellungen des Videospiele nur um eine „Legende“ handelt. Interessanter für diesen Artikel sind die Kampagnen der beiden Erweiterungen *The Warchiefs* und *The Asian Dynasties*. Die erste Hälfte der Kampagne von *The Warchiefs* folgt im Groben dem Verlauf des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs und inszeniert im Sinne der *Regeln* des Spiels dabei auch bekannte historische Ereignisse wie *The Crossing of the Delaware* und *The Battle of Saratoga*.⁴¹ Die zweite Hälfte der Kampagne fokussiert sich auf die Konflikte zwischen den *First Nations* und den weißen Siedlern und den Vertretern der US-Regierung in der zweiten Hälfte des

⁴⁰ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).

⁴¹ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3).

19. Jahrhunderts. Hierbei werden Teile des *Red Cloud's Wars* und die Schlacht am Little Big Horn inszeniert.⁴² *The Asian Dynasties* verfolgt jeweils zwei Kampagnen mit explizit historischen Hintergrund. Zum einen wird die Etablierung des Tokugawa- Shogunats und in Japan, zum anderen die *Great Mutiny* von 1857 (*Sepoyaufstand*) inszeniert.⁴³ Auch wenn die Darstellung der Ereignisse während der *Kampagnen* im Detail ahistorisch sind, und, insbesondere durch die Einbeziehung fiktionaler *point of view*-Charaktere, nicht rein auf die Regeln des Mediums zurückzuführen sind, so sind diese doch im Sinne der kontrafaktischen Geschichte Demands nicht für einen Erkenntnisgewinn geeignet. Nach dem *PMD* haben ahistorische Ereignisse und Personen, die in isolierten „Blasen“ existieren, keine Relevanz dafür, die Historizität des übrigen Szenarios anzuzweifeln, da keine relevanten Abweichungen von der realweltlichen Überlieferung zu finden sind.⁴⁴ Die Kampagnen funktionieren nach dem Prinzip *reload and repeat*. Niederlagen des Spielers während der Kampagnen haben nur die Auswirkung, dass das jeweilige ‚Kapitel‘ wiederholt werden muss. Ein alternativer Ausgang eines historischen Ereignisses und dessen möglicher Folgen wird nicht adressiert bzw. findet nicht statt. Eine Reflexion historischer Ereignisse unter den Gesichtspunkten der kontrafaktischen Geschichte erfolgt in *AoE3* nicht. Das Ziel der genannten Kampagnen ist es also, die jeweiligen ‚Kapitel‘ zu einem überlieferungskonformen Abschluss zu bringen. Bezeichnend bei diesem Komplex ist, dass beim unmittelbaren Vorgänger von *AoE3* dies noch anders gehandhabt wurde. In *Age of Empires II: The Conquerors* wurde dem Spieler in einer *Kampagne* die Möglichkeit gegeben, zwischen den spanischen Eroberern des heutigen Mexikos und den Azteken als Spielerteilnehmer zu wählen. Bei der Wahl der Azteken als Spielerteilnehmer und darauffolgenden Siegen in den einzelnen ‚Kapiteln‘ wurde innerhalb des Spielgeschehens seitens der Entwickler versucht, eine Erklärung für die resultierenden ahistorischen Ereignisse zu geben (insbesondere

⁴² Ebd.

⁴³ Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

⁴⁴ Ryan, *Possible worlds* (wie Anm. 4), S. 31–33.

in Bezug auf die technische Unterlegenheit der Azteken gegenüber den Konquistadoren).⁴⁵ Es findet also eine kontrafaktische Reflexion der Überlieferung statt. *The Asian Dynasties* bei *AOE3* bietet allerdings eine bisher nicht genannte Kampagne, die einen etwas anderen Ansatz verfolgt als die Vorgenannten.

Die einfach als „China“-Kampagne betitelte Spielerzählung verfolgt die Hypothese, dass eine der Expeditionsflotten, bzw. „Schatzflotten“, die während der Ming-Dynastie vom chinesischen Kaiser zwischen 1405 und 1433 ausgesandt wurden, Mittelamerika erreicht hätte.⁴⁶ Diese von Gavin Menzies in seinem Buch „1421: The year China discovered the world“ erhobene Behauptung wurde allerdings von der Fachwelt als haltlos abgetan. Robert Finley urteilte im *Journal of world history* über die These von Menzies wie folgt: „It is clear, however, that textbooks on that history need not be rewritten. The reasoning of 1421 is inexorably circular, its evidence spurious, its research derisory, its borrowing unacknowledged, its citations slipshod, and its assumptions preposterous“.⁴⁷

Nach der Feststellung, dass Menziens Behauptung ahistorisch ist, stellt sich die Frage, ob diese auch im Sinne der kontrafaktischen Geschichte gewichtslos ist. Die Antwort lautet: Bedingt, zumindest insoweit, wie die Darstellung im Spiel erfolgt. Die Kampagne endet mit einer Cutscene, in der darauf hingewiesen wird, dass jedweder Beweis für das Anlanden in Mittelamerika vor Ort vernichtet wurde.⁴⁸ Es werden demnach keine Konsequenzen aus dieser „alternative history“ gezogen. Das Aufzeigen von Möglichkeiten einer veränderten Kolo-

⁴⁵ Microsoft/Ensemble Studios, *The Conquerors (Age of Empires II)* (Windows), 2000 (1999); vgl. Joshua D. Holdenried, Nicolas Trépanier, *Dominance and the Aztec Empire. Representations in Age of Empires II and Medieval II: Total War*, in: Andrew Elliott, Matthew Kapell (Hrsg.), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, London, u. a. 2013. S. 107–119, hier S. 111–113.

⁴⁶ Robert Finley, *How not to (re)write history. Gavin Menziens and the chinese discovery of america*, in: *Journal of world history* 15/2 (2004), S. 229–242, hier S. 229–231.

⁴⁷ Ebd., S. 242.

⁴⁸ Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

nialgeschichte Mittelamerikas oder einem veränderten Verhältnis des chinesischen Kaiserreichs während der Ming-Dynastie zur Außenwelt bleibt aus. Reflexion, Bewertung und auch Spekulation über einen veränderten Geschichtsverlauf obliegt dem Rezipienten und ist daher kaum nachvollziehbar. Daher existiert auch die „China“-Kampagne fiktionstheoretisch nur in einer isolierten „Blase“. Viel gewichtiger muss aber die Präsentation der „China“-Kampagne im Kontext mit den anderen Kampagnen bewertet werden. Während bei der ebenfalls ahistorische Kampagne des Grundspiels darauf hingewiesen wird, dass es sich nur um eine „Legende“ handelt, erfolgt dies bei der „China“-Kampagne nicht. Vielmehr werden die von Menzjen aufgestellten Behauptungen und Jahreszahlen kommentarlos *übernommen* (s. Abb. 3).⁴⁹

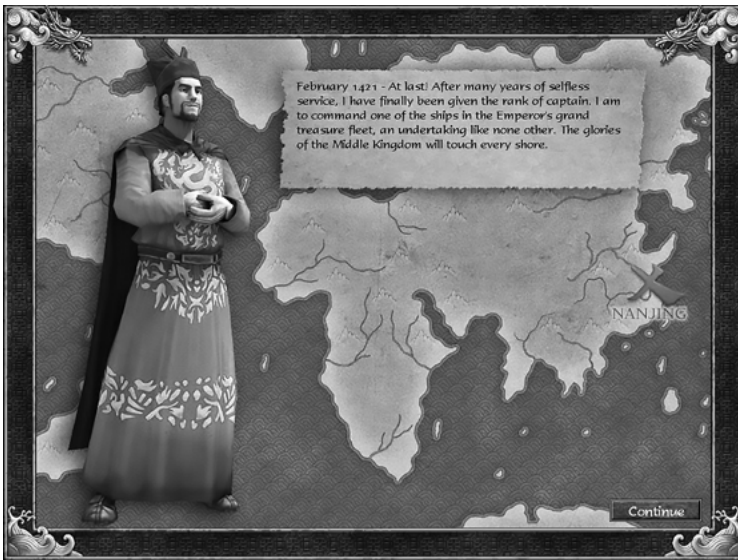


Abb. 3: „Ladebildschirm der ‚China‘-Kampagne zwischen zwei ‚Kapiteln‘. Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties* (*Age of Empires III*) (Windows), 2007 (2005).“

⁴⁹ Ebd.

Dem unkundigen Rezipienten wird die ahistorische „China“-Kampagne in gleicher Weise präsentiert wie die virtuelle Aufarbeitung der Etablierung des *Tokugawa-Shogunats* und des *Sepoyaufstandes*. Gemessen daran, welche Einfluss Darstellungen in der Popkultur möglicherweise auf das Geschichtsbild in der breiten Bevölkerung haben könnten, sprich: deren Wissenskanon, so könnte man hier über einen ersten Schritt zur Etablierung einer *Geschichtskonvention* unter negativen Vorzeichen spekulieren. Da Menziens Behauptung sich aber noch nicht in einem anderen Werk niedergeschlagen hat, bleibt die Annahme einer Geschichtskonvention bis auf weiteres reine Vermutung.⁵⁰

VIII. Stereotype

Die koloniale Ausrichtung von *AoE3* wird vor allem dadurch sichtbar, dass die Schauplätze des Spiels (mit Ausnahme der erwähnten Belagerung Maltas) außerhalb von Europa anzufinden sind. Da diese Schauplätze, gleich ihren realweltlichen Gegenstücken, vor Ankunft der Europäer nicht unbewohnt waren, wird der Spieler auch in *AoE3*, um in der Spielterminologie zu bleiben, „Natives“ ansichtig. Auch hier muss zunächst wieder zwischen Grundspiel und seinen Erweiterungen unterschieden werden. Im Grundspiel stehen als Spielparteien nur die europäischen Kolonialmächte und das Osmanische Reich zur Verfügung. Die Spielschauplätze umfassen dabei geographische Regionen in Nord-, Mittel- und Südamerika (einschließlich der Karibik), sowie Sibirien(!). In den jeweiligen Regionen (bis auf ein paar Ausnahmen, in denen, laut Spiel, überhaupt keine „Natives“ zu finden sind) stößt der Spieler auf Siedlungen der indigenen Bevölkerung, die auch als überlieferungskonform zu betrachten sind, bspw. die Cheyenne auf den Great Plains.⁵¹ Die „Natives“ haben dabei nur die Funktion, dass eine der Spielparteien in ihrer Siedlung einen Handelsposten errichtet (s. Abb. 4).

⁵⁰ Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels (August 2016) fand ich keine weitere „popkulturelle“ Aufarbeitung von Menziens' Hypothese.

⁵¹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).



Abb. 4: „Siedlung der ‚Natives‘ (Caribbean Map). Man beachte den Kommentar unten rechts.“ Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties (Age of Empires III)* (Windows), 2007 (2005).

Das Spiel leitet die Kontaktaufnahme mit den „Natives“ mit einem bedenklichen Satz ein: „These are our lands, but we will permit you to build Trading Post [sic] here to forge an alliance between our people“.⁵² Problematisch wird dieser Satz vor allem dadurch, dass es die alleinige Aufgabe des Spielers ist, die jeweilige Region zu „erobern“. Dass es Allianzen zwischen den Kolonialmächten und indigenen Völkern gab, ist unbestreitbar.⁵³ Doch innerhalb der Spieldarstellung haben die „Natives“ keinerlei eigenständige Agenda. Die Kontaktaufnahme zu ihnen ist vollkommen optional, und dient nur dazu, nützliche Technologien und zusätzliche (indigene) Krieger zu erhalten. Als Akteure auf ihrem, worauf das Spiel ja ex-

⁵² Ebd.

⁵³ Vgl. Stephan Maninger, *Asymmetrische Kriegsführung. Die historischen Erfahrungswerte der USA während der Indianerkriege*, in: Sebastian Buciak (Hrsg.), *Asymmetrische Konflikte im Spiegel der Zeit*, Berlin 2008, S. 166–190.

plizit hinweist, eigenen Land treten sie nicht auf. Widerstand gegen die Eroberung ist in den Regeln des Spiels nicht vorgesehen. So werden die „Natives“ in *AoE3* zu vollkommen passiven Befehlsempfängern reduziert.⁵⁴ Mit der Erweiterung *The Warchiefs* erhält *AoE3* mit den *Sioux*, *Iroquois* und den *Azteken* indigene Spielparteien für Nord- und Mittelamerika.⁵⁵ Mit den „Natives“ in den jeweiligen Spielregionen können aber auch diese Spielparteien nur auf die beschriebene Art und Weise interagieren. Ein Merkmal sticht zudem bei diesen neuen Spielparteien besonders hervor: Die Möglichkeit, eine sogenannten „Fire Pit“ zu errichten. Um den offenkundigen und überlieferungskonformen Technologienachteil gegenüber den europäischen Spielparteien auszugleichen, haben die Spielentwickler Regeln etabliert, welche zu einer deutlichen Stereotypisierung der indigenen Spielparteien führen. Statt „Technologien“ zu erforschen, müssen die indigenen Parteien auf Magie zurückgreifen. In der „Fire Pit“ können „Ritualtänze“ durchgeführt werden, welche bspw. die „Kampfkraft“ der Krieger erhöhen („War Dance“) oder die „Produktion“ von Einheiten beschleunigen („Fertility Dance“).⁵⁶ Mit der „Fire Pit“ wird das romantisierte Bild des edlen Wilden repetiert, und sie stellt gleichzeitig eine so deutliche Abweichung von der Realwelt im Sinne des *PMD* dar, dass *AoE3* hier in den Bereich der Fantasy reicht (s. Abb. 5).

⁵⁴ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).

⁵⁵ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3).

⁵⁶ Ebd.



Abb. 5: „Fire Pit: Unten rechts: Auswahl der ‚Tänze‘ (derzeit ‚Fertility Dance‘).“ Ensemble Studios/Microsoft, *The Warchiefs* (*Age of Empires III*) (Windows), 2006 (2005).



Abb. 6: „Das Tay Mahal in der Spieldarstellung.“ Ensemble Studios/Microsoft, *The Asian Dynasties* (*Age of Empires III*) (Windows), 2007 (2005).

Mit *The Asian Dynasties* und seiner Erweiterung der Spielschauplätze in den asiatischen Raum veränderte sich auch der Umgang mit den „Natives“, bleibt aber weiterhin problematisch. Der augenfälligste Unterschied zum Grundspiel und der *Warchiefs*-Erweiterung besteht darin, dass es sich bei den „Natives“ in *Asian Dynasties* weniger um Ethnien als um religiöse Gruppierungen handelt. So sind diese auch nicht in Siedlungen auf der jeweiligen Karte zu finden, sondern in Tempeln.⁵⁷ Die Auswahl dieser „Natives“ reicht von Shaolin bis Jesuiten(!). Letztere stellen auch innerhalb der Spiellogik einen Sonderfall dar, findet man sie doch im Gegensatz zu allen anderen „Natives“ in einer „Mission“.⁵⁸ Dass die Jesuiten in ihrer Darstellung und Spielgültigkeit den Bewohnern der jeweiligen Weltregionen gleichgesetzt werden, dürfte bei ihrer realweltlichen Funktion als kolonialer Akteur durchaus zu problematischen Konnotationen beim Rezipienten führen. Es bleibt festzustellen, dass die neuen „Natives“ nach landläufiger Vorstellung gar keine Ureinwohner sind. Im Ver-

⁵⁷ Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).

⁵⁸ Ebd.

gleich zum Grundspiel und *The Warchiefs* wurde also auf eine explizite Einbeziehung und Kenntlichmachung ethnischer Minderheiten in Asien verzichtet. Dieser Umstand ist dabei nur Symptom eines weiterreichenden Phänomens in *The Asian Dynasties*, das am deutlichsten bei der neuen Spielpartei der „Inder“ hervortritt. Im Gegensatz zu den europäischen und amerikanischen Fraktionen müssen die asiatischen Spielakteure „Wunder“ bauen, um ihre „Kolonie“ auf eine höhere Ausbaustufe zu bringen. Bei diesen „Wundern“ handelt sich um eine willkürliche Auswahl historischer Gebäude und Monumente, deren einzige Gemeinsamkeit eine vage Assoziation (aus westlicher Sicht) mit der „Kultur“ der jeweiligen asiatischen Spielpartei darstellt. Im konkreten Fall der „Inder“ bedeutet dies, dass Hindumonumente, wie der Karni Mata Tempel, und islamische Gebäude, wie das Rote Fort, ohne kulturelle Unterscheidung und Kontext in der Spielwelt errichtet werden können (s. Abb. 6).⁵⁹ Nimmt man noch den Umstand hinzu, dass die sehr relevante Spielfigur des „Forschers“ der europäischen Spielparteien bei den asiatischen durch die des „Mönchs“ ersetzt wurde, ergibt sich ein aufschlussreiches Bild des Orientalismus. Wie es Edward Said in seinem gleichnamigen Werk aufzeigt, definiert es den Orientalismus u. a., ein vages, romantisiertes und mystifiziertes Bild des Orients zu zeichnen.⁶⁰ Zwar trifft es zu, dass Videospiele eine Simplifizierung der Darstellung erfahren müssen, um ihre Funktion als Spiel nicht zu beeinträchtigen, doch erklärt dies nicht den klischeebeladenen Umgang mit den asiatischen Spielparteien in *The Asian Dynasties*. *The Asian Dynasties* steht dabei in einer Kontinuität mit anderen Werken der westlichen Popkultur, die stark simplifizierte und romantisierte Vorstellungen über den Orient verbreiten.

⁵⁹ Ebd.

⁶⁰ Edward W. Said, *Orientalismus*. 4. Aufl., Frankfurt/M. 2014, S. 43–45, 231–233, 293–295 u. 327–329.

IX. „Weiße Flecken“

Gemessen an dem Darstellungsanspruch von *AoE3* koloniale Eroberung zu thematisieren, fällt es auf, dass es signifikante weiße Flecken auf der Karte der Spielschauplätze zu finden sind. Dass Europa als Ausgangspunkt der Kolonisation nicht ‚bespielt‘ wird, verwundert nicht. Dass aber Afrika komplett ignoriert wird, scheint dagegen ungewöhnlich. Vor allem wenn man diesen Umstand im Kontext mit einigen explizit dargestellten Spielentitäten betrachtet. So finden sich bspw. die „Deutschen“ (es wird keinerlei weitere Unterscheidung getroffen), deren Kolonialreich (bei naheliegender Gleichsetzung mit dem deutschen Kaiserreich) sich zum größten Teil in Afrika und eben nicht in den beiden Amerikas befunden hat, als Spielpartei bereits im Grundspiel. Sprich: Selbst die asiatischen Kolonien des Deutschen Reiches wären kein Grund für die Aufnahme als Spielpartei. Ganz davon abgesehen, dass die „Deutschen“ im angenommenen historischen Zeitraum des Spiels (s. o.) nur rudimentär als kolonialer Akteur auftraten. Gleiches gilt für die „Osmanen“.⁶¹ Auch bei der im Spiel dargestellten Gebäudeart der „Baumwollplantage“ findet sich eine bedeutsame Auslassung. Wie kaum eine andere Kolonialware wird die Baumwolle mit der Sklaverei assoziiert. Auf den spielimmanenten Plantagen arbeiten aber ausnahmslos die Siedler der europäischen Spielparteien (s. Abb. 7).⁶² Tatsächlich findet sich im Spiel nur ein Hinweis auf Afrika, Sklaverei und Sklavenhandel, und das auch nur indirekt: Den europäischen Spielparteien ist es mit der *Warchiefs*-Erweiterung beim *Skirmish*-Modus erlaubt, statt in das „Imperial Age“ (der höchsten Ausbaustufe einer Kolonie) vorzudringen, eine „Revolution“ auszurufen und sich vom „Mutterland“ abzuspalten. Dabei muss ein „Revolutionsführer“ ausgewählt werden, welcher dem Spieler unterschiedliche Boni für den restlichen Spielverlauf verleiht.⁶³ Neben weitreichend bekannten histo-

⁶¹ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2).

⁶² Ebd.

⁶³ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3).

rischen Persönlichkeiten wie Simón Bolívar und George Washington, findet sich bei den „Revolutionsführern“ auch ein ehemaliger Sklave, Anführer des haitianischen Befreiungskampfes und einzige(!) Spielfigur, bei der man eine afrikanische Herkunft annehmen kann: François-Dominique Toussaint Louverture (s. Abb. 8).⁶⁴ Über die Gründe, den Komplex des transatlantischen Sklavenhandels und Afrikas trotz des gewählten Spielhintergrundes bis auf die Figur des Toussaint Louverture, zu ignorieren, lässt sich nur spekulieren. Da es sich beim Entwickler von AOE3 aber um eine US-amerikanische Firma handelt, liegt es nahe, dass man vermeiden wollte, den Spieler die Rolle eines Sklavenhalters/-händlers übernehmen zu lassen. Auf diese Weise wurde eine zu erwartende öffentliche Kontroverse vermieden, welche sich vermutlich auf den kommerziellen Erfolg des Spieles ausgewirkt hätte. So gut man diese Beweggründe von Seiten des Entwicklers nachvollziehen kann, stellt sich doch der Effekt einer Geschichtsklitterung ein. Dass dies nicht nur dem Fachwissenschaftler auffällt und kritisch bewertet wird, sondern auch der intendierten Zielgruppe, zeigen diverse Äußerungen in Onlineforen zu diesem Spiel.⁶⁵

⁶⁴ Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3); vgl. Laurent Dubois, John D. Garrigus, *Slave revolution in the caribbean, 1789–1804. A brief history with documents*, New York, NY, u. a. 2006, S. 43–45.

⁶⁵ Siehe z. B. <https://boardgamegeek.com/thread/239279/slavery>, 28.08.2016.



Abb. 7: „Baumwollplantage‘ der ‚Deutschen‘ Spielpartei.“ Ensemble Studios/Microsoft, Age of Empires III (Windows, MacOS), 2005.



Abb. 8: François-Dominique Toussaint Louverture in der Spieldarstellung. Ensemble Studios/Microsoft, The Warchiefs (Age of Empires III) (Windows), 2006 (2005).

X. Koloniale Logik

Die Funktion einer Simulation kolonialer Bedingungen erfüllt *AoE3* vor allem im *Skirmish*-Modus. Der *Skirmish*-Modus kann als zentrale Spielvariante von *AoE3* gelten, da nur hier alle Spielparteien nutzbar sind. Im Gegensatz zum *Campaign*-Modus folgt der Spieler (s. o.) keinem direkten Narrativ, sondern sucht sich jeweils eine Weltregion, die er mit seiner ausgewählten Spielpartei „kolonisieren“ möchte. Ob die Überlieferung ein koloniales Engagement der jeweiligen Spielpartei in dem jeweiligen Weltteil wiedergibt (s. o.: Das Beispiel der „Deutschen“), ist für die Regeln des Spieles irrelevant. Da der Spieler die jeweilige Weltregion in der Spieldarstellung auch nicht nachhaltig „erobert“, sondern ihm es offen steht, bspw. Sibirien wieder und wieder zu unterwerfen, fehlt hier nicht nur der Kontext zur Überlieferung, sondern auch zu Konsequenzen innerhalb der Spiellogik. In einer *Skirmish*-Runde könnten sich die „Iroquois“ und die „Japaner“ im Himalaya bekriegen. Dies wäre nicht nur völlig ahistorisch, sondern entbehrte jedweder überlieferten Grundlage und hätte zudem selbst für den Himalaya in der Spieldarstellung keine nachhaltige Konsequenz. Man kann bei einer solchen Konstellation weder von kontrafaktischer Geschichte im Sinne Demandts sprechen, noch von bereits erwähnten isolierten ‚Blasen‘ nach fiktionstheoretischer Vorstellung. Vielmehr fällt die einzelne *Skirmish*-Runde an sich aus jedem historischen Kontext. Die Benennungen von *Spielentitäten* mit historischen Namen sind einem solchen Falle nur assoziative Zugangserleichterungen für den Spieler, der vielleicht davon träumt, mit ‚seinen‘ Azteken Japan zu erobern. Dem Historiker bietet sich in einer solchen Runde höchstens in den einzelnen Details ein Erkenntnisgewinn.

Das Ziel des *Skirmish*-Modus ist nicht die Welteroberung, sondern vielmehr das Aufwerten der eigenen „Heimatstadt“. Nach der Wahl einer Spielpartei beginnt der Spieler zunächst mit der Verwaltung

seiner „Heimatstadt“.⁶⁶ Hier kann der Spieler mithilfe von „Auswahlpunkten“ diverse Boni wirtschaftlicher, militärischer, oder auch technologischer Natur auswählen, die ihm in der nächsten *Skirmish*-Spielrunde Vorteile gegenüber den anderen Spielparteien geben können. Hat er diese Boni ausgewählt und startet das eigentliche Spiel, werden diese Boni kontinuierlich über den Verlauf der Runde von seiner „Heimatstadt“ in die „Kolonie“ geschickt. In der „Kolonie“ selbst erwirtschaftet der Spieler durch den Abbau von Rohstoffen wie bspw. Baumwolle (s. o.) und Silber Geld, mit denen er zusätzliche Boni in der „Heimatstadt“ während der Spielrunde „einkaufen“ kann. Mittels der abgebauten Rohstoffe etabliert der Spieler seine „Kolonie“, indem er zusätzliche Gebäude errichtet und sie auf die nächste „Ausbaustufe“ führt. Sowohl für den Kampf als auch für die Etablierung der Kolonie erhält der Spieler „Erfahrungspunkte“ (*Experience Points*, kurz *XP*) mit deren Hilfe sich die Frequenz der Boni aus der „Heimatstadt“ erhöht. Auch für den Sieg in der jeweiligen Runde erhält der Spieler *XP*. Je nach erhaltenen *XP* in einer Spielrunde wertet sich die „Heimatstadt“ des Spielers auf und erhält mit jeder Stufe neue Auswahlpunkte für Boni. Zusätzlich erhält der Spieler mit jeder neuen Stufe seiner Stadt Punkte, mit denen er rein kosmetisch seine Heimatstadt verschönern kann. Die Möglichkeiten der Verschönerung reichen dabei von patriotischer Beflagung bis hin zu Adelligen, die in den Straßen verkehren (s. Abb. 9).

⁶⁶ Microsoft/Ensemble Studios 2005 (wie Anm. 2), Microsoft/Ensemble Studios 2006 (wie Anm. 3), Microsoft/Ensemble Studios 2007 (wie Anm. 3).



Abb. 9: „Heimatstadt‘ der ‚Deutschen‘-Spielfraktion. An den vorderen Gebäuden sichtbar die ‚patriotische Beflaggung‘. Unten rechts: Boni-Auswahl während des Spiels (momentan nur für die erste ‚Ausbaustufe‘ freigeschaltet).“ Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires III* (Windows, MacOS), 2005.

Bezeichnend ist, dass nur europäischen Spielparteien die Möglichkeit dieser ‚Verschönerung‘ gegeben ist (Boni gelten hingegen für alle Spielparteien).⁶⁷ Wie hier ansichtig wird, erfährt *AoE3* im *Skirmish*-Modus eine Umsetzung der kolonialen Dependenztheorie in seine *Regeln*. Der Erfolg der „Kolonie“ (Peripherie) ist für den Wohlstand (Stufe) der „Heimatstadt“ (Zentrum) notwendig. Eine Verdeutlichung der Dependenztheorie zeigt sich zudem in den Siegbedingungen für eine *Skirmish*-Runde: Neben der militärischen Unterwerfung der gegnerischen Spielpartei kann eine Runde auch mit der mehr-

⁶⁷ Ebd.

heitlichen Kontrolle der spielimmanenten Handlungswege erfolgreich beendet werden.⁶⁸

XI. Schlussbemerkungen

Wie am Beispiel von *Age of Empires III* deutlich wird, kann die Betrachtung von Videospiele für den Historiker durchaus ergiebig sein. Die eingangs vorgestellten methodischen Ansätze sollen dabei explizit nur eine Zugangsmöglichkeit zum Medium darstellen. Der Historiker kann in Videospiele nicht nur die Betrachtungsweisen zur Geschichte von Entwicklern im Medium erfahren, sondern kann dort auch vorherrschende Vorstellungen über bestimmte Epochen und Kulturen im öffentlichen Diskurs ableiten und den Umgang mit sensiblen Inhalten im „spielerischen“ Kontext ansichtig werden. Gerade letzteres stellt eine nicht unerhebliche Problematik für den öffentlichen Diskurs dar. Das Beispiel von *AoE3* zeigt, dass das Medium gewissermaßen noch in seiner „Adoleszenz“ steckt. Problematische Stereotype werden verstärkt und Kontroversen werden vermieden. Eine solche Vermeidung oder Auslassung führt dann beinahe zwangsläufig zu einem Geschichtsklitterungseffekt. Dass es aber auch sensible Aufarbeitung von problematischen Inhalten in Videospiele geben kann, zeigen Werke wie *This war of mine* oder *Valiant Hearts: The Great War*.⁶⁹ Wie bei jedem Medium gibt es auch in Videospiele große qualitative Unterschiede. Da aber Spiele wie *AoE3*, welche sich zwar eines historischen Hintergrundes bedienen, aber sich in erster Linie der Unterhaltung verpflichtet sehen, und nicht der detaillierten und sensiblen Aufarbeitung der Geschichte, die weitaus größere Reichweite haben, kann man vermuten, dass auch in Zukunft Geschichtskonventionen unter negativen Vorzeichen zuneh-

⁶⁸ Ebd.

⁶⁹ 11 Bit Studios/Deep Silver, *This War of Mine* (Windows), 2014; vgl. <http://www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine>, 02.09.2016; Ubisoft, *Valiant Hearts. The Great War* (Xbox 360, Xbox One, Windows, Playstation4, Playstation3, iOS, Android) 2014; vgl. <https://www.ubisoft.com/de-DE/game/valiant-hearts/>, 02.09.2016.

Koloniale Phantasien und die Problematik ihrer Darstellung

مند Eingang in den öffentlichen Diskurs finden und damit in den Wissenskanon. Hier würde sich dann ein weites Aufgabenfeld für den Fachhistoriker ergeben.

Mahshid Mayar

A Case for Serious Play: Virtual Pacifism in Historical Digital Games

I. Introduction

Historical digital games are played at the coming-together of two temporalities: one of gamers as they choose, plan, and play, and one of the games as they reenact the goings-on of the time they are set in – be it the seventeenth century or WWII. At the same time, these games are played at the crossing-over of two sets of narratives, what Sybille Lammes refers to as ‘world histories’ and ‘personal stories’.¹ Given these entangled temporalities and narratives, it is imperative to begin this article’s examination of the back-and-forth between pacifism and western digital strategy games with a historical overview of the peace-making traditions in the West. After all, while to choose pacifism as a strategy to follow in a digital strategy game like *Age of Empires* might seem to be an exclusive reflection of the contemporary perceptions and practices of peace-making as a pragmatic or moral gamers’ choice, the very forms this strategy can take in games and the debates that adopting pacifist strategies invoke in online forums and blogs resonate closely with longer historical perceptions and practices of peace-making and the challenges that pacifists have encountered from the Middle Ages to the present.

Tackling virtual pacifism in the world of historical digital games, the first part of this article offers a historical overview of pacifism, discussing the obstacles pacifism has historically encountered. The second

¹ Sybille Lammes, Postcolonial Playgrounds: Games as Postcolonial Cultures, in: Eludamos, Journal for Computer Game Culture 4 (2010), pp. 1–6, here p. 4.

part examines the ludic nature of war and violence in the general field of game studies and probes the scope and limits of virtual pacifism. Against this background, the third part examines pacifism as a strategy and a choice in a historically themed digital games' series such as *Age of Empires* (1997–2011).² The real-time strategy digital game is analyzed with regard to the choices it offers to win the game without resort to violence. The aim in this section is to shed light on the limits of pacifism as a strategy to win the game. The last section reflects on how the English-speaking player community discusses their choice of strategy and of pacifism in general. The article concludes with remarks on how digital games in general weigh in on peace and violence and the question of gamer morality.

II. Pacifism in History

Pacifism, not unlike warism, is as old as communal human life on earth, even though the two work differently in different settings and are often considered to be reactions to one another (‘s miscarriage or exhaustion).³ Pacifism could be defined as an active, individual or collective choice in the face of disagreement, competition, or crisis and in opposition to violence. In this sense, pacifism – the commitment to life in harmony and to rejecting, avoiding, curbing, and resisting violence – has a history as intriguing and complex as that of warism. With roots in Latin (*paci-* (from *pax*): peace and *-ficus*: making), pacifism stands for a wide range of definitions, practices, and ideologies across the globe.⁴

² Main titles: Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires* (Window, MacOS), 1997; Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires II. The Age of Kings* (Windows, MacOS, Playstation2), 1999; Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Empires III* (Windows/Mac OS), 2005. For further information on the series cf. *Age of Empires: Play The Greatest Stories in History*, <https://www.ageofempires.com>, 01.10.2016.

³ See, for instance, Anthony Adolf, *Peace. A world history*, Cambridge 2009, esp. ch. 1–3. See also Richard Tuck, *The rights of war and peace. Political thought and the international order from Grotius to Kant*, Oxford 2001.

⁴ For a thorough overview of the various forms pacifism has taken in different historical contexts, cf. Andrew Fiala, *Pacifism*, in: Edward N. Zalta (ed.), *Stanford*

A Case for Serious Play

Since the time of the ancient Greeks, warism and pacifism have been topics of contention both in the realm of ideas and as opposing practices. On the one hand, ancient Greeks believed war to be the path to glory at the same time that they sanctioned it as glorious in and of itself. Heraclitus of Ephesus had voiced a rather general consensus among pre-Socratic Greeks that war is the patron of all natural movements: “War is the father and king of all, and has produced some as gods and some as men, and has made some slaves and some free.”⁵ In the same breath, Homer’s *Iliad* takes warism, not pacifism, as the training field of heroes and the key to eternal glory. At the dawn of the Trojan wars, Sarpedon, son of Zeus and Laodamia, tells his cousin Glaucus that war is the only way for the mortal man to be eternalized: “since the fates of death surround us, innumerable fates, which no mortal may escape or avoid – then let us go forward, until we give glory to another, or he to us (*Iliad*, 12.322–8).”⁶ In the *Odyssey*, on the other hand, Homer offers a reverse path to glory and heroism; there, a hero is depicted to be a survivor who endures hardships of the world and hastens the end of the war, a sort of cunning pacifist who has been disillusioned by the atrocities of war. Indeed, *Odyssey*’s missive is stated to be that wars end and that “mutual goodwill of the days of old be restored [...] and peace and plenty prevail (*Odyssey*, 24.485–6).” As reflected in Homer’s seemingly opposing views on war and peace, and even though pacifism and warism are not mutually exclusive, it should be noted that since the time of ancient Greece, peace has been a topic of practical, contentious interest primarily when war had destroyed or exhausted too much and had led to lasting disruption of the democratic ideals of the city-states.⁷

Encyclopedia of Philosophy. Winter 2014 Edition, 2014, <http://plato.stanford.edu/archives/win2014/entries/pacifism/>, 10.11.2016.

⁵ George T. W. Patrick, Ingram Bywater (eds.), Heraclitus, The fragments of the work of Heraclitus of Ephesus on nature. Translated from the Greek text of Bywater, with an introduction historical and critical, Baltimore 1889, p. 95, <https://archive.org/details/thefragmentsofth00heraouft>, 15.08.2016.

⁶ Louis Rawlings, *The Ancient Greeks at War*, Manchester 2007, p. 5.

⁷ For detailed examination of pacifism as an idea and practice in western thought and the contexts in which it has been discussed, cf. Philip De Souza, John France, *War and peace in ancient and medieval history*, Cambridge 2008; David Cortright,

By the middle ages, pacifism as a philosophical worldview and a marginal hope had turned into a requisite practical reaction by various religious sects to what Haines has termed “the duties, diversions, and pastimes of war”.⁸ By this time the game historian Johan Huizinga details, chivalry and ritual duels were romanticized in poetry and prose, leaving pacifism to various religious groups to tend to.⁹ As a result, monastic traditions of pacifism were developed by communities such as the Franciscan Order established in 1216, the Alleluia movement of 1233, and the Flagellant movement of 1260 (popular peace movements which spread, in the case of the latter, outside Italian cities to France and Germany),¹⁰ the Jesuit Order of the 16th century, and the 17th-century Society of Friends (later called Quakers) had to tend to pacifism, either positively as total rejection of hostilities in all its forms or negatively as enforcement of conditional ceasefire in the interest of the parties involved.¹¹

Alongside some of these movements, the publication of a number of influential works, such as Dante Alighieri’s *On World-Government* (penned in the early 14th century but not published until the middle of the 16th century), Thomas Hobbes’s views on peace in autocratic societies detailed in *Leviathan* (published in 1651), and Immanuel Kant’s essay *To Perpetual Peace* (published in 1795), marked the establishment of secular pacifism at the dawn of the Enlightenment. Most significantly, Kant’s and Hobbes’s were attempts to detail the operationalization of pacifism, responding to centuries of on-going conflict and bloodshed in Europe and beyond. Kant’s *Perpetual Peace*

Peace. A History of Movements and Ideas, Cambridge 2008; Adolf, Peace. A world history (cf. note 3); Duane Cady, From Warism to Pacifism: A Moral Continuum, Philadelphia 2010, esp. the introduction; Peter N. Stearns, Peace in world history, New York 2014.

⁸ Keith Haines, Attitudes and Impediments to Pacifism in Medieval Europe, in: *Journal of Medieval History* 7 (1981), pp. 369–88, here p. 370.

⁹ Johan Huizinga, *Homo Ludens. A study of the play-element in culture*, London et al. 1980, pp. 95–96.

¹⁰ Haines, Attitudes and Impediments (cf. note 8), pp. 371–372.

¹¹ For an examination of these movements see Cortright, Peace. A History of Movements and Ideas (cf. note 7); Adolf, Peace. A world history (cf. note 3).

A Case for Serious Play

traced the possibility for future peace among those European states that had republican and free governments. He proposed a number of 'definitive articles' as a serious, prohibitive pathway toward total inter-state peace and as a way out of hostilities both within Europe and in the so-called colonies. In Kant's view, it is significant to note, pacifism was serious work against the *status naturalis* of inter-state hostilities: "The state of peace among men living in close proximity is not a natural state (*status naturalis*); instead, the natural state is one of war [...]. The state of peace must therefore be established".¹² I will return to this point later.

Following this same logic, and appealing to the human desire for adventure, glory, and eternity, the war-peace binary reappeared in the twentieth century in a great number of contexts, from the pacifist WWI war-of-words – inspired by Kant – which was fought prior to the establishment of the League of Nations to various patriotic and transnational antiwar and disarmament movements across the century, and from the frenzy and activism triggered as a result of re-opting for military force during the Vietnam War to the discussions on and the demonstrations against the morality and sanity of the Gulf Wars and the so-called 'War on Terror' across the globe. To borrow from Sandi E. Cooper's book title (1991), the last century, at least in Europe, was a century marked by 'waging war on war'.¹³

However indispensable a practice and prevalent an idea, pacifism has never been easy to operationalize; before, during, and even after the culmination of the Enlightenment(s) in the west, pacifism has had a number of unrelenting rivals to stand against: to name a few, consider the so-called 'military revolution' of early modernity which various states and colonies as well as a growing private sector were actively

¹² Ted Humphrey (ed.), Immanuel Kant, To perpetual peace. A philosophical sketch, Indianapolis et al. 2003, p. 7.

¹³ Sandi E. Cooper, Patriotic Pacifism. Waging War on War in Europe, 1815–1914, New York 1991.

involved in.¹⁴ In the face of such a lucrative business, where even war itself was marketed as a commodity, pacifism was in close competition with yet another rival: the remnants of the medieval notion of ‘just war,’ advocated by devout Church figures who had a hard time reconciling God’s love and mercy with existing, earthly animosity and bloodshed (distinguished by St. Augustine in his two cities metaphor).¹⁵ Just war contested the logic of pacifism as cowardice, even as disloyalty. Furthermore, warism has long been coveted by those who, in a revival of Greece as the cradle of western civilization during the Enlightenment, looked upon its legacy and upheld war as the path to eternal glory – a standpoint which has hardly lost its appeal ever since. Since the rise of nationalism, warism has been given even more glorious charm as defenders of armed conflicts defame pacifists as lax, apolitical, un-patriotic, and – during the height of the Cold War period – even outright communist.¹⁶ As such, in Cortright’s words, “Throughout history the cause of peace has been on trial, standing like a forlorn defendant before the court of established opinion, misunderstood and maligned on all sides.”¹⁷

¹⁴ Cf. Michael Roberts, *The military revolution*, Belfast 1956; Geoffrey Parker, *The military revolution. Military innovation and the rise of the west, 1500–1800*, Cambridge 1988; Brian M. Downing, *The military revolution and political change. Origins of democracy and autocracy in early modern Europe*, Princeton, NJ 1992; Clifford J. Rogers, *The military revolution debate. Readings on the military transformation of early modern Europe*, Boulder, CL 1995; Jeremy Black, *A military revolution? Military change and European society 1550–1800*, Basingstoke 1991; –, *Beyond the military revolution. War in the seventeenth-century world*, Houndmills, et al. 2011; David Parrott, *The business of war. Military enterprise and military revolution in early modern Europe*, Cambridge 2012.

¹⁵ Adolf, *Peace. A world history* (cf. note 3), pp. 103–106.

¹⁶ Robbie Lieberman, *The strangest dream. Communism, anti-communism and the U.S. peace movement 1945–1963*, New York 2000, xiv.

¹⁷ Cortright, *Peace. A History of Movements and Ideas* (cf. note 7), p. 1.

A Case for Serious Play

III. Pacifism in Games

A similar trend might be traced in game studies where a growing body of scholarly work examines warism and the effects of violence in digital games or the scope and implications of sponsorship of an increasing number of war-games by national as well as transnational military-industrial complexes.¹⁸ One founding standpoint which could, at least in part, explain the prevalence of violence and the overall lack of scholarly interest in pacifism in the world of games and game studies comes from Dutch cultural historian Johan Huizinga (1872–1945) who examined war and peace in one of the earliest historical studies of games and gaming, i. e., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element of Culture*. Written in the inter-war period in Europe, and still influential in the realm of game studies, *Homo Ludens* comments on war and peace in a novel setting: play. Huizinga's main point in his timely book centers around the historically-informed argument he makes in the preface to the volume about the current stage of human civilization; to him, it is impossible to make sense of human cultures without taking the element of play into account.¹⁹ Observing human actions beyond the optimistic post-Enlightenment lens of *Homo Sapiens* (man the thinker) and *Homo Faber* (man the maker),²⁰ he identifies a different mankind: *Homo Ludens* (man the player) and further examines the historical roots of play as constitu-

¹⁸ For further discussion on the questions of ethics, militarism, violence, and player psychology in the world of digital games cf. Nina Huntemann, Matthew T. Payne, Joystick soldiers. The politics of play in military video games. New York, et al. 2010; José Pablo Zagal, The videogame ethics reader, San Diego, CA 2012; Christian Happ, André Melzer, Empathy and violent video games. Aggression and prosocial behavior, Basingstoke et al. 2014; Gareth Schott, Violent games. Rules, realism, and effect, New York 2016; Daniel Bos, Critical methodologies for researching military-themed videogames, in: Alison Williams, et al (eds.), The Routledge companion to military research methods, New York, NY 2016, pp. 332–344; Matthew T. Payne, Playing war. Military video games after 9/11, Berlin 2016; Pat Harrigan, Matthew G. Kirschenbaum, Zones of control. Perspectives on wargaming, Cambridge, MA 2016.

¹⁹ Huizinga, *Homo Ludens* (cf. note 9), ix–x.

²⁰ *Ibid.*, ix.

tive of old and young civilizations in contexts as allegedly wide apart as poetry and war.

Writing about this latest stage of human civilization, Huizinga does not fail to criticize the standpoint put forth by the likes of Ruskin and Schmitt that without warfare no civilization is possible.²¹ Indeed, Huizinga is of the opinion that even though human civilizations would be hard to conceive without the play element – of which war is a key component – he believes that it is “[o]nly by transcending that pitiable friend-foe relationship [that] mankind enter[s] into the dignity of man’s estate (209).” Echoing Kant in examining war as ludic or at least agonistic in nature, and informed by and articulated in response to the interwar discussions in Europe, Huizinga’s discussion of pacifism enters the equation: while he draws a convincing sketch of the historical playfulness of war as recreational and generative, Huizinga asserts that peace is as much a part of human civilizations as is war and yet it has historically proved to be serious, laborious, and non-ludic (*ibid.*). It is not too hard to trace the roots of warfare’s immense popularity in historical digital games in Huizinga’s standpoint: the ludic essence of warism is what is believed by a great majority of game theorists, game designers, and gamers to be wanting in pacifism.

It is true that Kant, Huizinga, and the game industry both before and after the digital turn, sustain and capitalize on the ludicity of violence, thus further underscoring the non-ludic and serious nature of peace. It is equally true that pacifists have historically been stigmatized as unpatriotic, effeminate, traitorous, or plain dumb. However, the double binary “play-work – war-peace” is prone to be qualified as soon as we define peace not as mere absence of war, once we consider the difficulty of establishing absolute pacifism and begin to consider the pragmatism inherent in what Andrew Fiala has termed ‘practical pacifism,’ or when we examine work beyond solemn productivity and as constitutive of ludic elements.

²¹ *Ibid.*, 103 a. 209.

In fact, a great number of indie and mainstream action role-playing digital games such as *Fallout 3*,²² *Deus Ex: Human Revolution*,²³ the *Mass Effect* series,²⁴ and *Undertale*,²⁵ action-adventure games such as *Mirror's Edge*²⁶ and *Dishonored*,²⁷ the stealth game *Thief*,²⁸ and the god game *From Dust*²⁹ offer pacifist scenarios or at least optional ways to abstain from combat as ludic options to play and win. These alternatives are either part of the original gameplay (albeit offered as a second-hand option only so that the game fares better in the ratings and manages to attract a wider range of players), either devised by modders who wish to avoid using the original shooting mechanics by introducing modifications to the original gameplay or by gamers who wish to pursue scenarios not foreseen by game developers, or opted for by those gamers who try to promote gamer morality (for a further discussion of this point, see section IV). These options or devised methods – generally referred to as the ‘pacifist run’ – range from stealth, running away, or use of non-lethal weaponry, illusion magic, and calming spells and are ways to avoid violence, or at least to avoid bloodshed, without the games’ harboring boredom. While it is true that resort to practical peace is not necessarily easier or even possible under all circumstances, in the case of a great number of run-and-gun games such as the *Mass Effect* series, non-violence is a guarantee for an easier game experience. As ‘Many a True Nerd’ states, “the most surprising thing is that playing without guns completely inverts the

²² Bethesda Softworks, *Fallout 3* (Windows, Xbox 360, Playstation3), 2008.

²³ Eidos Montreal, Nixxes/Square Enix, *Deus Ex: Human Revolution* (Windows, Playstation3), 2011.

²⁴ Bioware, Demiurge/Microsoft Game Studios, Electronic Arts, *Mass Effect* (Xbox 360, Windows, Playstation3), 2007–8; Bioware/Electronic Arts, *Mass Effect 2* (Xbox 360, Windows, Playstation 3), 2010–11; Bioware/Electronic Arts, *Mass Effect 3* (Xbox 360, WiiU, Windows, Playstation 3), 2012.

²⁵ Tobyfox, *Undertale* (Windows, OS X), 2015.

²⁶ DICE/Electronic Arts, *Mirror's Edge* (Xbox 360, Windows, Windows Phone, Playstation3, iOS), 2008.

²⁷ Arkane Studios/Bethesda Softworks, *Dishonored. Die Maske des Zorns* (=Dishonored) (Xbox 360, Windows, Playstation3), 2012.

²⁸ Eidos Montreal, Nixxes/Square Enix, *Thief* (Xbox 360, Xbox One, Windows, Playstation4, Playstation3), 2014.

²⁹ UbiSoft, *From Dust* (Xbox 360, Windows, PlayStation3, OnLive), 2011.

difficulty curve.”³⁰ In a sense, then, these pacifist strategies could be interwoven rather densely into the gameplay – including the games’ mechanics and affordances – so that they contribute to the games’ ludicity, challenge, and appeal. In other words, despite Huizinga’s view, they have the power to turn pacifism into play.

IV. Pacifism in Historical Digital games

In the case of historical strategy games, however, we encounter a different gameplay. One major difference between run-and-gun and strategy digital games is that in the former, enemies are mostly pre-set and the narrative elements all hint at the roots of the animosity – usually one with a backstory made available through the cut-scenes. In these games, the reasons why the enemy deserves to be annihilated are hard to miss or contest. In a wide range of historical strategy digital games such as the *Age of Empires* series, on the other hand, there are no pre-set enemies or marked historical animosities to begin with. Other than the gamers’ out-of-game collective memory of historical hostilities between, say, India and the British Empire during the early modern and modern times (what was earlier referred to as ‘world histories’),³¹ it is either the civilization’s need for resources, the gamer’s desire to expand in space or strength, and the player’s tolerance for proximity to an expanding neighbour that turn nearby civilizations into enemies. In other words, in *Age of Empires* and other similar titles, it is not the historical campaigns between bygone civilizations/empires (which by the way can be played, for example, in *Age of Empires II: The Age of Kings*) that prompt war. Rather, what is at work here is the game series’ promotion of the overall logic and frame of colonization – explore, expand, and conquer – which are woven into

³⁰ Patricia Hernandez, *Mass Effect, Played Without Firing a Single Shot*. Interview with *Many a True Nerd* by Patricia Hernandez, <http://kotaku.com/mass-effect-played-without-firing-a-single-shot-1632194355>, 15.10.2016.

³¹ For a postcolonial reading of historical strategy games cf. Lammes, *Postcolonial Playgrounds* (cf. note 1); Souvik Mukherjee, *Playing Subaltern*. *Video Games and Postcolonialism*, in: *Games and Culture* 2016, published online before print, DOI: 10.1177/1555412015627258, 15.10.2016.

A Case for Serious Play

the game narrative regardless of personal events in world history and more in favour of the gamers' personal stories.³² The adoption of this logic in strategy games has been identified by Alan Emrich as “the essential four X’s of any good strategic conquest game,” the game verbs ‘EXplore, EXpand, EXploit, and EXterminate’.³³

Following this logic, other than in the ‘deathmatch mode,’ a player of *Age of Empires* might seem to be a pacifist at a given moment during the game when there is no outright military encounter – albeit not necessarily because they are a pacifist by choice. At the beginning of any game session, for instance, the players have to build up their civilization. This involves exploring the map, identifying their neighbours, and spotting gold, wood, and stone. Moreover, depending on their civilizational stage, they need to ‘create’ farmers, miners, and soldiers, and invest in science and technology in order to make better weaponry or to build a stronger castle. Therefore, even though a player plans to win the game by waging war against its accidental neighbours on the map and to move forward in time to the next historical epoch, there is a period of time at the beginning during which absence of war – what has been referred to as negative pacifism – might be mistaken for peace. It is in fact no more than a preparatory phase during which peace is required for the parties to enhance their civilization, to assess their neighbour/enemy’s strengths and weak fronts, and to get ready for invading each other’s territory and units. Depending on the ways the players explore the map and the directions they choose to expand out from their original town centre, they might have chance-encounters with the enemy’s scouts or fruit-pickers and find themselves forced into engaging with the enemy earlier than planned. Other than this, they usually take time to get prepared before they attack the enemy or are attacked by one.

³² Lammes, *Postcolonial Playgrounds* (cf. note 1), p. 4.

³³ Alan Emrich, ‘MicroProse’ Strategic Space Opera is Rated XXXX! A Revealing Sneak Review, in: *Computer Gaming World*, Issue 110, 09/1993, pp. 92–93.

In the realm of Realpolitik, parties to war could seem to be at peace. This was especially true in early modernity, when the parties' supplies were exhausted, and arranging supply lines, ordering the army into an echelon attack formation, and putting a city under siege with few forces on horseback would take a long time. But in fact, they might be tarrying in what Kant cautions about in his essay on the conditions of perpetual peace as "a mere truce, or suspension of hostilities, and not *peace* [emphasis original]".³⁴ In the world of *Age of Empires* too, the preparatory phases of peace are in fact not peace based on good will. The players are in any case potentially hostile to the interests of other civilizations whom they find in potential conflict with the interests of their own. Therefore, while in these phases pacifism is part of the game narrative, it is a mere matter of time for it to break down. In fact, at this stage, pacifism is not a choice made by the players but rather an unavoidable outcome of the original gameplay which induces the players to manipulate the game architecture, including exploring the space and fortifying a city, before they can engage with other civilizations and empires. In other words, pacifism at this phase is mandatory, pragmatic, and serious work.

Following this preparatory phase of seeming peace, it is spatial and natural constraints, Kant's *status naturalis*, that turn the neighbours into enemies and that make players' choice of nonviolence become pacifistic. At this point, it is the player's choice to either opt for pacifism or to wage war in one or several fronts in order to win. The gamers can opt for a more pacifist, or at least less violent, path to victory – building a Wonder such as the Temple of Heaven or the Taq-i Kasra or collecting relics on the map and safeguarding them for a certain number of years – strategies that transform pacifism into ludicity. In this mode, rather than having to opt for a conclusive, indiscriminate head-hunt in which they have to find and kill every last civilian unit of the enemy (the so-called 'villagers') in order to win the game, the players win by being superior in their skills and

³⁴ Humphrey, Kant (cf. note 12), p. 2.

A Case for Serious Play

remaining untiringly watchful to the end. The *campaign modes*, on the other hand, are many and varied, from random-map to historical campaigns, and from regicide to hunting down the other monarchs and destroying them. This mode involves military encounters with other infantries as well as civilians. Of these two main choices available in order for an *Age of Empires* civilization to end victorious, it is war which is promoted as the prime option – valorous and glorious. As in all promotional material for the various titles and spin-offs in the series, the cinematic intro to *Age of Empires III*, for example, includes game-verbs such as ‘explore’, ‘fight’, ‘conquer’, and ‘control’ to introduce the game – verbs which are the simplified sum of the various stages of European and other colonial endeavours during the early modern and modern periods.³⁵

V. The Gamer Community

Following similar trends as in history and the historically themed *Age of Empires* series, pacifism is rarely a glorified topic of discussion in online gaming forums. To cite an example, in a discussion thread about the *Age of Empires*-related title *Age of Mythology*³⁶ in the online forum *GameFAQS*, user ‘Brokendwarf’ asks a practical question about pacifism as a strategy. ‘Brokendwarf’'s disbelief in pacifism as a viable means to victory in *Age of Mythology* and his/her hard time digesting pacifism which includes avoiding all types of violence are discernible in the language and the order in which he/she poses the questions: “How do you get this? It says win without attacking enemy units. Does this mean you can’t attack enemy units and buildings? And what about the enemies that guard the relics? Can I not attack those? So can I only win by temple victory?”³⁷

³⁵ Cf. *Age of Empires* Youtube Channel, *Age of Empires III* Intro, <https://www.youtube.com/watch?v=-vWHfg3SQ0Y>, 15.10.2016.

³⁶ Ensemble Studios/Microsoft, *Age of Mythology* (Windows, MacOS X), 2002.

³⁷ *Age of Empires: Mythologies*, *GameFAQS*, <http://www.gamefaqs.com/ds/946771-age-of-empires-mythologies/answers/29897-pacifist>, 15.10.2016.

Of the two answers posted in response to this inquiry, the answer from user 'Itdragon93' echoes a similar lack of trust in winning by abstaining from violence: "I haven't got this yet, I think it's a waste of time".³⁸ Even though 'Itdragon93' finds pacifism a boring option, however, he/she continues to give advice on what he thinks the pacifist gameplay in *Age of Mythology* means: "I'm pretty sure that you can still attack buildings, technically their [sic.] not units. You could when [sic.] by conquest, but, it would be much easier to win by temple control. My advice is play on the map Atlas' Burden and go for temple control victory."³⁹

Pacifism is further discussed in other forums where it is discussed as a general topic with regard to digital games and in contradistinction to warism and violence. In a query on pacifism and violent digital games, quora.com posted the following question: "If you consider yourself a pacifist, would you be a hypocrite for playing violent video games? I understand the violence is fictional, but would the game conflict with your beliefs?"⁴⁰

The post has so far received a total of 10 responses since it was posted in 2015. User 'Oliver Jia' (identifying himself in his user description as "Uni student, aspiring Japanese translator, atheist, cinephile [sic.], and human being"⁴¹) does not agree, believing that violence in digital games is about entertainment, but not only: "In the context of the game's world, doing what you can is part of the fun. Violence can be used to tell a story, and most of the time it usually does serve a purpose or greater meaning".⁴² 'Oliver Jia' continues, "Shooting a bunch of pixels is completely different from shooting a real flesh and blood

³⁸ Ibid.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Anon., "If you consider yourself a pacifist, would you be a hypocrite for playing violent video games?" <https://www.quora.com/If-you-consider-yourself-a-pacifist-would-you-be-a-hypocrite-for-playing-violent-video-games>, 15.10.2016.

⁴¹ Ibid. The same holds for the following self-descriptions.

⁴² Ibid.

A Case for Serious Play

human”.⁴³ Discussing the issue with reference to religion and politics, user ‘Charlie Kilpatrick’ (“I’ve been playing video games straight back to Orcs & Humans”) agrees with ‘Oliver Jia’ about fictional vs. real bloodshed:

*“Some of these [religious and political] forms of pacifism might extend toward violent video games. These games are widely viewed as indulgences and (mistakenly in my view) as promoting violence. A devout Hindu or Christian’s particular strain of pacifism might preclude violent video games while a political pacifist feels no compunction against playing them.”*⁴⁴

Further down the thread, ‘Pablo Oliva’ (“gaming since age 6”) answers the question by mentioning his dream of a world in which fewer wars are waged and in which violence takes place only in the pixelated world of digital games. Despite his dream, however, ‘Pablo Oliva’ believes that violence cannot be totally ruled out from human societies because human beings are wired to be violent. However, he continues, “if I can choose between a society with ice hockey and *Call of Duty* or one with high crime rates or a permanently active army, I choose the former; because that violence is directed at virtual entities, that can take it”.⁴⁵

To cite another comment from the same thread, ‘Pedro Falcão’ (“Been playing since 7 yrs old, currently studying to be a developer”) writes about what he believes pacifism means:

“The key about considering yourself a pacifist is that you don’t agree with innocent people being hurt, so every conflict should be resolved diplomatically to avoid that. While technically you’re practicing what you believe is wrong, the fact that nobody will actually get hurt in any way is the key. Instead of spreading violence and pain, you are having fun with your

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Ibid.

*supposed enemy, and venting the stress of your daily life. Also, that video games incite violence is a myth.*⁴⁶

Fewer users such as ‘David Cossu’ (“Games addict. Some times [sic.] even developer”), on the other hand, show a hard time reconciling pacifism with playing violent digital games: “I personally think,” writes ‘David’, “that yes, at times it can be a contradiction. I also think that people can understand when violence is fictional and when it’s not”.⁴⁷ To him, however, strategy games are different because in this genre the overall objective is agreed to be “to defeat the enemy army”.⁴⁸ User ‘Lian Berthold’ takes an even stronger stance: “I would say yes, a pacifist shouldn’t play gory videogames or watch violent movies. But,” he continues, “since I’m not a 100 % pacifist, that’s only my 1/50 of a dollar”.⁴⁹

A similar question is asked by ‘penguin_Ix’ on the *Cool Ghosts* discussion page on *ShutUpandSitDown.com* about whether pacifism is a meaningful option in the digital game culture.⁵⁰ In one of more than fifty responses, user ‘Gwathdring’ states that pacifism is an ideology and not a practical choice. ‘Gwathdring’ further writes about why the so-called ‘pacifist runs’ are not popular in the world of digital games: “It’s because games are entertainment not ideology and people who want to avoid violence don’t have to play a pacifist in a violent world – they can go all out and just not play a game with guns in it.”⁵¹ Another comment discussing pacifism as an alternative way to play the same set of violent games that he has played with the original violent gameplay, the killer-turned-pacifist gamer ‘MinuteWalt’ argues like this: “Normally, I just want to kill everything because the pacifist

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ Penguin_Ix, Pacifism in Videogames as Meaningful Option, in: *Cool Ghosts: All Things Video Games*, August 25 (2016), <https://discussions.shutupandsitdown.com/t/pacifism-in-video-games-as-a-meaningful-option/2450/2>, 15.10.2016.

⁵¹ Ibid.

A Case for Serious Play

game is clearly much more of a pain in the ass than just playing the game that the developers obviously wanted to make, and then they threw in a pacifism option as a challenge”.⁵²

As the discussion takes various directions, ‘penguin_Ix’ clarifies in a later comment in the thread that the responses sometimes take pacifism to mean avoiding violence when possible and taking up non-lethal violence when winning the game dictates it.⁵³ What is absent from their views, the comment maintains, is the politically informed definition of pacifism as active avoidance and curbing of violence and resorting to conflict resolution. In fact, non-violence could count as virtual pacifism only when it follows this definition and results from the player’s “imparting real-world morals on their virtual-world characters”.⁵⁴ Moreover, it seems that this group of pro gamers take up pacifism as a ludic option only when they are bored with the original gameplay or in an attempt to enhance and demonstrate superior skills in surviving the run-and-gun course without resort to the originally available means, including using hand-grenades or engaging in a gun-fight. At the same time, what seems to be a rather common pattern in these answers is that, on the whole, the comments hardly discuss pacifism as a worldview in and of itself. Instead, they discuss pacifism as a reaction to how often in-game violence is discussed under a negative light in media as well as research.⁵⁵ In the same vein, these responses seem to function as a means to lessen the moral ambivalence that these gamers feel toward playing violent games despite their otherwise belief in non-violence outside the virtual world – what Emrich refers to as ‘EXcuses’ (to one’s significant others).⁵⁶

⁵² Ibid.

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Conor Dougherty, Videogamers Embark on Nonkilling Spree. ‘Pacifist Run’ Wins Bragging Rights; Spells, Not Swords, in: *The Wall Street Journal*, January 31 (2012), <http://www.wsj.com/articles/SB10001424052970203806504577181320148513432>, 15.10.2016.

⁵⁵ Emrich, *MicroProse*’ (cf. note 34), p. 92.

⁵⁶ Ibid.

VI. Conclusion

The aim of this study was to shed light, first, on the limits and potential of pacifism as a strategy to win historical digital games; second, on how players discuss their choice of strategy within online platforms; and third, on how digital games in general weigh in on violence and peace. It was noted that pacifism – the commitment to life in harmony and to rejecting, avoiding, curbing, and resisting violence – has a history as intriguing as that of warism. Despite its vibrant history, however, it is hardly uncomplicated to pursue pacifism when war and confrontation can be resorted to – choices which have historically promised to lead to a more exalted end: eternal victory or ephemeral humiliation. Nonetheless, as in the case of the real-time strategy (RTS) digital game *Age of Empires*, pacifism is a choice that players can make. On the surface, no civilization/empire listed in *Age of Empires* is depicted as evil or inherently antagonistic – a fact which makes waging war or following a pacifist strategy a complex decision to make. Furthermore, as the article argues, even though pacifism has been foreseen by the developers of *Age of Empires* as a complete set of strategies to win the game, players can switch between warlike and peaceful strategies depending on the current stage of their civilization's progress, where on the map they are located, and their acceptance threshold in response to other players' patterns of expanding their territories and exploiting natural resources. As the example of *Age of Empires* suggests, digital games offer little choice other than resort to violence or establishing peace treaties or diplomatic relations as strategies to choose from. Sanctioning the binary opposition of warism and pacifism, they leave more lasting resolution of hostilities to the world of *Realpolitik*.

Furthermore, even though to pursue pacifism in and out of computer games is a moral question, probing the morality of a pragmatic approach to war and peace in *Realpolitik* merits a longer discussion which remains outside the scope of the present article. By way of conclusion, however, it should be noted that, while it is often be-

A Case for Serious Play

lieved that digital games do not capitalize on morality, in the end the decision of a player to opt for the seemingly less glorious, flashy, and exciting strategy of pacifism is one of morals and conscience and not one of pure pragmatism. However, as the discussion threads reflect, in their own right, the ambivalent stance that the player community holds with regard to reconciling pacifism as a virtuous worldview with killing sprees as virtual entertainment. All in all, as these examples suggest, the English-speaking player community under study here demonstrates a lacklustre interest in pacifist strategies similar to the ways history has been suspicious of pacifist movements. In fact, they follow the same historical pattern (discussed in II) where pacifism and warism are shown to have been historically considered as binary opposites, present only when the other is absent. Similarly, the views expressed in these threads resonate with how game studies scholars have been reluctant to examine the significance of pacifism as ludic counter-violence. In other words, it is as if the gamer community views violence as the topic of ludic interest, while it takes peace as the serious, boring alternative discussed only on the side.

Autorenverzeichnis

Tobias Winnerling,

E-Mail: winnerling[at]phil.uni-duesseldorf.de

Daniel Giere,

E-Mail: daniel.giere[at]lrz.uni-muenchen.de

Stefan Droste,

E-Mail: stefan.g.droste[at]phil.uni-goettingen.de

Oliver Struck,

E-Mail: O-Struck[at]web.de

Mashild Mayar,

E-Mail: mahsid.mayar[at]uni-bielefeld.de

Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit | 20 (2016)

Redaktion:

Sven Petersen (sven.petersen@phil.uni-goettingen.de)

Redaktionsanschrift:

Arbeitskreis Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit e. V.
c/o Sven Petersen, Georg-August-Universität Göttingen,
Seminar für Mittlere und Neuere Geschichte,
Heinrich-Düker-Weg 14, 37073 Göttingen
E-Mail: sven.petersen@phil.uni-goettingen.de

URL: <http://amg.hypotheses.org/schriften/zeitschrift>

Beiträge, Informationen über laufende oder kürzlich abgeschlossene Forschungsprojekte, Tagungsberichte und Ankündigungen etc. richten Sie bitte per E-Mail an die jeweiligen Redakteure unter der angegebenen Adresse. Die Redaktion behält sich das Recht vor, Beiträge abzulehnen, geteilt abzdrukken oder in Vereinbarung mit den VerfasserInnen zu kürzen.

Der Arbeitskreis Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit e.V. wurde im Frühjahr 1995 gegründet. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Erforschung des Militärs im Rahmen der frühneuzeitlichen Geschichte zu befördern und zugleich das Bewusstsein der Frühneuzeit-HistorikerInnen für die Bedeutung des Militärs in all seinen Funktionen zu wecken. Das Militär steht somit als soziale Gruppe selbst im Mittelpunkt der Aktivitäten des Arbeitskreises, wird aber auch in seinen Wirkungen und Repräsentationen thematisiert. Ziel ist es, die Rolle des Militärs als Teil der frühneuzeitlichen Gesellschaft umfassend herauszuarbeiten und zu würdigen. Insofern versteht der AMG seine Arbeit nicht nur als Beitrag zur Militärgeschichte, sondern vor allem als Beitrag zur Geschichte der Frühen Neuzeit insgesamt. Der Arbeitskreis bietet ein Diskussions- und Informationsforum durch die Organisation von Tagungen, die Herausgabe der Schriftenreihe ‚Herrschaft und soziale Systeme in der Frühen Neuzeit‘, die Zeitschrift ‚Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit‘ und die Mailingliste mil-fnz.