

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.