

## 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.“<sup>1</sup>*

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.<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup> So kann bspw. argumentiert werden, dass die Flugzeugsimulation *Microsoft Flight Simulator X* kein Spiel darstellt, da es

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> Simulationsspiele wie *Die Sims 4* hingegen sind diesbezüglich schwerer zu fassen.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> 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“.<sup>7</sup>

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“.<sup>8</sup> 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-

---

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

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

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> Ebd., S. 36.

<sup>8</sup> Ebd., S. 39.

se notwendige Performanz macht den Unterschied zu anderen Medien deutlich.<sup>9</sup> 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*“.<sup>10</sup>

Demnach versetzt das Spielen der digitalen Spiele den Spieler in eine „Spielwelt“.<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup> 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.<sup>13</sup> Der Spieler kann die Spielwelt also als eine Erweiterung seines Handlungsraumes ansehen, wobei verschiedene Arten der Involvierung sich

---

<sup>9</sup> 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.hypothesen.org/manifest>, 02.09.2016.

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> 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.

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

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

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

*„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.“<sup>15</sup>*

Insofern wird eine Interaktion mit den im Raum erzeugten Objekten ermöglicht, sowie das spielweltliche Agieren (bspw. in Form von Avataren) selbst möglich.<sup>16</sup> 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.<sup>17</sup> 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:

---

<sup>14</sup> 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).

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

<sup>16</sup> Ebd., S. 118.

<sup>17</sup> 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“.<sup>18</sup> 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.<sup>19</sup>

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“.<sup>20</sup> Demnach sind Historienspiele jene, „die ihr Geschehen nicht in der Gegenwart, der

---

<sup>18</sup> Ebd., S. 17.

<sup>19</sup> 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.

<sup>20</sup> 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“.<sup>21</sup>

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.<sup>22</sup> 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.<sup>23</sup> 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.<sup>24</sup> 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

---

<sup>21</sup> 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.

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

<sup>23</sup> 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.

<sup>24</sup> 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“.<sup>25</sup>

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“.<sup>26</sup> Zuvörderst ist somit Geschichte in digitalen Spielwelten als Produkt der Geschichtskultur zu verstehen.<sup>27</sup> 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.<sup>28</sup> Es ist davon auszugehen, dass viele der historischen Repräsentationen im digitalen Spiel remediatisiert wurden, wodurch es auch

---

<sup>25</sup> Kerschbaumer, Winnerling, Postmoderne, S. 14.

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

<sup>27</sup> Vgl. auch Schwarz, *Geschichtswissenschaft* (wie Anm. 20), S. 9.

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

besonders schwierig wird, die Herkunft der Geschichtsverarbeitung zu bestimmen.<sup>29</sup> 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.“<sup>30</sup>

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“

---

<sup>29</sup> 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.

<sup>30</sup> 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.<sup>31</sup> 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.

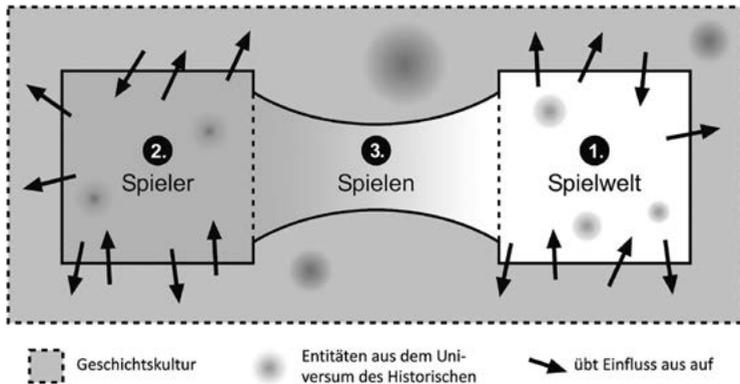


Abbildung 1: Die Kausalzusammenhänge zwischen *Universum des Historischen*, *Geschichtskultur*, *Spieler* und *Spielwelt*.

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

<sup>31</sup> 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“. <sup>32</sup> 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: <sup>33</sup>

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.

---

<sup>32</sup> 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.

<sup>33</sup> 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.<sup>34</sup> 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.“<sup>35</sup> 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.<sup>36</sup> Gerade

---

<sup>34</sup> Ebd., S. 8.

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

<sup>36</sup> 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.<sup>37</sup> 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.<sup>38</sup> 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.

<sup>37</sup> *Kingdome Come: Deliverance*, Warhorse Studios, erscheint voraussichtlich Frühjahr 2018 (PC).

<sup>38</sup> 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“.<sup>39</sup>

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.<sup>40</sup> 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

---

<sup>39</sup> Espen Aarseth, *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games*. Kopenhagen 2007, S. 4. [http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/fiction\\_Aarseth\\_jan2006.pdf](http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf), 04.09.2016.

<sup>40</sup> 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.<sup>41</sup> 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.<sup>42</sup> 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.<sup>43</sup> Es geht nicht dar-

---

<sup>41</sup> 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.

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

<sup>43</sup> 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*,<sup>44</sup> *Empire: Total War*<sup>45</sup> und *Age of Empires III*.<sup>46, 47</sup> 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

---

<sup>44</sup> Siehe hierzu den Beitrag von Stefan Droste in diesem Band.

<sup>45</sup> Siehe hierzu den Beitrag von Stefan Droste in diesem Band.

<sup>46</sup> Siehe hierzu die Beiträge von Oliver Struck und Mahshid Mayar in diesem Band.

<sup>47</sup> 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.<sup>48</sup> 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.<sup>49</sup>

### *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-

---

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

<sup>49</sup> 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](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.<sup>50</sup> 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.

---

<sup>50</sup> 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><b>Beispiel <i>Europa Universalis IV</i>:</b><sup>51</sup></p> <p><b>(DI1):</b> „Tauchen Sie mit Europa Universalis IV in über 300 Jahre Weltgeschichte ein und erschaffen Sie sich Ihr eigenes mächtiges Reich.“<sup>52</sup></p> <p><b>(DIe):</b> „Es erwarten Sie 250 Nationen, die in der spielbaren Zeitspanne von 1444 bis 1820 auch wirklich existiert haben.“<sup>53</sup></p>

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

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

<sup>53</sup> 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>	(D2i): „Neues Handels- und Monarchie-System für noch authentischeres Spielerlebnis“ <sup>54</sup>

<sup>54</sup>

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><b>Beispiel Europa Universalis IV:</b><sup>55</sup></p> <p><b>(D1), (V1): „<b>Tauchen Sie</b> mit Europa Universalis IV in über 300 Jahre Weltgeschichte <b>ein</b> und <b>erschaffen Sie</b> sich Ihr eigenes mächtiges Reich.“<sup>56</sup></b></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>

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

<sup>56</sup> <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><b>(D1e), (V1):</b> „Es erwarten Sie 250 Nationen, die in der spielbaren Zeitspanne von 1444 bis 1820 auch wirklich existiert haben.“<sup>57</sup></p> <p><b>(D2i):</b> „Neues Handels- und Monarchie-System für noch authentischeres Spielerlebnis“<sup>58</sup></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><b>Beispiel Europa Universalis IV:</b><sup>59</sup> (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.“<sup>60</sup> (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>

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

<sup>60</sup> [http://www.gamestar.de/spiele/europa-universalis-4/test/europa-universalis\\_4\\_48714\\_3026571.html](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 verbriefte:</p> <p>In England streht uns beispielsweise der <b>Rosenkrieg</b> bevor, im (noch zersplitterten) Deutschland entzweit die Reformation die katholische Kirche, in Frankreich lehnt sich das Volk gegen die adeligen Unterdrücker auf.<sup>61</sup></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.

Tabelle 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>Norwendige Bedingungen bei der 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> <sup>62</sup>
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>Norwendige Bedingungen bei der 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> <sup>63</sup>

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

<sup>63</sup> 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> <sup>64</sup>

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>Notwendige Bedingungen bei der Kodierung:</u> 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><sup>65</sup>;  <i>Empire: Total War</i><sup>66</sup>;  <i>Total War</i><sup>66</sup>;  <i>Europa Universalis IV</i><sup>67</sup></p>

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

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

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

*VI. Beispielkodierung von Empire: Total War*<sup>68</sup>

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.<sup>69</sup>

---

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

<sup>69</sup> Ebd.

Tabellte 3: Beispielkodierung von *Empire: Total War*

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
1	Spieltitle: Total War	(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 <sup>70</sup> /Launch Trailer <sup>71</sup> :	Hier direkt Nennung von Begriff Reich, ansonsten analog zu Kohärenz bei Nr. 5.

<sup>70</sup> [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.

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

<sup>72</sup> [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: Beispieltkodierung von *Empire: Total War*

Nr.	Analyseeinheiten: Dichte und Versprechen	Kodierung	Begründungen: Dichte und Versprechen	Analyseeinheiten: Kohärenz	Begründungen: Kohärenz
	<b>Spielitel:</b>				
	Produktbeschreibung bei Amazon: <sup>73</sup>				
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.“ <sup>74</sup>	Hier direkte Nennung des Zeitraums, ansonsten Kohärenz analog zu Nr. 5.

<sup>73</sup> [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.

<sup>74</sup> [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: Beispieltkodierung 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.“ <sup>75</sup>  s. a. Launch Trailer von 00:12 bis 00:24 <sup>76</sup>  „So versuchen Sie, möglichst viele Kanonentreffer zu landen, am besten ins empfindliche Heck.“ <sup>77</sup>  s. a. Launch Trailer von 01:19 bis 01:40 <sup>78</sup>	

<sup>75</sup> [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.  
<sup>76</sup> [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].

<sup>77</sup> [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.  
<sup>78</sup> [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.  
<sup>78</sup> [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
	<b>Spielitel:</b>			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.“ <sup>79</sup>	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](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	<b>Spielertitel:</b> 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 implizierten Dichten kodierten Versprechen zu (V1).	Testbericht bei Gamestar.de/Launch Trailer: »Schlachten schlagen Sie in Echtzeit, alternativ lassen Sie sie auswürfeln, was meist nachvollziehbare Ergebnisse liefert. So weit, so bekannt. Allerdings hat Creative Assembly die Spielmechanik kräftig umgekrempelt, unter anderem dürfen Sie Seegefechte erstmals selbst befehligen.« <sup>80</sup> s.a. Launch Trailer von 00:12 bis 01:40 <sup>81</sup>	

<sup>80</sup> [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.

<sup>81</sup> [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	<b>Wählen und registrieren Sie eine von zwölf Fraktionen und dehnen Sie Ihr Reich durch geschickte Taktiken auf der Kampagnenkarte aus.</b>	(DII), (VI)	Analog zu Begründung bei Nr. 5.	Testbericht bei Gamestar.de <sup>70)</sup> Launch Trailer <sup>71)</sup> : „In der Kampagne von Empire: Total War regieren Sie von 1700 bis 1799 eines von elf Völkern, zum Beispiel England oder Preußen.“ <sup>82)</sup>	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!				

<sup>82)</sup> [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.

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.<sup>83</sup> 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.<sup>84</sup> Bei *Age of Empires III* und *Empire: Total War* fehlen derartige Relativierungen gänzlich.<sup>85</sup> 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“.<sup>86</sup> Es zeigt sich hier ganz eindeutig: Militärgeschichte ist und bleibt ein gewichtiges Verkaufsargument digitaler Spiele.

---

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

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

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

<sup>86</sup> 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](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?<sup>87</sup> Oder beherrschen Sie in *Empire: Total War* wirklich „die Welt des 18. Jahrhunderts zu Land und zur See[?]“<sup>88</sup> 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

---

<sup>87</sup> [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.

<sup>88</sup> *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.<sup>89</sup> Wenn hingegen „Entwickler mit dem Anspruch herangehen, die [historische] Realität abzubilden“ ist Kritik natürlich von allergrößter Bedeutung.<sup>90</sup> 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.<sup>91</sup>

### *VIII. Ausblick*

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

---

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

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

<sup>91</sup> 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?<sup>92</sup> Fraglich ist dabei stets, ob es zentrale Fehlstellen entsprechender Verarbeitungen digitaler Spielwelten gibt und

---

<sup>92</sup> Vgl. den Beitrag von Stefan Droste in diesem Band.

ob überhaupt kulturgeschichtliche Aspekte dabei eine Rolle spielen.<sup>93</sup> 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.<sup>94</sup>

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.<sup>95</sup> 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.

---

<sup>93</sup> Vgl. den Beitrag von Oliver Struck in diesem Band.

<sup>94</sup> Vgl. den Beitrag von Mahshid Mayar in diesem Band.

<sup>95</sup> 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.