

The Mechanisms of History at Play

*Von Christian Götter (Historiker, TU Braunschweig) und Dr. Christoph Salge
(Informatiker, University of Hertfordshire, UK)*

Es sind vor allem die Mechanismen von Spielen, die sich bei Spielenden einprägen. Inwieweit aber können diese Mechanismen Geschichtsbilder vermitteln?

In der Spieleforschung (Games Studies) gibt es zwei grundlegende Betrachtungsweisen für Computerspiele: die Narratologie, die sich mit den Erzählungen und Rahmenhandlungen beschäftigt, und die Ludologie, deren Schwerpunkt in der Betrachtung von Spielmechaniken liegt. Auf den ersten Blick sichtbar sind Geschichtsbilder in der narrativen Betrachtung, in den Introvideos, Zwischensequenzen und Texten. Ein gutes Beispiel hierfür ist das rundenbasierte Strategiespiel ‚Historyline 1914-1918‘ (Bluebyte, 1992), in dessen Intro sogar eine explizite historische Fragestellung aufgeworfen wird.

Erst bei genauerer Betrachtung erschließen sich Geschichtsbilder, die implizit durch die Mechanik vermittelt werden. Ein Beispiel hierfür ist der letztlich sozialdarwinistische Wettkampf, der in der Civilisation-Serie oder anderen Grand-Strategy Games angelegt ist. Hierauf verweist z.B. Kubetzky (2010).

Um die Frage zu untersuchen mit welchen der transportierten Geschichtsbilder sich die Spielenden beschäftigen, betrachten wir Steam-Diskussionsforen zu aktuellen als historisch beworbenen Spielen wie z.B. ‚Unity of Command‘ und ‚Crusader Kings 2‘. Dort zeigt sich, dass Spielende historische Fragestellungen aus den Spielen heraus entwickeln, wenn diese inhärent mit der Spielmechanik verbunden sind. Dies liegt unter anderem daran, dass für den Verlauf von Computerspielen, im Unterschied zu anderen Medien wie Büchern und Filmen, das Handeln der Spielenden entscheidend ist. Dies führt dazu, dass Spielende Modelle der Spielmechaniken erlernen und relevante Informationen bezüglich dieser Mechanismen im Rahmen des Spiels oder auch darüber hinaus aufnehmen.

Diese Art der Vermittlung von Geschichtsbildern wird in der Literatur spätestens seit 2002 immer wieder kritisch besprochen (Grosch (2002), Brendel (2010), Bender (2012)). Es stellt sich allerdings die Frage, inwieweit die mechanischen Elemente, die hinter den teils ahistorischen Geschichtsbildern stehen, Designentscheidungen oder aber Teil der inhärenten Mechanik von Spielen an sich sind. Exemplarisch sei hier die Existenz einer Fitnessfunktion des Handelns genannt. Diese ergibt sich, folgt man der Spieldefinition von Jesper Juul, bereits aus der Existenz explizit oder implizit bevorzugter Spielresultate. Hierauf basiert nicht nur der oftmals vermittelte Eindruck, dass Geschichte ‚gewonnen‘ werden könne, sondern auch derjenige, dass es eine objektive und quantifizierbare Ethik historischen Handelns gebe. Andere allgemein spielmechanische – und damit in allen Spielen vorhandene – Probleme sind

u.a. die begrenzten Handlungsoptionen, die Unveränderbarkeit grundlegender Entitäten oder die Auswahl des Levels der Intervention.

Wir argumentieren an ausgewählten Fallbeispielen, dass diese Eigenschaften ein konstituierender Bestandteil von Spielen und deswegen in kommerziellen Spielen immer anzutreffen sind.

Um dennoch das durch Spiele generierte Interesse an der Geschichte zu nutzen empfiehlt es sich unserer Ansicht nach, aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive Rezensionen für Computerspiele zu schreiben und beispielsweise auf dem Portal des Arbeitskreises Militärgeschichte zu veröffentlichen, wo mit dem Beitrag von Jens Lohmeier zu ‚Hearts of Iron‘ bereits eine solche vorliegt. Wünschenswert wäre es, hierbei zum einen kritisch Spielmechaniken zu beleuchten, und zum anderen auf Fragen aus den Communities einzugehen, um gezielt mit den Spielerinnen und Spieler in einen Dialog zu treten.

Literatur:

Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld 2012.

Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe - oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: Schwarz (2010), S. 95-122.

Grosch, Waldemar: Computerspiele im Geschichtsunterricht (Geschichte am Computer, Bd. 2). Schwalbach 2002.

Juul, Jesper. ‚The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.‘ *PLURAIIS-Revista Multidisciplinar da UNEB* 1.2 (2010).

Kubetzky, Thomas: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III, in: Schwarz (2010), S. 63-94.

Lohmeier, Jens: Bis zum letzten Hauch von Mensch und KI – Computerspiele mit militärhistorischem Bezug. Hearts of Iron III, in: Portal Militärgeschichte, 18. September 2012, URL: http://portal-militaergeschichte.de/lohmeier_computerspiele (eingesehen am 29.5.2015).

Schwarz, Angela (Hg.): ‚Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?‘ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010.