

## Aufsatz

Christian Götter / Christoph Salge

# Die Mechanismen der Geschichte im Spiel

DOI: 10.15500/akm.04.04.2017

Computerspiele transportieren Geschichtsbilder und regen zur Diskussion über Geschichte an – allerdings nur dann, wenn Geschichte Teil der Spielmechaniken ist, und nicht allein die Kulisse, vor der die Handlung spielt.

## Einleitung

Computerspiele, die Geschichte zum Thema oder Schauplatz haben, transportieren Geschichtsbilder. Dies kann als ein Konsens der geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Medium gelten.<sup>1</sup> Offen ist jedoch nach wie vor, welche Konsequenzen die in den Spielen (im Folgenden ist mit ‚Spiel‘ immer ‚Computerspiel‘ gemeint, wobei sich einige Aussagen, namentlich die unten angeführten Überlegungen Jesper Juuls, im Prinzip auf Spiele im Allgemeinen beziehen) enthaltenen Vorstellungen von Geschichte aufseiten der Spielerinnen und Spieler mit sich bringen.<sup>2</sup> Im Folgenden möchten wir in einem ersten Schritt aufzeigen, dass seitens der Spielerinnen und Spieler sehr wohl Auseinandersetzungen mit den Geschichtsbildern stattfinden, die in Spielen transportiert werden, und dass diese auch über Fragen historischer Korrektheit von Details hinausgehen.<sup>3</sup> Dies geschieht allerdings, so unsere These, nicht dort, wo Geschichte allein Teil der Handlung eines Spiels oder gar nur der Kulisse ist, vor der diese Handlung angesiedelt ist, sondern dort, wo historische Zusammenhänge zum Teil der Spielmechanik erhoben werden, ihr Verständnis also für den Spielerfolg relevant wird. In einem zweiten Schritt fragen wir dann, welche Möglichkeiten und Probleme die Implementierung von Geschichtsbildern in Spielmechaniken mit sich bringt.

---

<sup>1</sup> Beispielsweise Thomas Kubetzky, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III. In: Angela Schwarz (Hrsg.), ‚Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?‘ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010, S. 63-94, hier S. 63, 86; Steffen Bender, Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen, Bielefeld 2012, S. 18-22; einzelne Autoren gehen sogar davon aus, dass Computerspiele Geschichtsbilder beeinflussen, so etwa: Waldemar Grosch, Computerspiele im Geschichtsunterricht (=Geschichte am Computer, Bd. 2). Schwalbach 2002, S. 80; Angela Schwarz, Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel? In: dies. (Hrsg.), ‚Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?‘ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010, S. 217-228, hier S. 218; Carl Heinze, Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Freiburg im Breisgau 2012, S. 13.

<sup>2</sup> Grosch, Computerspiele, S. 79 f.; Schwarz, Anfang, S. 224 f.; Bender, Erinnern, S. 225 f.

<sup>3</sup> Entsprechende Kritik findet sich beispielsweise bei Grosch, Computerspiele, S. 142 f.

Die vorliegende Studie hat explorativen Charakter. Dies gilt insbesondere für ihren ersten Teil. Um die Auseinandersetzung von Spielerinnen und Spielern mit den historischen Aspekten von Spielen nachvollziehen zu können, haben wir stichprobenartig Forendiskussionen zu zwei ausgewählten Spielen untersucht, namentlich den in der Zeit des Ersten Weltkriegs angesiedelten Strategiespielen ‚Historyline: 1914–1918‘ (Blue Byte Software, 1992) und ‚Making History: The Great War‘ (Muzzy Lane Software, 2014). Auf das grundsätzliche Problem mangelnder Repräsentativität eines solchen Vorgehens hat Rainer Pöppinghege verwiesen. Er argumentiert allerdings auch, dass die in Internetforen stattfindenden Debatten über Spiele, obwohl sie nur von einem Bruchteil der Spielenden geführt werden, dennoch einen hinreichenden Einblick in die Gruppe der Spielerinnen und Spieler erlauben. Freilich muss man hierbei berücksichtigen, dass man es vor allem mit einer besonders engagierten ‚Fan-Gemeinde‘ der jeweiligen Spiele zu tun hat.<sup>4</sup>

Im zweiten Teil dieser Studie untersuchen wir näher, wie und in welchem Ausmaß Historiker Einfluss auf die Spielmechaniken nehmen können. Hierzu betrachten wir Spiele vornehmlich aus einer ludologischen Perspektive, fokussieren also auf die Regeln und Interaktionsmechanismen, die Computerspiele von anderen, rein erzählerischen Medien abgrenzen. Wir argumentieren, dass Spiele an sich bestimmte Eigenschaften und Mechanismen bedingen, und diskutieren, wie diese mitunter im Konflikt mit der Darstellung bestimmter Geschichtsbilder stehen. Das Ziel dabei ist es, zu verdeutlichen, dass Computerspiele auch in der Tradition von Spielen stehen. Eine kritische Auseinandersetzung mit Computerspielen, vor allem in Bezug auf die Spielmechaniken, erfordert daher eine Exegese, die sowohl die strukturellen Traditionen von Spielen als auch ihre notwendigen strukturellen Einschränkungen berücksichtigt.

## **Eine Frage der Mechanik – Die Auseinandersetzung mit Geschichtsbildern in Computerspielen**

Das erste der von uns herangezogenen Computerspiele ist das 1992 erschienene rundenbasierte Strategiespiel ‚Historyline: 1914–1918‘, in dem man als deutscher oder französischer Kommandeur (fiktive) Schlachten des Ersten Weltkrieges schlagen muss. Dazu kann man auf Land-, Luft- und Seestreitkräfte und eine begrenzte Logistikfunktion zurückgreifen. Das Spiel der deutschen Blue Byte Studio GmbH greift bereits in seinem Introvideo, das sich über etwa sieben Minuten erstreckt, explizit historische Fragestellungen auf. Es beginnt mit dem Schriftzug „Irgendwo an der Westfront Mitte 1916“ und mit der Darstellung eines Soldaten, der sich, an die Überreste eines zerstörten Baumes gelehnt, eine Zigarette anzündet, nur um kurz darauf in der Explosion einer Artilleriegranate zu verschwinden. Ein eingblendeter Schriftzug fragt dann „Wie konnte es zu einer derartigen Eskalation des Krieges kommen?“ In den folgenden etwa sechs Minuten wird zunächst das (auf den 18. Juni 1914 datierte) Attentat von Sarajevo

---

<sup>4</sup> Rainer Pöppinghege, Pederanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielen. In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62 (2011), S. 459-468, hier S. 460.

dargestellt, gefolgt von einer Erzählung der europäischen Bündnispolitik vom Deutsch-Französischen Krieg 1870/71 bis in den Sommer 1914. Vor dem Hintergrund der Spannungen auf dem Balkan heißt es hier schließlich mit Blick auf die politischen Konsequenzen aus der Ermordung des österreichischen Thronfolgers: „Die allgemeine Kriegsbereitschaft und Begeisterung in Europa verhinderte eine diplomatische Lösung dieses Konfliktes. Die einzig mögliche Konsequenz war: KRIEG“.

Sieht man einmal davon ab, dass die umfangreiche und Bismarck überhöhende Darstellung der europäischen Bündnissysteme<sup>5</sup> wenig mit der eingangs gestellten Frage zu tun hat, so wird hier doch eindeutig ein Geschichtsbild präsentiert. Es wird die These vertreten, dass sich die Spannungen der Julikrise vor dem Hintergrund der außenpolitischen Dynamiken im Europa der letzten Vorkriegsjahre nicht anders als explosiv entladen konnten, da dies in der politischen Struktur Europas, in der Kombination aus militärischen Bündnissen, nationalistischen Interessen und politischen Krisen angelegt war. Diese Erzählung ist zwar sehr vereinfachend und lässt die handelnden Akteure im Juli 1914 nahezu fremdgesteuert erscheinen, doch werden diese Elemente durchaus auch in der Forschung diskutiert.<sup>6</sup>

Im Spiel selbst waren die Entwickler sichtlich darum bemüht, historisches Faktenwissen einzubinden und zu vermitteln. Zwischen den einzelnen Missionen werden Informationstexte dargeboten, die optisch an zeitgenössische Zeitungen angelehnt sind. Sie sollen die verschiedenen Einsätze, die absolviert werden müssen, in den historischen Kontext einordnen und mittels eines übergeordneten Narrativs verbinden. Hierbei kommen verschiedenste Aspekte zur Sprache, von militärischen und politischen Ereignissen bis hin zum Sport.

Was davon bleibt aber bei den Spielerinnen und Spielern im Gedächtnis? Der Versuch, sich einer Antwort auf diese Frage über Forendiskussionen zu nähern, fördert im Fall von ‚Historyline: 1914–1918‘ eine extrem dünne, allerdings interessante Quellenlage zutage. Schon aufgrund des Alters des Spiels sind kaum aktuelle – oder auch alte – Debatten zu finden. Eine Ausnahme bildet die Seite Abandonware, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, nicht länger vertriebene Spiele – was im Falle von ‚Historyline‘ nicht zutrifft – verfügbar zu machen.<sup>7</sup> Hier wird das Spiel in englischer Version seit spätestens 2001 geführt. Im entsprechenden Diskussionsforum finden sich seit 2011 neun Einträge. Acht der Beiträge begrüßen schlicht den Umstand, dass das Spiel wieder verfügbar ist, einer dagegen ist etwas ausführlicher. Der Nutzer ‚Wistysboy‘ kommentiert:

---

<sup>5</sup> Beachte etwa einführend Andreas Rose, Deutsche Außenpolitik in der Ära Bismarck (1862 - 1890), Darmstadt 2013. Zum Spiel siehe zeitgenössisch: Duisburg, Christian von: Das eiserne Hexagon. Historyline 1914–1918, in: Power Play 1992. Online: [http://www.kultpower.de/powerplay\\_testbericht\\_extern.php3?im=historyline.jpg](http://www.kultpower.de/powerplay_testbericht_extern.php3?im=historyline.jpg) (19.12.2016).

<sup>6</sup> Sönke Neitzel betonte, dass selbst eine diplomatische Lösung der Julikrise die auf Konfrontation gerichtete Struktur der europäischen Politik nicht aufgelöst hätte, Sönke Neitzel, Kriegsausbruch. Deutschlands Weg in die Katastrophe 1900-1914, München 2002, S. 197; Christopher Clark hob die Zuspitzung der Krise und den Fokus auf den Balkan in den letzten Vorkriegsjahren hervor, Christopher Clark, Die Schlafwandler. Wie Europa in den Ersten Weltkrieg zog, München 2013, S. 710-714.

<sup>7</sup> <http://www.myabandonware.com/game/the-great-war-1914-1918-1lc> (15.1.2016).

„I bought this in '93 when it came out and it gave me MONTHS of fun. It's also quite educational with the end of map scrolling history text. I started playing it again about 10 years ago at Christmas and have completed all the maps at least once a year since. It's terribly addictive, trying to complete them as perfectly as possible. There are some good walkthrough sites now (if you google them) that suggest alternative strategies. The replay value of this game is almost infinite and I have lost count of the amount of times I've replayed it. [...] you can buy a packaged [...] version for a small fee [...] which comes with all the original Battle Isle games as well.“<sup>8</sup>

Die Einbindung historischer Informationen, letztlich also der Lesart des Ersten Weltkriegs durch die Spielehersteller, wurde hier durchaus zur Kenntnis genommen und möglicherweise auch zu einem Teil der eigenen Geschichtsbilder des Nutzers – immerhin bezeichnet dieser die Informationen als „quite educational“. Was ‚Wistysboy‘ allerdings stärker beschäftigt und dazu bringt, das Spiel wieder und wieder zu spielen, ist eben nicht der historische Inhalt des Spiels, sondern die taktische Herausforderung, die es präsentiert. Es ist, mit anderen Worten, die Spielmechanik. Aus dieser wiederum ergeben sich – trotz des expliziten historischen Erzählstoffs des Spiels – kaum nennenswerte Geschichtsbilder. Allenfalls könnte man argumentieren, dass ex negativo über die Ausblendung aller nicht direkt auf die Schlachtfeldtechnik bezogenen Aspekte des Krieges dieser entmenschlicht und vereinfacht würde. Das jedoch wäre kein Spezifikum des historischen Spielumfelds. Die Mechanik entspricht vielmehr vollständig derjenigen der hier ebenfalls erwähnten ‚Battle Isle‘-Spielereihe und damit einem Klassiker rundenbasierter Strategiespiele,<sup>9</sup> wenn auch angereichert mit historischen Informationen.

Das Beispiel ‚Historyline‘ deutet an, dass selbst sehr aufwändig in Spiele eingebundene historische Hintergrundinformationen und Vorstellungen von historischen Prozessen eher randständig bleiben, wenn sie allein Teil des Narrativs eines Spiels sind, ohne mit seiner Mechanik verbunden zu sein. Letztere ist es, die, wie dieses Beispiel bereits andeutet, die Faszination eines Spieles im Wesentlichen ausmacht.

Anders stellt sich die Situation daher dar, wenn Geschichtsbilder zu einem Teil der Spielmechanik werden. Als Beispiel hierfür lässt sich ‚Making History‘ heranziehen, eine Spieleserie des US-amerikanischen Entwicklerstudios Muzzy Lane Software, das sich „game-based learning“ auf die Fahnen geschrieben hat.<sup>10</sup> Die Reihe, die gezielt darauf ausgerichtet ist, im Geschichtsunterricht eingesetzt zu werden,<sup>11</sup> startete 2007 mit einem Spiel, in dem Spielerinnen und Spieler die Führung einer beliebigen Nation Anfang der 1930er Jahre übernehmen können – mit dem Ziel, sie über die Zeit des Zweiten Weltkriegs zu lenken. Es folgten bald ein zweiter Teil und schließlich ‚Making History:

---

<sup>8</sup> Ebd.

<sup>9</sup> Eike F. Anderson, u.a., Serious Games in Cultural Heritage, in: VAST'09: 10th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST - State of the Art Reports, 22-25 September 2009, Valletta, Malta, S. 29-48, online unter <http://eprints.bournemouth.ac.uk/20460/> (19.12.2016).

<sup>10</sup> <http://www.muzzylane.com/company/platform/> (15.1.2016).

<sup>11</sup> <http://www.muzzylane.com/products/making-history/> (15.1.2016).

The Great War', das die Zeit des Ersten Weltkriegs behandelt. Historischer Berater der Entwickler ist Niall Ferguson, der sich insbesondere positiv dazu geäußert hat, dass Spielerinnen und Spieler bei den Spielen lernen können, dass Geschichte eben nicht vorherbestimmt ist, sondern über offene Zukünfte verfügt.<sup>12</sup> Solche Anregungen zum kontrafaktischen Denken werden in Bezug auf historische Computerspiele in der Literatur immer wieder betont.<sup>13</sup>

Geschichtsbilder und Spielmechanik sind im Fall von ‚Making History‘ direkt verknüpft und deshalb auch für die Spielerinnen und Spieler relevant. Das lässt sich durch einen Blick in die entsprechenden Diskussionsforen deutlich ersehen. So finden sich beispielsweise im allgemeinen Forum zu ‚Making History: The Great War‘ für den Monat September 2015 dreizehn separate Diskussionen.<sup>14</sup> Vier davon drehen sich um Fragen, die auf solche Verknüpfungen von Spielmechanik und Geschichtsbildern hinweisen, namentlich auf wechselseitige Dynamiken zwischen Handel und Diplomatie, auf politische Implikationen von Unabhängigkeitsbewegungen auf vom Gegner kontrollierten Territorium, auf die Möglichkeit, als regionale Macht im Konflikt der Großmächte zu prosperieren und auf den Zusammenhang zwischen Front und Heimat(front). Letztere Frage ist ein Beispiel dafür, dass unter den Spielerinnen und Spielern auf Basis des Spiels Geschichtsbilder im Allgemeinen diskutiert werden.<sup>15</sup>

So beklagte sich der Nutzer ‚ajay237‘:

„I have put about 200 hours into the game and have decided its to complicated [sic]. Firstly your game manual is as clear as mud and needs rewriting to include [...] things like how to increase food production [...]. Please include an option to turn the revolt shit off because I spend all game trying to keep everyone happy and food supply coming in and less time fighting the war. I mean the game is called THE GREAT WAR and not keep every [...] happy, shouldn't it be about building your forces and fighting a war.“

Unter anderem reagierte auf diesen Vorwurf der Nutzer ‚Vigez‘ mit folgender Beobachtung:

„One of the most essential things in war is to keep your people happy. If during the war your own people turn against you, you have nothing left. TGW [The Great War, CG/CS] gives a great example of how many things you have to keep in check to actually be able to fight a successful war.“

Die Spieler sind hier in eine Diskussion über die Zusammenhänge von Front und Heimat, von Zivilbevölkerung und Militär, Nahrungsmitteln und Stimmung eingetreten. Sie

---

<sup>12</sup> Beachte beispielsweise das Interview der Webseite wargamer.com mit Niall Ferguson von 2010: <http://www.wargamer.com/article/2866/making-history-ii-interview-with-niall-ferguson> (15.1.2016).

<sup>13</sup> Grosch, Computerspiele, S. 68 f.; Bender, Erinnern, S. 58-60; Heiko Brendel, Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive. In: Angela Schwarz (Hrsg.), ‚Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?‘ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010, S. 95-122, hier S. 95, 98-105.

<sup>14</sup> <http://making-history.com/forum/section/443888/1> (15.1.2016).

<sup>15</sup> <http://making-history.com/forum/thread/584083/1> (15.1.2016).

befassen sich, mit anderen Worten, mit Themen, die deutlich über die militärischen Szenarien hinausgehen, wie man sie beispielsweise bei ‚History Line‘ findet,<sup>16</sup> und die auch in der Forschung debattiert werden.<sup>17</sup> Zwar muss man einschränkend anmerken, dass sich ‚ajay237‘ explizit über diese Komplexität des Spiels beklagt, sie gern ausschalten möchte und als eben nicht zu einem Kriegsspiel zugehörig empfindet. Doch der Umstand, dass diese ‚Komplikationen‘ vom Nutzer/der Nutzerin angesprochen und in der Folge debattiert werden, ist an sich bereits bemerkenswert. Hier wird deutlich, dass die entsprechenden Geschichtsauffassungen über die Komplexität des Krieges sich von den Spielerinnen und Spielern im Fall von ‚The Great War‘ nicht ignorieren lassen – was demgegenüber in Spielen wie ‚History Line‘ durchaus möglich ist. Der Grund dafür ist, dass sie Teil der Spielmechanik sind. Die Auseinandersetzung mit den hier programmierten Abhängigkeiten – die selbstverständlich ebenfalls nur eine abstrahierte Auswahl darstellen können – lässt sich nicht vermeiden, wenn man das Spiel erfolgreich spielen möchte.

Im Gegensatz zu dieser unvermeidlichen Auseinandersetzung mit Geschichte stehen Spiele wie zum Beispiel ‚Cradle of Rome‘ (cerasus.media, 2008). Hier geht es vordergründig darum, dass die Spielenden das antike Rom aufbauen, eine deutsche Verkaufsseite beschreibt das Spiel wie folgt:

„Tauchen Sie ein in die Welt des antiken Roms und reisen Sie an dessen Wiege. Cradle of Rome gibt Ihnen die Möglichkeit, Schritt für Schritt das sagenhafte Imperium Romanum wieder auferstehen zu lassen. Was Sie dazu benötigen, ist vor allem Geschicklichkeit aber auch ein gutes Auge und ein gehöriges Maß an Cleverness.“<sup>18</sup>

Die zentrale Spielmechanik ist dann allerdings ein Match-3-Spiel, ähnlich wie ‚Bejeweled‘ (PopCap Games, 2001), in dem die Spielenden farbige Symbole auf einem Spielbrett verschieben müssen, so dass drei gleiche Symbole in einer Reihe landen, woraufhin diese dann verschwinden. Es gibt hier keinerlei Verbindung zwischen der Spielmechanik und der römischen Geschichte; der Aufbau Roms ist eine komplett austauschbare Kulisse, was sich auch daran zeigt, dass es zahlreiche weitere Match-3-Spiele mit nahezu identischer Spielmechanik gibt, bei denen es dann allerdings darum geht Juwelen zu sammeln oder Bonbons zu ‚essen‘.

Die hier skizzierten Unterschiede zwischen verschiedenen Spielen lassen sich auf eine Kategorisierung aus der Spieleforschung herunterbrechen. Dort wird zwischen zwei

---

<sup>16</sup> Eine entsprechende Konzentration ist ein häufig geäußerter Kritikpunkt, siehe beispielsweise Grosch, Computerspiele, S. 137-160; Jan Pasternak, 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen, in: Angela Schwarz (Hrsg.), ‚Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?‘ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010, S. 29-62, hier S. 40-44.

<sup>17</sup> Beispielsweise die Zusammenhänge von Nahrungsmittelversorgung und Stimmung bei Belinda J. Davis, Home Fires Burning. Food, Politics, and Everyday Life in World War I Berlin, Chapel Hill 2000.

<sup>18</sup> <http://www.bildspielt.de/online-spiele/3-gewinnt/cradle-of-rome/> (17.3.2016).

Herangehensweisen unterschieden, der ludologischen und der narrativen.<sup>19</sup> Die narrative Herangehensweise betrachtet in Spielen hauptsächlich die Erzählungen, Bilder und Charaktere. Sie bedient sich dabei Methoden, die zum größten Teil aus den Literatur-, Theater-, Film- und Medienwissenschaften stammen. Die Ludologie betrachtet dagegen Spiele vornehmlich als ein eigenständiges Phänomen, dessen Kernelemente Regeln, Spielmechanik und Interaktion sind. Eine genaue Trennung der beiden Betrachtungsweisen ist schwierig. In der Vergangenheit hat es auch große Debatten über die exakten Kompetenzbereiche beziehungsweise um die Deutungshoheit der beiden Ansätze gegeben. Inzwischen existieren beide Ansätze nebeneinander und legen den Fokus auf unterschiedliche Bereiche von Spielen.

In Bezug auf die Frage, wie Geschichtsbilder in Spielen vermittelt werden, deuten die vorherigen, stichprobenartigen Untersuchungen von Foren an, dass vor allem die Spielmechanik, also der ludologische Anteil, zu einer Auseinandersetzung mit historischen Fragen führt. Dies lässt sich dadurch erklären, dass – im Kontrast zum Buch und Film – bei einem Spiel eine aktive Teilnahme des Spielers notwendig ist, damit die Handlung fortschreiten kann. Damit das Spiel nicht als verloren gilt, und möglicherweise vorzeitig endet, müssen die Spielenden die Regeln und Mechaniken des Spiels wenigstens so weit verstehen, dass eine erfolgreiche Interaktion mit diesem möglich ist. Wenn die Mechaniken historische Strukturen und Mechanismen widerspiegeln, dann müssen die Spielerinnen und Spieler sich mit diesen auseinandersetzen, um erfolgreich zu spielen. Auf der anderen Seite sind Elemente wie zum Beispiel Einführungsfilm, Narration oder historische Bilder ignorierbar, die Spielenden müssen sich nicht zwangsläufig und/oder wiederholt mit diesen beschäftigen, um im Spiel voran zu kommen.

Als Zwischenfazit lässt sich also festhalten, dass sich eine Auseinandersetzung mit den Geschichtsbildern in Spielen nicht allein auf die narrativen Elemente beziehen sollte, sondern auch, oder gar vornehmlich, betrachten sollte, welche Spielmechaniken und Regeln historische Inhalte transportieren.

## **Möglichkeiten und Grenzen der Einflussnahme auf Spielmechaniken**

Das führt zu der Frage, wie (und in welcher Form) Geschichtsmechanismen in Computerspiele gelangen, beziehungsweise wie Historiker darauf Einfluss nehmen können. Im Fall von ‚Making History‘ ist nicht nur bekannt, dass Niall Ferguson als historischer Berater zur Verfügung stand, die Macher haben im Fall von ‚The Great War‘ sogar eine Literaturliste zur Verfügung gestellt, auf der ihre historischen Überlegungen fußen.<sup>20</sup> Aus dieser lässt sich ersehen, dass der Forschungsstand zum Ersten Weltkrieg in

---

<sup>19</sup> Gonzalo Frasca, Ludology Meets Narratology. Similitudes and Differences Between (Video)Games and Narrative (Ursprünglich erschienen im finnischen als Ludologia kohtaa narratologian in Parnasso, 1999: 3, S. 365–71. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (13.03.2017)

<sup>20</sup> <http://making-history.com/forum/thread/553325/1> (15.1.2016).

Auswahl rezipiert wurde, von klassischen bis hin zu aktuellen Werken. Zu den genannten 33 Texten zählen Arbeiten von B. H. Liddell Hart, Fritz Fischer, John Keegan und Christopher Clark.

„Making History“ ist als ein explizit für den Lehreinsatz konzipiertes Spiel sicherlich eine positive Ausnahme, und auch nicht jedem Historiker wird die Möglichkeit geboten, sich aktiv an der Entwicklung eines Spiels zu beteiligen. Es gibt aber auch andere, kommerzielle Spiele, in denen Spielmechaniken historisch relevante Information vermitteln. Ein Beispiel ist hier die Darstellung der Erbfolgeregelungen im Spiel „Crusader Kings II“ (CKII) von Paradox Interactive (2012). In CKII steuert der Spieler als wechselnder Kopf eines Adelshauses die Geschicke seiner Dynastie. Um dabei erfolgreich zu sein, ist es notwendig zu verstehen, wie verschiedene Erbfolgeregelungen funktionieren, beispielsweise Primogenitur und Purpurgewalt.<sup>21</sup> Damit ist es dann möglich, durch die Wahl der passenden Erbfolge oder durch geschickte Manipulation anderer Spielelemente die geeignetsten Kandidaten auf den Thron zu befördern, Titel zu vereinen oder rivalisierende Familien zu destabilisieren. Der Drang im Spiel zu bestehen motiviert die Spielenden dazu, die verschiedenen Erbfolgeregelungen zu begreifen. Auf der anderen Seite sind faktische Inhalte, wie etwa die Namen der verschiedenen Herrscher und Dynastien, relativ austauschbar, und es besteht nicht die Notwendigkeit für den Spieler, diese zu verstehen, um erfolgreich zu sein.

Inwieweit die im Spiel modellierten Mechanismen der Realität entsprechen, ist dann eine naheliegende Frage und bietet einen guten Ansatzpunkt für die historische Kritik. Eines jedoch ist klar: Die Spielmacher, die Geschichtsbilder in Spielmechaniken umsetzen, rezipieren bereits populäre Geschichtsbilder. Sei es formal und dokumentiert wie im Fall von „Making History“, sei es indirekt über die Wiedergabe dessen, was beispielsweise bereits in Filmen verbreitet wurde.<sup>22</sup>

Wie aber wird aus einem rezipierten Geschichtsbild der Spielmacher eine Spielmechanik, die dann wiederum in Form von Geschichtsbildern bei denjenigen ankommt, die die Spiele spielen? Was passiert mit einem im Idealfall aus aktueller Forschungsliteratur entnommenen Zusammenhang, wenn er in eine programmierbare Regel übersetzt wird? Um uns diesen Fragen anzunähern, beschäftigen wir uns damit, was Spiele an sich ausmacht, und wie Notwendigkeiten, die sich aus dem Spieldesign ergeben, mit vermittelten Geschichtsbildern im Konflikt stehen.

---

<sup>21</sup> Zur Primogenitur etwa: Evelyn Cecil, *Primogenitur. A Short History of its Development in Various Countries and its Practical Effects*, London 1895, online unter: [http://galenet.galegroup.com/servlet/MOML?dd=0&af=RN&locID=dfg\\_moml&srcht=a&c=1&ste=11&d4=0.33&stp=Author&dc=flc&docNum=F106272058&ae=F106272058&tiPG=1&an=19007971500](http://galenet.galegroup.com/servlet/MOML?dd=0&af=RN&locID=dfg_moml&srcht=a&c=1&ste=11&d4=0.33&stp=Author&dc=flc&docNum=F106272058&ae=F106272058&tiPG=1&an=19007971500) (19.12.2016). Zur Purpurgewalt: Peter Schreiner, *Byzanz*, 2. Auflage, München 1994, S. 60.

<sup>22</sup> Bender, *Virtuelles Erinnern*, S. 86 f.; Benedikt Schüler/Christopher Schmitz/Karsten Lehmann, *Geschichte als Marke. Historische Inhalte in [22] 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*, Münster 2010, S. 199-216, hier S. 210.



Methodisch nähern wir uns Spielen über die Spieldefinition von Jesper Juul an.<sup>23</sup> Danach sind Spiele ein System, das die folgenden sechs Eigenschaften aufweist: Regeln, unterschiedliche und unterscheidbare Spielausgänge, Bewertung der Spielausgänge, Spielermühe, Spieler-bevorzugte Ausgänge und verhandelbare Konsequenzen. Juuls Spieldefinition wurde speziell für Computerspiele entwickelt und fasst Elemente aus verschiedenen früheren Spieldefinitionen zusammen. Sie ist besonders geeignet für diese Arbeit, da Juul keine holistische Definition liefert, sondern Spiele anhand einer Liste essentieller Eigenschaften definiert, die ein Spiel zum größten Teil haben sollte. Hierdurch wird es möglich, diese Elemente separat zu analysieren. Außerdem lassen sich damit auch Grenzfälle in der Familienrelation von Spielen besser klassifizieren, da deutlich wird, in welchem Aspekt ein Spiel zum Grenzfall wird. So erfüllt der Krieg zwischen Nationalstaaten beispielsweise alle Kriterien bis auf das letzte, die Existenz von lediglich verhandelbaren Konsequenzen. Daher ist ein Krieg, ein gewalttätiger Konflikt, auch ein beliebtes Motiv für Spiele, da man Kriege lediglich als konsequenzlose Auseinandersetzung darstellen muss, um zu einem wohldefinierten Spiel zu gelangen.

Im Folgenden setzen wir uns näher mit den einzelnen Eigenschaften von Spielen auseinander; speziell in Bezug auf die Frage, wie diese mit der Vermittlung von Geschichtsbildern interagieren. Exemplarisch gehen wir auf die Notwendigkeit von Regeln und die Bewertung von Spielausgängen ein.

Spiele sind durch Regeln definiert. Diese bestimmen nicht nur den Umgang von Spielern miteinander, sondern auch die Möglichkeiten der Interaktion mit der Spielwelt und die Mechanismen, mit denen sich die Spielwelt entwickelt – zum Beispiel wie diese auf die Aktionen der Spieler reagiert. Dies wird vor allem in Computerspielen deutlich, wo jede Form von Ambivalenz im Vorfeld geklärt werden muss, da anders als beim Spiel zwischen Menschen eine Klärung von Mehrdeutigkeiten nicht ad hoc während des Spiels erfolgen kann. Für einen Spielentwickler ist es nicht nur notwendig einen Mechanismus qualitativ zu beschreiben, sondern dieser muss auch mathematisch präzisiert werden. Als Beispiel kann die Formel für Forschungsproduktion in ‚Victoria 2‘ (Paradox Interactive, 2010) dienen, einem Grand Strategy Game im viktorianischen Zeitalter.<sup>24</sup> Die Produktion von Forschungspunkten ist hier abhängig davon, wie viele Verwaltungsbeamte und Geistliche in der Bevölkerung leben und wie hoch die Alphabetisierungsrate der Bevölkerung insgesamt ist. Diese Mechanik könnte man noch relativ plausibel aus der historischen Forschung ableiten. Bei genauerer Betrachtung aber zeigt sich, dass Geistliche dreimal so viel zur Forschungsproduktion beitragen wie Verwaltungsbeamte. Auch gibt es eine exakte Gewichtung dafür, in welchem Verhältnis die Alphabetisierung der Allgemeinbevölkerung zur Leistung von Bildungseliten steht. Außerdem wurde die Entscheidung getroffen, dass die Beziehung zwischen den einzelnen Faktoren additiv ist. Dieser Grad an mechanischer Detailaussage ist kaum von der historischen Forschung lieferbar. Das Beispiel verdeutlicht: Selbst wenn sich

---

<sup>23</sup> Jesper Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.“ *PLURALS-Revista Multidisciplinar Da UNEB* 1.2, ORT 2010.

<sup>24</sup> Victoria 2 Wiki, [http://www.victoria2wiki.com/Research\\_%26\\_technology](http://www.victoria2wiki.com/Research_%26_technology) (18.3.2016).

historische Beispiele für Mechanismen finden ließen, so gehen die Anforderungen der Spiele doch meist weit über historische Erkenntnisse hinaus. Sie verlangen eine genaue Bezifferung von Effekten, Verhältnissen und Wahrscheinlichkeiten, die in dieser Exaktheit überhaupt keine Grundlage haben können. Ein Computerspiel wie ‚Victoria 2‘ benötigt aber genau diese, und noch unzählige weitere, genau definierte Mechaniken, um als Spiel zu funktionieren. Sind diese nicht in der Literatur verfügbar, dann ist es wahrscheinlich, dass sie basierend auf dem rezipierten Geschichtsbild der Spielentwickler generiert werden.

Regeln betreffen aber nicht nur die Interaktion der Spielelemente, sondern definieren auch, wie der Spieler mit dem Spiel interagieren kann. Im Normalfall gibt es eine endliche Menge diskreter Aktionen, die ein Spieler ausführen kann. Diese Liste kann nicht alle Aktionen abdecken, die einem historischen Akteur zur Verfügung standen, was schnell dazu führen kann, absichtlich oder unabsichtlich die Idee von alternativlosen historischen Handlungen zu vermitteln. Ein theoretisches Beispiel wäre hier ein Spiel, in dem der Spieler als Präsident der Vereinigten Staaten während des Zweiten Weltkrieges vor die Wahl gestellt wird, entweder Atomwaffen gegen Japan einzusetzen oder massive Truppenverluste während der Eroberung hinzunehmen. Diese Interpretation der Geschichte, die zum Teil auch an US-amerikanischen Schulen unterrichtet wird,<sup>25</sup> ist durchaus umstritten, würde aber durch die angenommene Spielmechanik unterstützt werden. Daher wäre es in diesem Fall für eine historische Auseinandersetzung mit dem Spiel wichtig, sich konkret mit den mechanischen Aspekten des Spiels zu beschäftigen, um die entsprechende Engführung zu verstehen. Weiterhin deutet dieses Beispiel an, dass bestimmte Entscheidungen und Interaktionen sich erst durch das komplexe Zusammenspiel der spielimmanenten Regeln und der Aktionen der Spielenden ergeben. Vielleicht ist die Wahl zwischen Atomwaffen und tausenden Toten so explizit nicht im Code verankert, ergibt sich aber wiederholt beim Spielen. Bei komplexen Simulationen ist solch ein Verhalten durchaus nicht immer vorhersehbar und erfordert daher die aktive, spielende Auseinandersetzung mit dem Material.

Auf der anderen Seite bietet die angesprochene Limitierung bestimmter Aktionen auch die Möglichkeit der historischen Immersion. Sie erlaubt zu vermitteln, dass historische Akteure nicht mit denselben Weltvorstellungen wie gegenwärtige Spieler Entscheidungen trafen, und dass manche Aktionen für sie wortwörtlich undenkbar waren. Betrachten wir als Beispiel wieder das Spiel ‚Crusader Kings 2‘, dann gibt es dort die schon oben angesprochene Möglichkeit, mit Zustimmung der Adligen im eigenen Reich die Erbfolge auf verschiedene Weisen zu regeln. Der Spieler kann sich zwischen Optionen wie dem Erstgeborenenenerbrecht oder einem Wahlerbrecht entscheiden. Dabei sind bestimmte Optionen, was sowohl die Erbfolge als auch die Geschlechterregelungen angeht, nur für bestimmte Kulturen oder Staatsformen verfügbar. So wird simuliert, dass, obwohl der Spieler vielleicht eine bestimmte Form der Erbfolge vorteilhaft fände, diese für den ‚historischen‘ Herrscher undenkbar

---

**25** Keith Crawford, Re-visiting Hiroshima. The Role of US and Japanese History Textbooks in the Construction of National Memory, in: Asia Pacific Education Review 4 (2003), 1, S. 108-117, hier S. 111. Online unter: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ776358.pdf> (19.12.2016).

gewesen wäre. Im Idealfall kann so ein Mechanismus, wenn er gut implementiert ist, den Spielenden vermitteln, dass die historischen Akteure ihre Aktionen basierend auf ihrer historischen Perspektive ausgewählt haben.

Eine weitere zentrale Eigenschaft von Spielen ist die Existenz einer Bewertungsfunktion, die verschiedene Spielausgänge als besser und schlechter beschreibt. Wenn dies in einer historischen Simulation oder in einem Spiel mit historischem Inhalt geschieht, dann suggeriert dies den Spielenden die Existenz einer objektiven externen Bewertung. Würden Historikerinnen und Historiker die Frage beantworten wollen, ob ein Leben, ein Feldzug oder ein Feldherr erfolgreich war, dann wäre diese Bewertung letztlich eine subjektive Meinung. Möglicherweise könnte man näher differenzieren und bestimmte Bewertungskriterien festlegen, um dann Erfolg enger zu definieren; der Erfolg des Feldherren wäre dann vielleicht die eroberte Landfläche oder die Anzahl der getöteten Feinde. Dabei bliebe aber die Auswahl der gewählten Kriterien immer subjektiv. In vielen Computerspielen lässt sich die Frage, wer der beste Feldherr war, meist direkt beantworten, indem man die errungenen Punktezahlen vergleicht; diese liefern eine objektive und vergleichbare Bewertung ab. Überträgt man diese Vorstellung zurück auf die Geschichte, so ist es fraglich, ob diese omnipräsente Mechanik nicht suggeriert, dass es eine solche, reduzierte Bewertung auch für historische Figuren oder Kriege geben müsste. Dies äußert sich dann beispielsweise in den ausufernden Internetdiskussionen zu Fragen wie „Wer ist der beste Feldherr in der Geschichte?“

Zusätzlich besteht hier die Gefahr, dass ein guter, sprich erfolgreicher, Spielverlauf gleichgesetzt wird mit einem moralisch richtigen Spielverlauf. Die spielerisch notwendige Bewertungsfunktion führt so möglicherweise zu einer Bewertung der Geschichte.

Wenn man zum Beispiel ein rundenbasiertes Strategiespiel wie ‚Panzer General‘ (Strategic Simulations, Inc., 1994) betrachtet, bei dem es darum geht, das Territorium auf einer bestimmten Karte zu erobern, dann kann durch die Wahl der Punktevergabe Einfluss auf die Strategie der Spieler, und damit auf die Wahrnehmung des dargestellten Konfliktes genommen werden. Vergleichen wir zwei hypothetische Szenarien. In einem Fall hängt die Punktevergabe davon ab, wie schnell der Spieler die Eroberung abschließt, und im anderen Fall sind die Punkte abhängig davon, wie viele eigene Soldaten am Ende der Schlacht noch leben. Durch die Wahl der Bewertungskriterien kann die Idee davon, was einen guten General ausmacht, entscheidend beeinflusst werden – und sich auf die Geschichtswahrnehmung der Spielenden auswirken.

Auch hier gibt es allerdings die Chance, durch eine geschickte Wahl der Bewertung den Spielenden historische Motivationen deutlicher zu machen. ‚Crusader Kings II‘ bewertet beispielsweise nicht die einzelnen Charaktere, sondern generiert eine akkumulierte Punktzahl für die eigene Dynastie. Dadurch können Handlungen, die für eine Person selbst suboptimal sind, aber zum Beispiel dazu führen, dass die eigenen Enkelkinder auf einem Thron sitzen, nachvollziehbar gemacht werden.

Grundsätzlich besteht also ein großes Konfliktpotenzial zwischen Spielen und den in ihnen zum Ausdruck kommenden Geschichtsbildern mit historischen Erkenntnissen. Dieses scheint umso größer, wenn Spiele nicht als solche wahrgenommen werden. So kann es spielmechanisch häufig sinnvoll sein, moralisch

zweifelhafte Handlungen vorzunehmen. In bestimmten Situationen kann beispielsweise ein Attentat oder ein Überfall zum Erfolg im Spiel führen. Wenn das Spiel dann ohne seine Bewertungsfunktion betrachtet wird, also als erzählerisches Medium, dann stellt sich schnell, und möglicherweise entrüstet, die Frage, warum denn der Spieler diese moralisch falschen Handlungen vornimmt. Bei einer geschichtswissenschaftlichen Betrachtung der Spielhandlungen sollte also bedacht werden, dass Computerspiele über Mechaniken verfügen müssen – und zudem in der Tradition von Spielen stehen. So käme man kaum auf die Idee, Schach dafür zu kritisieren, dass ständig die Könige der Gegenseite umgebracht werden oder zu hinterfragen, warum es nicht als erfolgreiche Partie Schach verstanden wird, wenn sich beide Spieler vor Beginn des ersten Zuges auf eine friedliche Koexistenz einigen, und jeder auf seiner Seite des Brettes bleibt. Die Antwort darauf liegt in der Tatsache, dass Schach sehr wohl ein Spiel ist, und es gerade die Bewertungsfunktion der unterschiedlichen Spielausgänge ist, die das Spiel antreibt.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Die Mechaniken eines Spiel sind ein wesentlicher Bestandteil sowohl für die Vermittlung von Wissen als auch für die Vermittlung von Geschichtsbildern. Eine Kritik an Computerspielen aus historischer Perspektive, die zum Beispiel in Rezensionen erfolgen könnte,<sup>26</sup> sollte daher auf diese Mechaniken eingehen und sich kritisch mit ihnen auseinandersetzen. Dabei ist es wichtig auch die emergenten Mechaniken, die sich erst aus der komplexen Systeminteraktion ergeben, zu verstehen. Zudem hilft es, sich bewusst zu machen, welche Elemente und Designentscheidungen bei Spielen durch ihre Natur als Spiel bedingt sind. Weiterhin ist es notwendig, Spiele auch in der Tradition von Spielen zu sehen und zu verstehen, warum bestimmte Mechanismen existieren, und wie diese mitunter im direkten Konflikt zu bestimmten Geschichtsbildern stehen.

Christoph Salge wurde vom H2020-641321 socSMCs FET Proactive Project und von der H2020 Marie Skłodowska-Curie Maßnahme Nummer 705643 unterstützt.

## Zitierempfehlung

Christian Götter/Christoph Salge, Die Mechanismen der Geschichte im Spiel. Schwerpunkt Krieg im Computerspiel, hg. v. Martin Clauss/Martin Munke/Markus Pöhlmann,, in: Portal Militärgeschichte, 3. April 2017, URL: [http://portal-militaergeschichte.de/goetter\\_salge\\_mechanismen](http://portal-militaergeschichte.de/goetter_salge_mechanismen). (Bitte fügen Sie in Klammern das Datum des letzten Aufrufs dieser Seite hinzu.)

---

<sup>26</sup> Dies forderte schon Grosch, Computerspiele, S. 69.