

Aus:

CARL HEINZE

Mittelalter Computer Spiele

Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte
im populären Computerspiel

August 2012, 342 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb., 33,80 €, ISBN
978-3-8376-2104-4

Ob »Assassin's Creed«, »Anno 1404« oder »Medieval II: Total War« – es gibt einige populäre Computerspiele, die »authentische Vergangenheitserfahrungen« und die »eigenmächtige Veränderung der Geschichte« versprechen.

Carl Heinze zeichnet nach, mit welchen präsentativen Strategien das Historische im Computerspiel vorgestellt wird und um welche Vergangenheit(en) es dabei überhaupt geht. Er klärt die Frage, was man sinnvollerweise unter einem »historischen Computerspiel« verstehen sollte. In Einzelanalysen wird geprüft, wie spezifische Kombinationen von Computer, Mittelalter und Spiel aussehen können und welche Geschichtsbilder dadurch jeweils evoziert werden.

Carl Heinze (Dr. phil.) hat in Freiburg und Paris Geschichte, Neuere Deutsche Literaturgeschichte und Informatik studiert und an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg i.Br. promoviert.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts2104/ts2104.php

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	11
-------------------	-----------

Geschichte und Computerspiele

1 Kultur und Vergangenheit	23
Erinnerungskultur, Geschichtskultur	23
Dimensionen der Geschichtskultur	28
2 Spiele	31
Freies Spiel und geregelte Spiele	31
Spielsystem und Interpretation	36
Symbolische Referenz	42
3 Computerspiele	55
Computer und Spielsysteme	55
Programmierte Regeln	61
Virtuelle Welten	66
Bildschirmspiele	73
4 Computerspiele und Geschichte	77
»Historische Computerspiele«?	77
Historisches Wissen	86
Geschichtskultur und Geschichtswissenschaft	90
Modellierung	94
Spielen	101
5 Computerspielanalyse	109
Quantitative Annäherung	109
Qualitative Analysen	113

Rezipienten	124
Produzenten	126

Das Mittelalter im Computerspiel

6 Freischwebendes Mittelalter	135
<i>The Abbey</i>	135
Referenzlose Rätsel	137
Das gute Buch und das böse Buch	142
Mittelalterchiffren	151
7 Geschichte als Marke	155
<i>Assassin's Creed</i>	155
Assassinenroman und Kreuzzugsdiskurs	157
Verschwörungstheorie und Vermarktungspraxis	160
Die Logik des Assassinen und die Logik des Actionspiels	167
Authentizitätsfiktionen	174
8 Geschichte als Universum	185
<i>Drakensang: Am Fluss der Zeit</i>	185
Aventurien	187
Sekundäre Welten	198
Spiele und Universen	202
9 Mittelaltersimulationen	211
<i>Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs</i> und <i>Anno 1404</i>	211
Ernährungswirtschaft	217
Die Logik des Aufbauspiels	226
Diskretisierungsgebote	231
Die Säkularisierung des Mittelalters	238
Mittelaltermodellbau	243
10 Rollenspiele	251
<i>Die Gilde 2</i>	251
Numerische Individualisierung	253
Geschlecht im Computerspielmittelalter	263
Vom Vorteil kleiner Ausschnitte	269

11 Kontrollfunktionen	273
<i>Medieval II: Total War</i>	273
Das Mittelalter als Schlachtfeld	276
Totale Kriege, Weltherrschaft	282
Geschichte im Büro	289
Schluss	297
Verdichtung und Differenzierung	297
Jenseits des Materialismus	300
Verzeichnisse	307
Abbildungen	307
Tabellen	310
Untersuchungsmaterial	311
Wissenschaftliche Literatur	315
Index	335

Einleitung

Ich stehe vor den Toren Jerusalems. Von den sarazenischen Stadtwachen unbemerkt schleiche ich in die Stadt. Die Gassen sind eng und verwinkelt, Händler preisen ihre Waren, Bettler und Derwische kreuzen den Weg. Ein Prediger warnt, die Kreuzfahrer stünden bereits vor den Mauern Jaffas. Ein Durchgang führt zu steinernen Stufen, oben ein weiter Platz und ein großes Gebäude, der Felsendom.

Ich regiere eine große Stadt mit Marktplatz, Kirche, Burg und mehreren Dutzend Gebäuden. Die Einwohner lasse ich Brot, Wurst und Käse herstellen, aber auch Waffen, Kleidung und Arzneimittel. Vor den mächtigen Stadtmauern kümmern sich meine Untertanen um die Felder und das Vieh, in den Wäldern schlagen sie Holz und gehen der Jagd nach und in den Bergen wird Eisen abgebaut. Die Stadt wächst, die Bewohner werden anspruchsvoller, vermutlich sind bald Taverne und Theater zu errichten.

Ich habe Schottland unterworfen, die britischen Inseln sind nun vollständig in meiner Hand. Von meiner normannischen Besitzung erwäge ich einen Angriff auf Paris, doch die Franzosen sind stark. Zunächst sind in den Festungen von Nottingham und York weitere Truppen zu rekrutieren. Bis diese aufs Festland übergesetzt sind, sollte auch mein bester General mit seinem Heer vom Feldzug gegen die flämischen Rebellen zurück sein. Wenn sich dann noch die Spanier endlich zu einem Angriffspakt gegen Frankreich durchringen können, werde ich meinem Ziel, Hegemon Europas zu werden, ein gutes Stück näherkommen.

Diese drei Szenen historischen Erlebens berichten von Vergangenheitserfahrungen, die aufgrund der Aktivität des Subjekts nicht zu den Medien Film und Literatur, aufgrund der Dimensionen der Umgebungen nicht zu performativen Formen wie Theater oder Rollenspiel passen wollen. Die Kombination aus souveränem Agieren und fast grenzenlosen Weltentwürfen bietet nur jene Apparatur, die Abbildungen, bewegte Bilder, Laute, Musik, Texte und Daten als »totaler Medienverbund auf Digital-

basis« vereinen kann¹ und besonders in ihren zweckfreien, unterhaltenden Programmen als Vergangenheitsversionen von großer Komplexität und ungemeiner Vielfalt anbietet. Die Rede ist vom Computer und von den Spielen, die auf ihm ausgeführt werden.²

Seitdem Steve Russel 1961 mit *Spacewar!* eines der ersten Computerspiele auf einem Großrechner des Massachusetts Institute of Technology zur Ausführung brachte und damit »as realistically as possible« die Bewegung von Raumschiffen durch das Weltall nachahmte,³ haben unzählige Computerspiele sich an den unterschiedlichsten Geschichten, Weltentwürfen und Handlungsräumen versucht. Ungefähr ab der Jahrtausendwende setzte dann in verstärktem Maße auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit dieser neuen, zunehmend relevanter werdenden Medienform ein – »they're not going away«⁴ – und 2005 plädierte der Medienwissenschaftler Henry Jenkins dafür, Computerspiele als »new lively art, [...] appropriate for the digital age«, zu verstehen: »They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible.«⁵ Dass die von Jenkins indizierte Bedeutung des Computerspiels inzwischen erkannt wird, dokumentiert nicht zuletzt die Musealisierung des Gegenstandes: Fünfzig Jahre nach *Spacewar!* und finanziert unter anderem mit Mitteln der Europäischen Union eröffnete 2011 in Berlin das weltweit erste Computerspielmuseum.⁶

Für die »unerhörte[n] Wahrnehmungs- und Darstellungsräume« der Computerspiele⁷ kommt der Vergangenheit keine unerhebliche Rolle zu: Von den Spielen für

1 | Friedrich Kittler, *Grammophon – Film – Typewriter*, Berlin 1986, S. 8.

2 | Die drei Eingangsbeschreibungen orientieren sich am Spielerlebnis, wie es so oder ähnlich (in dieser Reihenfolge) die Computerspiele *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal/Ubisoft 2008), *Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs* (Blue Byte/Ubisoft 2007) und *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly/Sega 2006) vermitteln können.

3 | David Myers, *The Nature of Computer Games. Play as Semiosis*, New York u. a. 2003, S. 9.

4 | Steven Poole, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, New York 2000, S. 14.

5 | Henry Jenkins, *Games, the New Lively Art*, in: Joost Raessens/Jeffrey Goldstein (Hrsg.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, London 2005, S. 175–192, hier S. 177.

6 | Gegründet wurde das Computerspielmuseum bereits 1997, erhielt aber erst 2011 ein eigenes Ausstellungshaus. Zur Eröffnung vgl. Karin Wehn, *Computerspiele – Kunstform des digitalen Zeitalters*, in: Telepolis, 27. 01. 2011, url: <http://www.heise.de/tp/artikel/34/34093/1.html> (besucht am 09. 10. 2011).

7 | Randi Gunzenhäuser, *Raum, Zeit und Körper in Actionspielen*, in: Dichtung Digital 4 (2002) 22, url: <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03-22-Gunzenhaeuser.htm> (besucht am 10. 10. 2010), S. 4.

den PC, die sich in den Jahren 2002–2010 in Deutschland am häufigsten verkauften, haben knapp 20 Prozent einen offenkundigen Bezug zur Geschichte.⁸ Obwohl die »wachsende ästhetische, mediale, politische und kommerzielle Selbstbedienung im Supermarkt des Vergangenen«⁹ inzwischen von der Geschichtswissenschaft zunehmend zur Kenntnis genommen wird, hat die Geschichtsdarstellung im Computerspiel bisher wenig Aufmerksamkeit erhalten.¹⁰ Hier setzt diese Arbeit an. Sie will mit einer einschränkenden Konzentration auf das Mittelalter und unter besonderer Berücksichtigung der Situation in Deutschland klären, mit welchen präsentativen Strategien das Historische im Computerspiel erscheint und wie die Vergangenheitsbilder beschaffen sind, die dadurch evoziert werden.

Damit befindet sich die Arbeit im Schnittpunkt der Themenkreise *Mittelalter*, *Computer* und *Spiele*. Zum Ersten geht es mit dem *Mittelalter* um eine Idee, die eine vielschichtige und einflussreiche Tradition hat. Nachdem Francesco Petrarca im 14. Jahrhundert zwar nicht den Begriff »Mittelalter«, aber die diesem unmittel-

8 | Bestseller Deutschland 2002–2010 nach Media Control. Detaillierte Auswertung und Quellenangabe auf S. 111 f.

9 | Christoph Conrad/Martina Kessel, *Geschichte ohne Zentrum*, in: dies. (Hrsg.), *Geschichte schreiben in der Postmoderne. Beiträge zur aktuellen Diskussion*, Stuttgart 2004, S. 9–36, hier S. 9.

10 | Die einzige Monographie zum Thema ist die Arbeit von Waldemar Grosch, die aber aus didaktischer Perspektive vornehmlich »methodische Vorschläge für die Umsetzung im Unterricht« erarbeitet: Waldemar Grosch, *Computerspiele im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2002, S. 7. Auseinandersetzung, von denen diese Arbeit besonders profitiert hat und die im weiteren Verlauf an je geeigneter Stelle aufgegriffen werden, sind: Ted Friedman, *Civilization and Its Discontents. Simulation, Subjectivity, and Space*, in: Greg M. Smith (Hrsg.), *On a silver platter: CD-ROMs and the promise of a new technology*, New York 1999, S. 132–150; Kacper Poblocki, *Becoming-state. The bio-cultural imperialism of Sid Meier's Civilization*, in: Focaal – European Journal of Anthropology 39 (2002), S. 163–177; William Uricchio, *Simulation, History, and Computer Games*, in: Joost Raessens/Jeffrey Goldstein (Hrsg.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, London 2005, S. 327–334; Kevin Schut, *Strategic Simulations and Our Past. The Bias of Computer Games in the Presentation of History*, in: Games and Culture 2 (2007), S. 213–235; Stefan Wesener, *Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt*, in: Tobias Bevc (Hrsg.), *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, Münster 2007, S. 141–164; Oliver M. Traxel, *Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games: Use and Interactivity*, in: Studies in Medievalism 16 (2008), S. 123–142; 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. Für weitere Arbeiten, die Geschichtsdarstellungen in Computerspielen behandeln, vgl. unten S. 78 ff.

bar vorangehende Wendung vom ›mittleren Zeitalter‹ verwendet hatte¹¹ und damit das »Bewußtsein der Europäer, in einer qualitativ besseren, neuen Zeit zu leben«, ausdrückte,¹² haben vor allem die Romantiker in einer ersten »Erinnerungskonjunktur«¹³ ab der Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert das Mittelalter zum Referenzpunkt einer »Neuen Mythologie« gemacht.¹⁴ Von dieser erhofften sie sich »nach den ›Entzauberungen‹ und Zerstörungen von Aufklärung und Revolution neue geistige Ordnungen und neue gesellschaftliche Bindungen«. ¹⁵ Um der politischen und gesellschaftlichen Orientierungslosigkeit ein eigenes kulturelles Erbe entgegenstellen zu können, verklärten die Romantiker das Mittelalter zum eigentlichen Höhepunkt der Geschichte und versuchten, in mittelalterlichen Sagen, Märchen und Liedern dem Charakter des deutschen Volkes nachzuspüren.¹⁶ Bei August Wilhelm Schlegel ließt sich das dann wie folgt: »Rittertum, Liebe und Ehre sind nebst der Religion selbst die Gegenstände der Naturpoesie, welche sich im Mittelalter in unglaublicher Fülle ergoß, und einer mehr künstlerischen Bildung des romantischen Geistes voranging.«¹⁷ Stephanie Wodianska hat das romantische Mittelalterbild in Literatur, Kunst und Geschichtsschreibung zusammengefasst: Es sei einerseits geprägt »durch ein verklärendes, literarisch geprägtes Ideal tugendhafter Ritter, minnewürdiger Damen und guter, weil ursprünglich-naiver Menschen«. Andererseits gehöre dazu aber auch »die düstere, bereits in der Aufklärung vorbereitet Vision eines von Armut, Seuchen und Unterdrückung gezeichneten Mittelalters«. ¹⁸ Diese Zweiteilung der Mittelalterbilder wurde von Otto Gerhard Oexle in der Wendung vom »entzweiten Mittelalter« auf den Punkt gebracht; sie bleibt nach Oexle im 19. und 20. Jahrhundert konstitutiv

11 | Karlheinz Stierle, *Fragmente eines Selbstentwurfs. Petrarcas Wege zur Neuzeit*, in: ders.: *Petrarca*, München, Wien 1998, S. 7–80, hier S. 72 f.

12 | Hagen Keller, *Überwindung und Gegenwart des ›Mittelalters‹ in der europäischen Moderne*, in: *Frühmittelalterliche Studien* 37 (2003), S. 477–496, hier S. 477.

13 | Stephanie Wodianska, *Zwischen Mythos und Geschichte. Ästhetik, Medialität und Kulturspezifität der Mittelalterkonjunktur*, Berlin, New York 2009, S. 137.

14 | Otto Gerhard Oexle, *Die Moderne und ihr Mittelalter. Eine folgenreiche Problemgeschichte*, in: Peter Segl (Hrsg.), *Mittelalter und Moderne. Entdeckung und Rekonstruktion der mittelalterlichen Welt*, Sigmaringen 1997, S. 307–364, hier S. 327.

15 | Ebd., S. 327.

16 | Gerhard Kozierek, *Ideologische Aspekte der Mittelalter-Rezeption zu Beginn des 19. Jahrhunderts*, in: Peter Wapnewski (Hrsg.), *Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium* (Germanistische Symposien, Berichtsbde. 6), Stuttgart 1986, S. 119–132.

17 | August Wilhelm Schlegel, zit. nach Ernst Behler, *Frühromantik*, Berlin, New York 1992, S. 137.

18 | Wodianska, *Zwischen Mythos und Geschichte*, S. 137 f.

und charakteristisch für die Mittelalteraneignungen von Romanen, Filmen, Museen und ähnlichen Geschichtsangeboten.¹⁹ Mit Thomas Martin Buck kann man »ohne Übertreibung sagen, dass es wohl keine Epoche gibt, die in ihrer Rezeptions- und Wirkungsgeschichte von allem Anfang an so sehr von Vorstellungen, Projektionen, Mythen und Legenden beherrscht und ›überwuchert‹ wurde, wie das für das Mittelalter der Fall war und bis heute ist.«²⁰ Da auch die Computerspiele das Mittelalter nicht neu erfinden, sondern ganz im Gegenteil in erheblichem Ausmaß von etablierten Mittelaltertopoi profitieren, muss eine Analyse des Mittelalters im Computerspiel auch immer wieder die Mittelalterbearbeitungen anderer Zeiten und anderer Medien in den Blick nehmen.

Zum Zweiten gehört zu dieser Arbeit die Auseinandersetzung mit dem *Computer* und mit den Bedingungen und Möglichkeiten, die die computerisierte Vergangenheitspräsentation bestimmen. Wolfgang Coy sieht »zwei charakteristische Merkmale«, die den Computer »zu einer Wissenstechnik machen« und die auch für die computerspielerischen Geschichtsversionen zentral sind: Computer »können als sehr große Wissensspeicher [...] dienen und sie erlauben den dynamischen Umgang mit gespeichertem Wissen in dialogischer Form«.²¹ Letztlich meint auch Joseph Weizenbaum diese Potentiale, wenn er den Computer als »Spielplatz, auf dem jedes erdenkliche Spiel möglich ist«, bezeichnet und dafür auch Beispiele anführt: »Man kann Welten erschaffen, in denen keine Schwerkraft existiert [...], in denen die Zeit in Tanzschritten vorwärts und rückwärts abläuft [...]. Man kann sich Gesellschaften ausdenken, in deren Volkswirtschaft die Preise mit wachsendem Angebot steigen und in denen der Nachwuchs ausschließlich aus Homosexuellenehen hervorgeht.«²² Doch die realisierbaren Entwürfe des Computers haben trotz aller Unabhängigkeit von den Beschränkungen der ›realen‹ Welt Grenzen. Florian Rötzer hat darauf hingewiesen, dass auch Weizenbaums Beispiele »als formales System beschreibbar« sein müssen, wenn man sie auf »den derzeitigen Digitalrechtern« umsetzen will.²³ Denn wie bei-

19 | Otto Gerhard Oexle, *Das entzweite Mittelalter*, in: Gerd Althoff (Hrsg.), *Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter*, Darmstadt 1992, S. 7–28, hier S. 7 ff.

20 | Thomas Martin Buck, *Mittelalter und Moderne. Plädoyer für eine qualitative Erneuerung des Mittelalter-Unterrichts an der Schule*, Schwalbach/Ts. 2008, S. 101 f.

21 | Wolfgang Coy, *Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer*, in: Norbert Bolz/Friedrich Kittler/Christoph Tholen (Hrsg.), *Computer als Medium*, München 1994, S. 19–37, hier S. 33 f.

22 | Joseph Weizenbaum, *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*, Frankfurt/M. 1978 (engl. 1976), S. 157.

23 | Florian Rötzer, *Konturen der ludischen Gesellschaft im Computerzeitalter*, in: ders. (Hrsg.), *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, München 1995, S. 171–

spielsweise Lev Manovich ausgeführt hat, sind alle Programme und Visualisierungen, die der Computer ausführen und darstellen kann – mithin also alle Instanzen der Neuen Medien –, »composed of digital code; they are numerical representations«.²⁴ Da diese grundlegenden Bedingungen dafür verantwortlich sind, dass Computerspiele Vergangenheit in einer qualitativ ganz anderen Art und Weise präsentieren als die Literatur oder der Film, begleitet diese Arbeit die Überzeugung, dass zur Analyse der Geschichte im Computerspiel auch die Auseinandersetzung mit dessen technologischer Basis gehören muss.

Zum Dritten handelt es sich bei den Computerspielen, die Vergangenheit präsentieren, natürlich zunächst um *Spiele*. Diese werden in erster Linie nicht deshalb gespielt, weil der Spieler oder die Spielerin etwas über die Geschichte erfahren will, sondern weil im Spiel Spaß, Zerstreuung, Spannung oder Herausforderung gesucht wird. Dennoch ist bei Computerspielen, die beispielsweise Personen, Ereignisse oder Gesellschaften des Mittelalters zum Thema haben, die Geschichte nie bedeutungslos für die Spielerfahrung. Dass die »von den Spielen präsentierte Geschichte Spuren hinterlässt«,²⁵ belegt schon ein kurzer Blick in die Internetforen, die nahezu zu jedem Computerspiel existieren und in denen die Spieler immer wieder auch die angebotenen Geschichtsentwürfe diskutieren und nach ihrem ›Realitätsgehalt‹ befragen.²⁶ Dies ist jedoch nicht die Perspektive, die in dieser Arbeit eingenommen wird. Die Frage, ob die Darstellung der Geschichte und ihrer Abläufe im Computerspiel ›korrekt‹ ist, erscheint aus zwei Gründen verfehlt: Erstens zwingt man damit die Computerspiele in eine Prüfung, für die sie sich überhaupt nicht angemeldet haben. Computerspiele mit historischen Thematiken gehören nicht zur akademischen, sondern zur populä-

216, hier S. 192. Das wusste natürlich auch der Informatiker Weizenbaum, der mit seinem Sprachprogramm *ELIZA* zu den Pionieren der Mensch-Maschine-Interaktion gehörte. Zur – im Wesentlichen ungebrochenen – Aktualität von Weizenbaums Computerkritik vgl. Klaus Kornwachs, *Von der Macht der Vernunft und der Ohnmacht der Computer – Weizenbaum revisited*, in: Forum der Forschung (2009) 22, S. 33–40.

24 | Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge/Mass. 2001, S. 27.

25 | Angela Schwarz, *Computerspiele – Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?*, in: dies. (Hrsg.), »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, Münster 2010, S. 7–28, hier S. 9.

26 | Z. B. zu *Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs*: »Man sollte auch bedenken, in welcher Zeit Siedler 6 spielt. Es geht um eine mittelalterliche Stadt, was meiner Meinung nach auch sehr gut nachempfunden wird. Zu dieser Zeit wohnten die Bürger nun mal größtenteils in ihren Arbeitsstätten. Ich finds realistisch, so wie es ist.« Nutzer »zahlfuernix«, in: Ubi-Com Foren, 25.01.2008, URL: <http://forums-de.ubi.com/eve/forums/a/tpc/f/3451082194/m/9481085816?r=7351036826#7351036826> (besucht am 18.10.2011), Orthographie unverändert.

ren Historiographie; sie sind daher wie andere populäre Geschichtsthematisierungen bestimmt von »terms of audience, quantitative reception, time budget, commercial aspects, potential for re-usability and for international distribution«.²⁷ Die Geschichte im Computerspiel folgt keinen wissenschaftlichen Kriterien, sondern muss sich gegenüber anderen Angeboten »auf einem Markt mit hart konkurrierenden Anbietern und einem Millionenpublikum von Konsumenten«²⁸ behaupten. Zweitens weiß ja auch die Geschichtswissenschaft nicht, was denn eigentlich die »korrekte« Geschichte sein soll. Die Historikerin arbeitet zwar »quellengestützt und auf methodischer Grundlage und Schulung«, nichtsdestotrotz sind ihre Ergebnisse Vergangenheitskonstruktionen,²⁹ die mit anderen Methoden oder aufgrund veränderter Erkenntnisinteressen immer auch anders aussehen könnten. Weil im Computerspiel Geschichte zum Teil des Spiels werden kann, bieten sie »a new way of organizing historical experience«.³⁰ Deshalb geht es in dieser Arbeit vor allem darum, Geschichte als Teil der spielerischen Handlungsaufforderung und des spielerischen Erlebens zu verstehen. Die Frage muss dann sein, welche Geschichtsbilder gerade dieses Medium hervorbringt und hervorbringen kann.

Antworten erhofft sich die Arbeit durch einen explorativen, qualitativen Zugriff. Eine quantitative Analyse würde der Vielfalt der gegenwärtigen Spielgenre und Spielprinzipien und den verschiedenen Möglichkeiten, wie Computerspiele Geschichte erzählen und spielbar machen können, nicht gerecht werden. Außerdem muss wohl davon ausgegangen werden, dass nicht alle Leser den Gegenstand der Arbeit aus eigener Erfahrung kennen. Mit einem qualitativen Zugang verbindet sich die Hoffnung, die Spezifik der Medienerfahrung Computerspielen nachvollziehbar darstellen zu können.

Die detaillierte Auseinandersetzung mit einzelnen Spielen und ihren Geschichtsdarstellungen war das ursprüngliche Anliegen dieser Arbeit. Es hat sich jedoch schnell gezeigt, dass der analytischen Auseinandersetzung mit der Empirie eine theo-

²⁷ | Sylvia Paetschek, *Why Analyse Popular Historiographies?*, in: dies. (Hrsg.), *Popular Historiographies in the 19th and 20th Centuries. Cultural Meanings, Social Practices*, Essen 2011, S. 1–18, hier S. 4.

²⁸ | Bernd Schönemann, *Die Geschichtskultur der Erlebnisgesellschaft. August der Starke in Tokio*, in: *Sowi* 30 (2001) 2, S. 135–142, hier S. 137.

²⁹ | Hans-Werner Goetz, *Geschichtswissenschaft und Geschichtsbewusstsein. Gegenwärtige Tendenzen der Mediävistik*, in: Rolf Ballof (Hrsg.), *Geschichte des Mittelalters für unsere Zeit. Erträge des Kongresses der Geschichtslehrer Deutschlands »Geschichte des Mittelalters im Geschichtsunterricht«*, Quedlinburg 20.–23. Oktober 1999, Wiesbaden 2003, S. 265–278, S. 265.

³⁰ | Uricchio, *Simulation, History, and Computer Games*, S. 323.

retische Auseinandersetzung mit dem Computerspiel und seinen präsentativen Modi vorausgehen muss – schon allein deshalb, weil ohne überzeugende Begrifflichkeiten und Kategorien eine qualitative Analyse auch ganz praktisch schnell unübersichtlich wird. Da die Computerspielforschung bisher die Frage, wie Computerspiele Geschichte präsentieren, noch nicht befriedigend beantwortet hat,³¹ wurde dem analytischen zweiten Teil dieser Arbeit – *Das Mittelalter im Computerspiel* – ein erster Teil – *Geschichte und Computerspiele* – vorangestellt. Für die Theoriebildung wird von den generellen Existenzmodi von Geschichte in der Gesellschaft über eine Auseinandersetzung mit dem Spiel-Begriff sowie mit den Voraussetzungen und Bedingungen des Computerspiels zur Frage, was man sinnvollerweise unter einem ›historischen Computerspiel‹ verstehen sollte, ein relativ weiter Bogen geschlagen. Da im letzten Kapitel des ersten Teils dann aber mit einem belastbaren Computerspielbegriff die Auswahl der untersuchten Spiele begründet und das Programm der Analysen erläutert werden kann und da die Theoriebildung für den zweiten, empirischen Teil das notwendige begriffliche Instrumentarium bereitstellt, zahlt sich der verhältnismäßig lange Anlauf aus.

Die empirische Auseinandersetzung ist für die Frage, wie verschiedene Geschichtsdarstellungen die gesellschaftliche Geschichtskultur mitbestimmen, unerlässlich. Dass Geschichte nicht nur durch Schule und Universität, sondern durch eine Vielzahl von populären Medien und Erlebnisangeboten in der Gesellschaft präsent ist, wird inzwischen auch in den Geschichtswissenschaften zur Kenntnis genommen und diskutiert.³² Grundsätzlich ist dabei Paul Noltes Vorschlag, die Wissenschaft solle sich dem öffentlichen Geschichtsinteresse »eher mit großer Neugier als mit Skepsis« nähern,³³ sicher zuzustimmen. Es scheint jedoch, als hinke die empirische Erforschung der außerakademischen Historiographieprojekte der theoretischen Reflexion über *Erinnerungskultur* und *Geschichtskultur*³⁴ ein wenig hinterher: Davon

31 | Vgl. dazu unten, S. 78 ff.

32 | Hier sei lediglich auf drei Sammelbände zum Thema verwiesen, die die Erträge von Tagungen jüngerer Datums zugänglich machen: Julia Hornig/Michele Barricelli (Hrsg.), *Aufklärung, Bildung, Histotainment? Zeitgeschichte in Unterricht und Gesellschaft heute*, Frankfurt/M. 2008; Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.), *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009; Martina Padberg/Martin Schmidt (Hrsg.), *Die Magie der Geschichte: Geschichtskultur und Museum*, Bielefeld 2010.

33 | Paul Nolte, *Öffentliche Geschichte. Die neue Nähe von Fachwissenschaft, Massenmedien und Publikum: Ursachen, Chancen und Grenzen*, in: Julia Hornig/Michele Barricelli (Hrsg.), *Aufklärung, Bildung, »Histotainment«? Zeitgeschichte in Unterricht und Gesellschaft heute*, Frankfurt/M. 2008, S. 131–146, hier S. 145.

34 | Beide Konzepte werden unten, S. 23 ff., diskutiert.

ausgehen, dass die *public history* »auch in dem Sinne ›public‹ geblieben [ist], als sie sich ganz überwiegend in öffentlicher Hand beziehungsweise zivilgesellschaftlicher Hand befindet«,³⁵ kann nur, wer die Geschichtsdarstellung im Computerspiel ignoriert oder nicht kennt. Leopold von Rankes grundlegende Aufforderung zur gewissenhaften Quellenarbeit, die die »kritische Durcharbeitung und Sichtung der vorhandenen Nachrichten« als das »zunächst Nothwendige« erachtete,³⁶ hat auch für die Annäherung an die Geschichtskultur unter den Bedingungen diversifizierter medialer Vergangenheitsthematisierungen nicht an Aktualität verloren.

35 | Nolte, *Öffentliche Geschichte*, S. 145.

36 | Leopold von Ranke, *Vorrede*, in: ders. (Hrsg.), *Jahrbücher des Deutschen Reichs unter dem Sächsischen Hause*, Bd. 1, Berlin 1837, S. V–XII, hier S. VI.