



Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel: Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder. Martin Clauss / Peter Ohler, TU Chemnitz; Markus Pöhlmann, Zentrum für Militärgeschichte und Sozialwissenschaften der Bundeswehr Potsdam; Arbeitskreis Militärgeschichte e.V., 26.11.2015—28.11.2015.

Reviewed by Sebastian Schaarschmidt

Published on H-Soz-u-Kult (February, 2016)

Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel: Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder

Computerspiele sind ein Medium mit breiter gesellschaftlicher Wirkung, was zuletzt dazu geführt hat, sie als Leitmedium des 21. Jahrhunderts zu bezeichnen. Wo früher Skepsis gegenüber einem Phänomen dominierte, welches zuweilen als bloße Adaddelei bezeichnet oder als Katalysator von Gewaltphantasien in einer mittlerweile weitgehend verebbten Killerspiel-Debatte kritisiert wurde, überwiegt heute Euphorie und der Versuch den kulturellen Beitrag des Computerspiels zu bemessen. Die schiere Vielfältigkeit in Bezug auf Themen und Grundkonzepte gestaltet eine klare Distinktion bisweilen schwierig. Offensichtlich ist jedoch, dass ein maßgeblicher Anteil der Spiele einen historischen Bezug aufweist. In dieser Kategorie dominiert wiederum die Gruppe von Spielen, deren Grundkonzept gewaltsame Konfliktlösungen somit historische oder hypothetische Kriege abilden möchte. Es ist deshalb zu fragen, welche narrative Funktion Krieg und Militär in den Computerspielen einnehmen und welche Geschichtsbilder zugrunde liegen. Diesen Fragestellungen nahm sich die vom 26. bis 28. November 2015 in Kooperation mit der Professur Europa im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit und der Professur Medienpsychologie veranstaltete wissenschaftliche Jahrestagung des Arbeitskreises Militärgeschichte e.V. an der Technischen Universität Chemnitz an.

Einfühlend betonte MARTIN CLAUSS (Chemnitz) den starken Einfluss der Games auf das Geschichtsver-

tändnis der GamerInnen, denn Computerspiele mit historischen Settings stellen für viele den ersten oder einzigen Zugang zu historischen Gegenständen dar. Die in den letzten Jahren intensivierte wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Computerspiel führte Clauss primär auf einen Generationenwechsel zurück. Stand die Wissenschaft dem Phänomen anfangs noch reserviert gegenüber, so sind heute viele WissenschaftlerInnen selbst GamerInnen.

Die erste Sektion der Tagung fragte nach den theoretischen Grundlagen von Krieg im Computerspiel. Einem medienpsychologischen Zugang folgend teilten PETER OHLER und DANIEL PIETSCHMANN (beide Chemnitz) die Funktionen von Krieg im Computerspiel in drei Kategorien. Krieg kann demnach 1. als Unglück, mit dem sich SpielerInnen zwangsläufig auseinanderzusetzen haben, 2. als Schauplatz für virtuellen Heldenmut und 3. als Szenario mit vordergründig strategischem Element auftreten. Da die technischen Möglichkeiten der Hardware und damit der Detailgrad der Spiele in den letzten Jahren gewachsen sind, sei durch steigende Immersion der SpielerInnen ein immer stärkerer emotionaler Einfluss zu verzeichnen. Spielspaß stehe dabei für den Rezipienten stets im Vordergrund, was den EntwicklerInnen folglich einen Kompromiss zwischen historischer Authentizität und Spielbarkeit abverlange.

Das führt wiederum zum Entstehen kontrafak-

tischer Geschichtsverläufe in den Spielen. Wie GEORG VALTIN und BENNY LIEBOLD (beide Chemnitz) akzentuierten, sei medienpsychologisch untersucht gerade das Nachempfinden von „Was-wäre-wenn-Situationen“ besonders reizvoll und konstituierend füür den SpielspaÄ. Historische Settings kÄnnen als Anreiz zur BeschÄftigung mit Geschichte dienen, wobei historische Szenarien vorrangig als Ausgangsbasis oder Marker zu sehen seien.

Der Reiz, den ein Spiel ausmacht, geht folglich von den narrativen Elementen und dem historischen Setting aus, zu einem ganz wesentlichen Teil aber auch von der zugrundeliegenden Mechanik. Die von CHRISTIAN GÄTTER (Braunschweig) und CHRISTOPH SALGE (Hertfordshire) durchgefÄhrte Analyse der Wechselwirkung beider Faktoren ergab, dass die Spielmechanik und der damit verbundene SpielspaÄ fÄür die SpielerInnen letztlich im Vordergrund stehe. Auf Krieg im Computerspiel angewendet bedeutet das, dass Spiele wie „Historyline 1914â1918“ auf Grundlage ihrer Spielmechanik Krieg als alternativlos darstellen, dagegen etwa „Making History: the Great War“ die prinzipielle Offenheit von Geschichte vorfÄhrt. Spielmechaniken seien deshalb bei der wissenschaftlichen Analyse von Computerspielen zwingend zu berÄcksichtigen.

Exemplarisch stellte ALEXANDER FLEGLER (Halle an der Saale) am Beispiel der „Age of Empires“-Reihe eine Spielmechanik vor, an der er selbst mitgewirkt hat und zeigte so, welchen Überlegungen EntwicklerInnen bei der Konzeption folgen. „Age of Empires“ liegt ein stark positiv konnotiertes, kulturoptimistisches Bild von technologischem Fortschritt zugrunde. So suggeriert die Spielmechanik durch den ihr eingeschriebenen Technologiebaum einen historischen Determinismus, bei dem etwa PlattenRÄstung auf Kettenhemd folgen mÄsse.

Wie auch bei „Age of Empires“ ist KriegfÄhrung fÄür die Mehrheit der Computerspiele mit historischem Bezug primÄärer Spielinhalt. STEFAN PIASECKI (Kassel) fragte deshalb einem rezeptiven Ansatz folgend nach dem gesellschaftlichen Wandel bei der Akzeptanz von Kriegsspielen und legte besonderes Augenmerk auf deutsche Diskurse. In den letzten 30 Jahren habe sich die mediale Rezeption von Computerspielen weg von einer grundlegend ablehnenden Haltung hin zu einer Äffnung in jÃngster Zeit bewegt, da Computerspiele in ihrer Vielfalt nunmehr ein MassenphÄnomen darstellen und einen beachtlichen Markt geschaffen haben. Ein Charakteristikum der ädeutschen Äffentlichkeit sei, dass diese Krieg in Computerspielen viel kritischer ge-

genÄberstehe, als das in anderen LÄndern der Fall sei. Der hohe Realitätsgrad von Spielen ermÄglicht es den GamerInnen, einige Aspekte von Krieg nachzuvollziehen, wodurch sie zur Reflektion anregten und den Lerneffekt fÄrderten.

Die Vortragenden der zweiten Sektion analysierten anschlieÄend, mit welchen AnsÄtzen EntwicklerInnen ein mÄ¶glichst authentisches Bild von Krieg zu erzeugen beabsichtigen.

Der Vortrag von HEIKO BRENDEL (Mainz) zeigte, dass einzelne SpieleentwicklerInnen beim Produzieren der Spiele zielgerichtet auf historische Quellen zurÄckgreifen und in einigen FÄllen umfangreiches Archivmaterial erschlieÄen. Damit intendieren sie, mÄ¶glichst authentisch historische Informationen, wie etwa die genauen Standorte militÄrischer Divisionen zu rekonstruieren. Brendel plÄdierte dafÄür, die Ergebnisse der Archivaufenthalte, welche HistorikerInnen heute zuweilen nur schwer zugÄnglich sind, mit der gebotenen methodischen Vorsicht auch historisch-wissenschaftlich zu verwenden.

Der Drang nach AuthentizitÄt befÄrdert, wie JOSEF KÄSTLBAUER (Wien) zeigte, die zunehmende Vermischung von Spiel und Simulation. Die spielbasierte Simulation, welche sich durch den Versuch der Realitätsnachbildung auszeichnet, ist auch von militÄrischen Einrichtungen entdeckt worden. Daraus folge eine zunehmende AuflÄlung der Grenzen zwischen Spiel und militÄrischer Ausbildung sowie ein Verschwimmen der Grenzen zwischen Spiele- und RÄstungsindustrie. Das Simulationsspiel wird hier zum Medium, welches durch grÄ¶AtmÄ¶gliche AuthentizitÄt auf reellen Krieg vorbereiten soll.

Auch die von ANDRÄ POSTERT (Dresden) erlÄuterten Globalstrategie-Titel von „Paradox Interactive“ kÄnnen als Simulationsspiele verstanden werden, die hier ganz dezidiert die taktische Makroebene des Krieges nachbilden und AuthentizitÄt durch KomplexitÄt erzeugen wollen. Sie erzÄhlen Geschichte in Form von Aufstieg und Fall miteinander ringender Imperien aus einem deutlich eurozentrischen Blickwinkel. SÄmtliche Titel seien „Machtspiele“ mit denen SpielerInnen letztlich dem eigenen „Herrschaftswillen“ Rechnung tragen.

WÄhrend zahlreiche Spiele Krieg als ein Faszinosum oder eine komplexe planerische Aufgabe inszenieren, wÄhlt „Valiant Hearts“ einen davon dezidiert verschiedenen Zugang. Das thematisch im Ersten Weltkrieg

angesiedelte und im Comic-Stil konzipierte Werk versteht sich als Antikriegsspiel, versucht Krieg somit authentisch zu inszenieren, indem es ihn als Ungläublich präsentiert. JULIAN KÄMMERLE (TÄbingen) zeichnete die Tendenz des Spieles zur äemotionalisierenden Gesinnungsdidaktik nach und hinterfragte dessen grundsätzlichliche Eignung zum Einsatz in der Geschichtsvermittlung. Zwar förderte das Spiel den kompetenzorientierten Geschichtsunterricht sowie die narrative Kompetenz von SchülerInnen und dekonstruierte die Narrativität von Geschichte. Doch seien der rezeptive Ansatz des Spiels und auch die Neigung zum Gesinnungsunterricht problematisch.

Der darauffolgende Tagungsabschnitt wählte einen epochenorientierten Zugang zur Thematik und analysierte Inszenierungen von Krieg und Militär im Computerspiel von der Antike bis zum Kalten Krieg. CHRISTIAN ROLLINGER (Trier) betonte, dass kriegerische Konflikte und militärische Auseinandersetzungen in nahezu allen Games mit antikem Setting ausschlaggebende Motive seien. Im exemplarisch behandelten Titel *âRome: Total War* seien alle Spielinhalte, wie Kultur und Wirtschaft, einem kriegerischen Expansionismus untergeordnet. Die Titel folgen somit dem Paradigma der Entscheidungsschlachten als Motor historischer Prozesse. Fortschrittsoptimistische Konzepte in *âRome: Total War* widersprechen hierbei diametral dem antiken Verständnis von Fortschritt als etwas Schlechtem. Durch möglichst detaillierte visuelle Wiedergabe von historisch-archäologischen Fakten erzeugen die EntwicklerInnen bei den SpielerInnen ein Gefühl der Authentizität.

Mit der Frage, wie in *âMedieval II: Total War* das Mittelalter als authentisch präsentiert werden soll, befassten sich JANKO DUNKER, BENJAMIN DUPKE, STEFANIE REINHOLD und CORRETA STORZ (alle Chemnitz). Geschichte im Computerspiel stehe grundsätzlich im Spannungsverhältnis zwischen Geschichtsdarstellung und Geschichtsmodellierung. Authentizität wird in *âMedieval II* zum einen durch das Aufgreifen und Inszenieren von historisch belegten Zusammenhängen und Fakten und zum anderen durch äsinnliche Authentizität, dem Inszenieren scheinbar echter, in der Populärkultur verbreiteter Fakten und somit Chiffren generiert. Krieg wird in *âMedieval II* lediglich in der Kulisse des Mittelalters inszeniert, wobei die Form des Krieges als *âTotal War* hier vielmehr neuzeitlichen Maßstäben verpflichtet ist. Am Beispiel der in *âMedieval II* nachspielbaren Schlacht von Hastings konnte so die Vermengung von äbelegbarer und sinnlicher Authenti-

zität nachgewiesen werden.

Auch ROBERT BAUMGARTNER (München) untersuchte *âMedieval II: Total War*, dem er *âCrusader Kings II* gegenüberstellte. Beide Spiele reduzieren die Komplexität des hochmittelalterlichen Krieges erheblich. Während *âMedieval II* den Krieg eher auf die Mikroebene konzentriert und den Fokus auf die Kontrolle der Schlachten legt, muss dieser Aspekt bei *âCrusader Kings II* deutlich zurückstehen. Letzterer Titel legt dagegen den Schwerpunkt auf die Vorbereitung der Kriegsführung und die personelle Beziehung zwischen eigener Dynastie und Gefolgschaft. Beide Spiele abstrahieren im Zuge ihrer Kriegsinszenierung stark und machen auf Grundlage ihrer Spielmechaniken einzelne Aspekte des mittelalterlichen Krieges erfahrbar.

Die Epoche des Kalten Krieges steht in besonderer Beziehung zum Computerspiel, wie EUGEN PFISTER (Wien) verdeutlichte. So habe der Konflikt die Entwicklung zum einen auf technologischer Ebene begünstigt beziehungsweise überhaupt erst ermöglicht. Auf der anderen Seite besaßen viele der Computermodelle zur Zeit der ersten großen Expansion in den 1980er-Jahren eine Kalte-Kriegs-Thematik. Der Kalte Krieg wurde so zu einem digitalen Marker, der bis in die jüngste Zeit immer wieder aufgegriffen wird. Dabei werden wiederholt die Urängste eines heißen Krieges, eines zur nuklearen Apokalypse führenden dritten Weltkriegs thematisiert. Zudem zeichne sich der Großteil der diesbezüglichen Spiele durch ein einfaches Gut-Böse-Schema aus. Pfister warf abschließend die Frage auf, ob die Computermodelle einen realen Kalter-Krieg-Konflikt rezipieren oder diesen nicht vielmehr mit konstruieren.

Die Referenten der abschließenden Sektion beschäftigten sich mit der Konstruktion von alternativen Konfliktzonen. So analysierte TIM KUCHARZEWSKI (Potsdam) die Nutzung des Mediums für terroristische und extremistische Narrative. Terroristische Gruppen etwa kehrten westliche Narrative durch die Modifikation von bestehenden oder die Konzeption von eigenen Computermodellen um. Das Spiel wird infolgedessen zum Medium, bei dem die Verbreitung von Propaganda eine Symbiose mit dem Spielspaß eingeht. Durch Computermodelle erreichten die EntwicklerInnen so eine kongruente Zielgruppe junger Männer, denen durch äemotional learning bewusst ein spezifisches Narrativ näher gebracht werden sollte.

Auch das 2007 erschienene spanische Spiel *âSombras de guerra: la Guerra Civil Española*, welches DANIELA KUSCHEL (Mannheim) untersuchte,

mÄ¶chte emotionalisieren. Das thematisch im Spanischen BÄ¼rgerkrieg angesiedelte Werk greift dazu beispielsweise historisches Filmmaterial einer Ansprache Francos auf. âSombras de guerraâ reproduziere und befÄ¶rdere die Stereotypen des BÄ¼rgerkriegs und die Mythen der Zeit der Diktatur Francos, die sich bis heute in der spanischen Gesellschaft halten und verzichte dagegen auf eine Bildungskomponente.

CAROLIN WENDT (Chemnitz) zeichnete anhand der âCivilizationâ-Spielereihe die Entwicklung von anfangs noch auf Krieg zentrierter Spielmechanik zu alternativen KonfliktlÄ¶sungen nach. Habe noch der 1991 erschienene Titel âCivilizationâ einen Schwerpunkt auf die militÄ¶rische Konfrontation gelegt, so finden sich in den ab 2001 erschienenen Titeln andere MÄ¶glichkeiten und alternative Spielziele, wie das Erreichen eines bestimmten Kulturlevels. Aufgrund der zahlreichen zusÄ¤tzlichen Faktoren, wie etwa die auf die BevÄ¶lkerung wirkende KriegsmÄ¶digkeit, erscheint KriegsfÄ¶hrung nicht mehr unbedingt als Mittel der ersten Wahl.

Wie auch MARKUS PÄHLMANN (Potsdam) in seinem abschlieÄenden Fazit hervorhob, sind die Darstellungen von Krieg und MilitÄ¶r im Computerspiel sehr stark genreabhÄ¶ngig und ferner den Vorstellungen und MÄ¶glichkeiten der EntwicklerInnen unterworfen. Letzteres stelle fÄ¶r die Geschichtswissenschaft mithin ein methodisches Problem dar, denn die Autorenschaft der Computerspiele ist meist kollektiv angelegt und nicht immer klar nachzuvollziehen. Spiele sollten dabei viel stÄ¶rker selbst historisiert und in einer kontinuierlichen Entwicklung verstanden werden.

Die Tagung hat gezeigt, wie wichtig es ist, sich auch im akademischen Kontext mit Computerspielen und Krieg zu beschÄ¶ftigen, um herauszustellen, wie die Wahrnehmung von Geschichte durch das Medium beeinflusst wird. Die Simulation von bewaffneten Konflikten ist ein bestimmender Faktor in der Computerspielbranche. Krieg kann dabei sowohl zum Faszinosum fÄ¶r Heiroismus oder zur planerischen Aufgabe, hingegen ebenso als Katastrophe und Dystopie inszeniert werden. Geschichte und militÄ¶rhistorische Narrative werden zu digitalen Markern, deren authentische Darstellung groÄe Relevanz besitzt. Die BeweggrÄ¼nde fÄ¶r das Spielen von Games mit historischen oder hypothetischen Kriegsszenarien sind vielfÄ¤ltig. Nicht selten dominiert in den Spielen ein kompetitives Element. Krieg im Computerspiel wird so zum Schauplatz des digitalen Wettkampfs, wie die aufstrebenden E-Sport-Ligen eindrÄ¶cklich beweisen. Geschichtsbilder und militÄ¶rhistorische Narra-

tive treten zumindest hierbei vollkommen in den Hintergrund. Disziplinen wie die Game-Studies sind noch vergleichsweise jung und die Wissenschaft steht bei der Erforschung der Computerspiele noch weitgehend am Anfang. Es erscheint deshalb um so notwendiger, sich auch Ä¶ber die Grenzen der Fachrichtungen hinaus Ä¶ber Begrifflichkeiten zu verstÄ¶ndigen und den Diskurs zu befÄ¶rdern. Die Jahrestagung des Arbeitskreises MilitÄ¶rgeschichte e.V. hat dazu beigetragen, das Forschungsfeld weiter auszumessen und Impulse fÄ¶r die akademische BeschÄ¶ftigung mit dem Medium Computerspiel gegeben. Da zu erwarten ist, dass Computerspiele in Zukunft noch stÄ¶rkeren Einfluss auf die PopulÄ¶rkultur und damit auf das gesamtgesellschaftliche Geschichtsverständnis gewinnen werden, ist dieser Ansatz nur zu begrÄ¼ßen.

KonferenzÄ½bersicht:

Sektion A. MilitÄ¶rgeschichte im Computerspiel: Theorie und allgemeine ZugÄ¶nge

Moderation: Markus PÄHLmann, Potsdam

Peter Ohler (Chemnitz), Daniel Pietschmann (Chemnitz): âKriegsinszenierungen im Computerspielâ

Christian GÄ¶tter (Braunschweig), Christoph Salge (Hertfordshire): âDie Mechanismen der Geschichte im Spielâ

Alexander Flegler (Halle an der Saale): âVon der Keule bis zur Muskete im Schere-Stein-Papier Prinzip: Geschichtsbilder in Age of Empiresâ

Stefan Piasecki (Kassel): âDeutsche Diskurse: Darstellungen von Krieg, Kriegswirtschaft und Zivilgesellschaft in deutschen Computerspielproduktionen und ihre gesellschaftliche Reflexionâ

Georg Valtin (Chemnitz), Benny Liebold (Chemnitz): âComputerspiele als Mittel kontrafaktischen Denkensâ

Sektion B. AuthentizitÄät und historische Informationen: Entwickler und Spieler im Dialog

Moderation: SÄ¶nke Neitzel, Potsdam

Heiko Brendel (Mainz): ââThe Complete Organisational and Statistical Analysisâ? Ãberlegungen zum Zusammenragen militÄ¶rhistorischer DatensÄ¤tze in der Computerspielentwicklung sowie zur fachwissenschaftlichen Nutzung derselbenâ

AndrÄ© Postert (Dresden): âWeltreiche erschaffen und zerstÄ¶ren. Die Globalstrategiespiele von Paradox Interactive und die Diskussionen der Spielerschaftâ

Julian Kämmerle (Tübingen): 'Das gute Kriegsspiel? Geschichtstheoretische und geschichtsdidaktische Überlegungen zu Valiant Hearts: The Great War (2014)'

Josef Kastlauer (Wien): 'Operationen an den Grenzen des Spiels: methodische Annäherungen an das Simulationsspiel'

Sektion C. Militärgeschichte im Computerspiel: Vom Altertum zum 20. Jahrhundert

Moderation: Stig Färster, Bern

Christian Rollinger (Trier): 'Phantasmagorien des Krieges. Antike Schlachten in antikisierenden Videospielen'

Janko Dunker (Chemnitz), Benjamin Dupke (Chemnitz), Stefanie Reinhold (Chemnitz), Coretta Storz (Chemnitz): 'Erlebbares Mittelalter? Inszenierte Authentizität am Beispiel der Schlacht von Hastings in Medieval II: Total War'

Robert Baumgartner (München): 'Totaler Krieg' im Mittelalter: Die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegsführung durch Narration und Simulation in den Strategiespielen Medieval II und Crusader Kings II

Eugen Pfister (Wien): 'Der Kalte Krieg-Diskurs im digitalen Spiel'

Sektion D. Gewalt, Gegengewalt und Gewaltverzicht
Moderation: Ralf Raths, Munster

Tim Kucharzewski (Potsdam): 'Die Kehrseite der medialen Medaille. Terroristische und extremistische Narrative in Computerspielen'

Daniela Kuschel (Mannheim): 'Total War decides la historia' à der Spanische Bürgerkrieg im Computerspiel

Carolin Wendt (Chemnitz): 'Mit Frieden zum Sieg' à Die Entwicklung nicht-militärischer Konfliktlösung im modernen Strategiespiel

If there is additional discussion of this review, you may access it through the network, at:

<http://hsokult.geschichte.hu-berlin.de/>

Citation: Sebastian Schaarschmidt. Review of , *Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel: Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder*. H-Soz-u-Kult, H-Net Reviews. February, 2016.

URL: <http://www.h-net.org/reviews/showrev.php?id=46366>

Copyright © 2016 by H-Net, Clio-online, and the author, all rights reserved. This work may be copied and redistributed for non-commercial, educational purposes, if permission is granted by the author and usage right holders. For permission please contact H-SOZ-U-KULT@H-NET.MSU.EDU.