



Digitale Spiele vs. Geschichte. Daniel Giere, Universität Hannover; Nico Nolden, Hamburg; Tobias Winnerling, Universität Düsseldorf, 12.12.2015—13.12.2015.

Reviewed by Nico Nolden

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

Digitale Spiele vs. Geschichte

Obwohl sich die geschichtswissenschaftliche Forschung zu digitalen Spielen seit ein paar Jahren intensiviert, sind die Arbeitsweisen immer noch sehr disparat. Dies betrifft vor allem die methodischen Ansätze, die verwendeten Begriffe und die Formen oder die Art und Weise wie Quellen referenziert werden. Bedingt durch das Fehlen methodischer Vorarbeiten beschränken sich die meisten Untersuchungen auf deskriptive Einzelfallstudien, grobe Überblicksversuche und vereinzelte theoretische Betrachtungen, deren isolierte Ansätze nur schwer vergleichbar sind. Die fachliche Behandlung digitaler Spiele bleibt somit weit hinter dem geschichtswissenschaftlich Möglichen zurück.

Daher luden DANIEL GIERE (Hannover), NICO NOLDEN (Hamburg) und TOBIAS WINNERLING (Düsseldorf) am 12./13. Dezember 2015 zu dem Workshop *Digitale Spiele vs. Geschichte* ein, der knapp zwanzig Forschende aus dem deutschsprachigen Raum in Hannover versammelte. Einleitend gab Tobias Winnerling einen Impulsvortrag, welcher die Forschungslandschaft und ihre Themen umriss. Ohne die anstehenden Diskussionen vorweg zu nehmen, illustrierte er die oben genannten Defizite mit Beispielen und unterstrich den Handlungsbedarf.

Die Veranstalter wählten das Format eines Workshops, um den Teilnehmern Obwohl mehrere Forscherinnen eingeladen waren, konnten diese aus verschiedenen Gründen nicht teilnehmen. So waren in der Tat nur männliche Forschende am Workshop beteiligt, den nötigen Freiraum zu schaffen, konzentriert zusammen

zu arbeiten. Ausgehend von bestehenden definitorischen Ansätzen und Forschungsfeldern sollten diese versuchen, das *Historische* eines digitalen Spieles zu fassen, und auf dieser Basis Arbeitsziele und Methoden zu diskutieren. Hierfür trugen die Teilnehmer ihre Erkenntnisinteressen, methodischen Präferenzen und Begriffe zusammen und diskutierten diese offen. Eine solche tiefgreifende Auseinandersetzung kommt auf Tagungen mit Konferenzcharakter üblicherweise viel zu kurz. In den arbeitsintensiven Sitzungen aber verfolgten die Teilnehmer zielgerichtet und engagiert die Klärung obiger Fragen. Offenbar waren bisher grundsätzliche Diskurse vernachlässigt worden, die jetzt umso deutlicher zutage traten. Dennoch strebten die Sektionen auch bei strittigen Themen ruhig und effektiv nach gemeinsamen Lösungen.

Um die Bearbeitung zu strukturieren, unterteilten die Veranstalter den skizzierten Komplex in drei Sektionen. Das erste Panel befasste sich mit der Frage, was Videospiele als neue historische Form konstituieren könnten. Moderiert von Daniel Giere, suchte die erste Gruppe nach der Relevanz von Geschichte in digitalen Spielen für den geschichtswissenschaftlichen Diskurs. Nach Auffassung der Teilnehmer sind dafür digitale Spiele zunächst mit anderen Medienformaten und deren inhaltlichen Eigenarten zu vergleichen. So könne man an fachwissenschaftliche Vorarbeiten anschließen, sich aber dort abgrenzen, wo der Gegenstand Neues biete. Zwar beeinflussten andere Medienerzeugnisse über Inhalte und Symbolsprache die Darstellungsformen von Spielen. Entscheidende Unterschiede lägen jedoch in

der Komposition von audiovisuellen, spielmechanischen, narrativen und anderen Elementen, die einen besonderen Charakter von Geschichtserfahrung erzeugten.

Also müsste man von einer spezifisch geformten Erfahrungswelt historischer Inszenierung in digitalen Spielen ausgehen, weshalb sich die Geschichtswissenschaft auch vermehrt der Frage zu stellen habe, was von diesen Inhalten bei den Rezipientinnen und Rezipienten ankommt. Auch wenn weitgehend Einigkeit bestand, dass Geschichtsbilder Teile kollektiver Identitäten sind, Vorstellungsprodukte über Geschichte und Ausdruck zeitgeschichtlicher Reflexionen, müssten ihre konkreten Ausprägungen bei digitalen Spielen noch erforscht werden. Daher blieben wichtige Fragen zunächst unbeantwortet: Sind historische Inhalte nur dann interessant für Spielerinnen und Spieler, wenn sie spielmechanisch relevant sind? Was gilt in der Branche als authentisch und was wird als authentisch wahrgenommen? Welche Rolle spielt dabei die historische Akkuratez der Darstellung von Einheiten oder Waffen? Sind nicht etwa kontrafaktische Handlungsmöglichkeiten im Spiel viel interessanter? Daher müssten sowohl die Rezipientinnen und Rezipienten als auch spezifische Spielkulturen untersucht werden, wobei man sich bewusst sein müsste, dass nicht alle populären Spiele historische Spiele sind, jedoch viele historische Spiele populär. Es sei ferner ein Unterschied, ob man sich auf weltweite Blockbuster konzentriere oder kleine Produkte unabhängiger Entwickler. Weltweit gebe es außerdem unterschiedliche nationale oder regionale Spielkulturen mit unterschiedlichen Entwicklertraditionen. Auch ist eine Wechselwirkung und gegenseitige Abhängigkeit zwischen Konsumenten und Produzenten zu untersuchen, stets verbunden durch Prosumenten-Kulturen – zum Beispiel bei der Modifikation (Modding). Eine umfassende Marktanalyse aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive ist daher unumgänglich.

Dringend sei vor solchen Untersuchungen eine Terminologie zu finden, welche Fragestellungen an die Rezipientinnen und Rezipienten präzisiert und Studien besser vergleichbar macht. Noch würden viele unreflektiert verwendete Begriffe wie Computerspiele, Bildschirmspiele, PC-Spiele oder Videospiele parallel kursieren. Zumindest als übergreifende Bezeichnung sei der Begriff „digitale Spiele“ am sinnvollsten, so ein Konsens vieler, wenn auch nicht aller Teilnehmer. Für die richtigen Bezeichnungen, so beschloss das Panel, werden im kommenden halben Jahr Empfehlungen erarbeitet. Im Zuge dessen sei zu klären, aus welchen Aspekten das Historische an einem Videospiel entsteht, und

wie es selbst als historisches Artefakt zu bezeichnen ist. Zentrale Kategorien seien Zeit, Raum, (Ludo-)Narrative, Spielmechaniken und -regeln, Rezipienten, Interaktion, Sinnlichkeit, Kulissen, Inszenierung, Orte des Spielens, Eingabegeräte, Interface und Apparatur. Dieser Überblick zeige, dass Forschende die digitalen Spiele stets selbst spielen müssten, um beurteilen zu können, wie die Komponenten im Einzelfall zusammenwirken. Abschließend wurde herausgestellt, dass eine mögliche Verwendung digitaler Spiele bei institutionellem historischem Lernen zunächst exemplarisch erfolgen müsste.

Im zweiten Panel, geleitet von Nico Nolden, erörterten die Teilnehmer, wie digitale Spiele zu einem Untersuchungsgegenstand werden. Was die Geschichtswissenschaft an einem digitalen Spiel untersuchen kann oder soll, war dabei umstritten. Ein Teil der Teilnehmer plädierte dafür, sich auf einen geschichtswissenschaftlichen „Markenkern“ zu besinnen. Zu viele Arbeitsweisen aus Nachbardisziplinen wie der Soziologie, der Kulturwissenschaft oder den Medienwissenschaften zu übernehmen, würde diesen verwässern. Der weitaus größere Teil der Diskutanten jedoch forderte, einem vielseitigen Untersuchungsgegenstand wie digitalen Spielen grundsätzlich interdisziplinär zu begegnen. Wegen der flüchtigen individuellen Spielerfahrungen sei es zum Beispiel unabdingbar, sich mit dem Konzept der Performanz zu befassen.

Was denn die eigentliche Quelle für die Geschichtswissenschaft sei, nahm großen Raum in der Diskussion ein. Die Quelle der historischen Inszenierung konstituiere sich erst durch den Akt des Spielens. Um wissenschaftliche Ausführungen zu belegen und an traditionelle Zitierweisen anzuschließen, sei es dennoch nötig und machbar, diese Quellen genauso wie andere zu referenzieren. Videomitschnitte seien kein Allheilmittel, wenn sie auch nahe an die Erfahrungen eines Autors heranreichten. Um die Möglichkeiten in freien Spielumgebungen (Open-World) zu erläutern, seien aber auch textliche Beschreibungen ein geeignetes Mittel. Da Spiele erst durch ihr Spielen als Quelle wahrnehmbar seien, folge die logische Konsequenz, dass sich die Geschichtswissenschaft auch für eine Archivierung digitaler Spiele im laufenden, interaktiven Zustand einsetzen muss. Da rechtliche Probleme dieser wissenschaftlichen Aufgabe entgegenstehen, müsste auch politisch Einfluss genommen werden. Nur aus dem Spielen heraus entstehe der für die historische Wahrnehmung entscheidende Eindruck, hervorgerufen von vielen Elementen gemeinsam: visuelle Impressionen, Haptik der Eingabegeräte, technische Plattform, Interfaces, Texte, Soundscapes und

mehr. Es genüge nicht, nur einzelne Bestandteile wie Ton, Bild oder Text zu untersuchen, wolle man dem Historischen im Spiel auf die Spur gelangen, da in Summe eine neuartige Quellenform entstehe.

Aufgrund begrenzter Ressourcen wehrte sich ein Drittel der Teilnehmer dagegen, den Aufwand der fachhistorischen Arbeit über die Inhalte eines Spieles hinaus zu betreiben. Das Angebot der historischen Inhalte in einem Spiel zu untersuchen, sei bereits eine hinreichende Aufgabe für die Geschichtswissenschaft. Doch die große Mehrheit stritt dafür, neben dem Produkt auch die Spielenden unbedingt in Untersuchungen einzubeziehen, weil durch ihre Handlungen überhaupt erst die historischen Inszenierungen entstehen. Um ihre Rolle einordnen zu können, würde die Geschichtswissenschaft erneut methodisches Rüstzeug aus Nachbardisziplinen wie der Psychologie, der Kommunikationswissenschaft und der empirischen Sozialforschung benötigen.

Da die Wahl dieses Rüstzeuges von den Erkenntnisinteressen der Forschenden abhängig ist, versuchten die Teilnehmer diese zu abstrahieren und zu strukturieren. Um zum Beispiel Studierenden, Lehrenden und Forschenden als Ideenimpuls zu dienen, arbeitete das Panel vier Felder heraus, die geschichtswissenschaftliche Arbeiten und Seminarinhalte berücksichtigen sollen. Erstens betrachteten sie digitale Spiele als *erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, die Aspekte wie die inszenierten Geschichtsbilder, das historische Angebot durch die Produzenten, kulturelle Identitäten, das kollektive Gedächtnis und Erinnerungsorte zusammenfährten. Zweitens wiese eine *zeitgeschichtliche Rückkopplung* aus, welche gesellschaftlich relevanten Entwicklungen sich in den Spielen niederschlagen und welche Einflüsse auch sie auf Vorstellungswelten in ihrer Zeit ausüben. Zum Dritten müsse eine *technikkulturelle Videospielegeschichte* den Zusammenhang zwischen den technischen Grundlagen und ihren kulturellen Auswirkungen erarbeiten, wobei Letztere wiederum die Fortentwicklung von Apparaturen und Software beeinflussen. Die Geschichte der digitalen Spiele sei zudem zu verschiedenen Zeiten von unterschiedlichen Rahmenbedingungen geprägt, dass viertens ihre eigene *Historizität* zu berücksichtigen sei. Dieser Begriff deute auf den Verlauf der genannten Bereiche, aber auch veränderliche Kontexte von Bildsprache, Trends und populären Themen, zum Beispiel bei der Zensur von Gewalt oder Sexualität.

Unter der Moderation von Tobias Winnerling

nahmerte sich Panel 3 digitalen Spielen als Untersuchungsinstrument. Um historische Systeme, Prozesse oder Ereignisse zu simulieren, traten drei Kernprobleme zutage. Erstens sei es schwierig, eine Trennlinie zwischen dem Spiel und der Simulation zu ziehen. Spiele könnten immer auch in simulativer Absicht genutzt werden, Simulationen in spielerischer. Der menschliche Faktor, der durch Spielende ins Spielgeschehen eingebracht werde, sei aller Voraussicht nach in absehbarer Zeit nicht durch Programme zu ersetzen; wie man aber Spielende methodisch kontrolliert und konstruktiv ins Gesamtgeschehen einbinden könne, sei noch zu klären. Zweitens müsse man sich, verwendet man digitale Umgebungen zu analytischen Zwecken, damit anfreunden, dass dabei zwangsläufig historische Entwürfe im Sinne einer kontrafaktischen Geschichte entstehen. Drittens sei noch nicht geklärt, welche Gegenstände und Fragestellungen mit einem sinnvoll im Verhältnis zum Ertrag stehenden Aufwand bearbeitet werden könnten. Für die Untersuchung dieser Fragen sind zusätzlich zu detaillierten historischen Faktenkenntnissen und geschichtstheoretischer Expertise auch Programmierkenntnisse, *Code Literacy*, notwendig.

Die Teilnehmer erstellten daher einen Anforderungskatalog für geschichtswissenschaftlich einsetzbare Simulationen. Um Erfahrungen zu sammeln, sollte der Rahmen einer konkreten Simulation zeitlich wie perspektivisch eng begrenzt werden. Wegen der innerhalb von Simulationen exponentiell ansteigenden Möglichkeitenverläufe, die die Ermittlung von Wahrscheinlichkeiten zunehmend erschweren, eigne sich das Instrument kaum für langfristige Prognosen. Simulationen seien geschichtswissenschaftlich kaum als allein stehende Methode einsetzbar, aber sinnvoller Bestandteil erweiterter Methodenportfolios. Was überhaupt simuliert werden kann, und was nicht, sei ein eigener, kritisch-reflexiver Forschungsansatz der Geschichtstheorie. Voraussetzung für eine digitale Modellierung historischen Geschehens sei die Bestimmung der Parameter, ihre Überprüfung und Verknüpfung – also eine klassische Aufgabe der Geschichtswissenschaft.

Die Teilnehmer gestanden digitalen Spielen prinzipiell zu, als Untersuchungsinstrumente für die Wahrnehmung und Verarbeitung von Geschichte bzw. populärer Geschichte bei Rezipientinnen und Rezipienten dienen zu können. Einiges Potential, um Vergangenes in statischer oder dynamischer Form zu rekonstruieren, ist bereits in aktuellen Technologien und Spielen enthalten. Lücken der Forschung könnten so gefüllt oder überbrückt werden, neue Ansätze/Perspektiven

entwickelt oder überprüfbar, Wahrscheinlichkeiten, Über- oder Unterdeterminiertheiten für historische Ereignisse und Entwicklungspfade festgestellt werden. Durchführbare Ideen, wie man dies bewerkstelligen könnte, stehen zwar noch aus. In den Diskussionen des Panels wurden aber viele Ansätze sichtbar, die sich in dieser Richtung weiter verfolgen ließen. Hier besteht also noch ein reichhaltiges Forschungspotential. Um die Möglichkeiten und die Durchführbarkeit von derartigen Simulationen zu erforschen, sind Methoden- und Kompetenztransfers aus anderen Fächern, etwa den Sozial- und Medienwissenschaften, der Informatik und der Informationswissenschaft erforderlich. Diese Transfers könnten dabei insgesamt für die Geschichtswissenschaft produktiv sein.

Auch wegen des zwar streitbaren, aber konstruktiven Klimas unter den Teilnehmern zeichnete sich früh ab, dass alle an einer kontinuierlichen, regelmäßigen Zusammenarbeit im Rahmen einer zu schaffenden Plattform interessiert sind. So nahm die abschließende Auswertungsrunde am Sonntagmittag einstimmig den Vorschlag an, einen ständigen Arbeitskreis „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“ zu schaffen. Als zentrale Anlaufstelle wird eine Webplattform eingerichtet, die nicht nur obige inhaltliche Empfehlungen an die Geschichtswissenschaft ausweist, sondern auch Ansprechpartner mit ihren Themenbereichen und Forschungsinteressen benennt. Blog des Arbeitskreises „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“ <http://gespielt.hypothesen.org/> (08.04.2016).

Nachdem der interne Abstimmungsprozess der Workshop-Teilnehmer abgeschlossen ist, wird ein Blog die einzelnen Bestandteile der Empfehlungen öffentlich zur Diskussion stellen. Es sind dann ausdrücklich Studierende, Forschende und Lehrende aufgerufen, mit den

Mitgliedern des Arbeitskreises zusammen den Entwurf zu überarbeiten. Hierzu ist eine Ankündigung für den Juni 2016 geplant. Der Arbeitskreis ist nicht exklusiv, sondern für neue Interessentinnen und Interessenten offen. Teilnehmer und Gründungsmitglieder des Arbeitskreises „Geschichtswissenschaft und digitale Spiele“ sind Heiko Brendel, Alexander Flegler, Daniel Giere, Christian Götter, Florian Grumblies, Florian Kerschbaumer, Josef Köstlbauer, Thomas Kubetzky, Sebastian Lang, Nico Nolden, Jan Pasternak, Eugen Pfister, Clemens Reisner, Christian Rollinger, Stefan Schubert, Kaj Sollmann, Oliver Struck, Tobias Winnerling, Anton Zwischenberger. Ich danke Daniel Giere, Tobias Winnerling, Eugen Pfister und Josef Köstlbauer für die Mitwirkung.

Konferenzübersicht:

Begrüßung, Einführung
Daniel Giere (Hannover)

Impulsvortrag
Tobias Winnerling (Düsseldorf): Digitale Spiele vs. Geschichte?

Gruppenarbeit

Panel 1: Digitale Spiele als neue historische Form?
Moderator: Daniel Giere (Hannover)

Panel 2: Digitale Spiele als Untersuchungsgegenstand?
Moderator: Nico Nolden (Hamburg)

Panel 3: Digitale Spiele als Untersuchungsinstrument?
Moderator: Tobias Winnerling (Düsseldorf)

Gemeinsame Abschlussdiskussion

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

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

Citation: Nico Nolden. Review of , *Digitale Spiele vs. Geschichte*. H-Soz-u-Kult, H-Net Reviews. April, 2016.

URL: <http://www.h-net.org/reviews/showrev.php?id=46714>

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.