

1 Einleitung

„Attila, den kenne ich. Das ist doch der Böse aus *Age of Empires II*.“ So konnte man es vor einer Weile in einem Unterrichtsgespräch, in dem es um die Zeit der Völkerwanderung ging, von einer Schülerin hören. Klassischer Geschichtsunterricht traf auf das populäre Bild einer historischen Person, wie es in einem Medium gezeichnet wurde, das in den vergangenen rund fünf Jahrzehnten zu einem wichtigen Element der Freizeit aufgestiegen ist: Die Rede ist vom digitalen Spiel.

Populäre Vorstellungen von bestimmten historischen Personen, Orten und Ereignissen sowie von Geschichte allgemein werden schon seit langem von den Darstellungen und Inszenierungen in Massenmedien mitgeprägt. Sie bestanden und bestehen neben den akademischen, schulischen und außerschulischen Formen der Geschichtsvermittlung, die sie spiegeln, modifizieren und um eine populäre Geschichte mit interessanten Facetten erweitern. Diese Form der Verbreitung von ‚Geschichte‘ setzte mit großer gesellschaftlicher Reichweite im 19. Jahrhundert ein, parallel zur Weiterentwicklung bereits bestehender Medien zu modernen Massenmedien. Mit im Laufe der Jahre stetig verbesserten bzw. neuen Vervielfältigungs- und Präsentationstechniken auf der Seite der Produktion sowie steigendem Wohlstand und Bildungsgrad auf der Seite der Konsumentinnen und Konsumenten kam ein Prozess in Gang, der sich bis heute fortsetzt. In dem Maße, in dem sich die Kreise derer erweiterten, die nach Wissensbeständen aus verschiedenen Themenfeldern wie Naturwissenschaften und Technik, Literatur, Religion und auch Geschichte verlangten, differenzierte sich auch das Angebot kontinuierlich aus.

Das digitale Spiel, Oberbegriff für Video- und Computerspiele sowie weitere Bildschirmspiele und elektronische Spielformen, wie es sich als massenhaft konsumiertes Produkt seit den 1970er Jahren herausgebildet hat, markiert eine weitere Entwicklungsstufe in diesem Prozess. Die heute für Computer, Konsolen und mobile Endgeräte verfügbaren Spiele mit histori-

schen Inhalten, die beinahe überall genutzt werden können, treiben die Verbreitung populärer Geschichtsbilder weiter voran. Digitale Spiele stehen in der Jahrtausende langen Tradition des Spielens, einer sozialen Handlung, die sich über die einzelnen Abschnitte der Menschheitsgeschichte hinweg weiterentwickelt hat. Als Spiele und zudem als interaktive Medien bieten die digitalen Angebote eine besondere Art der Mediennutzung und damit potenziell zugleich eine besondere Art des Umgangs mit den präsentierten Inhalten, darunter auch die zu vergangenem Leben. Dies ist wiederum für die Vorstellungen von populärer Geschichte und ihre Verbreitung besonders folgenreich. Digitale Spiele haben sich in den letzten Jahrzehnten als Ware, Unterhaltungsprodukt und Freizeitangebot neben den älteren Massenmedien etabliert. Sie sind als Kunstform weitgehend anerkannt und können längst als Spiegel gesellschaftlicher und sogar geschichtskultureller Entwicklungen und Diskussionen gelten. Indem sie sich mit ihren Deutungen in die Geschichtskultur einschreiben, beeinflussen digitale Spiele diesen Teil gesellschaftlicher Selbstvergewisserung heute ähnlich weitreichend wie die traditionelleren Formen öffentlichen Umgangs mit medialen Aufbereitungen von vergangenen Ereignissen.

Was von der Geschichte die Spiele auf welche Weise inszenieren, wie sie Geschichte popularisieren, auf die Beschäftigung mit Geschichte im 21. Jahrhundert einwirken, bestehende Formen fortschreiben oder transformieren und sich als Freizeitmedium in den gesamtgesellschaftlichen Diskurs über Geschichte und Erinnerung einbringen, ist Gegenstand des vorliegenden Bandes. Die Frage, inwieweit sie dabei auf historisches Lernen einwirken, es fördern oder behindern können – eine Frage, die letztlich an alle populären Medien mit historischen Inhalten zu stellen ist –, bildet eine wichtige Leitlinie für das Folgende. Im Mittelpunkt steht somit eine geschichtswissenschaftliche Betrachtung des Mediums in seinem Umgang mit der Vergangenheit und ein breites Verständnis von historischem Lernen, demzufolge mehr die alltagsweltliche Begegnung als die einer didaktisch aufbereiteten Geschichte in der Schule im Vordergrund steht.

Der Band gliedert sich in zwei Blöcke. Im ersten werden grundlegende Aspekte des Mediums behandelt, zum überwiegenden Teil hier erstmals systematisch für die Gesamtheit digitaler Spiele mit Geschichte. Es wird um die Geschichte des Mediums und die in ihm inszenierte Vergangenheit gehen,

um seine Merkmale und die Bandbreite an Formen, die sich in einzelne Kategorien oder Genres einteilen lassen. Sie nehmen wesentlich Einfluss darauf, wie die Spielhandlung gestaltet ist und wie Spielerinnen und Spieler auf sie einwirken können. Das wiederum legt weitgehend fest, was an historischen Sachverhalten wie dargestellt werden kann. Welche Spielprinzipien ermöglichen welche Art von Geschichtsdarstellung? Was wird gefördert, was eingeschränkt? Mit Antworten auf diese Fragen kann näher bestimmt werden, was in den Spielen aufgrund ihrer Produktionsbedingungen an Geschichte überhaupt inszeniert werden kann und inwieweit sie historisches Lernen ermöglichen. Dessen Konturen, die mit dem Verweis allein auf schulischen Unterricht und seine Angebote keineswegs angemessen umrissen sind, müssen zunächst ebenso genauer gefasst werden wie eben das, was ein Spiel mit historischem Setting als Summe von Bildern, Tönen, Texten, Wissensbeständen und deren Inszenierungen überhaupt ausmacht. Drei Ebenen des Mediums sind für die Präsentation von Geschichte besonders wirkmächtig: die Erzählung, die Perspektive in Abhängigkeit vom Genre und die bildliche Darstellung. Es liegt nahe, historische Elemente gerade in dem zu erwarten, was die Spielhandlung in ihren Haupt- und Nebensträngen erzählt. Wie Spielende auf die Spielwelt schauen, schauen können, trägt ebenfalls zur Erzeugung von Geschichtsvorstellungen bei. Als dritte Ebene sorgt schließlich die Visualisierung wesentlich dafür, die Darstellung historisch erscheinen zu lassen.

Der zweite Block konzentriert sich auf zwei exemplarische Themen zur Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel, darauf, wie es konkret diese Bereiche vergangenen Lebens popularisiert und vergegenwärtigt. Ausgewählt sind dazu Erfahrungsbereiche von Menschen und Gesellschaften der Vergangenheit, die bisher noch nicht oder kaum für das digitale Spiel mit historischen Inhalten analysiert worden sind. Sie verweisen einmal darauf, dass die Bandbreite der Themen weit über die stets als vorherrschend angenommenen – Krieg und Militär – reicht, zum anderen darauf, inwieweit das Spiel Teil gesamtgesellschaftlicher Entwicklungen ist, die es spiegelt und zugleich mitprägt. So fragt die erste thematische Analyse nach den Beständen historischen Wissens, die die Spiele überhaupt bieten, und führt anhand von sozialen Gruppen und Gesellschaftsformationen sowie anhand von Arbeit und Arbeitsprozessen vor, wie welche Wissensbestände im Freizeitmedium

umgesetzt werden. Der zweite thematische Schwerpunkt liegt auf der Repräsentation von Frauen in den Spielen mit Geschichte. Diese weist über die letzten rund vierzig Jahre ihrerseits eine interessante Entwicklung auf, deren systematische Aufarbeitung noch aussteht. Das Kapitel nähert sich dem Feld über den Entwurf einer Typologie von Frauenfiguren in unterschiedlichen Genres von alten und neuen Spielen und skizziert ihre Ausgestaltung. Eine solche Vorgehensweise zeigt nicht nur Veränderungen in der Darstellung von Geschlechteridentitäten auf, sondern lässt außerdem klar hervortreten, dass Spiele Produkte ihrer Zeit sind, die Vorstellungen, Deutungen, Werten und den Merkmalen einer populären Geschichte einer konkreten Phase Ausdruck verleihen. Damit wird zugleich deutlich, mit welchen Deutungen sich die Spiele in die Vorstellungen ihrer Nutzerinnen und Nutzer von der Vergangenheit einschreiben, wie sie diese festigen, erweitern oder abwandeln können.

2 Geschichte eines Neuen Mediums

2.1 Die Entwicklung von Computertechnologie und digitalen Spielen

Anfänge der Computertechnologie

Es ist kein Zufall, dass die Entwicklung moderner Computer – die Voraussetzung für die Entstehung digitaler Spiele – im Zweiten Weltkrieg und dann in der darauffolgenden weltpolitischen Frontstellung zweier Supermächte entscheidend vorangetrieben wurde. In diesen Konfliktsituationen reifte eine Technologie heran, die sich nach und nach von ihren militärischen Ursprüngen emanzipierte und von einem Forschungs- und Arbeitswerkzeug in vielfältigen Bereichen auch zu einem alltäglichen Kommunikations- und Freizeitmedium ersten Ranges aufstieg. Besonders vor der Jahrtausendwende waren Spiele für nicht wenige Menschen der erste und einfachste Zugang zu diesen neuen Technologien, die in den letzten Dekaden immer mehr den Alltag in großen Teilen der Welt geprägt und verändert haben. Die Spiele üben jedoch längst einen größeren Einfluss aus als nur den, in die Computer- und Digitaltechnologien einzuführen. Sie sind ein Hobby, das oft über das reine Spielen hinausreicht und Austausch auf zahlreichen Ebenen und in vielen Formen initiiert und intensiviert. Wie sehr das Medium auf die Menschen einwirkt, hängt allerdings stark von der Häufigkeit seiner Nutzung ab. Spielende, die nur gelegentlich wenige Minuten in virtuellen Welten verbringen, werden weit weniger von den audiovisuellen Anregungen dieser Welt mit in die analoge Welt nehmen als jene, die sich allein einem Titel viele Dutzende oder gar Hunderte Stunden widmen.

Die Arbeiten an der Computertechnologie wurden im 20. Jahrhundert in erster Linie von militärischen und wirtschaftlichen Interessen vorangetrieben. Dabei standen die schnelle Verarbeitung großer Datenmengen, die Simulation von Abläufen und die Erforschung von künstlicher Intelligenz im

Vordergrund. In dem Zusammenhang wurden bei einer bis heute bestehenden Trennung von Hard- und Software (also von Gerät und Steuerungsmechanismen bzw. -anweisungen) Prozesse der realen Welt in das Virtuelle übertragen und über algorithmische Berechnungen automatisiert.¹

Die Pioniere der neuen Technik, darunter Mathematiker wie Alan Turing oder Claude Shannon, arbeiteten bereits in den 1930er und 1940er Jahren an der Erschaffung einer künstlichen Intelligenz, die menschenähnliche, also „intelligente“ Entscheidungen auf Basis von Berechnungen treffen würde. Es war dann der Krieg gegen das nationalsozialistische Deutschland, der eine Intensivierung ihrer Bemühungen möglich machte, ging es in Großbritannien doch um die Entzifferung der Verschlüsselungstechnik „Enigma“, die das deutsche Militär nutzte. Eine Maschine dazu zu bringen, einen Menschen in einem zugbasierten und berechenbaren Spiel wie Schach zu schlagen, galt diesen Pionieren als wichtiger Schritt auf dem Weg zur Schaffung einer funktionsfähigen künstlichen Intelligenz, eben eines modernen Computers.

Dies nahmen Fachleute in den fünfziger Jahren auf, als sie weiter an den Grundlagen arbeiteten und nach wie vor versuchten, dem Computer das Spielen beizubringen, um die so gewonnenen Erkenntnisse später auf andere Anwendungsbereiche übertragen zu können. Dabei blieben rundenbasierte Brettspiele lange Zeit die Vorbilder, alsbald ergänzt um Experimente mit einfachen Reaktionsspielen. Erste Geräte wurden der Öffentlichkeit in der Hoffnung vorgestellt, die Leistungsfähigkeit der Technologie für mathematische Berechnungen zu veranschaulichen. Das traf etwa auf den ersten reinen Spielecomputer zu, den Nimrod: Dieser 1951 in London, West-Berlin und Toronto ausgestellte Rechner lockte die Menschen in großer Zahl zu den Vorführungen der blinkenden Großapparatur, allerdings eher wegen der Möglichkeit des Spielens als wegen der mathematisch-naturwissenschaftlichen Effizienz.²

Die Vorstellung vieler Computerfachleute der Frühzeit, dass die Spielprogramme nur ein Sprungbrett für ernsthere Zwecke sein sollten, auch in der Zeit des Kalten Krieges wurden besonders militärische und geheimdienstliche gefördert,³ begann sich in den 1960er Jahren zu wandeln. Eine jüngere Generation, allen voran eine Gruppe von Studenten am Massachusetts Institute of Technology (MIT) im US-amerikanischen Cambridge, sah in der Technologie mindestens ebenso sehr ein Instrument der Kreativität und des Vergnügens. Sie nutzten die neuesten Computer der Einrichtung – noch

in der Größe eines Kleintransporters – mit Vorliebe für die Entwicklung von Spielen. Eines der ersten Ergebnisse dieser Aktivitäten war 1962 *Spacewar!*, ein am Computer auszutragendes Duell zweier Spielender mit sich gegenseitig beschließenden Raumschiffen im Gravitationsfeld eines Sterns. Obwohl der Quellcode des Spiels von Anfang an gemeinfrei war und in der Community der Programmierenden weite Verbreitung fand, blieb *Spacewar!* ange-sichts von Preis und Größe der dazu erforderlichen Geräte zunächst das Ver-gnügen eines eher kleinen Kreises von wenigen tausend Begeisterten.

Neue Technologien und digitale Spiele für viele

Erst als es gelang, ein relativ kleines Gerät für die Interaktion mit einem Spieleprogramm zu konstruieren, begann der eigentliche Siegeszug des Me-diums. Den Anfang machten zu Beginn der 1970er Jahre geldbetriebene elektronische Automaten auf der Basis der Fernsehtechnologie, was den Spielen die Bezeichnung als Videospiele einbrachte. Sie basierten anfangs auf elektrischen Schaltkreisen, bevor sich die Systeme mit von Programmen gesteuerten Mikroprozessoren durchsetzen konnten, boten meist ein oder zwei Spiele an und standen in den USA zuerst in sogenannten Penny Arcades, in Europa in Spielhallen, später außerdem an Kiosken, in Supermärkten, Kaufhäusern oder anderen öffentlichen Gebäuden – in der DDR, die ei-nen eigenen Spielautomaten produzierte, etwa im Palast der Republik. Nach dem Namen der ersten Aufstellungsorte wurden die Programme für die Au-tomaten auch als Arcade-Spiele bezeichnet. Titel wie *Computer Space* (1971), *Pong* (1972), *Breakout* (1976), *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980) oder *Donkey Kong* (1981), bei denen es zumeist um Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen der Spielenden ging, fanden rasch eine begeisterte Anhängerschaft. Tau-sende solcher Automaten wurden für jedes erfolgreiche Spiel hergestellt, für die absoluten Top-Seller sogar Zehntausende. So entstand der erste Boom einer noch jungen Industrie.

Die japanische Firma Nintendo erzielte mit *Donkey Kong* großen Erfolg auf verschiedenen Märkten der westlichen Welt. Das Spiel war eines der ersten sogenannten Platform Games, die unter Spielenden oft als Jump-and-Run-Spiele bezeichnet wurden. Jump and Run steht für das Spielprinzip, nach dem die Spielfigur durch eine Welt zu bewegen und dabei Hindernissen und Feinden auszuweichen ist. *Donkey Kong* gilt außerdem als wegweisend, da es

als eines der ersten Spiele eine Erzählung einbaute, die visuell in Zwischensequenzen erzählt wurde. Hier handelt es sich um einen Tischler, der seine von einem Gorilla entführte Freundin retten muss. In der japanischen Fassung noch ohne Namen, in der US-amerikanischen zunächst „Jumpman“ getauft, erhielt die Hauptfigur dann vor der Veröffentlichung in der westlichen Hemisphäre den Namen Mario. Dieser ging nach dem Erfolg in *Donkey Kong* nun als Klempner unter seinem endgültigen Namen in ein eigenes Franchise über, das mit geschätzten 760 Millionen verkaufter Spiele die wohl erfolgreichste Marke der Spielebranche darstellt. Allein auf *Super Mario* (seit 1985), die bekannteste Reihe des Franchise, entfiel etwas mehr als die Hälfte der insgesamt verkauften Einheiten. Dass ein solches Phänomen längst keine Randerscheinung mehr bildet, lässt sich daran ablesen, dass die Figur des quirligen Handwerkers längst zu einer nationalen Ikone Japans mit weltweiter Strahlkraft aufgestiegen ist.

Die Begeisterung für die sich rasch weiterentwickelnden Videospiele im öffentlichen Raum beförderte außerdem die Entwicklung von Geräten, die das Spielen daheim erlauben würden. Erste Schritte in die Richtung hatten Fachleute bereits in den fünfziger Jahren an Universitäten und in Forschungslabors gemacht. Zwanzig Jahre später ging es darum, taugliche und bezahlbare Geräte für die Kinder- und Wohnzimmer bereitzustellen. Die Lösung sollten Spielkonsole bringen, die, an Fernsehbildschirme angeschlossen, erst einzelne oder mehrere fest installierte, später dann über externe Datenspeicher beliebig viele Spiele verfügbar machten. Ende der 1980er Jahre waren die Geräte mit nun eingebauten Bildschirmen auf die Größe eines Taschenbuches verkleinert worden und konnten mühelos in der (Kinder-)Hand gehalten werden. In der Folge ließ sich das Videospielen von stationären Geräten, die an den Fernseher angeschlossen waren, lösen und praktisch überall ausüben. Geräte wie der 1989 eingeführte und bis 2003 produzierte Game Boy (fast 120 Millionen Mal verkauft) und sein Nachfolger, die Nintendo DS (fast 155 Millionen Mal verkauft), die von 2004 bis 2013 gefertigt wurde, machten Spiele wie *Tetris* (seit 1984, auf dem Game Boy 1989–2003) oder *Pokémon* (seit 1996) zu weltweit bekannten Serien mit hunderten Millionen Verkäufen. Gemeinsam schufen die Konsole und ihre mobilen Ableger vielfältige Spielwelten, die für Millionen Menschen in den 1980er und 1990er Jahren die erste Begegnung mit digitalen Geräten markierten. Neben dem

sich auffächernden *Mario*-Franchise und den zahlreichen weiteren Versionen von *Pokémon* waren es vor allem Serien wie *The Legend of Zelda* (seit 1986) oder *Sonic, the Hedgehog* (seit 1991), die das Spielen auf den Konsolen prägten. Einige gehören bis heute zu den bekanntesten Marken für diese Geräte.

Neben den Konsolen, die allein für digitale Spiele entwickelt worden waren, gelangte ab Ende der 1970er Jahre die seit den 1960er Jahren bereits in großem Stil für die Verarbeitung großer Datenmengen – beispielsweise in Unternehmen wie Banken und Versicherungen, in Behörden und dem Justizapparat – eingesetzte Computertechnologie in die Serienreife für die Nutzung in Privathaushalten. Schon für die ersten dieser Personal Computer – der Begriff geht auf die bei Großrechnern schon überaus erfolgreiche US-Firma International Business Machines Corporation (IBM) und ihren IBM Personal Computer 5150 zurück – wurden zahlreiche Spiele entwickelt. Konkurrenz verschiedener Firmen, die IBM-kompatible PCs oder Komponenten für diese anboten, drückten die Preise und ließen die Geräte, die heute nach dem Betriebssystem der Firma Microsoft zumeist als Windows-PCs bezeichnet werden, im Laufe etwa einer Dekade zum dominanten Heimcomputersystem aufsteigen. Daran änderten selbst der sehr erfolgreiche Commodore 64 (kurz: C64 – ab 1982) oder der grafisch bessere Apple Macintosh (ab 1984) und der Commodore Amiga (verschiedene Modelle ab 1985) nichts. Gespielt wurde in den 1980er Jahren zunächst aber tatsächlich vor allem auf den Computern der Firma Commodore. Schätzungen gehen von etwa 20.000 kommerziellen Spieltiteln aus, davon allein 17.000 für den C64, der als meistverkaufter Heimcomputer der Welt gilt.

Die Herstellerfirmen in der Spielebranche mussten jedoch im Laufe der 1980er Jahr feststellen, dass immer mehr ihrer potenziellen Kundinnen und Kunden zu Hause über einen IBM-PC verfügten und nicht über eines der anderen Geräte. Mit der steigenden Popularität der Hardware stieg das Angebot an Software. Mit der Einführung der dritten Version einer grafischen Nutzeroberfläche namens Windows im Jahr 1990 begann dann der endgültige Siegeszug, der den IBM-PC an die Spitze der Heim- und Spielecomputer katapultierte.

Die verschiedenen Heimcomputer verliehen der Spieleindustrie noch einmal einen enormen Schub. Anfang der 1980er Jahre erschienen folgerichtig auch erste Fachzeitschriften, die sich allein mit dem Hobby des digitalen

Spielens am PC befassten und einen Überblick über die mittlerweile erreichte Fülle an Inhalten, Themen, Spielmechaniken und Genres bei den Spielen verschaffen wollten.

Der Rahmen war jedoch durch die technischen Möglichkeiten noch recht eng gesteckt. Denn für alle Spielsysteme des späten 20. Jahrhunderts bestanden unabhängig von ihrer Leistungsfähigkeit oder der möglichen Bildschirmgröße nach wie vor klar definierte Grenzen. Diese wurden vorgegeben durch die Datenträger, mit denen die Spielesoftware in das jeweilige System eingespeist wurde. Je größer die Kapazität eines solchen Mediums, desto mehr Freiräume hatten die Spieleentwicklerinnen und -entwickler für die Dimensionen und den Detailreichtum der von ihnen erschaffenen Spielwelten. Ebenfalls begrenzt war der Einfluss auf das einmal fertige und zum Verkauf freigegebene Spiel. Dieses konnte kaum nachträglich noch verändert werden, sei es zur Feinjustierung der Spielmechaniken oder zum Beheben von Softwarefehlern. Solche Änderungen ließen sich allenfalls über separat verkauften Erweiterungen durchführen, die aber nicht zwangsläufig alle Spielenden erreichten. Daran sollte erst eine andere technische Neuerrung etwas ändern, die in den 1990er Jahren populär wurde und nach der Jahrtausendwende zu einem Massenmedium sondergleichen avancierte: das Internet.

Das Internet und die Entgrenzung des Spielens

Mit der Anbindung von immer mehr Privathaushalten an das Internet zu Beginn des 21. Jahrhunderts ergaben sich für die weiterwachsende Spieleindustrie neue Möglichkeiten. Vertriebsfirmen erkannten und nutzten die Chance, Spiele über die Netzwerkverbindungen zu vertreiben, anstatt sie zuerst auf Datenträger pressen und den Zwischenhandel für den Verkauf einzubinden zu müssen. Gleichzeitig versprach diese Methode einen verbesserten Schutz vor einer illegalen Nutzung. Als erste Firma initiierte Valve 2003 seinen Dienst *Steam*. Der profitierte 2004 davon, dass Valves neuer Hit *Half Life 2* ausschließlich über diese Plattform genutzt werden konnte, selbst dann, wenn das Spiel auf Datenträger im Geschäft erworben worden war. Millionen Spielende mussten nun *Steam* nutzen, wenn sie sich das von der Kritik wie den Fans hochgelobte Spielerlebnis nicht entgehen lassen wollten. Valve