H-Net Reviews
in the Humanities & Social Sciences

Frühe Neuzeit und Videospiele / Early Modernity and Video Games. Heinrich Heine Universität Düsseldorf; Alpen-Adria-Universität Klagenfurt / Wien / Graz, 15.03.2013-17.03.2013.

Reviewed by Kaj Sollmann
Published on H-Soz-u-Kult (June, 2013)

Frühe Neuzeit und Videospiele / Early Modernity and Video Games

Jährlich werden zahlreiche Videospiele produziert und an eine wachsende Anzahl Spieler verkauft. Nicht selten implementieren heutzutage Videospieleentwickler historische Inhalte, um ihre Umsätze zu steigern. So scheint das Videospiel ebenso wie der Film ein ideales Medium zur Darstellung von Geschichte. Bislang forschten weltweit nur wenige Historiker auf diesem Gebiet. Dabei sollte sich die Geschichtswissenschaft neben dem Sammeln von Daten und Fakten auch mit deren Veranschaulichung beschäftigen, wie der Dekan der Philosophischen Fakultät der Heinrich Heine Universität, Bruno Bleckmann, einführend zur Tagung erwähnte. Die Bearbeitung dieses Forschungsgebiet bildet eine Schnittstelle zwischen Literatur-, Medien- und Geschichtswissenschaft. Weitere Gründe, warum sich die Geschichtswissenschaft mit Videospielen beschäftigen sollte, lieferten die Veranstalter Tobias Winnerling und Florian Kerschbaumer in ihrer Einführung. Statistisch gesehen spielt jeder dritte Deutsche Videospiele. Nach einer Auswertung von Angela Schwarz wurden zwischen den Jahren 1981 und 2012 2.009 PC-Spiele produziert. Angelika Schwarz, Computerspiele. Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Angelika Schwarz (Hrsg.), "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?". Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. überarb. Aufl. Münster 2012, S. 7-33, bes. S. 12. Unter diesen wurden zum Beispiel die ersten vier Ableger der Videospielereihe "Assassin's Creed" (AC) 20 Millionen Mal verkauft. Videospiele mit historischem Hintergrund bieten für die Geschichtswissenschaft neue Fragestellungen, die untersucht werden können. Dabei kann neben der Darstellung historischer Epochen, Architekturen und Metropolen auch die historische Authentizität eines Videospiels erforscht werden. Methoden für den Umgang mit der Quellengattung Videospiel müssen ebenso entwickelt werden wie Techniken zum Zitieren dieses nonlinearen Mediums.

Im ersten Panel der Tagung "Piraten, Musketiere & Co." referierte GUNNAR SANDKÜHLER (Köln) über die seit den späten 1980er-Jahren produzierte Videospieleserie "Pirates!" mit Fokus auf historische Kennzeichen frühneuzeitlicher Strukturen, aufgegriffene Erscheinungen aus anderen Medien und mögliche Prinzipien einer Videospielereihe. Jedoch konnten Anachronismen wie rund 200 Jahre nach dem thematisierten Zeitraum lebende historische Persönlichkeiten in "Pirates!" wahrgenommen werden. Die Spielreihe informiert mit beigefügten Karten über die implementierte Umgebung "Port Royal", simuliert eine barocke Atmosphäre und integriert den Spieler beispielsweise mithilfe von Fechtszenen wie sie schon in Filmen wie "Fluch der Karibik" und "Der rote Kosar" zu sehen waren.

STEFAN DONECKER (Wien) präsentierte im Anschluss, in welcher Weise Nationen in Videospielen wie Sidney Meiers "Civilization" (Civ) implementiert werden. In letzterem führt der Spieler als "Nation" bezeichnete Zivilisationen, die sich entwickeln und verbessern, von 4.000 v. Chr. bis weit in die Zukunft. Die Geschichtswissenschaft hingegen reduziert "Nation" nicht nur auf ihre ethnische Kontinuität sondern berücksichtigt auch das sich aus bestimmten sozial- und intellektuell-geschichtlichen Entwicklungen ergebende Gefüge, das nicht vor dem 19. Jahrhundert existierte. Dennoch sollten Traditionen und Genre-Konventionen dieses Videospieletypus berücksichtigt werden anstatt diese als historisch inkorrekt abzuwerten.

Inwiefern durch erfolgreiches Spielen eines Videospiels ein akzeptables Level an historischer Akkuratesse erreicht wird, stellte MARTIN WEIS (Davis) in seinem Vortrag dar. Dies verdeutlichte Weis anhand einer in der AC Serie implementierten Synchronisations-Leiste, die den Fortschritt des Spielers visualisiert. Weis stellte heraus, dass Videospiele wie AC Geschichte als Mittel für die Darstellung des Spielinhalts nutzen. Die Präsentation von Geschichte erfährt überdies im Zeital-

ter der Videospiele einen Wandel. SIMON MARIA HASSEMER (Freiburg) präsentierte anhand des semiotischen Systems der Spielereihen "Age of Empires" (AoE), AC und "Total-War" wie historische Epochen in Videospielereihen dargestellt werden. Dieser Studie legte Hassemer eigens erstellte Mitschnitte der Videospiele zugrunde. Diese Art der Vorgehensweise könnte als Methode für die Beantwortung zukünftiger geschichtswissenschaftlicher Fragen zur Darstellung von Geschichte in Videospielen dienen.

ANGELA SCHWARZ (Siegen) thematisierte in ihrem Abendvortrag das Erzählen von Geschichte in Videospielen anhand der Spiele AoE 3 und AC 3. Geschichte werde nach Schwarz zum Beispiel durch fiktive Geschehnisse und Personen innerhalb einer historischen Epoche implementiert. Überdies werde Geschichte oftmals unpräzise umrissen und als Atmosphäre, die nicht zeitgebunden ist, dargestellt. Historische Videospiele würden Geschichte somit instrumentalisieren. In AoE III zum Beispiel wird Geschichte unter anderem als "Sensation" und Abenteuer vermarktet.

In einem Impulsvortrag zum Auftakt des zweiten Tages der Konferenz beleuchtete ROLF NOHR (Braunschweig) Videospiele sowohl als Medium als auch als Botschaft. Nohr veranschaulichte, dass Medien sich nicht eindeutig definieren lassen, nicht greifbar sind und vom Menschen als solches nicht wahrgenommen werden. Überdies verfeinern Medien nach seiner Aussage diskursiv das vereinbarte Wissen. Im Gegensatz zu anderen Medien funktionieren Videospiele erst durch eine Eingabe des Nutzers. Geschichte wird in Medien als Authentifizierung verwendet.

MARC BONNER (Saarbrücken) referierte im dritten Panel "Architektur" die Visualisierung und Funktion von Architekturen der Frühen Neuzeit in Videospielen. Architekturen in Spielen wie "Rise of Nations" (RoN) oder "Anno 1404" lassen sich als eine Art "architecture parlante" begreifen. Gebäude dienten zum Beispiel in Strategiespielen als Notwendigkeit zum Sieg durch Ökonomie oder Militär. Der Spieler könne zum Beispiel in RoN ein digitales Tadsch Mahal erbauen, um einen sogenannten "Wundersieg" zu erringen. Darüber hinaus lassen sich in der Darstellung der Gebäude Anachronismen feststellen wie bei der Sultansmoschee aus "Anno 1401", die auf der circa 200 Jahre später errichteten Sultan-Ahmed-Moschee basiert. Die Visualisierung von und Interaktion mit historischen Bauten in "AC: Revelations" thematisierte GERNOT HAUSAR (Wien) in seinem Vortrag. Soweit Spielmechanik und Technik es zuließen, bemühten sich die Entwickler der AC-Reihe Gebäude und andere Elemente historisch akkurat zu implementieren. Beispielsweise würde die Haghia Sophia zwar historisch korrekt dargestellt, allerdings seien im Lauf der Zeit vorgenommene Veränderungen an der Sophienkirche nicht akkurat implementiert worden. Diese historischen Darstellungen könnten die Vorstellung des Spielers über historische Städte beeinflussen und prägen.

Im vierten Panel "Strategie" präsentierte MALTE STAMM (Düsseldorf) verschiedene Konfliktsimulationen angefangen bei dem vor rund 3.000 Jahren in China produzierten Spiel Wei-Hei bis hin zu heutigen computerbasierte "Kriegsspielen". Durch diese Art der Videospiele erlange der Spieler das Gefühl direkt am Geschehen beteiligt zu sein und nicht wie bei früheren "Kriegsspielen" nur einen allgemeinen Einblick in den Krieg. Überdies könnten über solche Simulationen kontrafaktische Fragestellungen untersucht werden. Die Art und Weise der Darstellung und Übertragung von Historien und Beziehungen wurde von LUTZ SCHRÖDER (Hamburg) anhand der in "Empire: Total War" implementierten "Spinning Jenny" vorgestellt. Kern des Videospiels sei neben der Kriegsführung die ökonomische Struktur, die durch Forschung und Produktionsanlagen verändert werden könne. Allerdings würde die Darstellung historischer Inhalte oftmals simplifiziert, um den Spielverlauf für den Spieler nicht zu kompliziert zu gestalten. Der Industriellen Revolution des 18. Jahrhunderts lagen viele Ursachen zugrunde. In "Empires: Total War" wird diese, nach Schröder, durch das Erforschen der "Spinning Jenny" ausgelöst, wodurch der Wohlstand der virtuellen Nation um 8 Prozent gesteigert wird.

Im fünften Panel beschäftigte sich ANTON ZWISCHENBERGER (Klagenfurt) mit der "Echtzeit" in Videospielen und referierte über Epochengrenzen und -übergänge in Echtzeitstrategiespielen und ihre Auswirkung auf Spannungsbögen im Spiel anhand der AoE-Reihe. Die Entwickler dieser Serie konstruierten Epochen, die aufgrund gewisser Parameter wie einem speziellen Ressourcenvorrat freigeschaltet werden können und deren Erlangung wiederum neue Technologien aus einem Forschungsbaum ermögliche. Die Geschichtswissenschaft hingegen definiere Epochengrenzen als variant und nahtlos ineinander übergehend, die genutzt werden, um zielgenaues Forschen zu ermöglichen. Das einfache Prinzip von dargestellter Geschichte in AoE 3 wird, nach Zwischenberger, in "Europa Universalis III" durch eine Steuerung, die von Nationen abhängt, ausgetauscht. SIMON HUBER (Wien) referierte im sechsten Panel über historische "Authentizität" in Videospielen. Die Spieleentwickler beteuerten ähnlich wie Filmproduzenten, dass die In-

halte auf einer wahren Begebenheit beruhen bzw. von Geschichte inspiriert würden. Sie versicherten historische Akkuratesse der Inhalte und räumten zugleich falsche geschichtliche Darstellungen ein. Huber erläuterte am Beispiel der Zielsetzungen der Spieleentwickler, wie die historische Darstellung in AC entstand.

In seinem Abendvortrag referierte TOM CHATFIELD (London) über Schwierigkeiten und Chancen des Studiums der Videospiele. Zum Beispiel stellen die Unwissenheit des Forschers über den Entwicklungsprozess der Videospiele, der schnelle Wechsel der Hardware und die kurze Geschichte der Videospiele vor schwierige Analyseprobleme. Überdies müssten Ludologen viel Zeit in das Spielen der Videospiele investieren, die sie analysierten. Allerdings entstünden aus diesen Schwierigkeiten zugleich neue Chancen. Ungeklärt sei zum Beispiel die Frage, was ein Videospiel ist, was es ausmacht und inwiefern sich dieses von anderen Spielen abgrenzt. Das Forschungsfeld Videospiele biete neue Möglichkeiten für die Bildung und könne einer breiten Öffentlichkeit Geschichte näher bringen.

ADAM CHAPMAN (Hull) präsentierte im siebten Panel "Spielen und Raum" die Darstellung von Geschichte im "Off-Screen"-Bereich (außerhalb des dargestellten Bildbereichs) anhand des Egoshooters "Brothers in Arms" und des Strategiespiels Civ. Der "Off-Screen" bilde einen Teil der fiktiven Welt in Videospielen, in dem durch Andeutung von Existenz Geschichte dargestellt würde. Überdies werden in Videospielen, so Chapman, historische Inhalte durch Andeutungen von Entwicklern und Historikern konstruiert, wodurch der Spieler aufgefordert wird, einen virtuellen Raum zwischen den auf dem Bildschirm dargestellten Ereignissen zu konstruieren. Im Anschluss referierte JOSEF KÖSTLBAUER (Wien) über Möglichkeiten, die Simulationen für die Geschichtswissenschaft bieten. Simulationen versuchten die Realität so exakt wie möglich abzubilden. Die Entwicklung der Simulationsspiele reiche zurück bis hin zu Moritz von Nassau und zur von Reißnitz verfassten Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver. Die Geschichtswissenschaft stehe im Thema Videospiele besonderen Herausforderungen gegenüber wie zum Beispiel künstlich erzeugten Welten und vorgefertigter Geschichte und nicht zuletzt den Spielen als historisches Phänomen.

Das siebte Panel thematisierte "Spielen und Spiel". SINEM DERYA KILIÇ (Mainz) stellte zunächst eine kurze Entwicklung der frühneuzeitlichen Philosophie des Spiels und dessen Bedeutung für das Videospiel vor. Am Beispiel des Videospiels AC untersuchte Kiliç das oft im Spiel erwähnte Credo der virtuellen Assassinen "Nichts ist wahr, alles ist erlaubt". Dieser Satz könne in nahezu identischem Wortlaut bei Nietzsche gefunden werden, wie Kiliç in ihrem Vortrag zeigte. Kiliç stellte zudem die These auf, dass die Entwickler der AC-Reihe ihre Ideen unter anderem aus Literatur entnehmen und in das Videospiel einbauen. Wie Spiele im Videospiel implementiert werden, präsentierte ANDREAS FISCHER (München) anhand der venezianischen Karnevalsspiele in AC2. Diese muss der Protagonist bestehen, um eine Maske zu erhalten, mit der er Zugang zum Ball des Dogen erhält. In AC 2 werden Intrigen, Prostitution und Dieberei während der italienischen Renaissance thematisiert, die auch in der Geschichte zu finden sind. Beispielsweise existierten Personen wie der Söldner "Barbarigo" tatsächlich und die mächtige Familie "Borgia" wird als skrupellos und machtgierig dargestellt. Von Nonnen geleitete Bordelle hingegen scheinen allerdings eher fiktiver Natur zu sein.

Den Abschlussvortrag hielt ARI LASKIN (Los Angeles) über die Nutzung von Videospielen im militärischen Bereich. Zum Beispiel fänden Videospiele im Training und in der Rehabilitation von Soldaten Anwendung. Laskin ging unter anderem der Frage nach, welche ethischen Konsequenzen aus dem Zusammenfluss von Videospielen und Militärischer Technologie insbesondere in Bezug auf UAV-Drohnen (unpiloted aerial vehicle) in militärischen Einsätzen entstehen. Laskin verdeutlichte die Bedeutung des Blicks auf frühneuzeitliche Ereignisse zusammen mit der langen Geschichte der UAV-Technologie, um diese Frage beantworten zu können. Er konzentrierte sich dabei auf militärische Medien-Technologie wie Heißluftballon-Aufklärung. Zudem stellte Laskin die Geschichte der Nacht-Sicht-Technologie vor, welche in UAV-Drohnen eingebaut wird.

Abschließend wurde das weitere Vorgehen im Forschungsfeld "Videospiele und Geschichte" diskutiert. Als möglicher Anfang wurde vorgeschlagen eine Geschichte über historische Videospiele bzw. Videospiele im Allgemeinen zu konzipieren, da dieses Feld bisher kaum Berücksichtigung fand. Es wurde die Entwicklung einer spezifischen Fachsprache für dieses Forschungsgebiet vorgeschlagen, die möglicherweise mit bereits etablierten Fachsprachen verbunden werden könnte. Überdies wurde angeregt, eine Methode für die Analyse von Videospielen zu entwickeln und festzuschreiben, da Methodiken und Werkzeuge zur Analyse von Videospielen aus historischer Perspektive auf diesem Gebiet bislang kaum konzipiert wurden.

Außerdem wurde über den möglichen Forschungsgegenstand debattiert: "Spiele im Kontext der Populärkultur". Um eine weitere Zusammenarbeit zu ermöglichen, wurde vorgeschlagen, zunächst eine Arbeitsgruppe zu gründen zwecks Sammlung von Denkanstößen. Als Ergebnis der Tagung soll ein Tagungsband sowohl in Englisch als auch in Deutsch entstehen, um international Interessenten zu gewinnen. Die Videoaufzeichnungen der Vorträge finden sich unter: http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/geschichte/lehrstuehle/viii-geschichte-der-fruehen-neuzeit/forschung/tagungen/fnz-videogames/videos/ (17.06.2013) Überdies entstand ein Internetblog http://historyandvideogames.blogspot.co.at/ (17.06.2013) , der Neuheiten auf dem Forschungsgebiet "Videospiele und Geschichte" präsentiert.

Die Tagung verdeutlichte insgesamt die Bedeutsamkeit des Themas "Geschichte und Videospiele" und legte das Fundament für weitere Forschungen auf diesem Gebiet. Videospiele mit historischen Inhalten finden in unserer heutigen Gesellschaft immer mehr Anwendung - die Industrie wächst stetig, was Stoff für zukünftige Projekte bietet.

Konferenzübersicht

Florian Kerschbaumer (Alpen-Adria-Universität Klagenfurt / Wien / Graz) und Tobias Winnerling (Heinrich Heine Universität Düsseldorf): Einführung

Panel I: Piraten, Musketiere & Co. / Pirates, Musketiers & Co.

Gunnar Sandkühler (Universität zu Köln): Lebensformen in der Karibik. Das Spiel "Pirates!" / Carribean Ways of Life. The Game "Pirates!"

Stefan Donecker (Österreichische Akademie der Wissenschaft, Wien): Assyrian landsknechts and Mongolian musketeers. The primordial nation concept of the Civilization series as a challenge for early modern history

Panel II: Historisierung / Historicism

Martin Weiss (Davis, California): The Videogame as a Historical Medium. Assassin's Creed and the Playable Past

Simon Maria Hassemer (Freiburg): Historiografische Periodisierung als theme in Videospielreihen / Historiographical periodization as a theme in video game series

Öffentlicher Abendvortrag / Public Evening Lecture

Angela Schwarz (Universität Siegen): Narration und Narrative: Geschichte(n) erzählen im Computerspiel

Impulsvortrag / Impulse lecture

Rolf Nohr (Braunschweig): The game is a medium. The game is a message.

Panel III: Architektur / Architecture

Marc Bonner (Saarbrücken): Darstellung und Funktion frühneuzeitlicher Architektur und Stadtgefüge in Computer- und Videospielen / Presentation and function of early modern architecture and urban fabrics in PC and video games

Gernot Hausar (Wien): Der Stadt ihre Spieler. Historische Metropolen in Assassin's Creed I und II / Players in the digital city: historical metropoleis in the Assassin's creed series

Panel IV: Strategie / Strategy

Malte Stamm (Düsseldorf): Konfliktsituationen - Werkzeug für Counterfactual History oder Infotainment? / Conflict simulations - tools for counterfactual history or infotainment?

Lutz Schröder (Hamburg): Erforsche die Spinning Jenny, erhalte +8% Wohlstand durch die Textilindustrie. Die Übertragung realer Entwicklungen in die virtuelle Welt anhand von Empire: Total War / Discover the Spinning Jenny, get +8% wealth by textile industries. The transfer of real developments into the virtual world of Empire: Total War

Panel V: Echtzeit / Real-Time

Anton Zwischenberger (Klagenfurt): Epochengrenzen und Spannungsbögen in den Echtzeitstrategiespielen "Age of Empires III" und Europa Universalis III" / Epochal delineations and arcs of suspense in the real-time stratey games of the Age of Empires series

Panel VI: Authenzität / Authenticity

Simon Huber (Wien): Spiel um historische Authentizität / Game of historical authenticity

Öffenlicher Abendvortrag / Public Evening Lecture

Tom Chatfield (London): Special difficulties, special opportunities: what does it mean to study video games?

Panel VII: Spielen und Raum / Gaming and Space

Adam Chapman (Hull): The History Beyond the Frame: Off-Screen Space in Historical Videogames

Josef Köstlbauer (Wien): Playing History?

Panel VIII: Spielen und Spiele / Gaming and Games

Sinem Derya Kiliç (Mainz): Homo homini ludus?- Zur Philosophie des Spiels in der Frühen Neuzeit und ihrer Bedeutung im virtuellen Rollenspiel / Homo homini ludus? On the early modern philosophy of play and their relevance for virtual role playing

Andreas Fischer (München): Spiel im Spiel: Karneval, Attentat und Wettbewerb in Assassin's Creed II / Game

in the game: carnival, assassination attempts and competition in Assassin's Creed II

Panelfrei / panel-free

Ari Laskin (Los Angeles): Gaming Reboot: Reconfiguring Military Media within the Visual Culture of Modernity

Abschlussdiskussion / Final Discussion

If there is additional discussion of this review, you may access it through the list discussion logs at:
http://h-net.msu.edu/cgi-bin/logbrowse.pl.

Citation: Kaj Sollmann. Review of , *Frühe Neuzeit und Videospiele / Early Modernity and Video Games.* H-Soz-u-Kult, H-Net Reviews. June, 2013.
URL: http://www.h-net.org/reviews/showrev.php?id=39531

Copyright © 2013 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.