Nachrichten aus der Forschung

Yves Schmitz

»Krieg und organisierte Gewalt im Computerspiel – Militärhistorische Narrative, Räume und Geschichtsbilder«

Tagung des Arbeitskreises für Militärgeschichte e.V., Chemnitz,
26. bis 28. November 2015

DOI 10.1515/mgzs-2016-0081

Computerspiele sind aus der heutigen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken, sie erfreuen sich generationenübergreifend großer Beliebtheit und sind ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftsfaktor. Dennoch sind sie weiterhin stark umstritten, was vor allem die immer wieder aufflackernden Diskussionen um den Zusammenhang von realer und virtueller Gewalt zeigen. Der Einfluss von Computerspielen auf Individuen und die Gesellschaft ist nicht nur in diesem Diskurs Gegenstand kontroverser Debatten. Es stellt sich die Frage, inwiefern Computerspiele das Bild der Spieler und Spielerinnen von Krieg und Geschichte beeinflussen. Schließlich sind beide Themen oft zentraler Inhalt von Computerspielen, die sich in großer Bandbreite und epochenübergreifend mit diesen Thematiken auseinandersetzen. Trotz seiner Bedeutung wird dieser Sachverhalt nur wenig in der Forschung thematisiert.

Martin Clauss (Chemnitz) betonte in seiner Begrüßung, dass eine intensivere Beschäftigung mit Computerspielen für die militärgeschichtliche Forschung insgesamt sicherlich lohnend sei. Dementsprechend sei die diesjährige Tagung auf die Frage fokussiert, welche Bilder von Gewalt und Geschichte im Computerspiel vermittelt würden. Es war eine in vielfacher Hinsicht ungewöhnliche Tagung, nicht nur aufgrund der Thematik und der Vorträge aus unterschiedlichen Fachdisziplinen, wie etwa der Literaturwissenschaft, Game studies und Medienpsychologie, sowie von langjährigen Angestellten aus der Computerspielbranche selbst. Zudem wurde die gesamte Konferenz per Video aufgezeichnet und steht kostenlos online zur Verfügung.

In der ersten Sektion gab *Peter Ohler* (Chemnitz) einen allgemeinen Überblick zur wissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen sowie einen Einblick

Kontakt: Yves Schmitz, Universität Marburg, E-Mail: yves.schmitz@web.de

in verschiedene Spiele, die Krieg thematisieren. Er betonte die Zentralität von Krieg in jedem Genre des Mediums und unterschied drei Arten der Kriegsdarstellung: Krieg als Unglück, als Schauplatz für Helden und als Szenario. Zudem wurde der später noch viel diskutierte Kompromiss von historischer Authentizität und Spielbarkeit betont. Eine weitere zentrale Thematik bezog sich auf die sogenannten Immersionseffekte: Das Eintauchen in eine virtuelle Realität kann unter Umständen zur Selbstreflexion animieren, bestimmte Werte indizieren und Handlungsmuster verändern und somit das Bild von Geschichte und Krieg beeinflussen.

Christian Götter (Braunschweig) und *Christoph Salge* (Hertfordshire) referierten über die Mechanismen der Geschichte im Computerspiel, wobei Geschichte auf zwei Ebenen vermittelt wird, einer narrativen und einer mechanischen. Der Vortrag betonte die Wichtigkeit der zweiten Ebene, der »engine«, da über ein Narrativ allein nur ein schwaches Geschichtsbild transportiert werden kann. Wenn allerdings bestimmte Geschichtsbilder Teil der Spielmechanik selbst sind, können Spieler besser lernen, wie historische Zusammenhänge funktionieren. Allerdings ergeben sich auch spezifische Probleme, vor allem da historische Fakten und Verhältnisse nur schwer in mathematische Formeln zu übertragen sind, und die Entwicklung der Spielmechanik eine notwendige Bewertungsfunktion beinhaltet.

Alexander Flegler (Halle) setzte sich mit den Geschichtsbildern in der Spielereihe »Age of Empires« auseinander und fragte, wie Spielmechanik und Narrativ zusammenwirken, um Geschichtsbilder zu erzeugen. Auch dieser Vortrag konzentrierte sich auf die Mechanik, hier vor allem die Technologiebäume, die notwendigerweise einen gewissen historischen Determinismus suggerieren. Flegler begreift dabei Computerspiele als Chance, da deren Mechanik es ermöglicht, selbst Geschichtsbilder zu formen, unabhängig von der Absicht der Spieleentwickler.

In der anschließenden Diskussion wurden mehrere Probleme besprochen, vor allem die Frage nach den empirischen Grundlagen für die Forschung: Quantifizierbare Daten werden nur wenig und dann meist von der Industrie selbst erhoben; auch Daten und Einstellungen der Spielerinnen und Spieler sind nur schwer zu fassen. Auch ging es um die Relevanz von Computerspielen insgesamt als Forschungsobjekt sowie um die Rolle von historischem Wissen in Spielmechanik und Narrativ.

Josef Köstlbauer (Wien) widmete sich dem Genre des Simulationsspiels und dessen Verhältnis zur »Realität«. Dabei zeigt sich, dass diese Spiele nicht nur versuchen, Realität möglichst genau abzubilden und zu suggerieren, sondern sie teilweise schon vorwegnehmen. Solche Spiele versuchen eine möglichst enge Verbindung von Realität und Spielinhalt zu erreichen, wobei sich die Grenzen

zwischen zivilen Spielen und militärischer Ausbildung, zwischen Spiele- und Rüstungsindustrie, sowie Konsumenten und Entwicklern auflösen.

Georg Valtin (Chemnitz) befasste sich mit Computerspielen als Mittel des kontrafaktischen Denkens. Er unterschied vier Typen solcher Spiele: solche mit historischem Grundbezug, Szenario oder Ausgangsbasis oder solche, die komplett kontrafaktisch funktionieren. Hier offenbart sich ein Grundkonflikt im Hinblick auf historische Computerspiele: Die Spieldynamik, die von den Entscheidungen des Spielers lebt, gegen die »feststehende« Geschichte, die Ablauf und Ergebnis vorschreibt. Weitere Probleme der Darstellung von Geschichte in Computerspielen wie das Kausalitätsproblem, die Bewertung der Relevanz und die unzureichende Datenanlage sorgen dafür, dass Computerspiele akademisches Wissen zwar nicht vermitteln, aber das Interesse an der Geschichte anregen und auch das Verständnis, wie historische Abläufe funktionieren, beeinflussen können.

Die Diskussion befasste sich mit der Sinnhaftigkeit von kontrafaktischer Geschichte sowie mit der elementaren Verbindung von Spiel und Militär. Weitere Themen waren das Verschmelzen von Realität und Simulation in moderner Kriegstechnik (etwa Drohnen), die Überschneidungspunkte von Militär und Spielindustrie sowie verschiedene methodische Ansätze hinsichtlich der Computerspielforschung.

Die zweite Sektion beschäftigte sich mit den Faktoren Authentizität und historische Informationen im Zusammenspiel von Entwicklern und Konsumenten. *Heiko Brendel* (Potsdam) stellte Überlegungen zu militärhistorischen Datensätzen an, die im Zuge der Entwicklung von Computerspielen zusammengetragen wurden. Der Fokus der Ausführungen richtete sich auf die Frage des Nutzens der von Spieleentwicklern und Experten zusammengetragenen Daten für die Geschichtswissenschaft sowie die tragende Rolle der Experten im Prozess. Letztlich tragen diese zwar riesige Mengen von Daten aus Archiven zusammen, jedoch ohne wissenschaftlichen Anspruch, sodass die Nutzung problematisch bleibt.

André Postert (Dresden) thematisierte die globalstrategischen Spiele der schwedischen Firma »Paradox Interactive«. In diesen Spielen wird das Ringen von verschiedenen Reichen um die Weltmacht demonstriert. Dies kann als eurozentristische und deterministische Meistererzählung gewertet werden, was von vielen Konsumenten kritisiert wird. Postert schloss mit einem Appell an Historikerinnen und Historiker, sich aktiv an der Entwicklung von Computerspielen zu beteiligen, nicht zuletzt, weil dadurch Geschichtsbilder transportiert werden.

Julian Kümmerle (Tübingen) stellte geschichtstheoretische und geschichtsdidaktische Überlegungen zu dem 2014 erschienenen Spiel »The Great War« an. Das in der Tagespresse hochgelobte Spiel beansprucht eine hohe Authentizität und inszeniert sich selbst als didaktisch wertvoll. Kümmerle lobte die Nützlich-

keit des Spiel für einen kompetenzorientierten Geschichtsunterricht, kritisierte aber den rezeptiven Einsatz und hielt die pädagogische Wirkung für überschätzt.

Stefan Piasecki (Kassel) sprach über die Sicht von Spieleentwicklern auf Krieg, die Darstellung von Krieg und Kriegswirtschaft sowie die Diskurse in der deutschen Gesellschaft darüber. Dabei wurde neben dem Einfluss der verschiedenen Computerspielgenres die Internationalität in der Entwicklung der Computerspiele betont, wohingegen die gesellschaftlichen Diskurse darüber national geprägt bleiben und vor allem die Fachpresse der Gewalt und Spielthematik differenzierter gegenübersteht.

Die Sektion wurde abgeschlossen mit einer Diskussion, die sich vor allem um das Thema Authentizität drehte. Ein weiterer Diskussionspunkt waren die technischen Gegebenheiten, die den Level an Historizität eines Spieles notwendigerweise beschränken. Als entscheidend wurde hierbei die Frage gewertet, was Computerspiele generell leisten können und sollten. Weiter wurde über die Rolle der Spielerschaft und die Diversität ihrer Motivationen gesprochen.

Die dritte Sektion wurde von *Christian Rollinger* (Trier) mit einem Beitrag über die Darstellung von Geschichte und Krieg in antikisierenden Videospielen begonnen. Die römische und griechische Antike wird in den vorgestellten Spielen thematisch auf Kampf und Schlacht verengt, der Schwerpunkt auf Entscheidungsschlachten und Fortschrittlichkeit gelegt. Der zentrale Begriff der Authentizität wurde als Gefühl gefasst, in einer Melange aus Faktizität, Historizität und Verizismus, so Rollinger.

Auch *Stefanie Reinhold* und *Coretta Storz* (beide Chemnitz) charakterisierten Authentizität als Gefühl, als inszenierte Kulisse am Beispiel von Schlachten im Spiel »Medieval Total War II«. Die sinnliche Authentizität wurde dabei von der belegbaren unterschieden, weiter hielten die Referentinnen fest, dass sich die Kriegsdarstellung hinsichtlich der Ausstattung am Mittelalter orientiert, während die Kriegsform selbst moderne Züge trägt.

Robert Baumgartner (München) referierte über die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegführung in den Strategiespielen »Medieval II: Total War« und »Crusader Kings II«. Baumgartner beschäftigte sich vor allem mit der strategischen Makrostruktur sowie den unterschiedlichen Stufen von Komplexität in den verschiedenen Spielfeldern, insbesondere im Blick auf die Kriegssimulation, die etwa Risiken wie Krankheiten berücksichtigt.

Eugen Pfister (Wien) ging auf den Diskurs zum Kalten Krieg in zeitgenössischen sowie heutigen Computerspielen ein. Die »zeitlose« Popularität der Thematik zieht sich dabei aus der scharfen Trennung der Kontrahenten, denen man klar »gut« oder »böse« zuweisen kann. Das Thema ist populär in Computerspielen wie zeitgenössischen Strategiespielen vertreten, die den Ausbruch eines heißen Krieges und/oder eines möglichen nuklearen Vernichtungskriegs behan-

deln. Seit den 2000er Jahren sind fiktive oder reale Konflikte des Kalten Krieges typische Elemente, der Showdown zweier Machtblöcke meist zentral. Der Kalte Krieg dient dabei oft nur als nostalgische Kulisse.

Die Diskussion drehte sich neben weiteren Anmerkungen zu Authentizität auch um den Trend zu immer größerem Realismus. Diese Entwicklung zu Verfeinerung und höherer Komplexität wird durch technologische Aspekte sowie die Produktionskosten eingeschränkt. Weitere Themen waren die Spielatmosphäre, die sich oft akustisch und optisch an anderen Medien orientiert und auch berühmte Bilder wiederholt, um Vertrautheit zu erzeugen, sowie ethische Aspekte, vor allem hinsichtlich der Faszination von Gewalt und des Verbotenen.

Die letzte Sektion behandelte Themen abseits des »Mainstreams«, wie etwa Gewaltverzicht, oder, so wie der erste Vortrag, terroristische und extremistische Narrative in Computerspielen. *Tim Kucharzewski* (Potsdam) stellte vorwiegend Spiele vor, die von terroristischen Vereinigungen, wie etwa White Power-Gruppen oder Hisbollah, veröffentlicht wurden. Progressive Ultrakonservative programmieren dabei existierende Spiele um, oft nur minimal, sowohl zu Propaganda- als auch zu Trainingszwecken. Unterhaltungsmedien wie Computerspiele bieten sich im »Krieg der Narrative« als Medium für terroristische Gruppierungen an, etwa wenn die Spieler nur auf Soldaten, nicht auf Zivilisten schießen dürfen.

Daniela Kuschel (Mannheim) thematisierte die Debatten um das Computerspiel »Tú decides la historia«, welches den spanischen Bürgerkrieg thematisiert. Dieses Spiel ist Teil des Erinnerungsbooms, wobei es durch seine Offenheit und Interaktivität laut den Entwicklern eine Wiedererlangung des historischen Gedächtnisses ermöglicht. Die Ambivalenz der Erinnerung sowie die Schwierigkeit der Repräsentation des Übergangs von Diktatur zu Demokratie wird in den Diskussionen rund um das Spiel deutlich und zeigt die Problematik, ein offenes, umstrittenes Thema wie diesen Krieg in einem Computerspiel zu verhandeln.

Carolyn Wendt (Chemnitz) referierte über die Entwicklung nicht-militärischer Konfliktlösungen im Strategiespiel »Civilisation«. Wendt zeigte, dass dieses Spiel anfangs rein auf Konflikt konzentriert war und in den folgenden Entwicklungen zunehmend gewissermaßen pazifiziert wurde, sodass friedliche Koexistenz beziehungsweise ein friedensbringender Sieg in diesem Spiel nun möglich ist. In Laufe der Zeit wurde etwa Kultur als befriedendes Element eingeführt, auch »Kriegsmüdigkeit« und ausgebaute Diplomatie. Zwar bleibt das Militär essenziell, doch zeigt gerade dieses Spiel, dass deren Konsumenten nicht nur die virtuelle kriegsgesche Auseinandersetzung suchen.

In der Abschlussdiskussion wurden vor allem zwei Themen diskutiert: einerseits der Zusammenhang von Gesellschaft und Computerspielen. Letztere können mithilfe einer bestimmten Darstellung historischer Ereignisse sowohl gesellschaftliche Gräben überbrücken, als auch Kontroversen auslösen oder verstärken.

Andererseits ging es um den Verzicht auf Gewalt, wobei festgehalten wurde, dass »Civiliastion« kein Friedenssimulator sei, da Konflikte weiter vorherrschten, schließlich sei der eigene Sieg immer noch zentral. Auch die utopische Vorstellung des Spiels, dass Krieg durch »bessere« Kultur zu überwinden wäre, wurde diskutiert.

In der Abschlussdiskussion wies *Markus Pöhlmann* (Potsdam) in einem kurzen Statement auf die sehr männlich geprägte Forschungslandschaft hin sowie auf den Fakt, dass die meisten Vortragenden stark biografisch und emotional mit der Thematik Computerspiele verbunden seien. Weiter thematisierte er die unbefriedigende empirische Basis, den Mangel an quantitativem Material sowie das Problem der Autorenschaft. Historikerinnen und Historiker sollten laut Pöhlmann bei der Beschäftigung mit Computerspielen auf die jeweiligen Genre sowie die Rolle der verschiedenen Akteure achten, vor allem der Konsumenten und Produzenten, um die noch offene Frage nach der Wirkung auf das Geschichtsverständnis zu bearbeiten.

Mehrere Teilnehmer und Teilnehmerinnen betonten den Einfluss von gesellschaftlichen und politischen Diskursen auf die Entwicklung von Computerspielen, sowie die Relevanz von technischen Aspekten wie der Spielmechanik für eine fruchtbare wissenschaftliche Untersuchung. Ein weiterer Gegenstand waren die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Spiel- und Filmanalyse. Um zeitgeschichtliche Trends und Fragestellungen systematisch zu untersuchen, wurden Computerspiele als potenzielle Quellen gewertet, wobei die analytische Distanz der Forscherinnen und Forscher zu ihrem Objekt zu beachten bleibt.

Die Konferenz zeigte insgesamt, dass die noch junge Disziplin viele interessante und noch weitgehend unbearbeitete Felder für die militärgeschichtliche Forschung bereithält.