



TOM PINSKER

ERLEBNIS GESCHICHTE

Perspektiven von Spielenden
auf Geschichte in digitalen Spielen



BÜCHNER

Erlebnis Geschichte



Dr. Tom Pinsker, geb. 1992, studierte Geschichtswissenschaften, Amerikanistik sowie Geschichte und Politik des 20. Jahrhunderts an der Universität Leipzig und der Friedrich-Schiller-Universität Jena. 2024 promovierte er im Rahmen des Sonderforschungsbereiches 1472 »Transformationen des Populären« an der Universität Siegen. Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf der Geschichtskultur im digitalen Zeitalter.

Tom Pinski

Erlebnis Geschichte

Perspektiven von Spielenden auf Geschichte
in digitalen Spielen



BÜCHNER

Die Publikation wurde gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – SFB 1472 »Transformationen des Populären« – 438577023.

Die Open-Access-Veröffentlichung wurde gefördert durch den Open-Access-Publikationsfonds der Universität Siegen.

Tom Pinsker
Erlebnis Geschichte
Perspektiven von Spielenden auf Geschichte in digitalen Spielen

ISBN (Print) 978-3-96317-449-0

ISBN (ePDF) 978-3-7552-1031-3

DOI 10.14631/978-3-7552-1031-3

Erschienen 2026 bei: Buechner-Verlag eG, Bahnhofstraße 5, D-35037 Marburg,
Kontakt: info@buechner-verlag.de

Zugl. Univ. Diss., Universität Siegen, Fakultät I – Philosophische Fakultät, 2025

Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg | mg
Bildnachweis Umschlag: Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved.



Dieses Werk erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-SA 4.0:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z. B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Printausgabe:
Druck und Bindung: Totem.com.pl, Inowroclaw, Polen
Die verwendeten Druckmaterialien sind zertifiziert als FSC-Mix.
Printed in EU

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

www.buechner-verlag.de

Inhalt

Danksagung	9
1 Einleitung	13
2 Digitale Spiele als Träger historischer Wissensbestände ..	25
2.1 Kulturelles Gedächtnis und Geschichtskultur	26
2.2 Digitale Spiele als Geschichtskultur	36
2.3 Geschichte als Spielinhalt – Vom Kolorit bis zur historischen Verortung	43
2.4 Definition des Begriffs »Historienspiel«	50
2.5 Genres digitaler Spiele – Formen der Gestaltung von Geschichte	56
3 Quellenmaterial und Methode	67
3.1 Forschungsstand	67
3.2 Methode der Oral History	88
3.2.1 Theoretische Grundannahmen zur Oral History.....	89
3.2.2 Anwendung auf den Untersuchungsgegenstand	96
3.3 Vorstellung der Stichprobe	102
4 Rezipierte Marker von Historizität:	
Populäre Geschichtsbilder als Referenzrahmen	109
4.1 Herstellung von Geschichtlichkeit in digitalen Spielen	109
4.2 Objektkultur	115
4.3 Historische Persönlichkeiten	125
4.4 Historische Ereignisse	132
4.5 Zeitspezifische Merkmale	143
4.6 Interviewübergreifende Rahmenbedingungen der Rezeption .	156

5	Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung	169
5.1	›Authentische‹ Geschichte?	169
5.2	Die Inszenierung als Rekonstruktion – Maßstab der Bewertung	172
5.2.1	Der Begriff Authentizität im Kontext virtueller Geschichtsinszenierungen	172
5.2.2	Positivistische Geschichtsbilder	184
5.3	Ansprüche und Erwartungshaltungen an virtuelle Geschichtsinszenierungen	194
5.4	Historistische Geschichtsbilder – Der lange Arm des 19. Jahrhunderts	217
5.4.1	Historismus im Kontext virtueller Geschichtsinszenierungen	217
5.4.2	›Große Individuen‹, (proto-)nationale Kollektive und historische Zäsuren	223
5.5	Historische Umgebungen – »So war die Welt damals wahrscheinlich«	241
5.6	Performative Herstellung von Authentizität	260
6	Einordnung der virtuellen Geschichtsinszenierung: Zwischen Unterhaltungsmedium, Geschichtskultur und Wirtschaftsgut	269
6.1	Interviewübergreifende Muster	270
6.1.1	Individuelle Ebene – Deutung und Nutzung als Unterhaltungsmedium	270
6.1.2	Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen	284
6.2	Typologie der Nutzung und Deutung virtueller Geschichtsinszenierungen	306
6.2.1	Ludisch orientierte Indifferente	311
6.2.2	Geschichtsaffine Pragmatiker	320
6.2.3	Geschichtsbegeisterte Puristen	335
6.2.4	Geschichtsreflektierte Konstruktivisten	344
6.3	Zwischen Misstrauen und Begeisterung – Digitale Spiele im Wandel der Wahrnehmung	354

7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung –	
›Vergangenheit unmittelbar erleben‹	359
7.1 Die Faszination für Geschichte und digitale Spiele	359
7.2 Historistische Selbstwirksamkeit – »Wow! Ich darf in einem Spiel Churchill helfen!«	367
7.3 Das Erleben historischer Welten – »Als Legionär durchs alte Rom«	391
7.4 Digitale Geschichte als Ermöglichungsraum	424
7.5 Ein erlebnisorientierter, emotionaler und persönlicher Zugang zu Geschichte	440
8 Fazit	447
9 Anhang	463
9.1 Quellenverzeichnis	463
9.2 Internetquellen	471
9.3 Literaturverzeichnis	475
9.4 Verzeichnis der erwähnten digitalen Spiele	515
9.5 Abbildungen	518

Danksagung

Diese Arbeit war eine große Herausforderung für mich. Die Zeit des Forschens und Schreibens war manchmal von Euphorie und Tatendrang, oft aber auch von Zweifeln und Sorgen geprägt. Ich denke, dass jeder Mensch, der promoviert hat, diese Phasen kennt. Meistens konzentrierte ich mich darauf, einfach einen Fuß vor den anderen zu setzen. Umso größer waren Freude und Stolz, als mir 2024 bewusst wurde, dass ich diese Aufgabe bewältigen kann und die vielen unvermeidlichen Mühen einer Dissertation nicht vergeblich gewesen sein würden. Besonders stolz bin ich heute darauf, zur ersten Generation in meiner Familie zu gehören, die studiert hat – und als Erster promoviert zu haben. Diese Arbeit war eine große Herausforderung für mich, an der ich gewachsen bin.

Dissertationen entstehen – wie jede Form von guter Forschung – letztlich durch das Zusammenspiel vieler Menschen, die bewusst oder unbewusst zum Gelingen beitragen. Deshalb möchte ich all jenen danken, die auf unterschiedliche Weise an dieser Arbeit mitgewirkt haben.

Zuerst möchte ich den 86 Teilnehmenden der Interviewstudie danken. Ohne ihr Interesse und ihre Bereitschaft, mit mir über ihre Begeisterung für digitale Spiele und Geschichte zu sprechen, wäre dieses Buch nicht entstanden. Es war großartig, mit Menschen zu reden, die für dieselben Themen brennen und dabei neue Perspektiven kennenzulernen. Dieser Austausch war nicht nur als Quellenmaterial wertvoll, sondern auch, um eigene Sichtweisen zu hinterfragen.

Mein Dank gilt zudem Ubisoft, Goodgame Studios und Mimimi Games. Sie haben die Online-Umfrage des Teilprojekts *Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung* über Social Media, Newsletter, Foren und Multiplikatoren wie Content Creators geteilt. Besonders bedanken möchte ich mich bei Thomas Pfeiffer und Veronika Stricker für die unkomplizierte Freigabe des Screenshots aus *Assassin's Creed Odyssey* als Cover. Mareike Gill vom Büchner-Verlag danke ich für die angenehme

Zusammenarbeit auf Augenhöhe. Ich freue mich sehr, Teil des Verlagsprogramms zu sein.

Dem Sonderforschungsbereich 1472 *Transformationen des Populären* der Universität Siegen verdanke ich ebenfalls viel. Dort fand ich ein Umfeld vor, das meine Forschung auf vielfältige Weise bereichert hat. Besonders schätzte ich den interdisziplinären Austausch, die freundliche Atmosphäre und die Möglichkeit, auch unfertige Ideen frei zu diskutieren – in Workshops, Forschungswerkstätten, Arbeitskreisen oder einfach auf dem Flur. Ich danke allen Kolleginnen, Kollegen und Mitarbeitenden für ihre Anmerkungen, konstruktiven Vorschläge und die neuen Einsichten, die ich hieraus gewinnen konnte. Hervorheben möchte ich Dr. Raphaela Knipp und Katharina Dihel aus der Geschäftsstelle, die das Herz des SFB bilden. Zudem danke ich dem SFB für die Förderung der Publikation durch einen großzügigen Druckkostenzuschuss.

Meiner Betreuerin, Frau Prof. Dr. Angela Schwarz, gilt ein besonderer Dank. Ihre teils fordernden, aber stets motivierenden und fachlich fundierten Kommentare stellten sicher, dass die Arbeit wissenschaftlichen Standards entsprach, eine klare Struktur erhielt und ich meine Ergebnisse mutig abstrahierte und selbstbewusst präsentierte. Besonders beeindruckt und motiviert hat mich, dass sie selbst aus einer Arbeiterfamilie stammt und daher die Herausforderungen kennt, die Promovierende ohne ererbte Netzwerke, Habitus oder Ressourcen bewältigen müssen. Neben ihrer großen Expertise und ihrer Pionierarbeit in der Erforschung digitaler Geschichtskultur hat mir dieser Aspekt geholfen, daran zu glauben, dass ich das Projekt trotz aller Hindernisse erfolgreich abschließen kann.

Auch bei Dr. Daniela Mysliwietz-Fleiß und Jan Pasternak vom Lehrstuhl für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen möchte ich mich herzlich bedanken. Daniela Mysliwietz-Fleiß stand mir trotz eigener anspruchsvoller Forschung und universitärer Verpflichtungen stets mit Rat und Unterstützung zur Seite, wenn ich Orientierung im »Dissertationsdschungel« brauchte. Jan Pasternak war mit seinem beeindruckenden, sofort abrufbaren Wissen zu digitalen Spielen, historischen Themen und Geschichtsinszenierungen eine wahre Goldgrube. Seine Hilfe bei technischen Fragen gab mir besonders in der Vorbereitungs- und Interviewphase wertvolle Rückendeckung. Ich danke zudem unseren Hilfskräften Melissa Schleining und Lasse Prinz. Sie haben das Projekt engagiert und zuverlässig unterstützt. Bessere Hilfskräfte hätte ich mir nicht wünschen können.

Bedanken möchte ich mich auch bei Gerhard Müller, der viel Zeit investiert hat, die Arbeit gründlich zu korrigieren. Auf den letzten Metern war seine Unterstützung – fachlich wie mental – äußerst wertvoll.

Nicht genug danken kann ich Vanessa Breitkopf, Sebastian Berlich, Anne Deckbar, Laura Haas und Milan Weber. Ob private oder fachliche Gespräche, eure Expertise aus anderen Fachrichtungen, gemeinsame Begeisterung für die Wunder des Kauflands in Siegen-Weidenau, Kinobesuche, Flurfunk, Kegeln, Diskussionen über YouTube-Filmkritiker oder Raucherpausen – alles mit euch war und ist eine Freude. Ich bin glücklich und dankbar, gemeinsam mit genau euch im Promotions-Boot gesessen zu haben.

Meinen Eltern, Rita und Günter, danke ich dafür, dass sie den schwierigen Balanceakt gemeistert haben, mir Sicherheit zu geben und mir gleichzeitig Freiraum für meinen eigenen Weg zu lassen. Ich danke meinen drei wunderbaren Schwestern Janna, Martha und Kendra, die immer ohne Zögern für mich da sind. Meine Familie hat mir geholfen, den langen Weg vom ersten Semester im Geschichtsstudium an der Universität Leipzig 2013 bis zum Abschluss der Promotion an der Universität Siegen 2025 zu gehen.

Zum Schluss danke ich Vero, die für mich und diese Arbeit aus der sonigen Metropole Madrid ins ruhige, regenreiche Siegen gezogen ist. Sie war in schweren wie in guten Tagen an meiner Seite, hat mich in Momenten der Krise wieder aufgebaut und an mich geglaubt, selbst dann, als ich körperlich und mental an meine Grenzen kam. Sie ist der wichtigste Grund, warum ich diese Arbeit zu Ende bringen konnte und warum ich diese Zeit überstanden habe.

1 Einleitung

In Büchern und Museen ist die Geschichte tot. Computerspiele dagegen machen sie lebendig und erfahrbar. So lautet die paraphrasierte Aussage von Claudia Jansen, einer 54-jährigen Sattlerin aus Nordrhein-Westfalen und begeisterten Spielerin digitaler Spiele mit Settings in der Vergangenheit.¹ Mit 16 Jahren sei sie das erste Mal mit dem Medium in Berührung gekommen.² Sie konsumiere zwar auch Titel mit einem Science-Fiction- oder Fantasy-Setting, aber digitale Spiele, die die Vergangenheit zum Thema machen, haben seitdem eine besondere Rolle in ihrem Leben, wie sie per Videocall aus einem Nebenraum ihrer Werkstatt erzählt.³ Sie spiele regelmäßig das Action-Adventure *Assassin's Creed Valhalla* (2020), in dem sie eine Wikingerin durch Skandinavien und die angelsächsischen Königreiche im 9. Jahrhundert steuert, da dieses Spiel ihr ein »Geschichte-Mitmach-Gefühl«⁴ gebe.

Claudia Jansen drückt in ihren Aussagen den Wunsch nach Präsentationsformen von Geschichte aus, die die Vergangenheit als visuelles und akustisches Erlebnis und besuchbaren Ort zugänglich machen.⁵ Das Verlangen nach Geschichte als einem multisensorischen, emotionalen Erlebnis hat gesamtgesellschaftlich seit dem 19. Jahrhundert rapide zugenommen und

1 Vgl. Projektinterview vom 31.01.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1970, selbstständig, Sattlerwerkstatt, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20220131-1, S. 12.

2 Vgl. ebd., S. 2.

3 Vgl. ebd., S. 5.

4 Ebd., S. 31.

5 Vgl. Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen. Annäherungen, in: Eva Ulrike Pirker (Hrsg.): Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 3), Bielefeld 2010, S. 11–30, hier S. 19; Stefanie Samida: Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten, in: Forum Kritische Archäologie, Bd. 3, 2014, S. 136–150, hier S. 137.

wächst weiterhin.⁶ Im Oktober 2013 etwa beobachteten 30 000 Zuschauerinnen und Zuschauer eine gewaltige Reenactment-Veranstaltung, bei der mehrere tausend Personen als Soldaten der napoleonischen Ära verkleidet in Leipzig die Völkerschlacht von 1813 nachstellten. Überall auf der Welt reisen Touristinnen und Touristen zu als historisch ausgewiesenen Orten oder Freilichtmuseen, um die Spuren der Vergangenheit wie Burgruinen oder nachgebildete Gebäude vergangener Zeiten selbst zu sehen und zu begehen. Ebenso ist das nach wie vor beliebte Genre der Historienfilme, deren Anzahl jedes Jahr wächst mit Titeln wie *Oppenheimer* (2023), *RRR* (2022), *The 800* (2020) oder *Napoleon* (2023), die auf riesige Kinoleinwände mitreißende Bilder einer scheinbar rekonstruierten Zeit projizieren, auch Ausdruck des Bedürfnisses nach erlebbarer Geschichte. Geschichtsbilder⁷ sind ein belieb-

6 Vgl. Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß: Von der Reise zur touristischen Praxis. Geschichte als touristisches Reiseziel im 19. und 20. Jahrhundert – eine Einführung, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, S. 15–24, hier S. 18 f.; Bernhard Tschöfen: »Eingeatmete Geschichtsträchtigkeit«. Konzepte des Erlebens in der Geschichtskultur, in: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.): Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur (Edition Historische Kulturwissenschaften (EHK), Bd. 1), Münster/New York, NY 2016, S. 137–150.

7 Der Begriff Geschichtsbild bezeichnet gefestigte, bewusste und unbewusste Vorstellungen und Deutungen von der unmittelbaren bis weit zurückliegenden Vergangenheit, die eine Person oder eine Gruppe von Menschen als gültig ansieht. Der Begriff beschreibt, wie Individuen oder eine Gruppe sich die Vergangenheit vorstellen. Er bezieht sich nicht nur auf realhistorische Phänomene oder Begebenheiten die Personen als Marker einer spezifischen, historischen Zeit ansehen und damit assoziieren wie einen römischen Legionär als Symbol der römischen Antike, den Feudalismus als Merkmal des Mittelalters oder die Dampflokomotive als Kennzeichen der Industrialisierung im 19. Jahrhundert. Sondern er schließt auch geschichtsphilosophische Auffassungen von Geschichte mit ein wie etwa ein Verständnis von Geschichte als lineare Entwicklung oder zyklische Wiederkehr von Phänomenen, als Fortschrittserzählung einer unaufhaltsamen technologischen Weiterentwicklung, pessimistische Darstellung eines stetigen Verfalls von Werten und Kultur oder als ewige Abfolge von Kriegen. Die Annahme der Möglichkeit einer perfekten, eindeutigen Rekonstruktion vergangener Ereignisse ohne Widersprüche oder Kontroversen bei einer ausreichenden Quellenlage, ist in dieser Definition auch ein Geschichtsbild. Die Geschichtsbilder einer Gruppe oder eines Individuums sind abhängig von wirtschaftlichen, kulturellen, religiösen und politischen Faktoren und grundsätzlich wandelbar. Eine Beschäftigung mit den Geschichtsbildern einer Gesellschaft gibt Aufschluss darüber, wie diese die Vergangenheit deutet und nutzt. Vgl. Marko Demantowsky: Geschichtsbild, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik, 4., überarb. u. erw. Aufl., Frankfurt am Main 2022, S. 94–96, hier S. 94–96; Karl-Ernst Jeismann: Geschichtsbilder: Zeitdeutung und Zukunftsperspektive, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, 51–52,

tes Sujet der gegenwärtigen Medienlandschaft und Populärkultur, und die tagtäglich immer wieder neu vollzogene Deutung von Vergangenheit ist fester Bestandteil des Alltags von Menschen auf der ganzen Welt. Geschichte wird von vielen beachtet, Geschichte ist populär.⁸ Ein vergleichsweises junges Medium, in dem Geschichte und damit die Deutung der Vergangenheit ins Zentrum gestellt wird, ist das von Frau Jansen erwähnte digitale Spiel.⁹

Das interaktive Medium nimmt seit Jahren an Popularität¹⁰ rasant zu und genießt längst eine globale Reichweite, die alle Altersschichten, Geschlechter und sozioökonomische Gruppen einschließt.¹¹ Kinder, Jugendli-

2002, S. 13–22, hier S. 13; Oliver Ramonat: Geschichtsbild, in: Enzyklopädie der Neuzeit Online, 2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-272184.xml> (Stand: 03.07.2024); Gerhard Schneider/Irmgard Wilharm: Geschichtsbild, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rüsen/Gerhard Schneider (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, 3., überarb. u. erw. Aufl., Düsseldorf 1985, S. 261–264, hier S. 261–264; Angela Schwarz: Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen, Stuttgart 2023, S. 82 f.

- 8 Vgl. Michael Fenske: Abenteuer Geschichte. Zeitreisen in der Spätmoderne. Reisefieber Richtung Vergangenheit, in: Wolfgang Hardtwig/Alexander Schug (Hrsg.): History sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt, Stuttgart 2009, S. 79–90, hier S. 80.
- 9 Digitales Spiel bezeichnet an dieser Stelle jede Form von Spielen, »deren Grundlage ein digitales Programm auf einem elektronischen System ist, ganz gleich, welcher Art Programm und System sonst sein mögen und welche übrigen Komponenten und Bedingungen das Spiel mit sich bringt.« Eugen Pfister/Tobias Winnerling: Digitale Spiele, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 10.01.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020 (Stand: 24.11.2024).
- 10 Der Begriff Popularität wird hier im Sinne der wertfreien, neutralen Definition des SFB1472 »Transformationen des Populären« verstanden, als das, »was bei vielen Beachtung findet.« Niels Werber/Daniel Stein/Jörg Döring/Veronika Albrecht-Birkner/Carolin Gerlitz/Thomas Hecken/Johannes Paßmann/Jörgen Schäfer/Cornelius Schubert/Jochen Venus: Getting Noticed by Many: On the Transformations of the Popular, in: Arts, Bd. 12, Nr. 1, 2023, S. 1–22, hier S. 4.
- 11 Vgl. Robert Houghton: Where Did You Learn That? The Self-Perceived Educational Impact of Historical Computer Games on Undergraduates, in: gamevironments, Nr. 5, 2016, S. 8–45, hier S. 28; André Melzer: Von Pong zur Panik? Videospiele als gesellschaftlich relevantes Forschungsthema, in: Wilhelm Amann/Heinz Sieburg (Hrsg.): Spiel-Werke. Perspektiven auf literarische Spiele und Games, Bielefeld 2020, S. 183–204, hier S. 183; Dmitri Williams/Nick Yee/Scott E. Caplan: Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile, in: Journal of Computer-Mediated Communication, Bd. 13, Nr. 4, 2008, S. 993–1018, hier S. 1002 f.; Jeffrey Wimmer: Computerspiele, in: Günter Bentele/Hans-Bernd Brosius/Otfried Jarren (Hrsg.): Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft, 2., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden 2013, S. 43–44, hier S. 43 f.; Jens Wolling/Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer: Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyse Rahmens für die Nutzungsforschung, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 11–21, hier S. 19.

che, Erwachsene, Frauen und Männer jeden Alters spielen auf allen Kontinenten digitale Spiele. Allein aus der Tatsache der kaum zu überschätzenden Popularität und des gewaltigen thematischen und gestalterischen Spektrums des Mediums ergeben sich zahlreiche Forschungsmöglichkeiten für unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen.¹² Digitale Spiele sind viele Dinge zugleich: Massenmedien, Unterhaltungsprodukte, Wirtschaftsgüter, kulturelle Artefakte, Spiegel gesellschaftlicher Debatten, Wissensspeicher und Kunstwerke. Das Medium kann und muss daher aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden.

Aus geschichtswissenschaftlicher Sicht sind digitale Spiele erforschenswert, weil sie Geschichte vielfältig aufgreifen und inszenieren.¹³ Spieltitel reproduzieren, verändern, festigen oder brechen Geschichtsbilder durch ihre verschiedenen Ebenen der Audiovisualisierung, durch ihre Interaktionsmöglichkeiten mit dem Spielsystem oder ihre Narration.¹⁴ Sie verbreiten Vorstellungen von Geschichte unter ihren Konsumentinnen und Konsumenten, die diese deuten, aufnehmen, ablehnen, wiedergeben und in ihr Vorwissen integrieren. Die Besonderheit des Mediums liegt in der Möglichkeit der Interaktion: Spielenden wird ein »historischer Möglichkeitsraum«¹⁵ geboten, in dem sie mit mehr Handlungsmacht ausgestattet sind als bei anderen Darstellungsformen von Geschichte.¹⁶

Die Tatsache, dass digitale Spiele eine äußerst populäre Form von Geschichtskultur bilden, fordert eine intensivere geschichtswissenschaftliche Auseinandersetzung geradezu heraus. Für sie gilt, was Michael Wildt über die Beschäftigung mit Historienfilmen durch Historikerinnen und Historiker geäußert hat: »Will man sich nicht in die Subalternität von bloßen Heloten drängen lassen, die in den Minen der Historie den Stoff für die

12 Vgl. Melzer, Von Pong zur Panik?, S. 184.

13 Vgl. Barbara Korte/Sylvia Paetschek: Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel, in: Barbara Korte/Sylvia Paetschek (Hrsg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 9–60, hier S. 13; Alexander Preisinger: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, Frankfurt am Main 2022, S. 13.

14 Vgl. Steffen Bender: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Histoire, Bd. 23), Bielefeld 2012, S. 14; Carl Heinze: Mittelalter-Computer-Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 8), Bielefeld 2012, S. 113; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 82 f.

15 Preisinger, Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, S. 10.

16 Vgl. ebd., S. 10 f.

[massenmediale] Bilderwelt abbauen, wird man sich der Herausforderung des visuellen und audiovisuellen [und digitalen] Diskurses theoretisch wie praktisch stellen müssen.«¹⁷ Während die geschichtswissenschaftliche Auseinandersetzung mit den in digitalen Spielen virtuell präsentierten Inszenierungen von Geschichte in den letzten 20 Jahren stetig zugenommen hat, ist die Erforschung der Rezeption der Geschichtsinszenierungen, also die Wahrnehmung, Interpretation, Wertung, Aneignung und Nutzung durch die Spielenden, noch überschaubar.¹⁸ Auf diese Forschungslücke zielt die vorliegende Arbeit ab. Denn die geschichtswissenschaftliche Untersuchung der Rezeption verspricht Erkenntnisse darüber, mit welchen Geschichtsauffassungen die Spielenden das Medium betrachten, ob das Medium sie mit seinen angebotenen Geschichtsbildern einfach wie leere Gefäße befüllt oder ob sie nicht eher individuelle Aneignungsprozesse und Reflexionen anstellen. Hierdurch lässt sich in (teils polemisch geführte) Debatten zu Konsum und Rolle von digitalen Spielen als tagtäglich genutzte Repräsentationsform von Geschichte eine empirisch fundierte Perspektive einbringen. Denn eine breit aufgestellte, empirische Untersuchung, wie die in Spielen inszenierte und weltweit wohl Milliarden von Stunden lang konsumierte Geschichte tatsächlich auf die Spielenden wirkt, ist längst überfällig.

Darum wird es im Folgenden gehen: um die Wirkung, persönliche Aneignung und Rezeption von virtuellen Geschichtsinszenierungen, so wie sie digitale Spiele einer breiten und heterogenen Spielendschaft anbieten. Um diese Thematik zu untersuchen, wurde eine qualitative Studie durchgeführt. Genauer wurden Interviews mit 86 deutschsprachigen Personen geführt, die in Deutschland, Österreich oder der Schweiz leben und Spieltitel

17 Michael Wildt: »Der Untergang«. Ein Film inszeniert sich als Quelle, in: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, Nr. 1, 2005, S. 131–142, hier S. 142.

18 Vgl. Jörg Friedrich/Carl Heinze/Daniel Milch: *Digitale Spiele*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 261–281, hier S. 270; Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin 2019, S. 95; Eugen Pfister/Tobias Winnerling: *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*, Glückstadt 2020, S. 66; Pfister/Winnerling, *Digitale Spiele*; Angela Schwarz: *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 398–447, hier S. 415; Béatrice Ziegler: *Geschichte als sozialer Fluchort*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 485–496, hier S. 490f.

spielen, die Geschichte inszenieren. Mit den Befragten wurden Aussagen zu ihrer Erinnerung an die virtuell repräsentierten Geschichtsinszenierungen, deren Deutung und Einordnung generiert. Dies geschah mit fokussierten Interviews mit Methoden der Oral History bei einer selbstauswählenden Stichprobe. Die Teilnehmenden haben zur Anonymisierung alle ein Pseudonym erhalten. Die im Folgenden genutzten Namen sind daher nicht die richtigen Namen der Interviewten. Mit ›Spielende‹ sind hierbei nicht nur Personen gemeint, die sich im Sinne von Stilgemeinschaften aktiv einer Gruppe zuordnen, deren gemeinsamer soziokultureller Fixpunkt digitale Spiele sind. Stattdessen bezieht sich der Begriff in dieser Arbeit auf alle diejenigen, die digitale Spiele spielen, unabhängig davon, ob sie ihren Konsum in Vergemeinschaftungsprozesse¹⁹ einbetten – etwa durch Besuche von Conventions oder Kommunikation zum Medium mit anderen über den Onlinedienst Discord.²⁰ Für diese Personen werden nachfolgend die Begriffe Spielende, Konsumierende und Nutzende synonym verwendet. Die Methode fokussierter Interviews bietet im Gegensatz zu anderen Formen der Quellengenerierung (wie etwa Umfragen) den Teilnehmenden die Möglichkeit, eigene Schwerpunkte zu setzen, Themen eigenständig einzubringen, Aussagen frei zu formulieren und Erlebnisse und Eindrücke ausführlich zu schildern.²¹ Das macht es möglich, ein breites Spektrum an Haltungen, Erfahrungen und unerwarteten Gesichtspunkten aus der Perspektive der Spielenden eingehender zu erfassen.²²

Im Zentrum der Analyse des mit den Interviewten generierten Quellenmaterials stehen die retrospektiven Deutungen der Geschichtsinszenierungen des Mediums und des eigenen Umgangs mit ihnen. Hierbei müssen immer die intersubjektiven Dynamiken der Interviewsituation bedacht

-
- 19 Die Erforschung von Spielerkulturen im Sinne der kulturellen Verdichtung einer sozialen Gruppe in Form von kollektiv anerkannten selbstaffirmativen Handlungs- und Kommunikationsweisen bildet nicht den Fokus, auch wenn sie bei der Analyse mitbedacht wird. Vgl. Arno Görgen/Tobias Unterhuber: Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus. Eine Topografie, in: Arno Görgen/Tobias Unterhuber (Hrsg.): Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven (Game Studies, Bd. 4), Bielefeld 2023, S. 9–45, hier S. 18.
 - 20 Vgl. Judith Ackermann: Gemeinschaft, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Raucher (Hrsg.): Game Studies, Wiesbaden/Heidelberg 2018, S. 301–311, hier S. 302.
 - 21 Vgl. Andreas Diekmann: Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen, 14., überarb. u. erw. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2021, S. 531.
 - 22 Vgl. ebd., S. 537; Angela Schwarz: Einleitung, in: dies. (Hrsg.): Industriekultur, Image, Identität. Die Zeche Zollverein und der Wandel in den Köpfen, Essen 2008, S. 7–16, hier S. 11.

werden. Der Interviewer trat als Vertreter der Universität auf und wurde in erster Linie in seiner Rolle als Historiker wahrgenommen, was sich auf die Äußerungen der Interviewten zweifelsohne ausgewirkt hat. Es geht nicht darum, Prozesse des Konsums und dessen Wirkung, die interaktiven und kommunikativen Akte um den Konsum herum oder direkte Transferprozesse²³ zu rekonstruieren. Hierfür wäre eine teilnehmende Beobachtung der Phänomene nötig. In der Auswertung des Quellenmaterials geht es stattdessen darum, wie die Spielenden – im Rahmen der intersubjektiven Dynamiken eines fokussierten Interviews – rückblickend über ihre Praktiken des Konsums der Geschichtsinszenierungen und die historisch aufgeladenen Inhalte der konsumierten Medien sprechen, diese bewerten und reflektieren.

Die interviewten Spielenden rezipieren Geschichtsinszenierungen, die im Kontext eines globalen Massenmediums entstehen. Analog zu einer Populärkultur, die sich immer weiter globalisiert und kulturelle Grenzen überschreitet, werden digitale Spiele tendenziell in internationalen Zusammenhängen produziert, vertrieben und konsumiert. Bei der anvisierten Zielgruppe jedes Spieltitels handelt es sich potenziell um eine globale Schicht von Käuferinnen und Käufern. Für Spiele mit historischen Settings bedeutet das, dass die in ihnen repräsentierten Geschichtsbilder nach Möglichkeit auf der ganzen Welt verständlich sein müssen, damit sie global Erfolg haben können.²⁴ Das führt bei Titeln, die eine weltweite Popularität anstreben, einer allgemeinen Entwicklung entsprechend zu einem Prozess des Herunterbrechens und Vereinfachens der Vergangenheit auf einige wenige Topoi,

23 Transferprozesse meint an dieser Stelle eine Übertragung von Wissensbeständen aus dem Spiel in das Wissen der Spielenden, die sie nach dem Verlassen der virtuellen Welt mitnehmen. Für eine Erfassung von Transferprozessen wäre es notwendig, mögliche Lerneffekte explizit mit Spielinhalten verknüpfen zu können, was eine direkte Beobachtung von Lern- und Spielprozesse und einen Vergleich des Wissensstandes vor und nach dem Konsum erfordert. Vgl. Jürgen Fritz: *Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten* (Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Bd. 67), Berlin 2011, S. 88f.; Daniel Giere: *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt am Main 2019, S. 146.

24 Vgl. Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann: *Einleitung: Welt(weit) spielen*, in: Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann (Hrsg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen* (Expansion, Interaktion, Akkulturation. Globalhistorische Skizzen, Bd. 33), Wien 2018, S. 7–27, hier S. 7f.; Angela Schwarz: *Quarry – Playground – Brand. Popular History in Video Games*, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 25–45, hier S. 27.

Auffassungen, Narrative, Bilder und Stereotype, die global erkenn- und verstehbar sind.²⁵ Das Mittelalter etwa erscheint entweder als ein finsterer Ort voller Schlamm, Blut, Aberglaube und Grausamkeit oder ist romantisch, entschleunigt und naturwüchsig. Die Wikinger werden dargestellt als bärtige, rauf- und saufwütige Seefahrer mit Rundschilden, Äxten und gehörnten Helmen. Der Zweite Weltkrieg tritt in populären Geschichtsbildern auf als Abfolge von Schlachten, bei denen Soldaten und Offiziere, ihr militärisches Vorgehen und die von ihnen eingesetzte Kriegstechnologie im Zentrum stehen. Selten einmal wird etwas vom Alltag der Zivilbevölkerung im Krieg sichtbar. Dieser Prozess der Vereinheitlichung von Geschichte lässt sich als *historical mainstreaming* beschreiben. Für zukünftige Produkte, die an den Erfolg und die Popularität anschließen möchten, werden diese populären Geschichtsbilder zum Orientierungspunkt ihrer Inszenierungen der Vergangenheit, von denen sie sich explizit abgrenzen oder an die sie sich anpassen oder bei denen sie versuchen, beides gleichzeitig zu tun.

Parallel zu dieser Entwicklung digitaler Spiele zu global vertriebenen Produkten hat die Möglichkeit der kostengünstigen, rein digitalen Vermarktung des Mediums über das Internet dazu geführt, dass die Spielenden Titel konsumieren können, die dezidiert neue Wege der Inszenierung von Geschichte beschreiten.²⁶ Manche Spielertitel haben die Angebote des *historical mainstreaming* diversifiziert, indem sie Konsumierenden etwa alternative Darstellungen von populären Geschichtsbildern präsentieren oder Themen in den Vordergrund rücken, die bisher eher randständig behandelt wurden. Lokal-, regional- oder nationalgeschichtliche Deutungen der Vergangenheiten differenzieren Geschichtsbilder im Medium aus und bieten den Nutzenden divergierende Inszenierungen. Entwicklungen des *historical mainstreaming* und der Diversifizierung sind jedoch nicht als Gegensätze zu verstehen. Sie schließen sich nicht gegenseitig aus. Auf globale Märkte orientierte Spielertitel können gleichzeitig vereinheitlichte populäre Geschichtsbilder repräsentieren und (punktuell) historische Inhalte diversifizieren.²⁷

25 Vgl. Schwarz, Quarry – Playground – Brand, S. 27; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 74 f.

26 Vgl. Tom Pinsker/Milan Weber: Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder. Zur Erinnerung an das populäre Mittelalter im digitalen Spiel Kingdom Come: Deliverance, in: Diagonal. Zeitschrift der Universität Siegen, Nr. 43, 2022, S. 189–214, hier S. 193.

27 Vgl. Milan Weber: Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen (im Druck).

Durch das mediale Spezifikum der Interaktivität sind die Spielenden Beteiligte dieser Inszenierungen von Geschichte.²⁸ Ihre individuellen und unterschiedlichen Rezeptions- und Konsumformen gestalten ihren persönlichen, kulturell geprägten, situationsspezifischen Umgang und die konkreten Aneignungsmuster der von digitalen Spielen repräsentierten, angebotenen Geschichtsbilder. Wie gehen die Spielenden jedoch mit diesem Angebot um? Deuten sie es als Repräsentation von Geschichte? Nehmen sie die angebotenen Geschichtsbilder affirmativ auf oder lehnen sie die Darstellungen ab? Rezipieren sie in ihrer Erinnerung die Geschichtsinszenierung umfassend oder selektiv? Was reizt sie an den virtuell präsentierten Geschichtsbildern? Versuchen sie die angebotenen Geschichtsbilder zu verändern und passen sie diese den eigenen Wünschen und Vorstellungen an – etwa durch ihr individuelles Spiel- und Nutzungsverhalten? Welche digitalen Spiele und welche Geschichtsinszenierung beschäftigen sie am nachhaltigsten und welche nicht? Schätzen sie *historical mainstreaming*, Diversifizierung oder eine Mischform von beiden? Mit welchen Erwartungshaltungen, Geschichtsauffassungen und Bewertungsmaßstäben betrachten sie das Medium? Handelt es sich aus Sicht der Spielenden um Geschichtskultur? Welche Anpassungen der Vorstellungen von Geschichte im Sinne eines *historical mainstreaming* oder einer Diversifizierung lassen sich erkennen?

Bei diesen Fragen sind vier Aspekte besonders wichtig. Sie dienen der Analyse als zentrales Strukturelement:

1. Wie schreiben die Spielenden der virtuell präsentierten Geschichtsinszenierung Geschichtlichkeit zu?
2. Wie bewerten die Nutzenden die Inszenierung der digitalen Geschichte?
3. Wie deuten sie das Medium als Repräsentation von Geschichte und ordnen es in die medial vielfältige Landschaft der Geschichtskultur ein?
4. Welche Funktion erfüllt Geschichte für die Konsumierenden als Spielinhalt?

Um ein möglichst breites Spektrum der Rezeptionsmuster digitaler Geschichte im Medium zu erfassen, wurde bei der Auswahl der Teilnehmenden Wert auf eine heterogene Stichprobe gelegt. Dabei wurde nicht nur

28 Vgl. Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, S. 13; Britta Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Britta Neitzel/Timo Schemer-Reinhard/Jochen Venus (Hrsg.): Theorien des Computerspiels (Zur Einführung, Bd. 391), Hamburg 2012, S. 75–103, hier S. 80.

nach dem soziodemografischen Hintergrund in den Kategorien Bildungsgrad, Geschlecht und Alter gestreut, sondern auch nach konsumierten Genres und inszenierten historischen Themen. Im Quellenmaterial finden sich daher Aussagen unter anderem zur Darstellung mittelalterlicher Objekte im Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018), den Erlebniswelten von Soldaten des Ersten Weltkriegs im Rätsel-Adventure *Valiant Hearts: The Great War* (2014) oder im Shooter *Battlefield 1* (2016), der Gestaltung viktorianischer Städte während der Industrialisierung im Aufbauspiel *Anno 1800* (2019), der Repräsentation der Französischen Revolution im Action-Adventure *Assassin's Creed Unity* (2014), dem Leben historischer Personen wie Johanna von Orléans oder Dschingis Khan im Strategiespiel *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999), der Imagination sozialer Praktiken und Vorstellungen von Ehre im feudalen Japan im Gruppenmanagementspiel *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* (2016), des Zweiten Weltkriegs in der Fahrzeugsimulation *World of Tanks* (2010) oder der Vermischung von historischen und fiktiv-fantastischen Elementen im Fantasy-Rollenspiel *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

Zur Erfassung der Rezeption gilt es, zuerst digitale Spiele als Träger historischer Wissensbestände genauer zu bestimmen (2). Bevor es nämlich in der eigentlichen Untersuchung um die Rezeption des Mediums und seiner Geschichtsinszenierungen gehen kann, braucht es zum besseren Verständnis einen Überblick über digitale Spiele als Repräsentationsform von Geschichte, deren medialen Spezifika und die geschichtswissenschaftlichen Perspektiven auf das Medium. Es werden hierfür zuerst zentrale Begriffe wie kulturelles Gedächtnis und Geschichtskultur vorgestellt (2.1) mit der Frage, auf welche Weise digitale Spiele einen Teil der geschichtskulturellen Medienlandschaft bilden (2.2). Ebenfalls wird der in der Arbeit genutzte Begriff des ›Historienspiels‹ unter Bezug auf bisherige Begriffsangebote anderer Forschender definiert (2.3 und 2.4), mit dem bei der Rekrutierung von Interviewteilnehmenden zur Generierung von aussagekräftigem Quellenmaterial gearbeitet wurde. Genrekonventionen des Mediums formen grundlegend die Form, wie einzelne Spieltitel Geschichte darstellen. Ob ein Action-Adventure die griechische Antike voller actiongeladener Spielmomente durch die Augen einer einzelnen Spielfigur inszeniert oder dies in einem entschleunigten Aufbauspiel aus einer entrückten Vogelperspektive geschieht, kann potenziell einen großen Unterschied bei der Rezeption des gleichen historischen Settings ausmachen. Daher schließt das Kapitel mit einer Genre-Klassifikation, um die in den Interviews besprochenen Spiele

einordnen und besser beschreiben zu können sowie Zusammenhänge zwischen Genrekonventionen und Rezeptionsmustern zu erfassen (2.5).

Das anschließende Kapitel widmet sich der angewandten Methode (3). Der Überblick über den bisherigen Forschungsstand zur Rezeptionsfrage dient der ersten Annäherung an ein methodisch heterogenes Forschungsfeld (3.1). Zudem verdeutlicht dieser Überblick, warum die genutzte Methode der Oral History zur Untersuchung bestehender Forschungslücken zur Rezeption zielführend ist. Das Kapitel besteht weiterhin aus einer Vorstellung der Methode der Oral History, deren Anwendung auf den Untersuchungsgegenstand in Form fokussierter Interviews sowie ihrer besonderen Eignung für die untersuchten Fragen (3.2) und endet mit einer ausführlichen Vorstellung der Stichprobe (3.3).

Für eine eingehendere Untersuchung der Rezeption des Mediums als Repräsentationsform von Geschichte und der Wahrnehmung seiner Geschichtsbilder muss als erstes erfasst werden, welche Elemente eines digitalen Spieles Konsumentinnen und Konsumenten überhaupt als Repräsentation von Geschichte deuten. Daher beschäftigt sich der erste der vier Analyse-teile mit der Frage, welche Spielelemente der jeweiligen Titel Spielende als Verweise auf die Vergangenheit deuten und wie sie retrospektiv dem Medium Geschichtlichkeit zuschreiben (4). Die Spielenden nehmen von diesen Elementen nicht einfach neutral Notiz, sondern deuten, bewerten und ordnen sie für sich ein. Daher stellt das darauffolgende Analysekapitel ins Zentrum, anhand welcher Maßstäbe, Kriterien und Geschichtsauffassungen die Nutzenden diese »entdeckten« Marker von Geschichte und die gesamte Geschichtsinszenierung eines digitalen Spiels einschätzen und etwa als gelungene oder misslungene Versuche verstehen, die reale Vergangenheit abzubilden oder nicht (5). Diese wertenden Zuschreibungen sind für viele der Teilnehmenden relevant bei deren Einordnung der virtuell präsentierten Geschichte als Geschichtskultur, was das Thema des darauffolgenden Kapitels bildet (6). Sehen die Spielenden das Medium als Sammelsurium lose miteinander verbundener Verweise auf die Vergangenheit an oder begreifen sie es als eine ausgiebige Darstellung einer realen, konkret lokalisierbaren Vergangenheit? Wann und wie begreifen die Interviewten ein digitales Spiel als Geschichtskultur? Das letzte Analysekapitel schließt mit der Frage nach den Funktionen der Geschichtsinszenierung des Mediums für die Spielenden (7): Welchen Zugang zur Vergangenheit suchen und schätzen die Interviewten? Was bietet ihnen das Medium in ihren Auseinandersetzungen mit Geschichte?

Es soll der Annahme nachgegangen werden, dass die interviewten Spielenden keine leeren Gefäße sind, deren Köpfe digitale Spiele einfach mit den in ihnen inszenierten Geschichtsbildern füllen. Vielmehr finden individuelle und selektive Aneignungsprozesse statt. Dabei bilden intermedial zirkulierende populäre Geschichtsbilder für die interviewten Spielenden mehrheitlich den Referenzrahmen bei der Deutung und Aneignung der konsumierten Spiele. Die Rezeption erfolgt situationsspezifisch und wird strukturiert durch persönliche Ansprüche und Erwartungshaltungen. Diese wiederum entstehen durch Vorwissen, Genrekonventionen und Paratexte etwa in Form von Werbematerial. Den Spielenden geht es weniger darum Geschichte kognitiv, rational zu verstehen, sondern sie durch das mediale Spezifikum der Interaktivität scheinbar persönlich zu erfahren und zu fühlen. Populäre Geschichtsbilder sollen autonom, persönlich, emotional, multisensorisch und räumlich wahrgenommen werden. Das Medium soll Geschichte zu einem Erlebnis machen.

2 Digitale Spiele als Träger historischer Wissensbestände

»Digitale Spiele geben Zeugnis über die Gesellschaften und Kulturen, die sie hervorgebracht haben. Sie berichten uns von deren Weltbildern, Werten und Tabus, von Geschlechterrollen und dominanten Wirtschaftsmodellen.«¹

Das folgende Kapitel erläutert und fundiert theoretisch, wieso sich digitale Spiele als Untersuchungsgegenstand für die Geschichtswissenschaft eignen und eine Erforschung der individuellen Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen möglich ist. Hierzu werden das Konzept des kulturellen Gedächtnisses nach Aleida und Jan Assmann, der Begriff der Geschichtskultur, die Rolle von Medien als Träger von Vorstellungen über die Vergangenheit (2.1) und speziell digitale Spiele mit ihren medialen Spezifika als Teil eines geschichtskulturellen Medienangebots vorgestellt (2.2). Das Erkenntnisinteresse der Untersuchung baut empirisch auf der Durchführung von fokussierten Interviews auf, um mit Spielenden über Eindrücke von digitalen Spielen und Erinnerungen an diese sowie deren Darstellungsformen von Geschichte zu sprechen. Dies erfordert es zu entscheiden, aus dem Kreis welcher Spielenden welcher Titel eine Stichprobe rekrutiert werden soll. Zur Generierung von aussagekräftigem Quellenmaterial ist daher eine Festlegung nötig, was unter einem digitalen Spiel mit historischen Inhalten verstanden wird. Denn anhand eines solchen Korpus sind entsprechende Spielende als interessierte Teilnehmende für die Interviews auszuwählen. Deshalb gibt das Kapitel ebenfalls einen Überblick über die Bandbreite der verschiedenen wissenschaftlichen Ordnungsversuche, welche digitalen Spiele historische Wissensbestände in welcher Intensität repräsentieren (2.3)

¹ Arno Görgen/Eugen Pfister: Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte, in: Christian Schwarzenegger/Erik Koenen/Christian Pentzold/Thomas Birkner/Christian Katzenbach (Hrsg.): Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte. Perspektiven, Potentiale, Problemfelder (Digital Communication Research, Bd. 10), Berlin 2022, S. 375–400, hier S. 396.

und stellt ein selbsterarbeitetes Definitionsangebot vor, mit dem Titel als ›Historienspiele‹ eingestuft werden können (2.4). Bei der Entscheidung, an welche Spielenden welcher Spieltitel man sich wendet, bietet sich die selbst erarbeitete, vergleichsweise enge Definition des ›Historienspiels‹ an. Diese Überlegung basiert auf folgender Annahme: Wenn Teilnehmende selbst bei Titeln mit klaren historischen Bezügen, Verortungen in der realen Vergangenheit und einer zentralen Rolle der Geschichte in der Darstellung keine Historizität erkennen, ist es unwahrscheinlich, dass sie Geschichtlichkeit in Spielen wahrnehmen, die Geschichte nur in Details oder eklektisch repräsentieren. Wer Spielen der *Assassin's Creed*-, *Age of Empires*- oder *Call of Duty*-Reihe keine Historizität zuschreibt, erkennt wahrscheinlich erst recht keine in Spieltiteln wie *Empire: Four Kingdoms* (2013), *God of War* (2018) oder *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Das Ziel bei der Suche nach Interviewpartnerinnen und -partnern war es somit, möglichst Spielende von ›Historienspielen‹ zu finden.² Bei der geschichtswissenschaftlichen Betrachtung des Mediums gilt es immer, Genrekonventionen zu beachten, die maßgeblich beeinflussen, wie verschiedene Titel Geschichte präsentieren. Um die in den Interviews besprochenen digitalen Spiele einzuordnen, hierbei die substantiellen Unterschiede der Inszenierung von Geschichte zwischen den Genres zu beachten und der Frage nachgehen zu können, inwiefern Genrekonventionen die Rezeption strukturieren, schließt das Kapitel mit einer Genre-Klassifikation (2.5).

2.1 Kulturelles Gedächtnis und Geschichtskultur

Digitale Spiele bilden nur eine der technisch jüngeren Formen der medialen Präsenz von Geschichte in einer Gesellschaft. Geschichte ist in diesem Kontext zu verstehen als die Darstellung und Deutung der abwesenden, unwiderruflich verstrichenen Vergangenheit aus der Perspektive der Gegenwart.³ Als »narrative Konstruktion der Vergangenheit in der Gegenwart«⁴ findet

2 In einem späteren Kapitel finden sich genauere Informationen zur Gestaltung der Interviews, zum Ablauf der Rekrutierung von Interviewteilnehmenden und zur Zusammensetzung der Stichprobe. Vgl. 3.2 Methode der Oral History; 3.3 Vorstellung der Stichprobe.

3 Vgl. Valentin Groebner: *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen*, Frankfurt am Main 2018, S. 20.

4 Martin Tschiggerl/Thomas Walach/Stefan Zahlmann: *Geschichtstheorie*, Wiesbaden/Heidelberg 2019, S. 11.

sie sich eben nicht nur in Hörsälen, Seminarräumen und Archiven, wo sie Historikerinnen und Historiker anhand von meist textlichen, bildlichen oder anderen Quellen interpretieren, arrangieren und diskutieren. Wahrnehmung, Deutung, Sinnzuschreibung und Verwendung der Vergangenheit geschehen jeden Tag in allen Teilen der Gesellschaft, sowohl öffentlich als auch im Privaten.⁵ Der Begriff ›Erinnerung‹ bezieht sich daher aus einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive nicht nur auf den individuellen Prozess des Sich-Vergegenwärtigens einer früheren selbsterlebten Erfahrung, die im Gedächtnis gespeichert ist.⁶ Er beschreibt vielmehr ebenso kollektive Auseinandersetzungsformen mit der Vergangenheit. Auch in Gesellschaften und ihren sozialen Gruppen gibt es kollektiv geteilte Vorstellungen, Narrative und Fixpunkte einer gemeinsamen Vergangenheit.⁷ Gemeinschaften – wie etwa Nationen, Religionen oder Parteien – verweisen auf Begebenheiten der Vergangenheit etwa in Form von Ereignissen, Orten, Gegenständen oder Personen, stellen Bezüge zwischen sich und diesen her und versehen sie mit Bedeutung für die Gegenwart.⁸

Die interdisziplinären Zugänge und Konzepte zur Erforschung, Definition und Systematisierung dieser geteilten Vorstellungen der Vergangenheit und die lange Zeitspanne dieser wissenschaftlichen Beschäftigung seit den 1920er Jahren haben zu einem kaum zu überblickenden Fundus an Theorien und Begriffen geführt.⁹ Daraus sticht das kulturwissenschaftliche Konzept des kulturellen und kommunikativen Gedächtnisses von Aleida und Jan

5 Vgl. Angela Schwarz: *Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen*, Stuttgart 2023, S. 7.

6 Vgl. Jan Assmann: *Gedächtnis*, in: Stefan Jordan (Hrsg.): *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft* (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 97–101, hier S. 97; Tom Pinsker/Milan Weber: *Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder. Zur Erinnerung an das populäre Mittelalter im digitalen Spiel Kingdom Come: Deliverance*, in: *Diagonal. Zeitschrift der Universität Siegen*, Nr. 43, 2022, S. 189–214, S. 190.

7 Vgl. Sabine Moller: *Erinnerung und Gedächtnis*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 12.04.2010, URL: https://docupedia.de/zg/Erinnerung_und_Ged%C3%A4chtnis (Stand: 19.02.2024).

8 Vgl. Heidrun Kämper: *Kollektives Gedächtnis: als Gegenstand einer integrierten Kulturanalyse. Kulturlinguistische Überlegungen am Beispiel*, in: Heidrun Kämper (Hrsg.): *Diskurs – interdisziplinär. Zugänge, Gegenstände, Perspektiven* (Diskursmuster, Bd. 6), Berlin 2015, S. 161–188, hier S. 162.

9 Vgl. Astrid Erll: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung*, 3., erw. Aufl., Stuttgart 2017, S. 4 f.; Kornelia Kończal: *Geschichtswissenschaft*, in: Christian Gudehus/Ariane Eichenberg/Harald Welzer (Hrsg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar 2010, S. 249–260, hier S. 259 f.

Assmann hervor, das im deutschsprachigen Raum eine breite Rezeption erfahren hat und auch für digitale Spiele bedeutsam ist.¹⁰ Für sie sind die in einer sozialen Gruppe geteilten, kommunizierten Vorstellungen und Erzählungen der Vergangenheit eine soziale Konstruktion, »deren Beschaffenheit sich aus den Sinnbedürfnissen und Bezugsrahmen der jeweiligen Gegenwart her ergibt.«¹¹ Hierbei unterteilen sie in das kommunikative und kulturelle Gedächtnis.¹² Die Begriffe sind Idealtypen zur Beschreibung der verschiedenen Ausprägungen der sozialen Konstruktion von Vergangenheit. Jedoch gibt es Phänomene, die sich nicht klar nur einer der beiden Formen zuordnen lassen, sodass vielfach Überschneidungen vorkommen.¹³ Die Assmanns differenzieren ihre Begriffe systematisch und fundieren die Zusammenhänge zwischen kultureller Erinnerung, kollektiver Identitätsbildung und politischer Legitimation theoretisch.¹⁴ Hierdurch gewinnt ihr Konzept des kommunikativen und kulturellen Gedächtnisses eine hohe Anschlussfähigkeit für verschiedene wissenschaftliche Disziplinen.¹⁵

Der Begriff des kulturellen Gedächtnisses¹⁶ beschreibt die Wissensbestände einer sozialen Gruppe über die Vergangenheit. Die jeweilige Gruppe betont, überhöht oder vergisst einzelne Teile der Vergangenheit, um der Gegenwart einen bestimmten Sinn zu geben und sie erklärbar zu machen.¹⁷ Eine zentrale Funktion des kulturellen Gedächtnisses ist es, die Gruppe als

10 Vgl. Jan Andres/Volker Leppin: Gedächtnis, in: Enzyklopädie der Neuzeit Online, 2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-269193.xml> (Stand: 03.07.2024); Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 11 f.; Kończal, Geschichtswissenschaft, S. 253.

11 Jan Assmann: Religion und kulturelles Gedächtnis. Zehn Studien (C.H. Beck Paperback, Bd. 1375), 5. Aufl., München 2018, S. 48.

12 Vgl. Ders.: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen (C.H. Beck Paperback, Bd. 1307), 8. Aufl., München 2018, S. 45.

13 Vgl. ebd., S. 55; Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 25; Moller, Erinnerung und Gedächtnis.

14 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 24.

15 Vgl. ebd.

16 Dieses Kapitel konzentriert sich auf das kulturelle Gedächtnis. Das kommunikative Gedächtnis wird im Kapitel zur Oral History vorgestellt, da es sich im Gegensatz zum organisierten und institutionalisierten kulturellen Gedächtnis auf Alltagskommunikation fokussiert und somit in einem engen Zusammenhang mit der Methode der Oral History und deren theoretischen Grundüberlegungen steht. Vgl. 3.2.1 Theoretische Grundannahmen zur Oral History.

17 Vgl. Stefan Jordan: Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft (Orientierung Geschichte, Bd. 3104), 5., überarb. Aufl., Paderborn 2021, S. 172 f.; Kämper, »Kollektives Gedächtnis« als Gegenstand einer integrierten Kulturanalyse, S. 179.

natürlich entstandene Schicksalsgemeinschaft erscheinen zu lassen und auf eine scheinbar historisch gewachsene Eigenart zu verweisen.¹⁸ Die selektive Erzählung der Vergangenheit ist ein Mittel zur Konstruktion einer historisch fundierten Identität.¹⁹ Die Konstruktion einer gemeinsamen Vergangenheit soll hierbei dazu dienen, ein Gemeinschaftsgefühl entstehen zu lassen.²⁰ Was faktisch geschehen ist, spielt daher auch nur eine untergeordnete Rolle.²¹ Das kulturelle Gedächtnis bildet die Vergangenheit folglich nicht ab. Vielmehr hebt es aus der Retrospektive vergangene Momente, Begebenheiten und Personen hervor, die für eine Gruppe in ihrem gegenwärtigen Bezugsrahmen und Selbstbild als wichtig und erinnerungswürdig erachtet werden.²² Um dem Gedächtnis Dauer zu verleihen, übernehmen Spezialisten die Funktion, die als sinnstiftend empfundenen Fixpunkte in der Vergangenheit durch kulturelle Artefakte und institutionalisierte Kommunikation in der Gegenwart wachzuhalten, teilen sie in wichtig und unwichtig ein und kanonisieren sie.²³ Ausrichtung dieses Prozesses bleibt jedoch immer die Gegenwart. Das macht grundsätzlich eine permanente Aktualisierung und interpretatorische Wandelbarkeit dieser Punkte erforderlich.²⁴

Der Zeithorizont des kulturellen Gedächtnisses ist nicht begrenzt. Laut Jan Assmann können die als sinnstiftend empfundenen Fixpunkte in der Vergangenheit einer Gruppe sowohl wenige Monate als auch viele tausend

18 Vgl. Jan Assmann: Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, in: Jan Assmann/Tonio Hölscher (Hrsg.): Kultur und Gedächtnis (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 724), Frankfurt am Main 1988, S. 9–19, hier S. 15; Jan Assmann: Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, in: Julia Obertreis (Hrsg.): Oral History (Basistexte Geschichte, Bd. 8), Stuttgart 2012, S. 175–183, hier S. 179 f.

19 Vgl. Martin Saar: Wem gehört das kollektive Gedächtnis? Ein sozialphilosophischer Ausblick auf Kultur, Multikulturalismus und Erinnerung, in: Gerald Echterhoff/Martin Saar (Hrsg.): Kontexte und Kulturen des Erinnerns. Maurice Halbwachs und das Paradigma des kollektiven Gedächtnisses, Konstanz 2002, S. 267–278, hier S. 271.

20 Vgl. Jan Assmann: Erinnern, um dazuzugehören. Kulturelles Gedächtnis, Zugehörigkeitsstruktur und normative Vergangenheit, in: Kristin Platt/Mirin Dabag (Hrsg.): Generation und Gedächtnis. Erinnerungen und kollektive Identitäten, Opladen 1995, S. 51–75, hier S. 59 f.

21 Vgl. Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 179 f.

22 Vgl. ebd.

23 Vgl. Aleida Assmann: Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen (ESV basics, Bd. 27), 2., neu bearb. Aufl., Berlin 2008, S. 191; Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 179 f.; Assmann, Das kulturelle Gedächtnis, S. 52 f.

24 Vgl. Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 179–181.

Jahre zurückliegen.²⁵ Die Erinnerung kann also auch eine historische Erinnerung sein, die die Lebenszeit der sich erinnernden Personen übersteigt.²⁶ Durch die stete Wiederholung der Erinnerung an bestimmte Teile der Vergangenheit, ihre gruppenspezifisch ausgehandelten Deutungen sowie normativ aufgeladenen Inhalte entwickeln sich Bilder der Vergangenheit, die viele Menschen teilen und als sinnstiftend, bedeutsam und verbindlich betrachten.²⁷ Hierbei kann es dazu kommen, dass innerhalb derselben sozialen Gruppe verschiedene Versionen der Vergangenheit miteinander konkurrieren. Daher ergibt es Sinn, je nach Phänomen, das man betrachtet, von kulturellen Gedächtnissen im Plural zu sprechen, wenn sich innerhalb einer Gruppe (noch) keine dominante Vorstellung herausgebildet hat.²⁸

Das Beispiel der Vorstellungen, die verschiedene zionistische Gruppen des 19. Jahrhundert über die Vergangenheit entwickelten, hilft, diese abstrakten Überlegungen zu konkretisieren. Den Zionismus des 19. Jahrhunderts zeichnete als Nationalbewegung die Idee aus, Antisemitismus und Antijudaismus nicht durch Assimilation oder Emanzipation in den europäischen und nordamerikanischen Gesellschaften begegnen zu wollen. Stattdessen verfolgte man das Ziel, einen unabhängigen jüdischen Nationalstaat zu errichten.²⁹ Diese Vorstellung fußte auch auf einem zionistischen Geschichtsbild. Dieses teilte die jüdische Geschichte in zwei sehr eindeutig voneinander unterscheidbare Perioden ein: Die eine ist ein angeblich goldenes Zeitalter der Selbstbestimmung, des Wohlstands und der Einheit des jüdischen Volkes während der Antike im sogenannten Land der Vorfäter, das ungefähr mit der Zerstörung des Zweiten Tempels im Jahr 70 n. Chr. endete. Die andere besteht aus den darauffolgenden 18 Jahrhunderten der Zeit des ›Exils‹, hebräisch ›Galut‹, als einer finsternen Periode, die beherrscht

25 Vgl. ebd., S. 178.

26 Vgl. Jörn Rüsen: Geschichtskultur, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rüsen/Gerhard Schneider/Aleida Assmann (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, 5., überarb. Aufl., Seelze-Velber 1997, S. 38–41, hier S. 38.

27 Vgl. Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 179 f.; Pinsker/Weber, Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder, S. 191.

28 Vgl. Marco Dräger: Deserteur-Denkmäler in der Geschichtskultur der Bundesrepublik Deutschland (Geschichtsdidaktik diskursiv – Public History und Historisches Denken, Bd. 4), Frankfurt am Main 2017, S. 65 f.

29 Vgl. Yehuda Eloni: Die umkämpfte nationaljüdische Idee, in: Werner E. Mosse (Hrsg.): Juden im Wilhelminischen Deutschland 1890–1914 (Schriftenreihe wissenschaftlicher Abhandlungen des Leo Baeck Instituts, Bd. 33), 2., erg. Aufl., Tübingen 1998, S. 633–688, hier S. 650 f.; Yael Zerubavel: Recovered Roots. Collective Memory and the Making of Israeli National Tradition, Chicago 1995, S. 13 f.

worden sei von Staatenlosigkeit, Leid, Armut, Vertreibung und Gewalt.³⁰ Diese Zweiteilung der Vergangenheit folgte zionistischen Überlegungen, dass Staatlichkeit das entscheidende Kriterium bei der Klassifizierung und Deutung jüdischer Geschichte sei. Dieses Bild der Geschichte bildete das kulturelle Gedächtnis des Zionismus. Es legitimierte das Streben nach einem unabhängigen jüdischen Staat, um die dunkle Periode des ›Exils‹ zu beenden, die Staatlichkeit der Antike wiederaufleben und eine neue ›goldene‹ (nationale) Epoche des jüdischen Volkes anbrechen zu lassen.³¹

Für die Beschreibung der konkreten Phänomene und kulturellen Artefakte, in denen sich das kulturelle Gedächtnis und dessen Inhalte manifestieren können und die kulturell geschaffen werden, gibt es ebenfalls unterschiedliche Konzepte.³² Einer der im deutschsprachigen Raum meistgenutzten Begriffe ist der der Geschichtskultur.³³ Erste zunächst noch unsystematische Überlegungen zum Konzept wurden in Deutschland ab den späten 1970er-Jahren formuliert.³⁴ Geprägt wurde der Begriff aber vor allem von Jörn Rüsen, der 1989 seine ersten Gedanken hierzu veröffentlichte,³⁵ und Wolfgang Hardtwig, der sich erstmals 1990³⁶ ausführlicher mit ihm beschäftigte.³⁷

Geschichtskultur bezieht sich als Terminus auf die Formen, in denen sich das Wissen über die Vergangenheit einer Gesellschaft konkret im Alltag be-

30 Vgl. Carina Baganz: Diaspora, in: Wolfgang Benz (Hrsg.): *Begriffe, Theorien, Ideologien* (Handbuch des Antisemitismus. Judenfeindschaft in Geschichte und Gegenwart, Bd. 3), Berlin 2010, S. 55–56, hier S. 55 f.; Michael Brenner: *Geschichte des Zionismus* (Beck'sche Reihe, Bd. 2184), 5. Aufl., München 2019, S. 10–14.

31 Vgl. Zerubavel, *Recovered Roots*, S. 17 f.

32 Vgl. Holger Thünemann: *Geschichtskultur revisited. Versuch einer Bilanz nach drei Jahrzehnten*, in: Thomas Sandkühler/Horst-Walter Blanke (Hrsg.): *Historisierung der Historik. Jörn Rüsen zum 80. Geburtstag*, Göttingen 2018, S. 127–149, hier S. 146.

33 Vgl. ebd.

34 Vgl. Marko Demantowsky: *Geschichtskultur und Erinnerungskultur. Zwei Konzeptionen des einen Gegenstandes*, in: *Geschichte, Politik und ihre Didaktik*, Bd. 33, Nr. 1–2, 2005, S. 11–20, hier S. 12.

35 Vgl. Jörn Rüsen: *Lebendige Geschichte. Grundzüge einer Historik III: Formen und Funktionen des historischen Wissens* (Grundzüge einer Historik/Jörn Rüsen, Bd. 1542), Göttingen 1989.

36 Vgl. Wolfgang Hardtwig: *Geschichtskultur und Wissenschaft* (Dtv-Wissenschaft, Bd. 4539), München 1990.

37 Vgl. Cord Arendes: *Geschichte als politisches Argument*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 425–436, hier S. 432; Thünemann, *Geschichtskultur revisited*, S. 128.

wusst oder unterbewusst ausdrückt, unabhängig von ihren Funktionen etwa als Unterhaltungsprodukte oder Lernmedien.³⁸ Geschichtskultur ist der gesellschaftliche Umgang mit Geschichte.³⁹ Bei Geschichtskultur kann es sich um Texte, Artefakte, rituelle sowie nicht-rituelle Praktiken handeln.⁴⁰ Es ist wichtig zu betonen, dass Geschichtskultur explizit nicht nur die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit in wissenschaftlichen Kontexten meint.⁴¹ Sie umfasst wissenschaftliche ebenso wie außerwissenschaftliche Formen.⁴² In Bildern, Denkmälern, Riten, Volksliedern, Märchen und Sagen, Filmen, Romanen und vielen anderen Medienformaten – so auch in digitalen Spielen – kann sich Geschichtswissen niederschlagen. Geschichtswissen ist über sie abrufbar und Geschichtskultur vergegenwärtigt symbolisch die Vergangenheit.⁴³ Diese Darstellungen geben Vergangenheit aber nicht einfach neutral wieder, sondern deuten sie auch immer.⁴⁴ Vorstellungen der Vergangenheit sind nicht einfach natürlich gegeben, sondern kulturell geschaffen. Sie nehmen »im Modus wie in der Komplexität ihrer Darstellung unterschiedliche Formen symbolischer Verdichtung«⁴⁵ an. Das heißt, dass hinter ihnen immer Absichten, Weltbilder und Funktionen von Individuen oder Gruppen stehen.⁴⁶ Geschichtskultur als gesellschaftliche Vergegenwärtigung der Vergangenheit bildet den Rahmen für die individuelle Beschäftigung mit Geschichte, die wiederum auf die Geschichtskultur zurückwirkt und sie formt.⁴⁷ Sie ist ein Mittel, die menschliche Vergangenheit so zu deuten, dass

-
- 38 Vgl. Wolfgang Hardtwig: Geschichtskultur, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 112–115, hier S. 112 f.; Hans-Jürgen Pandel: Geschichtstheorie. Eine Historik für Schülerinnen und Schüler – aber auch für ihre Lehrer, Schwalbach/Ts. 2017, S. 318; Hans-Jürgen Pandel: Geschichtskultur, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik, 4., überarb. u. erw. Aufl., Frankfurt am Main 2022, S. 99–101, hier S. 99.
- 39 Vgl. Dräger, Deserteur-Denkmäler in der Geschichtskultur der Bundesrepublik Deutschland, S. 107.
- 40 Vgl. Hardtwig, Geschichtskultur, S. 113 f.
- 41 Vgl. Thünemann, Geschichtskultur revisited, S. 131 f.
- 42 Vgl. ebd.
- 43 Vgl. Hardtwig, Geschichtskultur, S. 113 f.; Jordan, Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft, S. 172 f.
- 44 Vgl. Charlotte A. Lerg: Die Amerikanische Revolution, 2., überarb. u. erg. Aufl., Stuttgart 2022, S. 183.
- 45 Hardtwig, Geschichtskultur, S. 112.
- 46 Vgl. ebd., S. 112 f.
- 47 Vgl. Lars Deile: Didaktik der Geschichte, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 2014, URL: https://docupedia.de/zg/Didaktik_der_Geschichte (Stand: 06.08.2024).

sie als Orientierungshilfe in den gegenwärtigen Lebensverhältnissen dienen kann und sich mit ihrer Hilfe Zukunftsperspektiven entwickeln lassen.⁴⁸

Der Begriff ist nicht ohne Kritik, und es gibt unterschiedliche Auffassungen, wie er genau inhaltlich zu füllen ist.⁴⁹ So geben Hardtwig und Rüsen etwa auf die Frage, ob er sich auf vormoderne Gesellschaften anwenden lässt oder nicht, unterschiedliche Antworten. Hardtwig setzt für die Existenz einer Geschichtskultur ein reflektiertes Verhältnis zur Vergangenheit voraus, so wie es sich in der Geschichtswissenschaft findet, und nicht nur ein tradierendes. Daher kann für ihn frühestens ab der Aufklärung von einer Geschichtskultur gesprochen werden.⁵⁰ Rüsen hingegen sieht in jeder gesellschaftlichen Auseinandersetzung mit der Vergangenheit eine Form der Geschichtskultur und dementsprechend Geschichtskultur als eine anthropologische Konstante.⁵¹ Gerade dieser Punkt ist es, der an Rüsen's Überlegungen kritisiert wird.⁵² Gleichzeitig definieren beide, die maßgeblich Geschichtskultur als Begriff etabliert haben, das Konzept bewusst nicht trennscharf und halten es diskursiv offen.⁵³ Gerade diese Offenheit macht den Begriff im Gegensatz zu anderen Termini für die Beschreibung vielfältiger Erscheinungs- und Umgangsformen mit Geschichte in verschiedenen Gesellschaften interessant, so auch für populäre mediale Darstellungen wie jene in digitalen Spielen.

Erinnerungskultur ist ein weiterer Begriff, der sich in den Geschichtswissenschaften zur Erforschung historischer Erinnerung auf einer gesellschaftlichen Ebene etabliert hat. Je nach genauer Definition überschneidet er sich unterschiedlich stark mit dem Begriff Geschichtskultur.⁵⁴ Während

48 Vgl. Jörn Rüsen: *Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft*, Köln 2013, S. 221.

49 Vgl. Hardtwig, *Geschichtskultur*, S. 113.

50 Vgl. Thünemann, *Geschichtskultur revisited*, S. 128 f.

51 Vgl. ebd.

52 Vgl. ebd., S. 136 f.; Rolf Torstendahl: A Critical Reading of Rüsen's Overview of Historical Theory, in: *Erwägen, Wissen, Ethik*, Bd. 22, Nr. 4, 2011, S. 585–588, hier S. 585.

53 Vgl. Thünemann, *Geschichtskultur revisited*, S. 130.

54 Vgl. Aleida Assmann: *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur. Eine Intervention* (C.H. Beck Paperback, Bd. 6098), 4. Aufl., München 2020, S. 30 f.; Demantowsky, *Geschichtskultur und Erinnerungskultur*; Wolfgang Hasberg: *Erinnerungs- oder Geschichtskultur? Überlegungen zu zwei (un-)vereinbaren Konzeptionen zum Umgang mit Gedächtnis und Geschichte*, in: Olaf Hartung (Hrsg.): *Museum und Geschichtskultur. Ästhetik – Politik – Wissenschaft* (Sonderveröffentlichungen der Gesellschaft für Kieker Stadtgeschichte, Bd. 52), Bielefeld 2006, S. 32–59; Kończal, *Geschichtswissenschaft*, S. 255; Edgar Wolfrum: *Erinnerungskultur und Geschichtspolitik als Forschungsfelder. Konzepte – Methode – Themen*, in: Jan Scheunemann (Hrsg.): *Reformation und Bauern-*

sich eine enge Definition von Erinnerungskultur, wie etwa nach Hans Günther Hockerts, als »die Gesamtheit des nicht spezifisch wissenschaftlichen Gebrauchs der Geschichte in der Öffentlichkeit – mit den verschiedensten Mitteln und für die verschiedensten Zwecke [...]«⁵⁵ klar von Geschichtskultur, die Wissenschaft miteinbezieht, abgrenzen lässt, ist das bei breiteren Definitionen nur schwer möglich. Am meisten Verwendung findet die Definition von Christoph Cornelißen. Er denkt den Begriff einerseits breiter als etwa Hockerts, bezieht auch die wissenschaftliche Nutzung von Geschichte mit ein und grenzt ihn gleichzeitig klarer von Geschichtskultur ab.⁵⁶ Cornelißen versteht unter Erinnerungskultur einen Oberbegriff »für alle denkbaren Formen der bewussten Erinnerung an historische Ereignisse, Persönlichkeiten und Prozesse [...] [in] alle[n] Repräsentationsmodi von Geschichte, darunter den geschichtswissenschaftlichen Diskurs sowie die nur ›privaten‹ Erinnerungen, jedenfalls soweit sie in der Öffentlichkeit Spuren hinterlassen haben.«⁵⁷ Der Unterschied zu Geschichtskultur liegt für ihn somit darin, dass er stärker auf die bewusste, funktionale Nutzung von Geschichte zur Identitätsstiftung abzielt, was deutlich wird »in den untergeordneten Begriffen der Erinnerungs-, Vergangenheits- oder Geschichtspolitik.«⁵⁸ Geschichtskultur hingegen berücksichtigt auch unterbewusste Auseinandersetzungen und Reflexionen der Vergangenheit.⁵⁹ Erinnerungskultur ist nach Cornelißen die Geschichtskultur, die Geschichte gezielt und bewusst nutzt. Eben wegen dieses Unterschieds wird in dieser Forschungsarbeit der Begriff Geschichtskultur genutzt. Zwar finden sich bewusste Nutzungen von Geschichte auch in digitalen Spielen, etwa in dem Spiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018), das eine tschechische nationale Erinnerung an das europäische Mittelalter popularisiert, oder im Rätsel-Adventure *Valiant Hearts* (2014), das bewusst zum 100. Jahrestags des Ausbruchs des Ersten Weltkriegs-

krieg. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik im geteilten Deutschland (Schriften der Stiftung Luthergedenkstätten in Sachsen-Anhalt, Bd. 11), Leipzig 2010, S. 13–32, hier S. 17.

55 Hans Günther Hockerts: Zugänge zur Zeitgeschichte: Primärerfahrung, Erinnerungskultur, Geschichtswissenschaft, in: Konrad H. Jarausch/Martin Sabrow (Hrsg.): Verletztes Gedächtnis. Erinnerungskultur und Zeitgeschichte im Konflikt, Frankfurt am Main 2002, S. 39–73, hier S. 41.

56 Vgl. Christoph Cornelißen: Was heißt Erinnerungskultur? Begriff – Methoden – Perspektiven, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, Bd. 54, Nr. 10, 2003, S. 548–563.

57 Ders.: Erinnerungskulturen, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 2012, URL: https://docupedia.de/zg/Erinnerungskulturen_Version_2.0_Christoph_Corneli%C3%9Fen (Stand: 13.08.2024).

58 Ebd.

59 Vgl. Thünemann, Geschichtskultur revisited, S. 140.

ges erschien und sich in westeuropäisches Gedenken einreichte.⁶⁰ Gleichzeitig gibt es jedoch zahlreiche Inszenierungen von Geschichte in Spielen, die nicht direkt einen »funktionalen Gebrauch der Vergangenheit für gegenwärtige Zwecke«⁶¹ besitzen, um deren Rezeption es in dieser Forschungsarbeit aber auch geht.

Eine zentrale Form von Geschichtskultur sind Medien. Das kulturelle und das kommunikative Gedächtnis sind ohne Medien nicht möglich: Sie reichen von der Schriftlichkeit zur Speicherung von historischen Wissensbeständen, der Bedeutung von Bildern bei der Erinnerung an die Vergangenheit und dem symbolträchtigen ritualisierten Erinnern in Denkmälern bis zur Verbreitung von Geschichte in der massenmedialen Populärkultur.⁶² Hierbei sind diese aber keine neutralen Träger der Inhalte eines kulturellen Gedächtnisses, sondern »Vermittlungsinstanzen und Transformatoren zwischen individueller und kollektiver Dimension des Erinnerns [...]«⁶³ Individuelle Erinnerungen können erst durch eine mediale Fixierung etwa in Form des veröffentlichten Zeitzeugeninterviews Teil einer kollektiven Ebene von Erinnerung werden.⁶⁴ Umgekehrt erhalten einzelne Personen durch Medien Zugang zu kollektiven historischen Wissensbeständen.⁶⁵ Medien bilden Vorstellungen der Vergangenheit nicht einfach ab, sondern formen die in ihnen repräsentierte Geschichte und »erzeugen sie vielmals

60 Vgl. Eugen Pfister: Why history in games matters. Historical authenticity as a language for ideological myths, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): History in Games. Contingencies of an Authentic Past (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 47–73, hier S. 62; Pinsker/Weber, Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder, S. 202; Schwarz, Angela: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in Valiant Hearts, in: Thomas Schleper (Hrsg.): Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den Großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien, Essen 2016, S. 94–101; dies., Geschichte in digitalen Spielen, S. 49f.; dies., Grenzenloser Krieg? Der Erste Weltkrieg in Computerspielen, in: Bärbel Kuhn/Astrid Windus (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg im Geschichtsunterricht. Grenzen – Grenzüberschreitungen – Medialisierung von Grenzen (Historica et didactica Fortbildung Geschichte, Bd. 7), St. Ingbert 2014, S. 105–115; Vít Šisler/Holger Pörzsch/Tereza Hannemann/Jaroslav Cuhra/Jaroslav Pinkas: History, Heritage, and Memory in Video Games: Approaching the Past in Svoboda 1945: Liberation and Train to Sachsenhausen, in: Games and Culture, Bd. 17, Nr. 6, 2022, S. 901–914, hier S. 902.

61 Cornelißen, Erinnerungskulturen.

62 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 136.

63 Ebd.

64 Vgl. ebd.

65 Vgl. ebd.

erst.⁶⁶ Sie übermitteln nicht einfach eine Botschaft, sondern hinterlassen ihre eigene Spur an der vermittelten Botschaft.⁶⁷ Gemeinsame Vorstellungen von der Vergangenheit in sozialen Zusammenhängen werden durch Medien ermöglicht, ausgehandelt, konstituiert, festgehalten und verbreitet.⁶⁸ Eine Auseinandersetzung mit dem Medienangebot, das Vergangenes repräsentiert, lässt Rückschlüsse zu, was die Produzierenden als bewahrens- und vergessenswert einordnen und wie das zugrunde liegende kulturelle Gedächtnis beschaffen ist.⁶⁹

2.2 Digitale Spiele als Geschichtskultur

Ein Teil dieser medialen Geschichtskultur findet sich in schulischen oder universitären Kontexten. Aber mindestens genauso wichtig für das kulturelle Gedächtnis – wenn nicht sogar wichtiger – sind die Inszenierungen von Geschichte in außerschulischen Umgebungen, vor allem in Massenmedien.⁷⁰ Spielfilme, Serien, Dokumentationen, Romane oder YouTube-Videos greifen bestehende historische Wissensbestände auf, erweitern, kontrastieren, popularisieren diese und machen sie zum Teil des Alltags.⁷¹ In einem seit den 1990er-Jahren anhaltenden Geschichtsboom steigt besonders die Zahl dieser populären Geschichtsdarstellungen, ihrer Medienformen, Kontexte und Inhalte stetig an.⁷² Meistens ist in populärkulturellen Produkten eine

66 Ebd.

67 Vgl. Sybille Krämer: Das Medium als Spur und als Apparat, in: Sybille Krämer (Hrsg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 1379), 3. Aufl., Frankfurt am Main 2003, S. 73–94, hier S. 81.

68 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 136.

69 Vgl. Jordan, Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft, S. 170 f.

70 Vgl. Daniela Kuschel: Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen (Edition Medienwissenschaft, Bd. 67), Bielefeld 2019, S. 25; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 9.

71 Vgl. Christoph Kühberger: Mit Geschichte spielen. Grundformen einer Begegnung zwischen Symbolisierung und Affordanz, in: Christoph Kühberger (Hrsg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit (Public History – Angewandte Geschichte, Bd. 6), Bielefeld 2021, S. 13–40, hier S. 16; Pinsker/Weber, Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder, S. 190.

72 Vgl. Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen. Annäherungen, in: Eva Ulrike Pirker (Hrsg.): Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 3), Bielefeld 2010, S. 11–30, hier S. 11 f.

historische Vermittlung neben politischen oder ökonomischen Interessen aber nur eines von vielen Zielen.⁷³ Ein vergleichsweise junges Medium, das sich allerdings in den letzten vier Jahrzehnten zu einem alltäglichen und globalen Bestandteil des konsumierten Medienangebots entwickelt hat, ist das digitale Spiel.⁷⁴

Wie alle Medien verfügen digitale Spiele über mediale Spezifika sowie bestimmte Produktions- und Vermarktungsbedingungen, die die Inszenierung von Geschichte formen. Das ist zum einen der hypermediale Charakter von digitalen Spielen und zum anderen ihre Nonlinearität.⁷⁵ Digitale Spiele sind hypermedial, weil sie alle anderen Medienformen in sich vereinen können, die zum Zeitpunkt ihrer Produktion existieren.⁷⁶ Sie besitzen in der Regel eine Erzählung wie in der Literatur, weshalb sie eine Form des Textes darstellen, und ein audiovisuelles Design, was eine seh- und hörbare Erfahrung anbietet ähnlich der im Film.⁷⁷ Ihr hypermedialer Charakter, der zunächst eher die formale Dimension digitaler Spiele umschreibt, führt aber auch zu inhaltlichen Verbindungen zwischen digitalen Spielen und anderen Medien. Denn digitale Spiele beziehen sich auch auf einer inhaltlichen Ebene stark auf andere Medien wie Romane oder Filme, verweisen auf diese oder nutzen sie als Inspirationen, Zitatgeber oder richten ihre gesamte historische Inszenierung nach ihnen aus.⁷⁸ Digitale Spiele sind intermediale Medienprodukte.

Zusätzlich besitzen sie neben der narrativen und audiovisuellen eine dritte Dimension, in die sie Geschichte übersetzen: die Spielmechaniken und ihre -regeln.⁷⁹ Der Begriff Spielmechanik bezeichnet dabei, wie verschiedene Spielregeln, die die Abläufe eines Spiels strukturieren, ineinander greifen und somit die Beeinflussung der Spielwelt durch die Spielenden

73 Vgl. Lerg, *Die Amerikanische Revolution*, S. 183.

74 Vgl. Rachel Kowert/Thorsten Quandt: *Revisiting Old Debates*, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): *The Video Game Debate 2. Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, Milton 2021, S. 1–6, hier S. 1; Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin 2019, S. 6 f.

75 Vgl. Eugen Pfister/Tobias Winnerling: *Digitale Spiele*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 10.01.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020 (Stand: 24.11.2024).

76 Vgl. ebd.

77 Vgl. Görgen/Pfister, *Codierte Chroniken?*, S. 383.

78 Vgl. Pinsker/Weber, *Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder*, S. 193.

79 Vgl. Görgen/Pfister, *Codierte Chroniken?*, S. 383.

gestalten.⁸⁰ Nonlinearität ergibt sich aus dem interaktiven Charakter eines digitalen Spiels, worin ein zentraler Reiz des Mediums liegt.⁸¹ Nonlinearität bedeutet, dass ein Medium seinen Inhalt nicht nach einem festen Ablauf, der für jede Rezipientin oder Rezipienten gleich ist, präsentiert wie etwa bei einem Film. Die Nutzenden können vielmehr (in einem gewissen Rahmen) Einfluss nehmen auf die Ausgestaltung eines digitalen Spiels durch interaktive, ausgangsoffene Prozesse.⁸² Erst die Interaktion der Spielenden mit dem grundlegenden Regelsystem des Spiels macht es als Spiel erfahrbar.⁸³ Die Spielenden agieren dabei in einer Doppelrolle. Sie sind sowohl Rezipientinnen und Rezipienten sowie gleichermaßen Produzentinnen und Produzenten des Spiels, weil sie aktiv an seiner Ausgestaltung mitwirken. Sie sind damit nicht nur Beobachtende, sondern Handelnde.⁸⁴

Obschon die theoretischen Möglichkeiten des Spielablaufs vorhersehbar sind, weil Bedingungen des Programms etwa in Form von Spielmechaniken einen Rahmen setzen, können die individuellen Spielerfahrungen sehr unterschiedlich ausfallen.⁸⁵ In Bezug auf digitale Spiele, die als eine Form der Geschichtskultur Geschichte repräsentieren, bedeutet das, dass die Spielenden die inszenierte Vergangenheit im Rahmen des zugrundeliegenden Regelsystems nach ihren Vorstellungen gestalten können. Durch seinen performativen und interaktiven Charakter sticht das Medium damit unter anderen Formen populärer Medien hervor.⁸⁶ Es ist daher wichtig zu betonen, dass es eine immense Bandbreite an digitalen Spielen gibt, die ständig mit jedem neuen Titel zunimmt und immer neue Ausprägungen von Hypermedialität und Nonlinearität entwickelt. Digitale Spiele können

80 Vgl. Jesper Juul: *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, Massachusetts/London, England 2011, S. 83.

81 Vgl. André Melzer: *Digitale Spiele*, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): *Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar 2013, S. 289–294, hier S. 291.

82 Vgl. Gundolf S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 70–103, hier S. 87.

83 Vgl. Pfister/Winnerling, *Digitale Spiele*.

84 Vgl. André Melzer: *Von Pong zur Panik? Videospiele als gesellschaftlich relevantes Forschungsthema*, in: Wilhelm Amann/Heinz Sieburg (Hrsg.): *Spiel-Werke. Perspektiven auf literarische Spiele und Games*, Bielefeld 2020, S. 183–204, hier S. 184 f.

85 Vgl. Steven Malliet: *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*, in: *GameStudies*, Bd. 7, Nr. 1, 2007; Pfister/Winnerling, *Digitale Spiele*.

86 Vgl. Aris Politopoulos/Angus A. A. Mol: *Video Games as Concepts and Experiences of the Past*, in: Erik Champion (Hrsg.): *Virtual heritage. A guide*, London 2021, S. 81–92, hier S. 90.

sehr unterschiedliche Spielerfahrungen und somit auch vielförmige Inszenierungen von Geschichte anbieten.

Seit der Entwicklung erster komplexerer digitaler Spiele bildet Geschichte für Spieleentwicklerinnen und -entwickler ein attraktives Reservoir an bereits populären und gleichzeitig lizenzfreien Themen, Bildern und Erzählungen.⁸⁷ Zu Beginn der 1970er-Jahre⁸⁸ kamen die ersten digitalen Spiele auf den Markt, die konkrete historische Ereignisse zu einem zentralen Element der Spielinhalte machten und nicht nur in einzelnen Details auf Geschichte verwiesen.⁸⁹ Seitdem hat sich diese Sparte innerhalb des Mediums fest etabliert. Geschichte übernimmt darin vielfältige Funktionen etwa als kostenfreier Steinbruch an Ideen und Erzählungen oder auch als Marke, die andere Medien bereits etabliert haben, die jetzt Produzierende für dieses Unterhaltungsmedium aktivieren.⁹⁰

Während gerade in der frühen Phase der 1970er- und 1980er-Jahre in digitalen Spielen wie *Tanktics* (1976) eine militärhistorische Perspektive auf Geschichte dominierte,⁹¹ finden sich mittlerweile Inszenierungen von Geschichte zu zahlreichen Themen und aus vielfältigen Perspektiven wie der Alltags-, Kultur- oder Ideengeschichte.⁹² Wo zu Beginn die Verweise auf Geschichte noch spärlich waren, etwa in Form kurzer Texte oder aus wenigen Pixeln bestehender visueller Symbole, ist mit der wachsenden Komplexität und Vielfalt digitaler Spiele zugleich das Repertoire an Darstellungsmöglichkeiten nun weit differenzierter Geschichtsbilder enorm gewachsen.⁹³

87 Vgl. Angela Schwarz: Quarry – Playground – Brand. Popular History in Video Games, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): History in Games. Contingencies of an Authentic Past (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 25–45, hier S. 25 f.; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 27 f.

88 Für einen ausführlichen Überblick zur Geschichte und Entwicklung von digitalen Spielen als Repräsentationsform von Geschichte. Vgl. Jörg Friedrich/Carl Heinze/Daniel Milch: Digitale Spiele, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 261–281, hier S. 264–267; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 27–57.

89 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 28.

90 Vgl. ebd., S. 37.

91 Vgl. ebd., S. 29 f.

92 Vgl. Angela Schwarz: »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«. Geschichte in Computerspielen, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 313–340, hier S. 330 f.; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 56 f.

93 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 30.

Trotzdem handelt es sich überwiegend um eine begrenzte und selektive Darstellung von Geschichte – aufgrund der Produktionszwänge des Mediums und dessen häufigen Gestaltung als Unterhaltungsmedium. So überwiegt ein Verständnis von Geschichte als Konflikt, als eine Kette konfrontativer Auseinandersetzungen und bewaffneter Gewalt,⁹⁴ von Krieg als »Motor der Menschheitsgeschichte.«⁹⁵ Das lässt sich zum einen erklären aus der Gestaltung eines großen Teils der Spiele als kompetitiv,⁹⁶ wofür sich der Fokus auf (bewaffnete) Konflikte gut eignet,⁹⁷ um »Spiele um solche [Konkurrenz-]Mechanismen herum aufzubauen.«⁹⁸ Krieg lässt sich einfach als Wettstreit mit Gewinnern und Verlierern und damit als herausforderndes und idealerweise fesselndes Spielprinzip darstellen.⁹⁹

Zum anderen reihen sich digitale Spiele in die generelle populäre Geschichtskultur ein. Wie auch die meisten Historienfilme und -romane inszenieren viele digitale Spiele Geschichte als lineare, alternativlose Ereignisgeschichte, in deren Zentrum machtvoll Subjekte, überwiegend die »großen Männer«, und (außen)politische Konflikte stehen.¹⁰⁰ Dies ist Ausdruck eines weitverbreiteten weitgehend teleologisch-positivistischen Geschichtsverständnisses. Gleichzeitig gibt es vermehrt genreübergreifend Titel, die einen multiperspektivischen Blick auf die Vergangenheit bieten und dabei reflektieren, wie Wissen über die Vergangenheit entsteht und Geschichte

94 Vgl. Görgen/Pfister, *Codierte Chroniken?*, S. 394f.; Angela Schwarz: *Geschichte im digitalen Spiel. Ein »interaktives Geschichtsbuch« zum Spielen, Erzählen, Lernen?*, in: Vadim Oswalt/Hans-Jürgen Pandel (Hrsg.): *Handbuch Geschichtskultur im Unterricht*, Frankfurt am Main 2021, S. 565–612, hier S. 585.

95 Schwarz, »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«, S. 323.

96 Vgl. Schwarz, *Geschichte im digitalen Spiel*, S. 585.

97 Vgl. Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling: *Piraten, Ninja und Strategen! Digitale Spiele als hyperkompetitive Inszenierung frühneuzeitlicher Konfliktfelder*, in: Franziska Neumann/Joran Poettering/Hillard von Thiessen (Hrsg.): *Konkurrenzen in der Frühen Neuzeit. Aufeinandertreffen – Übereinstimmung – Rivalität (Frühneuzeit-Impulse, Bd. 5)*, Köln/Wien 2023, S. 261–283, hier S. 261f.

98 Görgen/Pfister, *Codierte Chroniken?*, S. 396.

99 Vgl. Köstlbauer/Pfister/Winnerling, *Piraten, Ninja und Strategen!*, S. 261f.

100 Vgl. Eugen Pfister/Martin Tschiggerl: *Ranke ex machina? Geschichtstheorie in digitalen Spielen*, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 74, Nr. 3/4, 2023, S. 125–139, hier S. 137f.; Angela Schwarz: *Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?*, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (*MedienWelten*, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 7–34, hier S. 13–15.

daher nicht als Konstante, sondern als Konstruktion verstehen.¹⁰¹ Die klare Mehrheit an Titeln ist hierbei den Produktions-, Gestaltungs- und Vermarktungslogiken eines Unterhaltungsmediums unterworfen,¹⁰² selbst wenn es einige Titel gibt, die die Grenzen zwischen Unterhaltungs- und Lernmedium verschwimmen lassen.¹⁰³

Digitale Spiele inszenieren Geschichte. Sie rekonstruieren sie nicht. Sie sind immer Ausdruck der Werte, Vorstellungen und Weltbilder ihrer Entwicklerinnen und Entwickler, der Gesellschaft, des Zeitgeistes und der Medienlandschaft aus denen diese stammen.¹⁰⁴ Digitale Spiele, die Geschichte repräsentieren, sind fester Bestandteil der Geschichtskultur und als solche Ausdruck und Produzenten von Geschichtsbildern.¹⁰⁵ Das Medium ist ein diskursives Aushandlungsfeld für gegenwärtige gesellschaftliche Normvorstellungen, die in die Vergangenheit projiziert oder in Kontrast zu ihr gesetzt werden. Obwohl die Bandbreite der aufgegriffenen historischen Themen und deren Deutungen stets zunimmt, sind es größtenteils doch bereits bekannte und in der Populärkultur popularisierte Themen der Geschichte, die inszeniert werden.¹⁰⁶ Die Landung der alliierten Streitkräfte am Omaha Beach in der Normandie am 6. Juni 1944, das Römische Reich zur Zeit des Untergangs der Republik, die Besiedlung der Gebiete westlich des Mississippi durch eingewanderte Siedlerinnen und Siedler in Nordamerika oder das feudale Japan der Edo-Zeit sind Themen, die als ritualisierte Topoi im kulturellen Gedächtnis verschiedener sozialer Gruppen wie etwa Nationen große Relevanz besitzen und die digitale Spiele immer wieder remediatisieren.¹⁰⁷ Doch digitale Spiele teilen zwar die historischen Themen und Inhalte bestehender Geschichtskultur weitgehend, sind aber nicht bloß ein Echo vergangener Inszenierungen, sondern aktualisieren und erweitern Vorstel-

101 Vgl. Pfister/Tschiggerl, *Ranke ex machina?*, S. 128 f.; Schwarz, »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«, S. 330 f.; Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 56 f.

102 Vgl. Schwarz, »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«, S. 330 f.; Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 56 f.

103 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 52 f.

104 Vgl. Eugen Pfister: *Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte*, in: *Digitale Spiele im Diskurs*, 2018, S. 1–22, hier S. 1 f.

105 Vgl. Pfister/Winnerling, *Digitale Spiele*.

106 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 28.

107 Vgl. Schwarz, *Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?*, S. 14 f.; Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 28.

lungen von Geschichte anhand ihrer eigenen Repräsentations- und Nutzungslogiken wie Hypermedialität und Nonlinearität.¹⁰⁸

Das Medium ist ein globales Phänomen. Digitale Spiele werden von multinationalen Teams entwickelt, weltweit vertrieben und konsumiert. Besonders der Beginn des Online-Vertriebs von digitalen Spielen über Internet-Vertriebsplattformen wie etwa Steam ab den 2000er-Jahren und deren Etablierung und rasante Ausweitung ab den 2010er-Jahren hat die Produktions-, Vertriebs- und Konsummöglichkeiten zunehmend globalisiert. Die Zahl heterogener Akteurinnen und Akteure in der Gestaltung und Aushandlung virtueller Geschichtsinszenierungen ist in einem gewaltigen Ausmaß angestiegen. Für Spiele mit historischen Settings, die für diesen Markt produziert werden und sich als Ware in einem umkämpften Angebot durchsetzen wollen, bedeutet das, dass die in ihnen inszenierte Geschichte potenziell überall auf der Welt verständlich sein muss, damit sie auf internationalen Märkten Erfolg haben können.¹⁰⁹ Das führt bei äußerst populären und weltweit gespielten Titeln tendenziell zu einem Prozess des Herunterbrechens und Simplifizierens der Vergangenheit auf einige wenige Topoi, Narrative, Bilder und Stereotype, die weltweit erkenn- und verstehbar sind.¹¹⁰

Daneben hat das Aufkommen einer vergleichsweise kostengünstigen, rein digitalen Vermarktung des Mediums über das Internet dazu geführt, dass sich in den letzten Jahren Spiele auf dem internationalen Markt etablieren konnten, die dezidiert die Geschichte einer Gruppe, beispielsweise einer Nation, eines sozialen Milieus oder Personen verschiedener sexueller Orientierungen und geografischer Herkunft abbilden und so neue oder doch potenziell andere Wege der historischen Inszenierungen als die sonst üblichen beschreiten.¹¹¹

Die Geschichtswissenschaft kann daher besonders in zwei Untersuchungsbereichen Erkenntnisse aus der Beschäftigung mit digitalen Spielen ziehen. Sie kann sie einmal als historische Quelle für ihre Entstehungszeit nutzen bei der Erforschung der Vergangenheit im Rahmen einer Kultur-

108 Vgl. Sian M. Beavers: *The Informal Learning of History with Digital Games*. Dissertation, Milton Keynes 2020, S. 294; Friedrich/Heinze/Milch, *Digitale Spiele*, S. 262.

109 Vgl. Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann: Einleitung: Welt(weit) spielen, in: Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann (Hrsg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen* (Expansion, Interaktion, Akkulturation. Globalhistorische Skizzen, Bd. 33), Wien 2018, S. 7–27, hier S. 7 f.

110 Vgl. Pinsker/Weber, *Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder*, S. 193.

111 Vgl. ebd.

Wirtschafts-, Technik-, Sozial- und Mediengeschichte.¹¹² Ein Beispiel hierfür ist die Arbeit von Clemens Reisner, der untersucht, wie digitale Spiele, die während der letzten Phase des Kalten Krieges entstanden, den Kalten Krieg selbst, seine zeitgenössische Einordnung und Wahrnehmung mitkonstruiert haben.¹¹³ Andererseits können digitale Spiele als Geschichtskultur erforscht werden, etwa als Trägermedium von Vorstellungen über die Vergangenheit der produzierenden Individuen und als Ausdruck eines kulturellen Gedächtnisses. So verweist etwa der Ego-Shooter *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2018) auf den Kalten Krieg als historisches Ereignis und verarbeitet, deutet und popularisiert diesen aus der Perspektive der Gegenwart. Diese Analysen behandeln nicht die Frage, wie historisch korrekt eine Darstellung ist, sondern wie es zu dieser Inszenierung kommt und welche Vorstellungen von Geschichte und welche Interpretations-Traditionen dahinterstehen.¹¹⁴ Zur Erforschung dieser Aspekte und der inhaltlichen Analyse eines Spiel-titels ist es aus einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive wichtig, eine kritische Betrachtung des Mediums vorzunehmen. Dies beinhaltet Fragen zu den Ursprüngen und Kontexten des Spiel-titels, seiner Produktion, den Produzierenden und den Konsumierenden sowie die Einordnung seiner Rolle in die größere Medienlandschaft.¹¹⁵ In der Regel steht hierbei am Anfang die Frage: In welchem Moment kann man von einem digitalen Spiel reden, das Vergangenheit zum Spielinhalt macht?

2.3 Geschichte als Spielinhalt – Vom Kolorit bis zur historischen Verortung

Das erste Problem, das bei einer geschichtswissenschaftlichen Beschäftigung mit digitalen Spielen auftritt, ist die Eingrenzung des Untersuchungsgegenstands. Ab wann ist ein Titel relevant für die Geschichtswissenschaften? Die Schwierigkeiten der Festlegung lassen sich an den unterschiedlichen

¹¹² Vgl. Görgen/Pfister, *Codierte Chroniken?*, S. 376.

¹¹³ Vgl. Clemens Reisner: *Cold War Games. Der Kalte Krieg in Computerspielen* (ca. 1980–1995) (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 3), Wien/Köln/Weimar 2020.

¹¹⁴ Vgl. Lerg, *Die Amerikanische Revolution*, S. 183.

¹¹⁵ Vgl. Josef Köstlbauer/Eugen Pfister: *Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele*, in: Christoph Hust (Hrsg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 145), Bielefeld 2018, S. 89–106, hier S. 91f.

Begriffen ablesen, die für diese Art von Spielen in der wissenschaftlichen Erforschung verwendet werden: etwa ›Computerspiele mit historischen Inhalten‹, ›Computerspiele mit historischem Setting‹, ›historisierende Spiele‹, ›Historienspiele‹ oder auch ›historische Computerspiele‹.¹¹⁶ Die den Termini zugrundeliegenden Konzepte beziehen sich entweder auf die Historizität eines digitalen Spiels, wenn es sich aufgrund seines Alters als historisch ansehen und analysieren lässt.¹¹⁷ Ein Titel der *FIFA*-Reihe aus den 1990er-Jahren ist etwa mittlerweile zu einer Quelle über die Sport- und Medienkultur der 1990er-Jahre geworden.¹¹⁸ Oder sie verweisen auf die Inhalte eines digitalen Spiels, die ein historisches Thema aufgreifen, etwa in dem Spiel *Kingdom Come: Deliverance*, das das mittelalterliche Böhmen im Jahr 1403 inszeniert.¹¹⁹ Während es vergleichsweise einfach ist, einem digitalen Spiel wegen seines Alters Historizität zuzuschreiben, gestaltet sich eine Zuschreibung anhand der Inhalte wesentlich schwieriger.

Ab wann kann man also von einem digitalen Spiel sprechen, das Vergangenheit zum Spielinhalt macht? Reicht ein einzelnes Element etwa in Form eines »mittelalterlich anmutenden Objektes«¹²⁰ oder der bloße Verweis in einem Detail, wenn »lediglich ein Pinball-Simulator mit einem Jugendstilmäntelchen verkleidet wird.«¹²¹ Was ist mit digitalen Spielen in einem kontrafaktischen Setting wie *Wolfenstein: The New Order* (2014), das den Nationalsozialismus verarbeitet,¹²² indem es eine Welt imaginiert, in der Deutschland den Zweiten Weltkrieg gewonnen hat und die Nationalsozialisten die Welt beherrschen. Oder braucht es mehr als Verweise und eine ganz klare räumliche und zeitliche Verortung in einer historischen Epoche? Selbst wenn diese Verortung vorhanden ist: Wie wirken sich fiktive, fantastische Elemente auf eine Einordnung aus, wenn etwa in einem *Assassin's Creed Odyssey* (2018), das sowohl inhaltlich als auch in der

116 Vgl. Franziska Ascher/Thomas Müller: Die Zirkulation ludonarrativer Logiken – Eine Einleitung, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 28.09.2018, URL: <https://www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/> (Stand: 10.02.2023).

117 Vgl. ebd.

118 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60.

119 Vgl. Ascher/Müller, Die Zirkulation ludonarrativer Logiken – Eine Einleitung.

120 Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60.

121 Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling: Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 11–24, hier S. 14.

122 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60.

Bewerbung auf das antike Griechenland verweist, Zeitreisen und Fabelwesen der griechischen Mythologie obligatorischer Bestandteil der Spielerfahrung sind?¹²³ Die Grenzen zwischen Gegenwarts-, Science-Fiction- oder Fantasy-Setting sind oft fließend.¹²⁴ Zusätzlich wird die Formulierung eindeutiger Definitionen, mit denen sich digitale Spiele mit historischen Inhalten kategorisieren lassen könnten, durch die Vielfalt digitaler Spiele erschwert, die sich immer wieder den Versuchen einer endgültigen Festlegung entziehen.¹²⁵

Die von Forscherinnen und Forschern angebotenen Definitionen geben hierauf verschiedene Antworten und orientieren sich zumeist stark an den jeweiligen Zugängen ihrer Forschungsdisziplin, den unterschiedlichen Fragestellungen und den genauen Untersuchungsgegenständen.¹²⁶ Im Grunde lassen sich die Definitionsangebote auf einer Skala einordnen, wobei das eine Ende besonders weitgefasste Definitionen darstellen, mit denen prinzipiell fast jedem digitalen Spiel Historizität zugeschrieben werden kann. Das andere Ende bilden enge Definitionen, die strenge Kriterien an den Inhalt, die Bewerbung und Rezeption eines digitalen Spiels festlegen, um von Geschichte als Spielinhalt zu sprechen – wie etwa der Anforderung eindeutiger historischer Anleihen in ausreichender Anzahl.

Bei den weiten Definitionen reicht es, wenn ein digitales Spiel die Vergangenheit in irgendeiner Form in einem noch so kleinen Detail repräsentiert oder nur auf Diskurse über Geschichte verweist.¹²⁷ In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, wer die Zuschreibung vornimmt, ab wann eine Repräsentation oder ein Verweis vorliegt. Beispielsweise orientieren sich Esther MacCallum-Stewart und Justin Parsler bei ihrer Definition an den Rezipierenden, wenn für sie bei einem Spiel Geschichte eine Auswirkung auf die Natur der Spielerfahrung haben muss.¹²⁸ Das macht aber eine eingrenzende Definition unmöglich, wie Nico Nolden anmerkt, denn die Spielenden könnten beispielsweise kontrafaktische und fantastische Szena-

123 Vgl. Ascher/Müller, Die Zirkulation ludonarrativer Logiken – Eine Einleitung.

124 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60.

125 Vgl. Ascher/Müller, Die Zirkulation ludonarrativer Logiken – Eine Einleitung.

126 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60.

127 Vgl. Adam Chapman/Anna Foka/Jonathan Westin: Introduction: what is historical game studies?, in: *Rethinking History*, Bd. 21, Nr. 3, 2017, S. 358–371, hier S. 362; Kerschbaumer/Winnerling, Postmoderne Visionen des Vor-Modernen, S. 14.

128 Vgl. Esther MacCallum-Stewart/Justin Parsler: Controversies: Historicising the Computer Game, in: Akira Baba (Hrsg.): *Situated Play: DiGRA 2007 Conference Proceedings*, Tokyo 2007, S. 203–210, hier S. 204.

rien als historische Inszenierungen einordnen.¹²⁹ Eine ähnlich weite Definition nutzt Adam Chapman, der »historical games« definiert als »games that in some way represent the past or relate to discourses about it«.¹³⁰

Neben den sehr weiten Definitionen gibt es Konzepte, die genauer bestimmen, welche Verweise auf Geschichte, in welcher Form, in welchen Spielelemente bei einer Einordnung zu suchen sind. Carl Heinze etwa spricht von einem »historischen Computerspiel«, wenn »eine funktional relevante Menge seiner Spielelemente auf Bedeutungen verweist, die durch einen historischen Diskurs konstruiert wurden und die dem kollektiven historischen Wissen zugehörig sind.«¹³¹ Bei dieser Definition ist im Vergleich zu den weiten Konzepten klarer benannt, wo im Spiel, in welchen Spielelementen Verweise auf historische Wissensbestände zu suchen sind, nämlich in den funktional relevanten, also den Spielelementen, denen »durch ihre formale Definition eine zentrale Position im formalen System des Spiels zukommt.«¹³² Durch diesen Fokus auf funktionale Elemente geraten aber digitale Spiele, die »historische Kulissen lediglich als losen Rahmen«¹³³ nutzen, aus dem Blickfeld.

Ein weiteres Angebot stellt Nico Nolden auf, der stärker als Heinze spezifiziert, bei welchen Spielelementen nach historischen Inhalten zu suchen ist. Sein Begriffskonzept soll möglichst alle Teilaspekte des Mediums einbeziehen. Für ihn sind es vier Bestandteile, die auf historische Inhalte verweisen können: »narrative Elemente, die Objekte der Kulisse, spielmechanische Modelle oder automatisierte Weltenwürfe«.¹³⁴ Je mehr dieser Bestandteile Geschichte repräsentieren, »umso höher ist der Grad an historischer Inszenierung.«¹³⁵ Er versteht unter historischen Inhalten auch ausdrücklich populärhistorische Vorstellungen, da für ihn die Rezipientinnen und Rezipienten an der Inszenierung von Geschichte in diesem interaktiven Medium mitwirken.¹³⁶ Trotzdem bleibt unklar, was genau Nolden unter historischen

129 Vgl. Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 67f.

130 Adam Chapman: *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice* (Routledge advances in game studies, Bd. 7), New York/London 2018, S. 16.

131 Carl Heinze: *Mittelalter-Computer-Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 8), Bielefeld 2012, S. 85.

132 Ebd., S. 107.

133 Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 64.

134 Ebd., S. 73.

135 Ebd.

136 Vgl. ebd., S. 71.

Inhalten versteht. Die Definition macht jedoch ein Angebot, systematisch das Ausmaß der Inszenierung von Geschichte in einem digitalen Spiel zu erfassen, was sie für Einzelfallanalysen von bestimmten Titeln hilfreich macht. Sie besitzt eine große Offenheit und kann potenziell jedes Spiel als eine historische Inszenierung auffassen. Gleichzeitig bedeuten diese Offenheit und das Fehlen genauerer Grenzwerte für verschiedene Grade an historischer Inszenierung, dass das Konzept sich nur bedingt für eine vergleichende Analyse verschiedener digitaler Spiele oder eine Typisierung eignet.

Ein solches Typisierungsmodell stellt wiederum Lutz Schröder auf, dessen Einteilung auf den Vorüberlegungen aufbaut, dass digitale Spiele Themen der Vergangenheit in audiovisuellen Elementen, ludischen Zusammenhängen und narrativen Bereichen präsentieren.¹³⁷ Er erarbeitet eine Einteilung von Historienspielen nach drei Graden. Historienspiele ersten Grades »thematisieren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung eine vergangene Zeit«, ¹³⁸ wobei »konkrete historische Ereignisse, Zeiträume, Akteure oder Details«¹³⁹ die Gestaltung der Handlung und Funktionsweise des Gameplays bestimmen. Historienspiele zweiten Grades besitzen zwar ebenfalls Bezüge zu Geschichte in der Handlung und dem Gameplay, diese sind aber vergleichsweise abstrakter.¹⁴⁰ Historienspiele dritten Grades beziehen sich auf Geschichte nur in einzelnen Details, wobei diese Bezugnahmen das Design der Handlung und des Gameplays nur minimal beeinflussen.¹⁴¹ Schröder macht dadurch deutlich, dass Spiele der ersten beiden Grade in vergangenen Zeiträumen angesiedelt und durch Geschichtsbezüge geprägt sind, während Geschichte bei den Spielen des dritten Grades eine andere Funktion einnimmt.¹⁴² Generell bezieht sich Schröder damit nur auf die Häufigkeit und den Umfang historischer Themen in den Spielen, nicht aber auf deren Form oder Inszenierungsart.

Hier geht Daniel Giere, heute Daniel Milch, mit seiner Definition weiter, indem er zusätzlich die Dimension der Vermarktung und das Netz der Bezüge der einzelnen Verweise auf Geschichte in einem Spiel mitein-

¹³⁷ Vgl. Lutz Schröder: *Digitale Spiele als Quellen. Das Vier-Säulen-Analysemodell im Spannungsfeld von Geschichte, Geschichtsbildern und Systemanforderungen. Erprobt an der Assassin's Creed-Reihe*. Dissertation, Hamburg 2019, S. 99.

¹³⁸ Ebd., S. 107.

¹³⁹ Ebd.

¹⁴⁰ Vgl. ebd., S. 108.

¹⁴¹ Vgl. ebd.

¹⁴² Vgl. ebd., S. III.

bezieht. Giere denkt seine Definition von der Entwickler-/Publisherseite aus: was wird als historisch vermarktet?¹⁴³ Er betont, dass hierdurch keine vollständige Erfassung von Geschichte in digitalen Spielen möglich ist¹⁴⁴ und einiges – beispielsweise die Perspektive von Spielerinnen und Spielern – ausgelassen wird.¹⁴⁵ Giere entwirft ein Typisierungsmodell zur spielweltlichen Verarbeitung von Geschichte auf Grundlage der Bewerbung, wobei er drei inhaltliche Dimensionen benennt: Dichte, Versprechen, Kohärenz. Dichte beschreibt, wie häufig Spielelemente in einem Titel auf Geschichte verweisen.¹⁴⁶ Versprechen bezieht sich auf die Bewerbung des Spiels durch Entwickler- und Vertriebsfirmen, die eine Inszenierung von Geschichte verheißt oder nicht.¹⁴⁷ Wie sich die einzelnen Verweise auf Geschichte in den Spielelementen zueinander verhalten, soll mit dem Begriff der Kohärenz erfasst werden. Er bezieht sich darauf, ob die historischen Elemente lose Versatzstücke darstellen oder historische Bezüge hergestellt werden, die gemeinsam die Inszenierung kohärent räumlich und zeitlich verorten.¹⁴⁸

Anhand dieser drei Dimensionen teilt Giere digitale Spiele, die Geschichte inszenieren, in vier Kategorien ein, je nachdem, in welcher Kombination die drei Dimensionen vorkommen, wobei Dichte immer vorhanden sein muss.¹⁴⁹ »Historisierende digitale Spielwelten« erfüllen nur die Kategorie der Dichte. Es ist mindestens ein Verweis in einem Spielelement auf Geschichte vorhanden etwa in Form eines mittelalterlich anmutenden »Fachwerkhaus[es] in einer sonst fiktiven Spielwelt«¹⁵⁰ mit zahlreichen fantastischen Elementen wie in dem Titel *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Als eine »pseudohistoristische digitale Spielwelt« bezeichnet Giere einen Titel, in dem Dichte und Versprechen erfüllt werden. Die Bewerbung kann zwar eine historische Inszenierung ausdrücklich erwähnen, historische Inhalte sind auch vorhanden, doch verhalten sich diese nicht kohärent zueinander, widersprechen sich womöglich bei der zeitlichen und räumlichen Verortung der Spielwelt.¹⁵¹ Ein Beispiel hierfür bildet *Die Sims: Mittelalter* (2011).¹⁵² Weiter-

143 Vgl. Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt am Main 2019, S. 42.

144 Vgl. ebd., S. 47.

145 Vgl. ebd., S. 42.

146 Vgl. ebd., S. 43 f.

147 Vgl. ebd., S. 44.

148 Vgl. ebd.

149 Vgl. ebd., S. 44 f.

150 Ebd., S. 45.

151 Vgl. ebd.

152 Vgl. ebd.

hin gibt es nach Giere Titel, in denen Spielelemente kohärente historische Bezüge aufweisen, aber das Spiel nicht als Geschichtsinszenierung beworben wird.¹⁵³ Diese ordnet er als eine ›historistische digitale Spielwelt‹ ein. Nur ein Titel, der alle drei Dimensionen erfüllt, besitzt eine ›historische digitale Spielwelt‹. In einem solchen Titel sind ausreichend historische Inhalte in Spielelementen vorhanden, diese verhalten sich kohärent zueinander und der Charakter der Geschichtsinszenierung wird in der Bewerbung des Spiels aufgegriffen.¹⁵⁴ Gieres Konzept stellt bisher eines der am stärksten ausdifferenzierten Ordnungsmodelle dar, das mit klaren Kategorien und einem ausgearbeiteten Typisierungsmodell aufwartet.¹⁵⁵ Gleichwohl bleibt auch in seinem Ansatz unklar, ab welchem Moment ein Titel genau die verschiedenen Schwellenwerte in den drei Dimensionen Dichte, Versprechen und Kohärenz überschreitet, wann etwa die Publisher einen Titel ausreichend als historisch bewerben, damit aus einer ›historistischen digitalen Spielwelt‹ eine ›historische digitale Spielwelt‹ werden kann.

Bei den vorgestellten Definitionen handelt es sich um verschiedene Repräsentanten der Bandbreite der wissenschaftlichen Perspektiven auf die Einordnung digitaler Spiele als Form der Repräsentation von Geschichte. Das Augenmerk dieser Studie liegt aber nicht auf der Kategorisierung und Analyse digitaler Spiele, die Geschichte repräsentieren, anhand wissenschaftlicher Gesichtspunkte. Das Ziel ist hingegen die Erforschung der Rezeption durch die Spielenden mit Methoden der Oral History in Form fokussierter Interviews. Trotzdem ist die Nutzung einer Definition notwendig, um zu entscheiden, an die Spielenden welcher Titel man sich wendet, um mit ihnen im Rahmen eines Interviews über ihre Eindrücke von den Spielen

153 Vgl. ebd., S. 46.

154 Vgl. ebd.

155 Arno Görgen und Eugen Pfister erweitern Gieres Konzept um den Aspekt der Vergangenheitsatmosphären, da es bei Giere nur um direkte Verweise auf realhistorische Vergangenheit geht und diffuse Anspielungen, die sich in Atmosphären ausdrücken, nicht bedacht werden. Sie versuchen hierdurch auch Zuschreibungen von Vergangenheit mitzudenken, die zwar aus einer wissenschaftlichen Perspektive keine Verweise auf Geschichte sind, aber eventuell als solche wahrgenommen werden können. Ein Beispiel hierfür ist etwa die Visualisierung eines Spiels in einem Comicstil, der mit der Populärkultur der 1980er-Jahre assoziiert wird. Dadurch kann ein Spiel durch sein visuelles Design eine Vergangenheitsatmosphäre der 1980er-Jahre schaffen, auch wenn an keiner anderen Stelle auf die konkrete Zeit verwiesen wird. Hierbei beziehen sie sich stark auf einen Begriff von Atmosphären wie ihn Felix Zimmermann nutzt. Vgl. Görgen/Pfister, *Codierte Chroniken?*, S. 390–393; Felix Zimmermann: *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume*. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game, Glückstadt 2019, S. 46 f.

und Erinnerungen an sie und deren Formen der Geschichtsinszenierung zu sprechen. Daher wurden für die Stichprobe Konsumentinnen und Konsumenten von Titeln ausgewählt, die mit einer eigens erarbeiteten, engen Definition als ›Historienspiele‹ klassifiziert werden können.

2.4 Definition des Begriffs ›Historienspiel‹

Für die ausgewählten Fragestellungen und den Untersuchungsgegenstand ist eine enge Definition sinnvoll. Denn um die Rezeption von Geschichtsbildern zu erforschen, bedarf es Geschichtsbilder, die rezipiert werden können. Will man aussagekräftiges Quellenmaterial hierzu generieren, braucht es somit nicht einfach nur Spielende, sondern Nutzende von Titeln, bei denen es wahrscheinlich ist, dass Zuschreibungen und Wahrnehmung von Geschichte stattfinden. Aus diesem Grund wurden für die Stichprobe Konsumentinnen und Konsumenten digitaler Spiele ausgesucht, die als ›Historienspiele‹ eingestuft werden können. Der Begriff ›Historienspiel‹ stellt eine selbst erarbeitete, enge Definition dar. Dies beruht auf folgender Annahme: wenn die Teilnehmenden keine Historizität wahrnehmen bei Titeln mit expliziten historischen Bezügen, bei denen die realhistorische Vergangenheit eine zentrale Rolle in der Inszenierung einnimmt, dann ist es unwahrscheinlich, dass die Spielenden Historizität bei digitalen Spielen rezipieren, die nicht mit einer engen Definition als Repräsentation von Geschichte eingeordnet werden können.¹⁵⁶

Prinzipiell ist die Erarbeitung einer trennscharfen Definition aufgrund der stetig und rapide wachsenden Anzahl digitaler Spiele, die Geschichte inszenieren, kaum möglich. Weiterhin stehen hinter jeder Definition und deren Anwendung spezifische Forschungsinteressen und -ansätze, die bestimmte Teilaspekte des komplexen Mediums digitales Spiel stärker gewichten und fokussieren. Bei dem hier genutzten Konzept zur Bestimmung eines ›Historienspiels‹ handelt es um eine modifizierte Variante der Gedanken von Daniel Giere, die es ermöglichen soll, Grenzen von Historie und ihrer

¹⁵⁶ Wie in der geschichtswissenschaftlichen Debatte gibt es gleichzeitig unter den Spielenden unzählige Perspektiven, welche digitalen Spiele Geschichte repräsentieren und welche nicht. Vgl. Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 67 f. Daher ist die eigentliche qualitative Studie offen geblieben für die Deutungen und Zuschreibungen der Spielenden von Geschichte in digitalen Spielen. Vgl. 3.3.2 Anwendung auf den Untersuchungsgegenstand.

Repräsentation in digitalen Spielen für die untersuchten Fragestellungen produktiv auszuloten.

Bei der Einordnung eines Titels als ein Historienspiel werden drei Kriterien angewendet:¹⁵⁷

1. die Menge an Verweisen auf die Vergangenheit und ihre Häufigkeit im Verhältnis zu Elementen aus der Gegenwart, der Zukunft oder fiktiv-fantastischen Welten
2. die Verbindung der Verweise zueinander und wie stark sie der Repräsentation einer bestimmten Zeit und eines bestimmten Ortes der Geschichte zugeordnet werden können, also temporal und lokal kohärent erscheinen
3. die Bewerbung des Titels als Geschichte durch Entwicklerstudios und Vertriebsfirmen

Verweise auf die Vergangenheit können in einem Spiel in auditiver, visueller oder textueller Form in unterschiedlichen Spielelementen vorkommen. Es handelt sich um implizite oder explizite Verweise auf realhistorische Begebenheiten oder Phänomene, die sich in der Narration, Audiovisualisierung oder Spielmechanik finden lassen. Diese Verweise können ebenso populären geschichtskulturellen Kontexten entspringen wie wissenschaftlichen und institutionellen Zusammenhängen.¹⁵⁸ Diese Verweise, im Folgenden als historische Elemente bezeichnet, bilden die Elemente, mit denen Geschichte in digitalen konstruiert und inszeniert wird. Es kann sich um Spielelemente handeln, die auditiv, visuell oder textuell historisch aufgeladen und konnotiert werden. Das geschieht beispielsweise durch die Nennung

¹⁵⁷ Die folgende Definition wurde am Lehrstuhl für Neuere und Neueste Geschichte von den Mitarbeitern Jan Pasternak, Milan Weber und Tom Pinsker und auch im Rahmen des Teilprojekts B05 des Sonderforschungsbereich 1472 »Transformationen des Populären« mit dem Titel »Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung« unter der Leitung von Prof. Dr. Angela Schwarz erarbeitet. Eine ähnliche Vorstellung des Konzepts findet sich in Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 63–66; Milan Weber: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).

¹⁵⁸ Vgl. Barbara Korte/Sylvia Paletschek: *Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel*, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.): *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1)*, Bielefeld 2009, S. 9–60, hier S. 9–14; Jörn Rüsen: *Geschichte Denken. Erläuterungen zur Historik*, Wiesbaden 2020, S. 175f.; Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 9–12.

und Inszenierung von historischen Ereignissen, Personen, Orten, Objekten, Ideen, Ideologien, Gesellschaftsvorstellungen, Wirtschaftssystemen, Musikstilen, Architekturstilen, Kleidung, Entwicklungen der Vergangenheit oder die Nennung von Jahreszahlen.

Auch Spielmechaniken können historisch konnotiert werden und Informationen über die Vergangenheit repräsentieren. Allerdings funktioniert dies nur in Kombination mit einem auditiven, visuellen oder textuellen Verweis. Zur Veranschaulichung sei die erste Mission der Kampagne des Strategiespiels *Age of Empires II: HD Edition – The Forgotten* (2013) rund um die historische Persönlichkeit des italienischen Söldnerführers Francesco Sforza aus dem 16. Jahrhundert genannt. In der Mission können die Spielenden nämlich nicht, wie sonst für den Ablauf der Spiele der *Age of Empires*-Reihe üblich, spielrelevante Ressourcen in Form von Nahrung, Holz, Gold und Stein von zivilen Einheiten abbauen lassen. Stattdessen müssen die eigenen kriegerischen Einheiten militärische Erfolge erzielen, damit eine computergesteuerte Fraktion dem Spielenden die nötigen Rohstoffe übergibt. In diesen Spielregeln drücken sich zwar Vorstellungen vom frühneuzeitlichen Söldnerwesen und norditalienischen Condottiere aus, doch kommt diese historische Assoziation nicht allein durch die Spielmechaniken zustande. Sie muss zusätzlich auditiv, visuell und textuell etwa in Form der Gestaltung der Kulisse als norditalienische Landschaft, der Figuren als hochmittelalterlich anmutende Kämpfer und einer ausdrücklichen Verortung in der Narration durch Textboxen oder Cutscenes entsprechend historisch aufgeladen und konnotiert werden. Andersfalls könnte es sich auch um die Repräsentation von Vorstellungen rund um das Söldnerwesen in der Gegenwart oder einer fiktiven Zukunft handeln.

Eine weitere Bedingung für die Qualifikation als Historienspiel besteht darin, dass diese Verweise auf die Vergangenheit häufiger auftreten müssen als Elemente aus der Gegenwart, der Zukunft oder fiktiv-fantastischen Welten. Die verschiedenen Elemente werden gegeneinander aufgewogen. Das Spiel *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) etwa inszeniert eine neomedievale Spielwelt mit zahlreichen Verweisen auf populäre Vorstellungen über das europäische Mittelalter mit Rittern in schwerer Rüstung, idyllischen Landschaften und finsternen Wäldern, grausamen Feudalherren und einer vormodernen emsigen Hafenstadt mit Fachwerkhäusern und schlammigen Straßen. Gleichzeitig sind aber im Spiel Zauberei, bedrohliche Fabelwesen und Silberschwerter schwingende Hexer allgegenwärtig und zentraler Bestandteil der Spielerfahrung. Die historisch konnotierten Elemente überwiegen

in diesem Fall nicht, womit *The Witcher 3: Wild Hunt* kein Historienspiel ist, obwohl das Spiel in Teilen Geschichtsbilder repräsentiert.

Das Wort ›fiktiv‹ schließt überdies alternative Geschichtsverläufe in kontrafaktischen Settings mit ein, wenn die Kontrafaktizität in die erzählerische Ebene des Spiels eingeschrieben ist und sich nicht erst durch die Spielhandlungen der Spielenden ergibt. Ein Beispiel hierfür bilden die Titel der Spielserie *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* (1996–2009), die von einem alternativen Geschichtsverlauf ausgehen, indem Albert Einstein 1946 mit einer Zeitmaschine in das Jahr 1924 reist, dort Adolf Hitler tötet, es so nicht zum Aufstieg des Nationalsozialismus und zur Entfesselung des Zweiten Weltkriegs kommt und die Sowjetunion eine Invasion Westeuropas in den 1940er Jahren beginnt.¹⁵⁹ Bei diesen Titeln werden die Spielenden bereits in ein kontrafaktisches, also schon fiktives Szenario geworfen.

›Fiktive Welten‹ beinhaltet an dieser Stelle hingegen ausdrücklich keine Titel, deren Ausgangspunkt sich auf realhistorische Konstellationen bezieht und die erst durch die Handlungen der Spielenden kontrafaktisch werden, soweit es der Rahmen der Spielmechanik zulässt. In den Titeln der *Hearts of Iron*-Reihe sind die Startpunkte der Spiele verschiedene historische Momente in den 1930er-Jahren. Das Spielgeschehen ist auf einer großen Weltkarte angesiedelt, auf der die Spielenden »wie ein Staatsmann am Kartentisch«¹⁶⁰ einen ganzen Staat, dessen Bevölkerung, Wirtschaft und Militär durch den Zweiten Weltkrieg führen, so etwa die USA, die Sowjetunion oder das Japanische Kaiserreich. Die Ausgangspunkte beziehen sich auf realhistorische Situationen und Konstellation, aber im Laufe des Spiels kann es durch die Handlungen der Spielenden zu alternativen Geschichtsverläufen kommen, darunter ein erfolgreicher faschistischer Putsch in Großbritannien oder eine gelungene kommunistische Revolution in Deutschland. Zusätzlich bezieht sich die Kontrafaktizität in Spielen wie denen der *Hearts of Iron*-Reihe besonders auf Kriegsverläufe, die politische Organisationform von Staaten und die Verschiebung von Grenzen, während »im Bereich von Technologien, Waffen oder Ideologien keine grundlegenden Abweichungen von den realhistorischen Fortschritten«¹⁶¹ vorkommen. Die Kontrafaktizität überwiegt nicht gegenüber den Verweisen auf realhistorische Entwicklungen und Phänomene. Hiermit ist eine Einordnung als Historienspiel möglich.

159 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60f.

160 Steffen Bender: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Histoire, Bd. 23), Bielefeld 2012, S. 26.

161 Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60.

Wenn die Verweise auf die Vergangenheit in den Spielelementen überwiegen, rückt in den Fokus, wie sich die Verweise zueinander verhalten. Sie müssen zeitlich und räumlich zur selben historischen Verortung passen und auf eine tatsächlich denkbare Vergangenheit ausgerichtet sein. Gleichzeitig dürfen einzelne Elemente, die auf andere vergangene Zeitalter, die Gegenwart, die Zukunft oder fiktiv-fantastischen Welten hindeuten, nicht so präsent sein, dass sie die insgesamt gegebene Kohärenz stören.

Diese Kategorie lässt sich mit dem Titel *Dynasty Warriors 9* (2018) veranschaulichen. Dieses bietet einerseits zahlreiche historische Konnotationen in diversen Spielelementen wie der Audiovisualisierung der Spielwelt und -figuren an, die auf China während der Zeit der Drei Reiche im 3. Jahrhundert n. Chr.¹⁶² verweisen. So ist der Aufhänger der Narration der Aufstand der Gelben Turbane gegen die Han-Dynastie. Andererseits sind aber auch fiktiv-fantastische Elemente vorhanden. Die Spielerfahrung besteht zu einem großen Teil aus Kämpfen der gesteuerten Spielfigur gegen bewaffnete Gegner, wobei die oder der Spielende diese mit übermenschlicher Stärke und einem Schwert bekämpft, das Feuerbälle verschießt. Zwar sind die Verweise auf die Vergangenheit im Verhältnis zu den fiktiv-fantastischen Elementen deutlich häufiger vorhanden, doch sind letztere derart präsent und nicht nur eine Randerscheinung in der Spielerfahrung, dass sie die Kohärenz der restlichen Elemente stören. Ein weiteres Beispiel liefert der Titel *For Honor* (2010), in dem die Spielfiguren, eingeteilt in drei Fraktionen, eindeutig als Wikinger,¹⁶³ Samurai und hochmittelalterliche Ritter inszeniert werden und einander bekämpfen. Für sich genommen kann die Inszenierung jeder Fraktion zeitlich und räumlich eindeutig historisch zugeordnet werden. Durch die Gleichzeitigkeit dieser drei ungleichzeitigen historischen Epochen im Spiel, die durch eine vage kontrafaktische Hintergrundgeschichte erklärt wird, erscheint die Inszenierung von Geschichte jedoch insgesamt inkohärent.

Das dritte Kriterium bei der Einordnung eines digitalen Spiels als Historyspiels bezieht sich auf die Bewerbung. Die Art und Weise, in der Ent-

162 Vgl. Helwig Schmidt-Glintzer: Das alte China. Von den Anfängen bis zum 19. Jahrhundert (Beck'sche Reihe, Bd. 2015), München 1995, S. 136.

163 Der Begriff Wikinger besitzt viele Bedeutungsebene und zeitspezifische Konnotationen, wird aber in der geschichtswissenschaftlichen Forschung trotzdem genutzt, um Personen zu bezeichnen, die während des Zeitraums vom 9. bis zum 11. Jahrhundert – während der ›Wikingerzeit‹ – aus altnordisch sprechenden Regionen Skandinaviens stammten. Vgl. Sæbjørg Walaker Nordeide/Kevin J. Edwards: The Vikings, Leeds 2019, S. 4; Neil Price: Children of ash and elm. A history of the Vikings, New York, NY 2020, S. 7.

wicklerstudios und Vertriebsfirmen ein Spiel bewerben, stellt einen Versuch der Einflussnahme auf die Wahrnehmung des Produkts durch die potenziellen Konsumentinnen und Konsumenten dar. Es geht darum, bestimmte Assoziationen und damit zugleich konkrete Zielgruppen und ihre Vorstellungen zu aktivieren. Einem Spiel muss explizit, durchgängig und exklusiv von dem Entwicklerstudio und/oder der Vertriebsfirma in der Bewerbung Historizität zugeschrieben werden, um als Historienspiel gelten zu können. Eine Bewerbung, die unterschiedliche Assoziationen weckt, etwa in Form einer »mittelalterlichen Fantasy-Welt«, kann den Titel zwar zu einem Untersuchungsgegenstand zu populären Mittelaltervorstellungen machen, doch handelt es sich dann nicht mehr um ein Historienspiel im hier zugrunde gelegten Sinn.

Eine minimale Bewerbung bildet hier den Schwellenraum, der überschritten werden muss. Ein Grenzfall zur Erläuterung des dritten Kriteriums bildet das Spiel *Banished* (2014). In diesem Aufbauspiel ist es die Aufgabe der Spielenden, mit einer Gruppe von Spielfiguren in einer von Menschen unbewohnten Landschaft aus Mischwäldern, Hügeln, Grasflächen, Flüssen und kleineren Seen in einer gemäßigten Klimazone eine Siedlung zu errichten. Die Spielenden leiten die Siedlerinnen und Siedler an, Holz- und Steinhäuser zu errichten, von Hand Rohstoffe, Nahrung und Bauland zu gewinnen und schließlich eine florierende Stadt zu schaffen. Die audiovisuelle Gestaltung von Landschaft, Objekten und Kulissen, etwa in Form des vormodernen, technologischen Stands und den vorkommenden Lebensmitteln wie Kürbissen, Kartoffeln, Weizen und Pekannüsse weckt Assoziationen an die frühe Kolonisierung Nordamerikas durch Neuankömmlinge aus Europa. Die Verweise auf die Vergangenheit überwiegen im Spiel. Trotz kleiner Anachronismen wie der Möglichkeit, ein öffentliches Schulwesen zu errichten, gibt es keine Elemente, die die Kohärenz dieser groben zeitlichen und räumlichen Verortung stören. Gleichzeitig aber schreibt der Entwickler Luke Hodorowicz dem Spiel in der Bewerbung keinerlei Historizität zu.¹⁶⁴ Zwar erwähnt er in einem Interview die mittelalterlich anmutende Visualisierung der Spielwelt, betont aber, dass er das Setting eher als ein Fanta-sieland einordnet: »So it looks medieval, but it's really just fantasy land.«¹⁶⁵

164 Vgl. *Banished*, in: Shining Rock Software, Rubrik: *Banished*, URL: <https://shiningrocksoftware.com/game/> (Stand: 14.02.2023).

165 Paul Younger: *Banished Interview with developer Luke Hodorowicz*, in: PC Invasion, Rubrik: *Featured Content*, 10.05.2013, URL: <https://www.pcinvasion.com/banished-in-interview-with-developer-luke-hodorowicz/> (Stand: 14.02.2023).

Aus den Überlegungen zur Menge und Verbindung der Verweise auf die Vergangenheit sowie der Bewerbung ergibt sich folgende Definition, die für die folgenden Überlegungen den Maßstab bildet:

Historienspiele besitzen eine ausreichende Dichte an historischen Elementen, die ein temporal und lokal kohärentes historisches Gesamtbild ergeben und werden explizit, durchgängig und exklusiv als historisch beworben.

Historienspiele beginnen mit ihrer historischen Verortung immer an einem klar definierten Punkt der Vergangenheit, Abweichungen vom geschichtlichen Verlauf sind aufgrund des Gameplays oder einer fiktionalen Narration jedoch möglich. Der an den Beispielen verdeutlichte Schwellenwert wird in allen drei Kategorien der Dichte, der Kohärenz und der Werbung überschritten. Die drei Kategorien werden in dieser Reihenfolge geprüft. Somit fällt etwa bei einem digitalen Spiel, das in Bezug auf Dichte den Schwellenwert nicht erreicht, keine Prüfung der Kohärenz und Werbung an. Die Spiele sind neben ihrer zeitlichen Verortung vielfach und kohärent historisch verankert und werden eindeutig als historisch beworben. Der Begriff Historienspiel lehnt sich an den Kategorien von Daniel Giere an, modifiziert aber sein Konzept durch die stärkere Fokussierung auf Schwellenwerte. Weiterhin handelt es sich bei Gieres Modell um ein Kombinationsmodell und in dieser Untersuchung wird ein Stufenmodell verwendet.

2.5 Genres digitaler Spiele – Formen der Gestaltung von Geschichte

Genauso wie das Medium des digitalen Spiels seine Spuren an den in ihm repräsentierten Geschichtsbildern hinterlässt, formen die unterschiedlichen Titel die dargestellte Geschichte nach ihrer jeweiligen Aufmachung. Selbst bei einer starken Einschränkung, welche Spiele als Historienspiele gelten, bleibt eine unglaubliche Bandbreite an digitalen Spielen mit unterschiedlichen Formen der Gestaltung, die vielfältige Interaktionsmöglichkeiten und Präsentationen von Geschichte anbieten, bestehen.¹⁶⁶

¹⁶⁶ Vgl. Andreas Körber: Geschichte – Spielen – Denken. Kontingenzverschiebungen und zweiseitige Trifftigkeiten, in: MedienPädagogik, 2018, S. 19–35, hier S. 20.

Die verschiedenen Typen von Gestaltungsformen lassen sich in Genres mit eigenen strukturellen Merkmalen und Konventionen klassifizieren,¹⁶⁷ in die Titel eingeordnet werden können und die die in ihnen präsentierten Geschichtsbilder strukturieren.¹⁶⁸ Unterschiedliche Genres versprechen den Konsumierenden somit nicht nur verschiedene Spielerfahrungen, sondern auch unterschiedliche Erfahrungen von Geschichte.¹⁶⁹ So bedingt etwa allein die Perspektive, aus der die Spielenden das Gezeigte wahrnehmen, wie und welche Geschichte präsentiert und rezipiert werden kann. Es ist ein Unterschied, ob ein Shooter den Zweiten Weltkrieg aus einer First-Person-Perspektive aus nächster Nähe als individuelle Kriegserfahrung präsentiert oder als geopolitisches Großereignis in einem Strategiespiel, in dem einzelne Schicksale in Kontinente umspannenden Strategien und dem Verschieben ganzer Armee auf Spielkarten verschwinden. Der actionorientierte Shooter *Battlefield 1* (2016) und das Rätsel-Adventure *Valiant Hearts: The Great War* (2014) repräsentieren beide den Ersten Weltkrieg, bieten aber durch ihre unterschiedlichen Spielmechaniken und Inszenierungen ebenso unterschiedliche Deutungen und Aussagen zu diesem historischen Ereignis an, die auf die Spielerfahrung zurückwirken.¹⁷⁰

Ordnungsversuche in Bezug auf das Medium sind allerdings häufig schon innerhalb kurzer Zeit überholt.¹⁷¹ Die Erstellung einer Klassifikation nach Genres von digitalen Spielen ist daher nicht zufällig ähnlich schwierig wie die Bestimmung, welche Titel Geschichte inszenieren und bringt genauso häufig schwammige Definitionen hervor.¹⁷² Genre-Begriffe und -Merkmale sind oft

167 Vgl. András Horn: Theorie der literarischen Gattungen. Ein Handbuch für Studierende der Literaturwissenschaft, Würzburg 1998, S. 17; Juul, Half-real, S. 36–42; Christoph Klimmt: Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen, in: M&K, Bd. 49, Nr. 4, 2001, S. 480–497, hier S. 481.

168 Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 25.

169 Vgl. Benjamin Beil: Game Studies und Genretheorie, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 29–69, hier S. 29.

170 Vgl. Görgen/Pfister, Codierte Chroniken?, S. 377; Angela Schwarz: Gefolgschaftskonzepte in digitalen Spielen mit historischen Settings, in: Anne Ganzert/Philip Hauser/Isabell Otto (Hrsg.): Following. Ein Kompendium zu Medien der Gefolgschaft und Prozessen des Folgens, Berlin/Boston, MA 2023, S. 341–350, hier S. 343.

171 Vgl. Chris Crawford: The Art of computer game design. Reflections of a master game designer, Berkeley, CA 1984, S. 39; Jürgen Fritz: Zur »Landschaft« der Computerspiele, in: Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bonn 1999, S. 87–97, hier S. 87.

172 Vgl. Pfister/Winnerling, Digitale Spiele.

historisch gewachsen, parallel zur Entwicklung des Mediums entstanden und orientieren sich an einer Spielelandschaft, die der Vergangenheit angehört und wenig mit neu erschienen Titeln zu tun hat.¹⁷³ Genre-Einteilungen, mit denen sich in den 1980er-Jahren noch fast sämtliche Spiele klassifizieren ließen, konnten schon ein Jahrzehnt danach nicht mehr angewendet werden. Digitale Spiele sind ein Medium, das sich mit den fortschreitenden technischen Entwicklungen und zunehmender globalen Verbreitung rasch entwickelt und immer wieder neue Genres bildet.¹⁷⁴ Jedes Jahr erscheinen neue Titel, die mit Konventionen zu brechen suchen und Typologisierung schnell altern lassen. Trotzdem hilft eine Unterscheidung in Genres bei einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Rezeption mehrerer digitaler Spiele dabei, die Bandbreite der möglichen Geschichtsbilder und deren Strukturierung durch die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten etwa bezüglich Spielmechanik, Perspektive oder Audiovisualisierung besser erfassen zu können.¹⁷⁵

Genre-Klassifikationen haben entweder den Anspruch einer zeitlich und kulturell übergreifenden, allgemeingültigen Definition, die dafür oft sehr abstrakt bleiben muss. Oder sie bilden eine wesentlich konkretere Definition, mit der besser zu bestimmten Titeln gearbeitet werden kann, die dafür aber auf spezielle Untersuchungsgegenstände und Zeiträume beschränkt bleibt. Im vorliegenden Kontext der Rezeption werden die Titel in den Mittelpunkt gerückt, die in den Interviews genannt wurden. Hierzu eignet sich die Nutzung abstrakter, allgemein gefasster, überwiegend in der Medienwissenschaft genutzter Ordnungsmodelle wie etwa jener von Claus Pias¹⁷⁶ mit seinen drei Kategorien ›Action/zeitkritisch‹, ›Adventure/entscheidungskritisch‹ und ›Strategie/konfigurationskritisch‹ nur bedingt. Denn Genresysteme und Einordnungen der Spielenden orientieren sich an konkreten Genresystematiken, die als ein Auswahlkriterium beim Kauf dienen sollen.¹⁷⁷ Die Nutzung einer Klassifikation, die wie die von Pias hiervon stark abweicht, würde es erschweren, die Deutungsangebote und Erzählungen der Spielen-

173 Vgl. ebd.

174 Vgl. Beil, *Game Studies und Genretheorie*, S. 34 f.; Klimmt, *Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation?*, S. 482.

175 Vgl. Pfister/Winnerling, *Digitale Spiele*; Angela Schwarz: *Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels*, in: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hrsg.): *Computer[Spil]Bilder*, Glückstadt 2014, S. 219–257, hier S. 250 f.

176 Vgl. Claus Pias: *Computer-Spiel-Welten*, München 2002.

177 Vgl. Beil, *Game Studies und Genretheorie*, S. 30.

den aus sich heraus zu begreifen. Daher wird eine Genre-Kategorisierung zur Ordnung der in den Interviews besprochenen Spiele genutzt,¹⁷⁸ die sich an den Genre-Vorstellungen und Ordnungssystemen orientiert, wie sie die Spielebranche und die interviewten Spielenden gebrauchen. Die genutzte Genre-Klassifikation hat nicht den Anspruch einer geschlossenen Systematisierung und soll nicht alle Spiele, die es gibt, klassifizieren. Stattdessen soll sie dabei helfen, die in den Interviews besprochenen Spiele einordnen und beschreiben zu können sowie Zusammenhänge zwischen Genrekonventionen und Rezeptionsmustern zu erfassen.

Die in den Interviews besprochenen digitalen Spielen lassen sich in sieben Genres einteilen: Shooter, Strategiespiele, Aufbauspiele, Politik-/Wirtschaftssimulationen, Gruppenmanagementspiele, Adventures/Rollenspiele und Fahrzeugspiele. Die Klassifikation wurde mit Blick auf die Spielmechanik, die Perspektive auf den Raum, die Visualisierung und die Narration der verschiedenen Titel erstellt,¹⁷⁹ um dem Charakter von Spielen als »hochgradig mediale[n] Artefakte[n]«¹⁸⁰ gerecht zu werden. Der Spielmechanik wird aber nochmal eine größere Bedeutung zugeschrieben, da es für diese keine Entsprechung in anderen Medien gibt.¹⁸¹ Weiterhin bedingt die Spielmechanik oft die anderen Gestaltungsentscheidungen, wenn etwa zur Übersichtlichkeit Strategiespiele häufig eine isometrische Perspektive nutzen.¹⁸² Eine klare Abgrenzung der Genres untereinander und die eindeutige Einteilung einzelner Titel ist allerdings nicht immer möglich, da zahlreiche Grenzfälle und Mischformen existieren.¹⁸³

178 Die folgende Genre-Einteilung wurde am Lehrstuhl für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen von den Mitarbeitern Jan Pasternak, Milan Weber und Tom Pinsker und auch im Rahmen des Teilprojekts B05 des Sonderforschungsbereich 1472 »Transformationen des Populären« unter dem Titel »Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung« unter der Leitung von Prof. Dr. Angela Schwarz erarbeitet. Eine ausführlichere Vorstellung der Systematisierung findet sich in Milan Weber: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).

179 Diese Bereiche sind keine allgemeingültigen Kategorien, bilden aber den Kern der meisten Genre-Systematiken und fassen die medialen Spezifika von digitalen Spielen. Vgl. Beil, *Game Studies und Genretheorie*, S. 38.

180 Ebd., S. 30.

181 Andreas Rauscher: Genre, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*, Wiesbaden/Heidelberg 2018, S. 343–362, hier S. 348.

182 Vgl. Beil, *Game Studies und Genretheorie*, S. 41.

183 Vgl. Klimmt, *Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation?*, S. 490.

Zentrales Definitionsmerkmal des Shooters ist, dass sich das primäre spielmechanische Element im Kämpfen und Schießen findet.¹⁸⁴ Andere Handlungsoptionen sind meistens nicht vorgesehen oder zumindest als zweitrangig zu betrachten.¹⁸⁵ Das präzise und schnelle Auslösen von Kommandos und die Fähigkeit der zeitkritischen Reaktion stehen im Vordergrund.¹⁸⁶ Daraus resultiert, dass die Geschwindigkeit der zur Verfügung stehenden Handlungsoptionen oft sehr hoch ist, während ihre Komplexität gering bleibt.¹⁸⁷ Ziel der meisten Shooter ist es, den Avatar¹⁸⁸ in einer progressiven, weitestgehend vorgebenden Levelstruktur durch eine »Bewährungsprobe«¹⁸⁹ zu führen, die nur kämpferisch zu meistern ist, indem eine Anzahl von Aufgaben bewältigt oder ein bestimmter Zielpunkt erreicht wird.¹⁹⁰ Spielmechanische Differenzierungen ergeben sich aus der Fokussierung auf Nah- oder Fernkampf, Taktik oder Action, Single- oder Multiplayer, First-Person- oder Third-Person-Sicht. Populäre Vertreter dieses Genres sind etwa die Spiele der *Call of Duty*-Reihe.

In Strategiespielen sind alle Handlungsoptionen auf das Ziel hin ausgerichtet, den Sieg in einem meist kriegerischen Szenario über einen oder mehrere Gegner und durch die Dominanz der Spielwelt zu erringen.¹⁹¹ Er-

184 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 576.

185 Vgl. ebd.

186 Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 39 f.; Heinze, Mittelalter-Computer-Spiele, S. 114; Klimmt, Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation?, S. 485.

187 Vgl. Klimmt, Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation?, S. 493.

188 Benjamin Beil bezeichnet als Avatar die »verschiedenen Formen graphischer Stellvertreter des Spielers oder der Spielerin innerhalb der Spielwelt.« Benjamin Beil: Level 1: Verkörperung & Verwandlung, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/T. Sofie Taubert (Hrsg.): Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels, Glückstadt 2017, S. 9–19, hier S. 14. Nach Felix Zimmermann ist hierbei zu betonen, dass die Spielenden den Avatar nicht nur steuern und seine Handlungen von außen beobachten, sondern »für die Zeit des Spielens ihre Körperwahrnehmung in die Spielwelt« verschieben und selbst handeln durch den Avatar. Felix Zimmermann: »It's the atmosphere, stupid!«. Vergangenheitsatmosphären: Definition und Methode, in: Gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, Rubrik: Beiträge, 10.08.2018, URL: <https://gespielt.hypotheses.org/2175> (Stand: 01.03.2023).

189 Schwarz, »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«, S. 320.

190 Vgl. Steffen Bender: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 137–162, hier S. 139.

191 Vgl. Heinze, Mittelalter-Computer-Spiele, S. 115; Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 574.

reicht wird dieses Ziel durch konfigurationskritisches Taktieren und gezielte Planung.¹⁹² Das strategische Management von Ressourcen und die Steuerung großer Gruppen an Spielfiguren, meist militärischer Einheiten, bilden die spielmechanischen Hauptelemente des Genres.¹⁹³ Das Spielgeschehen wird in aller Regel aus der isometrischen Perspektive dargestellt, die auch als Vogelperspektive bezeichnet wird,¹⁹⁴ wobei die Präsentation der Spielwelt als (Land-)Karte¹⁹⁵ oder Landschaft zu den üblichen Methoden der Schaffung von Übersichtlichkeit sind.¹⁹⁶ Das Verhältnis von Geschwindigkeit und Komplexität der Handlungsoptionen ebenso wie die Emergenz oder Progressivität des Spielsystems, also der Umstand, ob Spielabläufe eher offen und potenziell vielfältig oder weitestgehend vorgegeben gestaltet sind,¹⁹⁷ sind abhängig von den jeweiligen Unterkategorien des Genres.¹⁹⁸ Diese Unterkategorien umfassen die Globalstrategie-, Aufbaustrategiespiele und Gefechtssimulationen. Globalstrategiespiele wie Titel der *Hearts of Iron*-Reihe sind auf einer großen (Welt-)Karte angesiedelt und besitzen ein komplexes System der Simulation menschlicher Gemeinwesen, das auch wirtschaftliche Aspekte einschließt.¹⁹⁹ Die Spielenden betrachten das Spielgeschehen »wie ein Staatsmann am Kartentisch«²⁰⁰ und verfolgen das Ziel der Dominanz über die Spielwelt, das mitunter auch auf nicht-militärische Weise erreicht werden kann.²⁰¹ Sie kontrollieren nicht nur vereinzelte Einheiten, sondern ganze Gemeinwesen,²⁰² wobei die Kontrolle oft absolut ist.²⁰³ Aufbaustrate-

192 Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 39 f.; Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 574.

193 Vgl. Jan Pasternak: 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 35–73, hier S. 36; Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 574.

194 Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 26.

195 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 84.

196 Vgl. ebd., S. 87.

197 Vgl. Heinze, Mittelalter-Computer-Spiele, S. 117.

198 Vgl. ebd., S. 115.

199 Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 26.

200 Ebd.

201 Vgl. ebd.

202 Vgl. Ramón Reichert: Government-Games und Gouvernainment. Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier, in: Ralf F. Nohr/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hrsg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels (Medien'Welten, Bd. 9), Berlin 2008, S. 189–212, hier S. 189–191.

203 Vgl. Schwarz, Gefolgschaftskonzepte in digitalen Spielen mit historischen Settings, S. 343 f.

giespiele sind auf einer Karte angesiedelt, die meist keine realen Vorbilder hat. Es existiert ein rudimentäres (Wirtschafts-)System der Ressourcengewinnung als Mittel des Basenaufbaus und der Herstellung einer schlagkräftigen Armee. Das Ziel der Dominanz über die Spielwelt kann meist nur militärisch erreicht werden. Bekanntestes Beispiel sind die Spiele der *Age of Empires*-Reihe. Gefechtssimulationen wie etwa *Company of Heroes* (2006) spielen auf Karten, die vergleichsweise kleine Landstriche darstellen und die direkten Kampfhandlungen zwischen verschiedenen Parteien stehen im Vordergrund. Dargestellt wird kein Krieg als Ganzes, sondern eine Reihe einzelner Gefechte. Ein wirtschaftliches System bleibt, wenn es überhaupt vorkommt, lediglich im Hintergrund.

Zentrales Definitionsmerkmal der Aufbauspiele ist, dass ihr primäres spielmechanisches Element im kreativen Aufbau eines meist zivilen Gemeinwesens zu finden ist.²⁰⁴ Im Vordergrund stehen konfigurationskritisches Taktieren und gezielte Planung im Kontext der Etablierung, Erweiterung, Verwaltung einer immer komplexer werdenden Struktur, meist einer Siedlung oder Stadt, deren Wachstum den Spielenden auch visuell vor Augen geführt wird. Daraus resultiert, dass die Geschwindigkeit der ablaufenden Mechaniken oft sehr gering, ihre Komplexität jedoch sehr hoch ist. Ziel der Spiele ist es, die etablierte Struktur eines Staates oder einer Gemeinde durch Bau und Verwaltung über einen Zeitraum funktionsfähig zu halten und teilweise vorgegebene Spielziele zu erreichen.²⁰⁵ Das Spielsystem ist grundsätzlich emergent, was bedeutet, dass sich das Spielgeschehen aus einer verhältnismäßig kleinen Anzahl an Regeln entwickelt, aber trotzdem zu komplexen, vielfältigen Abläufen und Ergebnissen führt.²⁰⁶ Die gewählte Perspektive entspricht meist der Vogelperspektive.²⁰⁷ Im Unterschied zu Strategiespielen sind Gegenspieler, sofern sie überhaupt existieren, für das Spielsystem nicht notwendig, weshalb der militärische Aspekt und das Ziel der Dominanz eindeutig in den Hintergrund rücken.²⁰⁸ Der kreative und freie Aufbau eines Gemeinwesens ist nicht nur ein Element – im Vergleich

204 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 574.

205 Vgl. ebd.

206 Vgl. Simon Egenfeldt-Nielsen/Jonas Heide Smith/Susana Pajares Tosca: Understanding video games. The essential introduction, 4. Aufl., New York, NY/London 2020, S. 150; Heinze, Mittelalter-Computer-Spiele, S. 117; Jesper Juul: The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression, in: Frans Mäyrä (Hrsg.): Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere 2002, S. 323–329, hier S. 324.

207 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 88.

208 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 574.

etwa zu Aufbaustrategiespielen –, sondern das eigentliche Spielziel, so etwa in den Spielen der *Anno*-Reihe.²⁰⁹

Politik- und Wirtschaftssimulationen definieren sich dadurch, dass ihr primäres spielmechanisches Element in der Simulation komplexer Steuerungsprozesse von Ressourcen, Wirtschaften und größerer Personengruppen liegt, die die Spielenden orchestrieren.²¹⁰ Hierzu gehören spielmechanische Elemente wie der Handel sowie die Produktion von Waren und Dienstleistungen. Im Vordergrund stehen konfigurationskritisches Taktieren und gezielte Planung im Kontext des wirtschaftlichen oder politischen Managements. Daraus resultiert, dass die Geschwindigkeit der ablaufenden Mechaniken sehr gering, ihre Komplexität jedoch sehr hoch ist. Spielziel ist das Management immer komplexerer Strukturen mit dem Ziel, im Spiel zu bleiben oder sich gegenüber Gegenspielern, soweit sie vorhanden sind, zu behaupten. Das Spielsystem ist grundsätzlich emergent. Obgleich auch Managementspiele kompetitiv angelegt sein können und das Spielziel wie beim Strategiespiel in der Dominanz der Spielwelt liegen kann, wird diese Dominanz in der Regel nicht über militärische, sondern über wirtschaftliche oder politische Wege erreicht.²¹¹ Im Unterschied zum Aufbauspiel ist der Aufbau nicht das Ziel des Spiels, sondern, sofern überhaupt vorhanden, lediglich ein Mittel oder eine Möglichkeit, das eigentliche Spielziel – so lange wie möglich im Spiel zu bleiben etwa durch Überleben, Wahlsieg oder wirtschaftliche Expansion – zu erreichen.²¹² Differenzierungsmöglichkeiten ergeben sich vor allem im Hinblick auf die zeitliche Komponente (rundenbasiert oder in Echtzeit) und den inhaltlichen Fokus (wirtschaftliche oder politische Aspekte). Populäre Vertreter dieses Genres sind die *Die Fugger*-, *Die Gilde*- oder *Der Patrizier*-Reihe.

Zentrales Definitionsmerkmal der Gruppenmanagementspiele ist die Steuerung einer überschaubaren Gruppe individueller Spielfiguren.²¹³ Alle Spielfiguren unterscheiden sich in ihrer (Audio-)Visualisierung, ihren Fähigkeiten und ihren spielmechanischen Vor- und Nachteilen, wobei die Gewichtung der einzelnen Parameter je nach Beispiel unterschiedlich ausgestaltet sein kann. Hierdurch sind die Spielfiguren zugleich als Individuen

209 Vgl. ebd.

210 Vgl. Heinze, Mittelalter-Computer-Spiele, S. 115; Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 575.

211 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 575.

212 Vgl. ebd.

213 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 45.

erkennbar.²¹⁴ Der eindeutige Fokus auf Einzelfiguren bedeutet weiterhin, dass es keine Kompensationsmöglichkeit für tote Figuren gibt, das Überleben der gesteuerten Gruppe steht spielmechanisch demnach im Zentrum.²¹⁵ Ziel des Spiels ist es, die gesteuerte Gruppe in einer progressiven Spielstruktur durch vorgegebene Level und eine mehr oder minder vordergründige Narration zu manövrieren. Je nach Unterkategorie des Genres stehen hierbei konfigurations- oder zeitkritische Aspekte im Vordergrund. Meist jedoch wird innerhalb einer asymmetrischen Verteilung von Personen und Ressourcen zuungunsten der Spielenden vorgegangen, was heimliche Aktionen nahelegt. Zentrales Element ist weiterhin das kreative Lösen von Aufgaben und die Auswahl aus verschiedenen Optionen des Vorgehens innerhalb der Level. Ein Management-System etwa einzelner Figuren oder einer Basis ist je nach Einzelfallbeispiel mehr oder weniger ausgeprägt.²¹⁶ Das Spielgeschehen wird in der Regel aus der Vogelperspektive oder als eine Theaterperspektive präsentiert, in der die Spielenden »seitlich auf die Szenerie blicken [...]«. ²¹⁷ Die relevanten Unterschiede zum Strategiespiel und zum Shooter bestehen darin, dass eine klar definierte Gruppe und keine Armeen oder Einzelpersonen gesteuert wird.²¹⁸ Unterschiede finden sich vor allem in der zeitlichen Komponente als rundenbasiertes Spiel oder als Spiel in Echtzeit. Beispiele für Gruppenmanagementspiele sind *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* (2016) und *Through the Darkest of Times* (2020).

Im Vordergrund von Adventures und Rollenspielen steht das Erleben einer interaktiven Geschichte, auf deren Weiterführung alle Handlungsoptionen des Spiels ausgerichtet sind.²¹⁹ Das Spielziel besteht im Durchleben dieser Geschichte. Ausgefeiltes Storytelling und Narration bilden daher die Hauptmerkmale dieses Genres.²²⁰ Rein spielmechanisch ist das Genre sehr weitläufig und umfasst Elemente wie Rätsel, Action- und Kampf-Sequenzen, Dialoge, Entscheidungen, Entdecken oder Erkunden, die je nach Untergenre und Einzelfall miteinander verschränkt und unterschiedlich ausformuliert sein können.²²¹ Daraus resultiert, dass auch Geschwindigkeit und Kom-

214 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 575.

215 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 45.

216 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 575.

217 Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 90.

218 Vgl. ebd., S. 45.

219 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 576.

220 Vgl. Klimmt, Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation?, S. 491; Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 576.

221 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 577.

plexität der Mechaniken je nach Einzelfall unterschiedlich gewichtet sind.²²² Im Gegensatz zum Shooter sind die Handlungsoptionen des Kämpfens und Schießens, wenn sie etwa bei Adventure oder Rollenspiel überhaupt vorgesehen sind, allenfalls eine Möglichkeit der Interaktion, nie jedoch ihr primäres oder ausschließliches Element.²²³

Die Unterschiede zwischen Adventure und Rollenspiel liegen in den ungleich stark ausgeprägten Möglichkeiten der Charakterentwicklung der Spielfigur und der Offenheit der erzählten Geschichte.²²⁴ Weiterhin lässt sich das Genre nach dem Anteil der Action- und Kampf-Sequenzen und damit der Relevanz zeitkritischer Elemente unterteilen, die im Verlauf der Geschichte auftreten. Ist dieser Anteil im Vergleich zu anderen Handlungsoption wie Rätseln oder Dialogen dominant, kann von einem Action-Adventure oder Action-Rollenspiel gesprochen werden. Sind Rätsel und Denkaufgaben die dominanten spielmechanischen Elemente, liegt ein Rätsel-Adventure vor. Die meisten Spiele des Genres wählen die Third-Person-, die die Kamera hinter der Schulter der Spielfigur positioniert, oder die First-Person-Perspektive, bei der die Spielenden durch die Augen der Spielfigur blicken. Beide vermitteln den Eindruck, einem »unmittelbar am Geschehen teilzuhaben und zusammen mit der Spielfigur die Geschichte zu erleben.«²²⁵ Prominente Vertreter der Action-Adventure sind die populären Spiele der *Assassin's Creed*-Reihe, während *Kingdom Come: Deliverance* (2018) als ein Rollenspiel zu klassifizieren ist.

Fahrzeugspele zeichnen sich in der Kontrolle über ein meist militärisches Vehikel als zentrale Spielmechanik aus.²²⁶ Das präzise und schnelle Auslösen von Kommandos im Zusammenhang mit der technischen Ausstattung des jeweiligen Fahrzeuges und die Fähigkeit der zeitkritischen Reaktion stehen im Vordergrund.²²⁷ Das Verhältnis von Geschwindigkeit und Komplexität der ablaufenden Mechaniken ist abhängig vom Aufbau des Spiels, ob es etwa simulativen Anspruch hat oder leicht und schnell durchschaubar sein soll. Der relevante Unterschied zum Shooter besteht darin, dass nicht Menschen, sondern Fahrzeuge und ihre technische Ausstattung im Fokus des

222 Vgl. Heinze, *Mittelalter-Computer-Spiele*, S. 114 f.

223 Vgl. Schwarz, *Geschichte im digitalen Spiel*, S. 577.

224 Vgl. Heinze, *Mittelalter-Computer-Spiele*, S. 115; Schwarz, *Geschichte im digitalen Spiel*, S. 576.

225 Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 90.

226 Vgl. Bender, *Virtuelles Erinnern*, S. 28 f.; Schwarz, *Geschichte im digitalen Spiel*, S. 575.

227 Vgl. Bender, *Virtuelles Erinnern*, S. 39 f.

Genres stehen.²²⁸ Unterschiede ergeben sich daraus, ob der Fokus auf einem Single- oder Multiplayer-Modus liegt, dem Simulationsanspruch und im Hinblick auf Zugänglichkeit.

Fahrzeugsimulationen lassen sich unterteilen in Fahrzeugsimulationen, Fahrzeug-Shooter und Fahrzeug-Managementspiele. Fahrzeugsimulationen umfassen solche Spiele, die versuchen Fahrzeuge, ihre technische Beschaffenheit, Funktionsweise und Steuerung möglichst realistisch und detailgetreu spielerisch umzusetzen.²²⁹ Fahrzeugsimulationen können sehr komplex gestaltet sein und bedürfen teilweise einer intensiven Auseinandersetzung, um ihre Spielmechanik zu beherrschen. Ein Beispiel hierfür ist die im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Flugsimulation *IL-2 Sturmovik* (2001). Fahrzeug-Shooter wiederum fokussieren sich wie Shooter auf das Kämpfen und Schießen, aber mit militärischen Fahrzeugen. Bei der Nutzung steht überwiegend ein kompetitives Spielen im Online-Multiplayer im Zentrum. Im Vergleich zu Fahrzeugsimulationen ist die Steuerung stark vereinfacht, sodass die Spiele wesentlich zugänglicher sind. Populäre Titel mit einem Fokus auf den Multiplayer-Modus sind *World of Tanks* (2010) und *War Thunder* (2012). Die Grundprinzipien von Gruppenmanagementspielen lassen sich auf Fahrzeug-Managementspiele übertragen. Es geht um die Steuerung einer überschaubaren Gruppe individueller Spielfiguren als Besatzung eines Fahrzeugs. Die Spielenden agieren als Lenker einer Crew etwa eines Bombenflugzeugs und teilen den einzelnen Mitgliedern Aufgaben im Flugzeug zu. Solche Spiele heben die Rolle menschlicher Akteure hervor, selbst wenn letztendlich die Steuerung eines Fahrzeugs immer noch den Kern bildet, wie es etwa bei *Bomber Crew* (2017) der Fall ist.

Digitale Spiele bieten demnach vielfältige Möglichkeiten, Geschichte zu präsentieren und damit zugleich potenziell mindestens ebenso viele Ausprägungen der individuellen Rezeption und Aneignung durch die Spielenden, die die virtuell präsentierte Geschichte konsumieren. Das leitet über zum Forschungsstand, den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler bislang bezüglich der Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen erarbeitet haben. Was lässt sich aufgrund der Vorarbeiten über die Wirkung der Geschichte in digitalen Spielen bereits aussagen?

²²⁸ Vgl. ebd., S. 28 f.

²²⁹ Vgl. Schröder, Digitale Spiele als Quellen, S. 845.

3 Quellenmaterial und Methode

3.1 Forschungsstand

Auch wenn sich die wissenschaftliche Forschung durch Befragungsstudien, sozialwissenschaftliche Experimente oder Längsschnittuntersuchungen seit etwa 50 Jahren mit der Wirkung von digitalen Spielen beschäftigt, sind viele Fragen weiterhin ungeklärt.¹ Das liegt nicht zuletzt daran, dass das Medium sich rasant entwickelt etwa im technischen Bereich der Virtual Reality oder den Nutzungsmöglichkeiten und -kontexten von neuen Spielplattformen wie Smartphones. Das Verhältnis von Ursache und Wirkung zwischen digitalen Spielen und etwa Sozialverhalten, physischer und psychischer Gesundheit, Fragen zum Reiz des Mediums oder zur ästhetischen Wirkung sind selten eindeutig.² Forschungsergebnisse verweisen meistens eher auf mögliche als erwiesene Zusammenhänge.³ Am stärksten erforscht sind Fragen zur Beziehung digitaler Spiele zu Gewalt,⁴ Abhängigkeit⁵ sowie zum möglichen Einsatz als Lernmedium.⁶ Die lange Zeitspanne dieser wissenschaftlichen Beschäftigung vielfältiger Disziplinen wie der Psychologie, Soziologie, Erziehungswissenschaften, Geschlechterforschung, Medizin oder Medienwissenschaften hat zu einer gewaltigen, kaum zu überblicken-

1 Vgl. Sven Jöckel: *Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung*, Wiesbaden 2017, S. 77.

2 Vgl. ebd., S. 78f.

3 Vgl. ebd.

4 Vgl. Shuai Chen/Bo Mao/Yanling Liu: The effect of justified video game violence on aggressive behavior and moderated immersion. An experimental approach, in: *Aggressive Behavior*, Bd. 49, Nr. 1, 2023, S. 68–75, hier S. 68f.; Jöckel, *Computerspiele*, S. 97.

5 Vgl. Daniel Alanko: The Health Effects of Video Games in Children and Adolescents, in: *Pediatrics in Review*, Bd. 44, Nr. 1, 2023, S. 23–32; Jöckel, *Computerspiele*, S. 102.

6 Vgl. Benoit Bediou/Melissa A. Rodgers/Elizabeth Tipton/Richard E. Mayer/C. Shawn Green/Daphne Bavelier: Effects of Action Video Game Play on Cognitive Skills: A Meta-Analysis, in: *Technology, Mind, and Behavior*, Bd. 4, Nr. 1, 2023, S. 1–21, hier S. 1–3; Jöckel, *Computerspiele*, S. 107.

den Sammlung von sich oft widersprechenden Studien, mehrdimensionalen Analysemodellen und Theorien geführt und dutzende eigener Forschungsfeldern hervorgebracht.⁷ Die Erforschung der Wirkung und Rezeption aus einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive ist hingegen noch überschaubar.

Der Rezeption und persönlichen Aneignung der in digitalen Spielen inszenierten Geschichte haben sich bisher nur wenige Studien angenommen, die überwiegend aus dem angloamerikanischen Raum stammen.⁸ Die bisherige Forschung aus den Bereichen der Geschichtswissenschaft und Geschichtsdidaktik, ihre Ansätze und Kernthesen werden im Folgenden vorgestellt, um die eigene Arbeit in die Forschungslandschaft einzuordnen und zu spezifizieren, welche Forschungslücke genau geschlossen werden soll. Es lassen sich drei Forschungsschwerpunkte ausmachen: Zum einen Studi-

7 Für einen ersten Überblick vgl. Mario Donick: *Let's Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können*, Wiesbaden/Heidelberg 2020; Kathrin Fahlenbach/Felix Schröter: *Game Studies und Rezeptionsästhetik*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 165–208; Fritz, *Wie Computerspieler ins Spiel kommen*; Johannes Fromme: *Game Studies und Medienpädagogik*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 279–315; Douglas A. Gentile: *The Multiple Dimensions of Video Game Effects*, in: *Child Development Perspectives*, Bd. 5, Nr. 2, 2011, S. 75–81; Jöckel, *Computerspiele*, S. 77–116; Leonard Reinecke/Sina A. Klein: *Game Studies und Medienpsychologie*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 210–251; Jeffrey Wimmer/Jan-Hinrik Schmidt: *Game Studies und Mediensoziologie*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 252–278; Wolling/Quandt/Wimmer, *Warum Computerspieler mit dem Computer spielen*.

8 Vgl. Jörg Friedrich/Carl Heinze/Daniel Milch: *Digitale Spiele*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 261–281, hier S. 270; Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin 2019, S. 95; Eugen Pfister/Tobias Winnerling: *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*, Glückstadt 2020, S. 66; Eugen Pfister/Tobias Winnerling: *Digitale Spiele*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 10.01.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020 (Stand: 24.11.2024); Angela Schwarz: *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 398–447, hier S. 415; Béatrice Ziegler: *Geschichte als sozialer Fluchttort*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 485–496, hier S. 490f.

en, die die Wirkung digitaler Spiele auf das Geschichtsbewusstsein und das historische Lernen untersuchen, besonders in Form von Transfereffekten; zum anderen Arbeiten, die ermitteln, wie hoch Spielende das Potential digitaler Spiele zur Vermittlung von Geschichte einschätzen; und schließlich Forschung, die die Zuschreibungen von ›Authentizität‹ analysieren, um Rückschlüsse über die dahinter stehenden Auffassungen von Geschichte zu ziehen. Die Vorstellung der Arbeiten erfolgt innerhalb dieser drei Forschungsschwerpunkte chronologisch anhand des Veröffentlichungsdatums der jeweiligen Studie, da viele Arbeiten auf die Ergebnisse und Vorgehensweise vorangegangener Forschung aufbauen. Im Anschluss werden größere Tendenzen der Forschung und bestehende Forschungslücken aufgezeigt.

Eine der ersten empirischen Studien zur Wirkung digitaler Spiele auf das historische Lernen ist von Kurt Squire.⁹ Zwar fokussierte sich seine Dissertation von 2004 nicht ausschließlich auf die Wahrnehmung von Geschichte durch Spielende, doch bildet sie die Grundlage für viele spätere Studien. Er untersuchte Nutzungsmöglichkeiten des Mediums im Unterricht anhand einer qualitativen Studie mit drei Gruppen von US-Schülerinnen und -Schülern, die das Spiel *Sid Meier's Civilization III* (2001) spielten.¹⁰ Er kam zu dem Befund, dass die Teilnehmenden durch das Spiel in den Bereichen Geografie, Geschichte und Politik lernen konnten.¹¹ Der didaktische Wert von digitalen Spielen liege aber nicht im isolierten Konsum, sondern in einer schulischen Einbettung.¹² Squire baute auf diese Ergebnisse mit ähnlichen qualitativen Studien auf. Die individuellen Spielerlebnisse mit *Sid Meier's Civilization III* dienten ihm zufolge als Auslöser für weitere Beschäftigungen mit Geschichte in anderen Formen der Wissensvermittlung.¹³

John Lee und Jeffrey Probert knüpften 2010 an Squire an und erforschten, wie sich digitale Spiele im Geschichtsunterricht auf Lernprozesse aus-

9 Vgl. Kurt D. Squire: *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III*. Dissertation, Bloomington, IN 2004.

10 Vgl. ebd., S. 18 f.

11 Vgl. ebd., S. 4.

12 Vgl. ebd., S. 241.

13 Vgl. Kurt D. Squire/Sasha Barab: *Replaying History. Engaging Urban Underserved Students in Learning World History Through Computer Simulation Games*, in: Yasmin B. Kafai/William A. Sandoval/Noel Enyedy/Althea Scott Nixon/Francisco Herrera (Hrsg.): *International Conference of the Learning Sciences 2004. Embracing Diversity in the Learning Sciences*, Santa Monica, CA 2004, S. 505–512, hier S. 512; Kurt D. Squire/Ben DeVane/Shree Durga: *Designing Centers of Expertise for Academic Learning Through Video Games*, in: *Theory Into Practice*, Bd. 47, Nr. 3, 2008, S. 240–251, hier S. 249.

wirken.¹⁴ In neun Geschichtsunterrichtseinheiten an einer weiterführenden Schule in den USA ließen sie zwölf Schülerinnen und Schüler zu Themen der US-amerikanischen Geschichte das Spiel *Sid Meier's Civilization III* spielen.¹⁵ Sie beobachteten die Klasse und führten leitfadengestützte Interviews.¹⁶ Sie kamen zu dem Ergebnis, dass Spielerlebnisse historische Phänomene veranschaulichen können,¹⁷ wobei eine Lehrkraft die Inhalte einordnen müssen.¹⁸ Die Autoren empfehlen, digitale Spiele in Kombination mit Vorträgen, Diskussionen und kritischen Analysen einzusetzen.¹⁹ Wie die Arbeit von Squire konzentrierte sich die Studie auf den Einsatz in Lernkontexten wie der Schule und weniger auf die anderweitige Rezeption etwa im privaten Rahmen.

Eine weitere Studie in der Tradition von Squire stammt von William R. Watson, Christopher Mong und Constance A. Harris. An einer Schule in den USA spielten Schülerinnen und Schüler im Rahmen einer Projektwoche zum Zweiter Weltkrieg drei Tage lang Spiele der *Making History*-Reihe. Mit Einzel-, Gruppeninterviews und Textaufgaben untersuchten die Forschenden, welchen Einfluss das Spiel auf das historische Lernen hatte.²⁰ Sie kamen zu dem Ergebnis, dass der Einsatz digitaler Spiele im Geschichtsunterricht Lernende stärker einbinde und ihr Interesse an Geschichte fördere.²¹

2016 veröffentlichten Íñigo Mugueta Moreno und Ane Manzano Andrés die Ergebnisse einer spanischen Studie, die sich ebenfalls an der Forschung von Squire orientierte.²² An einer Grundschule in Pamplona nutzten zwei Klassen mit insgesamt 48 Schülerinnen und Schülern das Spiel *Age of Em-*

14 John K. Lee/Jeffrey Probert: Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies, in: The Journal of Social Studies Research, Bd. 34, Nr. 1, 2010, S. 1–28.

15 Vgl. ebd., S. 1.

16 Vgl. ebd., S. 6 f.

17 Vgl. ebd., S. 23.

18 Vgl. ebd., S. 20.

19 Vgl. ebd., S. 24.

20 Vgl. William R. Watson/Christopher J. Mong/Constance A. Harris: A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history, in: Computers & Education, Bd. 56, Nr. 2, 2011, S. 466–474.

21 Vgl. Lisa Gilbert: »Assassin's Creed reminds us that history is human experience«. Students' senses of empathy while playing a narrative video game, in: Theory & Research in Social Education, Bd. 47, Nr. 1, 2019, S. 108–137, hier S. 112.

22 Vgl. Íñigo Mugueta Moreno/Ane Manzano Andrés: La historia moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: Age of Empires III, in: Juan Francisco Jiménez Alcázar/Íñigo Mugueta Moreno/Gerardo Fabián Rodríguez (Hrsg.): Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico (Colección Historia y Videojuegos, Bd. 2), Murcia 2016, S. 135–166.

pires III (2005) als Lernmedium im Geschichtsunterricht.²³ Die 15 Sitzungen bestanden aus Lerneinheiten zu den inszenierten historischen Themen, mehreren Spielsitzungen und Reflexionen mit Fragebögen und Gruppendiskussionen.²⁴ Mugueta Moreno und Manzano Andrés kamen zum Schluss, dass das Spiel bestimmte Aspekte veranschaulichen kann, es aber immer eine geschichtsdidaktische Einbettung Lehrmaterial braucht.²⁵ Die Studie fokussierte sich auf historisches Lernen und kam auf keine neuen Ergebnisse, sondern bestätigte die bisherige Forschung.

2019 legte Daniel Giere eine umfangreiche Dissertation zur Wirkung digitaler Spiele auf Geschichtsbewusstsein und historisches Lernen vor.²⁶ Im Fokus stand ein Experiment mit 58 Studierenden zu dem Spiel *Assassin's Creed III* (2012), das während der Amerikanischen Revolution spielt. Die Teilnehmenden wurden in zwei Gruppen aufgeteilt: einer Treatment-Gruppe, die eine Szene zur Boston Tea Party spielte, und einer Kontrollgruppe, die die Szene nicht spielte. Der Spielprozess wurde durch Fragebögen, Aufgaben und Interviews begleitet. Mit einem Mixed Methods-Ansatz wurden mögliche Transfereffekte untersucht. Nach Giere fanden diese statt, wenn kein Vorwissen vorhanden war und die Inszenierung als realistisch eingeschätzt wurde.²⁷ Teilnehmende mit größerem historischem Vorwissen reagierten hingegen kritischer auf die Darstellung.²⁸ Giere betonte selbst, dass die Stichprobe zu homogen sei und die Betrachtung eines einzigen Titels nicht ausreiche, um weiterreichende Aussage zur Rezeption jenseits des Transfers historischen Wissens zu machen.²⁹ Daher sprach sich Giere für weiterführende Studien mit vielfältigeren Stichproben und einem breiteren Blick auf unterschiedliche Genres und Inszenierungsformen aus.³⁰

Serdar Erdem und Akif Pamuk führten 2020 ein Experiment durch, um zu untersuchen, ob *Sid Meier's Civilization VI* (2016) geschichtsdidaktische

23 Vgl. ebd., S. 137.

24 Vgl. ebd., S. 139.

25 Vgl. ebd., S. 158 f.

26 Vgl. Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt am Main 2019.

27 Vgl. ebd., S. 364.

28 Vgl. ebd., S. 380.

29 Vgl. ebd., S. 382 f.

30 Vgl. ebd.

Kompetenzen fördern.³¹ Sie beobachteten 20 Teilnehmende im Alter von 14 bis 19 Jahren mit unterschiedlichem Spielverhalten, während des Spielens und werteten anschließend Fragebögen sowie Einzel- und Gruppeninterviews aus.³² Die Fragebögen zielten nur auf Spielmechaniken ab und nicht auf repräsentierten historische Wissensbestände. Nach Erdem und Pamuk eignet sich das Spiel, um chronologische Zusammenhänge³³ und Fakten zu vermitteln.³⁴ Zudem argumentieren sie, dass Spielende könnten Denk- und Gefühlswelten vergangener Zeiten nachempfinden, da sie selbst als historische Akteure agieren.³⁵ Allerdings schwingt in der Interpretation mit, dass das Spiel reale historische Situationen rekonstruiere – ohne die medienspezifischen Produktionsbedingungen zu berücksichtigen. Zudem fehlen eine Kontrollgruppe und eine Überprüfung des Vorwissens, was die Aussagekraft zur Wissensvermittlung einschränkt. Zwar wollte die Studie das geschichts-didaktische Potential bewerten, konzentrierte sich aber eher auf die Wahrnehmung von Spielmechaniken als von historischen Inhalten.

Neben Daniel Gieres Arbeit ist die Dissertation von Sian Beavers von 2020 die bisher einzige weitere größere empirische Studie zur Wirkung digitaler Historienspielen auf das historische Lernen.³⁶ Beavers führte eine Online-Umfrage sowie eine ethnografische Studie zu Wissenstransfers zur Antike im Mittelmeerraum im Zusammenhang mit digitalen Spielen durch.³⁷ Sie analysierte, was und wie Personen mit digitalen Historienspielen zum Thema Geschichte lernen.³⁸ In der Online-Umfrage teilten 621 Personen aus 30 Ländern ihre Eindrücke zur Nutzung von Historienfilmen, -serien und -spielen als Lernmedien.³⁹ 341 davon spielten selbst digitale Spiele.⁴⁰ Die Stichprobe war in Bezug auf Geschlecht, Alter und Nutzungsverhalten äußerst heterogen.⁴¹ Für die ethnografische Studie arbeitete Beavers mit Tagebüchern, In-

31 Vgl. Serdar Erdem/Akif Pamuk: Historical Strategy Games and Historical Thinking Skills: An Action Research on Civilization VI, in: International Online Journal of Educational Sciences, Bd. 12, Nr. 5, 2020, S. 144–163.

32 Vgl. ebd., S. 147 f.

33 Vgl. ebd., S. 150.

34 Vgl. ebd., S. 153.

35 Vgl. ebd., S. 152 f.

36 Vgl. Sian M. Beavers: The Informal Learning of History with Digital Games. Dissertation, Milton Keynes 2020.

37 Vgl. ebd., S. III.

38 Vgl. ebd., S. 7.

39 Vgl. ebd., S. 12.

40 Vgl. ebd., S. 134.

41 Vgl. ebd., S. 72.

terviews und Online-Beobachtungen von 22 männlichen⁴² Teilnehmenden zu Strategiespielen zur Antike im Mittelmeerraum.⁴³ Sie teilte diese in zwei Gruppen ein: ›Consumers‹, die sich auch in anderen Medien mit den Spielen befassten wie Let's Plays oder Online-Foren,⁴⁴ und ›Producers‹,⁴⁵ die selbst Inhalte wie Let's Plays oder Mods erstellten.⁴⁶

Laut Beavers begriffen sich Spielende als Akteure der virtuell inszenierten Geschichte und ihre Spielerlebnisse als eine Form des Reenactments.⁴⁷ Dies förderte die Fähigkeit, sich in vergangene Perspektiven hineinzusetzen.⁴⁸ Besonders authentisch wirke die Darstellung, wenn sie starke Emotionen wie Mitleid, Furcht, Ekel oder Wut auslöst.⁴⁹ Gleichzeitig beobachtete Beavers ein verbreitetes Misstrauen gegenüber dem Medium,⁵⁰ da digitale Spiele primär als Unterhaltungsform wahrgenommen und andere Quellen zur Verifikation herangezogen wurden.⁵¹ Beavers schrieb dem Medium trotzdem einen großen Einfluss auf das historische Lernen zu.⁵² Dieser erfolgte nicht durch die Spiele selbst, sondern durch begleitende Aktivitäten wie Recherche, Modding oder Austausch mit anderen.⁵³ Hier liege das Potential als Lernmedium: nicht als isoliertes Medium,⁵⁴ sondern als Auslöser für die Beschäftigung mit Geschichte im Medienverbund.⁵⁵ Beavers betonte gleichzeitig die Grenzen ihrer Studie wie das Fehlen nichtmännlicher Spielender oder die Beschränkung auf Strategiespiele.⁵⁶

Neben dieser Forschung, die sich auf die Transferprozesse digitaler Spiele konzentrierte, gab es eine Reihe von Studien, die hauptsächlich das durch Spielende zugeschriebene Potential des Mediums für die Geschichtsvermittlung untersuchten. Die erste Studie mit diesem Schwerpunkt stammt von Rainer Pöppinghege. In der ersten Rezeptionsstudie im deutschsprachigen

42 Vgl. ebd., S. 91.

43 Vgl. ebd., S. 77.

44 Vgl. ebd., S. 93.

45 Ebd., S. 90.

46 Vgl. ebd., S. 100.

47 Vgl. ebd., S. 273 f.

48 Vgl. ebd.

49 Vgl. ebd., S. 274 f.

50 Vgl. ebd., S. 275 f.

51 Vgl. ebd.

52 Vgl. ebd., S. 284 f.

53 Vgl. ebd.

54 Vgl. ebd., S. 271 f.

55 Vgl. ebd., S. 285.

56 Vgl. ebd., S. 291.

Raum wertete der Historiker Rainer Pöppinghege 2011 Beiträge in englischsprachigen Internetforen zu der *Total War*-Reihe und *Company of Heroes* (2006) aus.⁵⁷ Er untersuchte, welche Inhalte die Beiträge als Geschichte wahrnahmen und wie realistisch sie Geschichtsdarstellung einschätzten.⁵⁸ Pöppingheges zentrale These war, dass digitale Spiele Vorstellungen von Geschichte als eine militärische Ereignis- und Faktengeschichte eher verstärken als aufbrechen – wobei unklar ist, wie viele Beiträge er genau ausgewertet hat.⁵⁹ Trotzdem sprachen die Nutzenden dem Medium kein größeres Bildungspotential zu, da diese Geschichte nur ausschnitthaft und zu selektiv wiedergäben.⁶⁰ Digitale Spiele würden vorrangig als Unterhaltungsmedien verstanden werden. Die Studie ist in mehrfacher Hinsicht zu kritisieren: Pöppinghege reflektierte zwar, dass unklar bleibt, wer genau sich hinter den Beiträgen verbirgt, ging aber ohne genauere Erklärung von überwiegend männlichen Personen mit akademischen Hintergrund aus Westeuropa und den USA aus.⁶¹ Der soziodemografische Hintergrund blieb ebenso unklar wie die Aussagekraft der Beiträge in Bezug auf Repräsentativität und die Einordnung der Foren.

Im Gegensatz zu Pöppingheges Annahme zeigen quantitative Studien und Marktanalysen wie die des Verbands der deutschen Games-Branche,⁶² dass das Bild des durchschnittlichen Spielenden als weißen, männlichen Akademiker überholt ist, sowohl international als auch in Deutschland.⁶³ So

57 Vgl. Rainer Pöppinghege: Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 62, 2011, S. 459–468, hier S. 461.

58 Vgl. ebd., S. 459 f.

59 Vgl. ebd., S. 467.

60 Vgl. ebd.

61 Vgl. ebd., S. 460.

62 Vgl. Infografik Deutscher Games-Markt 2021, in: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., Rubrik: Marktdaten, 11.11.2021, URL: <https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021/> (Stand: 10.05.2024).

63 Vgl. Lisa A. Kort-Butler: Gamers on Gaming. A Research Note Comparing Behaviors and Beliefs of Gamers, Video Game Players, and Non-Players, in: *Sociol Inq*, Bd. 91, Nr. 4, 2021, S. 962–982, hier S. 970 f.; Rachel Kowert/Johannes Breuer/Thorsten Quandt: Women are from FarmVille, Men are from ViceCity. The cycle of exclusion and sexism in video game content and culture, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): *New perspectives on the social aspects of digital gaming. Multiplayer 2* (Routledge advances in game studies, Bd. 8), New York, NY 2017, S. 136–150, hier S. 136; Dmitri Williams/Nick Yee/Scott E. Caplan: Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile, in: *Journal of Computer-Mediated Communication*, Bd. 13, Nr. 4, 2008, S. 993–1018, S. 1002 f.

sind Daten des Verbands der deutschen Games-Branche von 2023 48 % der deutschen Spielenden weiblich; ferner spielen 58 % der sechs- bis 69-Jährigen digitale Spiele – diese wirken also offenkundig weit über akademische Kreise hinaus.⁶⁴ Dieser Trend hat sich mit der zunehmenden Verbreitung von einfach zugänglichen Spielen für Smartphones seit dem Ende der 2000er-Jahre nur verstärkt.⁶⁵

2011 erschien ein Aufsatz von Stephanie Fisher,⁶⁶ die zwei Gruppeninterviews mit vier kanadischen Schülern geführt hatte.⁶⁷ Die Befragten äußerten sich zu ihrer Wahrnehmung von Lernprozessen zum Zweiten Weltkrieg durch Shooter.⁶⁸ Nach Fisher wecken die Spiele Interesse am Thema und regen eine weitere Recherche über andere Medien an.⁶⁹ Zugleich strukturieren sie die Erwartungshaltung an die Darstellung im Medium.⁷⁰ Im Falle des Zweiten Weltkriegs sei dies ein Fokus auf Militärgeschichte aus der Perspektive einzelner Soldaten.⁷¹ Weiterhin hinterfragten die Jugendlichen wiederholt die Art der Darstellung kritisch.⁷² Beispielsweise reflektierten sie laut Fisher, dass die Inszenierung unter den Bedingungen eines Unterhaltungsmediums und aus der Perspektive der US-amerikanischen Entwicklerinnen und Entwickler entstanden ist.⁷³ Die Arbeit ist eine der ersten, die die über historisches Lernen hinaus Aspekte der Rezeption thematisieren, selbst wenn die Stichprobe äußerst überschaubar war.

Der Historiker Julian Köck veröffentlichte 2012 eine deutschsprachige Fragebogenstudie zur Rezeption von Geschichtsbildern in Shootern zum Zweiten Weltkrieg.⁷⁴ Befragt wurden mit 207 Nutzenden von Foren zu ih-

64 Vgl. Spielerinnen und Spieler in Deutschland, in: game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., Rubrik: Marktdaten, 03.04.2023, URL: <https://www.game.de/marktdaten/spielerinnen-und-spieler-in-deutschland/> (Stand: 10.06.2024).

65 Vgl. Frans Mäyrä/Kati Alha: Mobile Gaming, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): *The Video Game Debate 2. Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, Milton 2021, S. 107–120, hier S. 111 f.

66 Vgl. Stephanie Fisher: *Playing with World War II: A Small-Scale Study of Learning in Video Games*, in: *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Bd. 5, Nr. 8, 2011, S. 71–89, hier S. 71.

67 Vgl. ebd., S. 75.

68 Vgl. ebd.

69 Vgl. ebd., S. 77 f.

70 Vgl. ebd., S. 78 f.

71 Vgl. ebd.

72 Vgl. ebd., S. 80 f.

73 Vgl. ebd.

74 Julian Köck: *Geschichtsbilder im Weltkriegsshoooter und ihre Rezeption beim Spieler**, in: *Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften*, Bd. 1, 2012, S. 1–22.

rer Wahrnehmung der Darstellung einzelner Aspekte etwa von Waffen oder Schlachtverläufen, ihrem Interesse am Zweiten Weltkrieg und zur Einschätzung des geschichtsdidaktischen Potentials des Mediums. Köck kam zu dem Ergebnis, dass die meisten Befragten eine kritische Haltung zu den Darstellungen einnahmen und digitale Spiele vorrangig als Unterhaltungsmedien verstanden.⁷⁵ Gleichzeitig war die virtuelle Darstellung aber nicht irrelevant und es gab einen Wunsch nach differenzierten Geschichtsbildern.⁷⁶ Aber auch bei dieser Studie ist unklar, wie aussagekräftig sie ist, da die Stichprobe zum größten Teil aus männlichen Akademikern bestand und sich auf ein Genre fokussierte – Weltkriegsshoooter.

Kevin O'Neill und Bill Feenstra untersuchten, wie Spielende das Potential digitaler Spiele zur Geschichtsvermittlung einschätzen.⁷⁷ Zwölf kanadische Studierende, im Alter von 18 bis 30 spielten unter Beobachtung ein Level aus *Medal of Honor: Frontline* (2002) und wurden anschließend zur Realitätsnähe befragt. Die Teilnehmenden – bestehend aus sieben Frauen und fünf Männern – unterschieden sich im Spielekonsum und der universitären Beschäftigung mit Geschichte. Die meisten verneinten, durch das Spiel etwas gelernt haben, wobei ein implizites historisches Lernen nicht ausgeschlossen werden könne.⁷⁸ Das Spiel habe nur selten eine weitere Auseinandersetzung mit Geschichte angeregt.⁷⁹ Der Großteil sah das Medium als wenig vertrauenswürdigen Unterhaltungsmedium. Es war keine Korrelation zwischen historischem Vorwissen und kritischer Haltung feststellbar. Die Autoren erklärten diese Haltung mit der Wahrnehmung des Spiels als Unterhaltungsmedium einer profitorientierten und jugendschutzregulierten Industrie.⁸⁰ O'Neill und Feenstra betonten aber, diese Ergebnisse vorsichtig zu betrachten, da nur ein Spiel aus einem Genre gespielt worden war und die Teilnehmenden eventuell – bewusst oder unbewusst – ihr Verhalten veränderten, wie es bei gruppenbasierten Beobachtungsstudien oft vorkommt.⁸¹

Mit einer Online-Umfrage von 41 Studierenden an der Universität Winchester, davon 21 Frauen und 20 Männer, analysierte Robert Houghton

75 Vgl. ebd., S. 10 f.

76 Vgl. ebd., S. 10.

77 Vgl. Kevin O'Neill/Bill Feenstra: »Honestly, I Would Stick with the Books«. Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge, in: *GameStudies*, Bd. 16, Nr. 2, 2016.

78 Vgl. ebd.

79 Vgl. ebd.

80 Vgl. ebd.

81 Vgl. ebd.

2016, wie die Teilnehmenden das geschichtsdidaktische Potential des Mediums bewerteten.⁸² Er kam zu vier Thesen: Erstens sahen die Befragten digitale Spiele neben Schule, Universität, Büchern, Fernsehen und Film als eine der wichtigsten Formen, um Interesse an historischen Themen zu wecken.⁸³ Dabei gab es Unterschiede in der Relevanz digitaler Spiele bei den einzelnen Befragten, wobei etwa ein Fünftel digitale Spiele als eines der wichtigsten Medien angab.⁸⁴ Zweitens schätzten die Teilnehmenden den Einfluss digitaler Spiele auf ihr Interesse und Wissen zu historischen Epochen umso stärker einschätzen, je geringer ihr Wissensstand sei.⁸⁵ Der Einfluss hänge drittens vom Genre ab. Strategie- und Rollenspielen hätten einen größeren Einfluss als Shooter,⁸⁶ da in ersteren eine tiefere Auseinandersetzung mit Spielmechaniken und -welt notwendig sei.⁸⁷ Houghton merkte selbst an, dass die Befunde keine Repräsentativität beanspruchen könnten.⁸⁸

Mit einer weiteren Umfragestudie von 2021 baute Houghton auf diese Ergebnisse auf.⁸⁹ Er befragte 172 Geschichtsstudierende der Universität Winchester, wie sie den Einfluss virtueller Geschichtsszenarien auf ihre Geschichtsbilder einschätzten.⁹⁰ Er untersuchte Zusammenhänge zwischen wahrgenommenem Einfluss, Genre und Geschlecht der Spielenden.⁹¹ Houghton kam zum Ergebnis, dass digitale Spiele in der Selbstwahrnehmung der Spielenden einen großen Einfluss auf ihr Interesse an und Verständnis von Geschichte haben.⁹² Spielerinnen gaben seltener an, dass das Medium Einfluss auf ihre Geschichtsbilder habe.⁹³ Houghton sah jedoch keinen kausalen Zusammenhang zwischen der Einschätzung und der Kate-

82 Vgl. Robert Houghton: *Where Did You Learn That? The Self-Perceived Educational Impact of Historical Computer Games on Undergraduates*, in: *gamevironments*, Nr. 5, 2016, S. 8–45.

83 Vgl. ebd., S. 24 f.

84 Vgl. ebd.

85 Vgl. ebd., S. 26.

86 Vgl. ebd., S. 15 f.

87 Vgl. ebd., S. 26 f.

88 Vgl. ebd., S. 32 f.

89 Vgl. Ders.: *History Games for Boys? Gender, Genre and the Self-Perceived Impact of Historical Games on Undergraduate Historians*, in: *gamevironments*, Nr. 14, 2021, S. 1–49.

90 Vgl. ebd., S. 4.

91 Vgl. ebd.

92 Vgl. ebd., S. 5.

93 Vgl. ebd., S. 4 f.

gorie Geschlecht.⁹⁴ Stattdessen seien die Spielzeit⁹⁵ und das Genre entscheidend. Die Genres, denen ein stärkerer Einfluss zugesprochen wird, würden eher von männlichen Teilnehmenden gespielt.⁹⁶ Weiterhin werden digitale Spiele eher als eine männliche Sphäre gedacht und daher könnten sich Spielerinnen weniger als Nutzende des Mediums verstehen und outen.⁹⁷

In ihrer 2019 veröffentlichten Interviewstudie untersuchte Lisa Gilbert, wie Schüler die Geschichtsinszenierungen der *Assassin's Creed*-Reihe einschätzten.⁹⁸ Sie befragte 14 US-amerikanische, männliche Schüler zwischen 14 und 18 Jahren.⁹⁹ Der Schwerpunkt lag auf der Rezeption in den Spielen vorkommender historischer Charaktere und Ereignisse und deren Vergleich mit Darstellungen aus dem eigenen Geschichtsunterricht.¹⁰⁰ Gilbert kam zu vier Ergebnissen: Erstens rezipierten die Teilnehmenden die digitalen Spiele als Möglichkeit, Geschichte direkt und emotional zu erleben, im Kontrast zu einem als trocken empfunden Unterricht.¹⁰¹ Trotz einer Einordnung als informationsarmes Unterhaltungsmedium¹⁰² besaßen die Befragten wenig kritische Distanz.¹⁰³ Zweitens erschienen historische Persönlichkeiten weniger abstrakt und dafür menschlicher,¹⁰⁴ besonders eine direkte soziale Interaktion in Alltagssituationen.¹⁰⁵ Drittens seien die Spielerlebnisse ein auslösender Moment gewesen für das Verständnis, dass die Vergangenheit multiperspektivisch erzählt werden kann,¹⁰⁶ weil die Perspektiven im Spiel oft von denen im Unterricht abgewichen wären.¹⁰⁷ Viertens rege das Medium an, über das eigene Weltbild zu reflektieren.¹⁰⁸ Bemerkenswert an der Studie ist, dass sie Rezeptionsformen virtuell inszenierter Geschichte jenseits von historischem Lernen in den Blick nahm und durch die Methode qualitativer Interviews den Teilnehmenden die

94 Vgl. ebd.

95 Vgl. ebd., S. 33.

96 Vgl. ebd., S. 4 f.

97 Vgl. ebd., S. 35.

98 Vgl. Gilbert, »Assassin's Creed reminds us that history is human experience«.

99 Vgl. ebd., S. 116.

100 Vgl. ebd., S. 117.

101 Vgl. ebd., S. 119 f.

102 Vgl. ebd., S. 128.

103 Vgl. ebd., S. 119 f.

104 Vgl. ebd., S. 121 f.

105 Vgl. ebd.

106 Vgl. ebd., S. 123.

107 Vgl. ebd., S. 123 f.

108 Vgl. ebd., S. 125 f.

Möglichkeit gab, eigene Sichtweisen einzubringen, auch wenn die Stichprobe äußerst homogen ausfiel.

2022 stellten Eve Stirling und Jamie Wood die Perspektive von Studierenden des Fachs Geschichte auf digitale Spiele als Lernmedium für Geschichte in den Mittelpunkt ihrer Forschung.¹⁰⁹ Die Autoren werteten eine Online-Umfrage mit 213 Teilnehmenden bei einer selbstauswählenden Stichprobe aus. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass die Teilnehmenden beim Spielen das Gefühl hätten, ein selbstbestimmter Akteur der Geschichte zu sein und im Medium eine personalisierte Form der Vergangenheit zu erleben.¹¹⁰ Entscheidend für den Eindruck der Geschichtsinszenierung sei eine fotorealistische und realitätsnahe Audiovisualisierung.¹¹¹ Außerdem schrieben die Teilnehmenden digitalen Spielen aufgrund der Interaktivität ein großes Lernpotenzial zu.¹¹² Sie gaben an, das Medium als Ausgangspunkt für weitere Recherchen zu den dargestellten historischen Themen zu nutzen, meist im Internet und besonders bei der Online-Enzyklopädie Wikipedia.¹¹³ Wie ein Großteil der bisherigen Studien nutzte diese eine relativ homogene Stichprobe.

Mehmet Şükrü Kuran and Ahmet Erdem Tozoğlu berichteten 2022 von ihren Erfahrungen als Leiter von Kursen grundständiger Studiengänge, in denen sie neben Vorlesungen und Diskussionen unter anderem die Spiel-titel *Crusader Kings II* (2012), *Crusader Kings III* (2020), *Hearts of Iron IV* (2016), *Europa Universalis IV* (2013) und der *Sid Meier's Civilization*- und *Total War*-Reihe einsetzten.¹¹⁴ Ziel der Kurse war es, den Einsatz digitaler Spieler bei der Vermittlung mittelalterlicher Geschichte zu erproben.¹¹⁵ Die Studierenden sollten ihre Spielerfahrungen und Lernprozesse in Essays und Blogposts reflektieren.¹¹⁶ Die Kurse richteten sich an Studierende, die nicht

109 Vgl. Eve Stirling/Jamie Wood: Learning About the Past Through Digital Play. History Students and Video Games, in: Robert Houghton (Hrsg.): Teaching the Middle Ages through Modern Games. Using, modding and creating games for education and impact (Video games and the Humanities, Bd. 11), Berlin/Boston, MA 2022, S. 29–43.

110 Vgl. ebd., S. 33 f.

111 Vgl. ebd., S. 34 f.

112 Vgl. ebd., S. 37.

113 Vgl. ebd., S. 38.

114 Vgl. Ahmet Erdem Tozoğlu/Mehmet Şükrü Kuran: »What if you are a Medieval Monarch?«. A Crusader Kings III Experience to Learn Medieval History, in: Robert Houghton (Hrsg.): Teaching the Middle Ages through Modern Games. Using, modding and creating games for education and impact (Video games and the Humanities, Bd. 11), Berlin/Boston, MA 2022, S. 87–109.

115 Vgl. ebd., S. 87.

116 Vgl. ebd., S. 89.

Geschichte im Hauptfach studierten.¹¹⁷ Die Teilnehmenden schrieben dem Medium ein großes Potential bei der unterhaltsamen Vermittlung von Fakten in Geografie, Wirtschaft, Kultur, Politik und Technologie zu, und nutzten es als Ausgangspunkt für weitere Recherchen.¹¹⁸ Durch die Reflexion der Spielerlebnisse im Rahmen der Kurse sahen die Studierenden die Spiele als Produkte gegenwärtiger Perspektiven auf die dargestellte Zeit.¹¹⁹ Der Aufsatz machte keine genauen Angaben zu Umfang und Zusammensetzung der Kurse. Neben Transferprozessen und Einschätzungen des didaktischen Potenzials bildet die Analyse von Authentizitätszuschreibungen den dritten Schwerpunkt der bisherigen Studien. Dieser Forschungsbereich ist noch jung – keine der Arbeiten ist älter als zehn Jahre.

Tara Jane Copplestone veröffentlichte 2017 eine Studie auf Basis von 156 Interviews eingeteilt in drei Gruppen: Spielende, Entwicklerinnen und Entwickler sowie sogenannte ›cultural-heritage professionals‹, Personen, die virtuell inszenierte Geschichte analysieren.¹²⁰ Im Zentrum stand die Frage, wie die Teilnehmenden ›accuracy‹ definieren, erfahren und analysieren. Sie nutzte das Konzept Alan Munsnows, nach dem sich Vorstellungen von Geschichte in ›reconstructionist‹, ›constructionist‹ und ›deconstructionist‹ einteilen lassen.¹²¹ Diese unterscheiden sich im Grad ihres Glaubens, ob sich die Vergangenheit objektiv erfassen, rekonstruieren und in digitalen Spielen präsentieren lässt. Der Rekonstruktivismus geht von dieser Möglichkeit aus, während der Dekonstruktivismus dies verneint und Geschichte immer als eine ideologiebeladene Erzählung versteht.¹²² Dazwischen liegt der Konstruktivismus: Bei der Erforschung der Vergangenheit legt man zwar subjektive Perspektiven an, aber es ist möglich, durch ausreichende Reflexion Interpretationen Objektivität zu verleihen.¹²³

Copplestones Kernthese lautete, dass Spielende sowie Entwicklerinnen und Entwickler zu rekonstruktivistischen und konstruktivistischen Vorstellungen tendierten.¹²⁴ Für einen Großteil von ihnen zeigte sich *accuracy* darin,

¹¹⁷ Vgl. ebd., S. 90.

¹¹⁸ Vgl. ebd., S. 105 f.

¹¹⁹ Vgl. ebd., S. 107.

¹²⁰ Vgl. Tara Jane Copplestone: But that's not accurate. The differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics, in: *Rethinking History*, Bd. 21, Nr. 3, 2017, S. 415–438, hier S. 415 f.

¹²¹ Vgl. ebd.

¹²² Vgl. ebd., S. 418 f.

¹²³ Vgl. ebd.

¹²⁴ Vgl. ebd., S. 421 f.

dass Geschichtsbilder möglichst fotorealistisch visualisiert werden und sich an Quellen orientierten.¹²⁵ Gleichzeitig war der Anspruch einer Rekonstruktion nur bedingt vorhanden. Entwicklerinnen und Entwicklern sahen das Medium primär als Wirtschaftsgut, bei dem sich die Inszenierung dem Charakter als Unterhaltungsmedium beugen muss.¹²⁶ Die Spielenden erhoben den Anspruch nur, wenn das Medium selbst diesen Anspruch in seiner Bewerbung erhob.¹²⁷ *Cultural-heritage professionals* teilten überwiegend eine dekonstruktivistische Sicht. In ihren Analysen aber orientierten sie sich an rekonstruktivistischen Maßstäben, da sie abgeglichen, ob digitale Spiele in ihrer Inszenierung den Forschungsstand abbildeten.¹²⁸ Copplestone erklärte dies mit einem Mangel an praktischer Erfahrung im Umgang mit der und Verständnis für die Funktionsweise des Medium.¹²⁹ Bei Copplestones Studie bleiben wichtige Aspekte ihrer Methodik unklar. So wurde nicht erläutert, wie die drei Gruppen – »gamer«, »developer« und »cultural-heritage professionals« – gebildet wurden.¹³⁰ Außerdem gab es keine Angaben zu sozio-demografischen Hintergründen und dem Ablauf der Interviews. Dadurch lassen sich die Ergebnisse schwer einordnen. Zudem blieb offen, welche konkreten Spiele thematisiert wurden und wer sie einbrachte. Gerade angesichts des Fokus auf *accuracy* ist dies jedoch relevant, um zu untersuchen, wie der Gesamteindruck eines digitalen Spiels dessen Einordnung als Repräsentationsform von Geschichte beeinflusst.

Eve Stirling und Jamie Wood untersuchten 2021 in einer Online-Umfrage mit 60 Studierenden aus zwei britischen Universitäten, wie Spielende die Begriffe Akkurateesse und Authentizität im Kontext digitaler Spiele verstehen und welche Bedeutung sie für das Spielerlebnis haben.¹³¹ Für die meisten bedeutete Akkurateesse die Einbindung historischer Fakten,¹³² die durch Vorwissen erkannt wurden.¹³³ Obwohl Akkurateesse wichtig sei, werden digitale Spiele vor allem als Unterhaltung wahrgenommen, sodass der Anspruch an Akkurateesse eher gering sei.¹³⁴ Authentizität werde durch

125 Vgl. ebd., S. 423 f.

126 Vgl. ebd., S. 432.

127 Vgl. ebd., S. 433.

128 Vgl. ebd., S. 421 f.

129 Vgl. ebd.

130 Vgl. ebd., S. 415 f.

131 Vgl. Eve Stirling/Jamie Wood: »Actual history doesn't take place«: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity, in: *GameStudies*, Bd. 21, Nr. 1, 2021.

132 Vgl. ebd.

133 Vgl. ebd.

134 Vgl. ebd.

Kulissen, Ereignisse oder Figuren vermittelt, die ein Gefühl »of what *really happened* [Hervorhebung im Original]« erzeugen.¹³⁵ Diese »gefühlte Authentizität« fördere die emotionale Bindung an die Spielwelt¹³⁶ und das Gefühl, selbst Teil der Geschichte zu sein – besonders bei Spielen mit einer umfassenden Repräsentation der Vergangenheit.¹³⁷ Insgesamt korrelieren Zuschreibungen von Akkuratess und Authentizität mit dem Gefühl von Selbstwirksamkeit und Unterhaltungswert.¹³⁸ Trotz Bewusstseins für technischen Rahmenbedingungen und Anforderungen eines Unterhaltungsmediums werde digitalen Spielen auch Potential zur Vermittlung und Repräsentation von Geschichte zugesprochen.¹³⁹ Diese Befunde unterschieden sich deutlich von den Ergebnissen von O'Neill und Feenstra. Was das Verständnis von Geschichte betrifft, nahmen die Befragten Geschichte im virtuellen Raum eher als Inszenierung denn als Rekonstruktion wahr, was auf eine konstruktivistische Perspektive hinweist.¹⁴⁰ Die Beobachtungen zu Authentizitätszuschreibungen, Selbstwirksamkeit und der ambivalenten Einordnung digitaler Spiele zwischen Unterhaltung und Geschichtskultur bilden eine wichtige Grundlage für die weitere Forschung. Diese interessanten Ergebnisse sollen in dieser Forschungsarbeit umfassender untersucht werden.¹⁴¹

Im Jahr 2022 veröffentlichten Vandewalle, Daneels, Simons und Malliet eine Studie mit 1317 Teilnehmenden, die untersuchte, wie realistisch die Spiele *Assassin's Creed* (2007), *Assassin's Creed Unity* (2014) und *Assassin's Creed Odyssey* wahrgenommen werden und wie wichtig »perceived realism« für den Spielspaß ist.¹⁴² Sie nutzten das Realismus-Konzept, das unter anderem von Wannes Ribbens entwickelt wurde.¹⁴³ Ihr Ergebnis was, dass die Spielenden den Spielen einen hohen Realismus bei der Darstellung historischer Ereig-

¹³⁵ Ebd.

¹³⁶ Vgl. ebd.

¹³⁷ Vgl. ebd.

¹³⁸ Vgl. ebd.

¹³⁹ Vgl. ebd.

¹⁴⁰ Vgl. ebd.

¹⁴¹ Vgl. 5. Bewertung der virtuellen Geschichte; 6. Einordnung der virtuellen Geschichtsinszenierung; 7. Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

¹⁴² Vgl. Alexander Vandewalle/Rowan Daneels/Emma Simons/Steven Malliet: Enjoying My Time in the Animus: A Quantitative Survey on Perceived Realism and Enjoyment of Historical Video Games, in: Games and Culture, 2022, S. 1–21.

¹⁴³ Vgl. Wannes Ribbens/Steven Malliet/Richard van Eck/Damien Larkin: Perceived realism in shooting games: Towards scale validation, in: Computers in Human Behavior, Bd. 64, 2016, S. 308–318.

nisse und Personen zuschreiben,¹⁴⁴ wobei *Assassin's Creed Unity* als besonders realistisch eingeschätzt wurde. Im Aufsatz wurde dies dadurch erklärt, dass das inszenierte Setting im Paris der Französischen Revolution der gegenwärtigen Welt der – überwiegend nordamerikanischen und westeuropäischen – Spielenden näher ist als etwa der Nahe Osten zur Zeit der Kreuzzüge in *Assassin's Creed*.¹⁴⁵ Durch die Konzeption als qualitative Studie in Form eines Online-Fragebogens ist es jedoch schwer zu sagen, nach welchen Kriterien diese Zuschreibungen erfolgten, wie die Autorinnen und Autoren selbst anmerkten.¹⁴⁶ Ein weiterer Befund war, dass für den Spielspaß der gefühlte Realismus weniger relevant war als andere Aspekte wie Handlungsfreiheit, Interaktionsmöglichkeiten oder die Detailliertheit der Audiovisualisierung.¹⁴⁷

Ebenfalls auf Spielende der *Assassin's Creed*-Reihe konzentrierte sich die Studie von Jacqueline Burgess und Christian Jones aus dem 2022.¹⁴⁸ Sie analysierten 959 Kommentare aus Online-Foren und die Antworten eines englischsprachigen Online-Fragebogens mit 88 Teilnehmenden (81 männlichen, fünf weiblichen und zwei non-binären). Dabei untersuchten sie, was unter ›historical authenticity‹ und ›historical accuracy‹ verstanden und bei der Rezeption digitaler Spiele angewendet wurde. *Historical accuracy* beschreibt nach Burgess und Jones überwiegend, wie stark gesicherte Fakten, belegt durch Quellen, in einem Titel repräsentiert werden – etwa durch Kleidung, Architektur, Ereignisse und Personen.¹⁴⁹ *Historical authenticity* wird meist synonym verwendet oder eher auf die materielle Kultur bezogen.¹⁵⁰ 77,3 % der Befragten stufte die *Assassin's Creed*-Reihe als akkurat und 79,6 % als authentisch ein.¹⁵¹ Den meisten Spielenden sei sowohl *historical accuracy* als auch *historical authenticity* wichtig, Geschichte sei zu respektieren, wobei Abweichungen akzeptabel sind, wenn sie das Gameplay oder die Erzählung unterstützen.¹⁵² Ob in der alltäglichen Nutzungspraxis diese Punkte wirk-

144 Vgl. Vandewalle/Daneels/Simons/Malliet, *Enjoying My Time in the Animus: A Quantitative Survey on Perceived Realism and Enjoyment of Historical Video Games*, S. 14.

145 Vgl. ebd.

146 Vgl. ebd., S. 15 f.

147 Vgl. ebd., S. 14 f.

148 Vgl. Jacqueline Burgess/Christian Jones: *Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games*, in: *Games and Culture*, Bd. 17, Nr. 5, 2022, S. 816–835.

149 Vgl. ebd., S. 824.

150 Vgl. ebd., S. 827 f.

151 Vgl. ebd., S. 828 f.

152 Vgl. ebd.

lich die geäußerte Relevanz besitzen, lässt sich durch diese Ergebnisse nicht feststellen. Weiterhin besteht die Problematik, dass die Online-Umfrage die Begriffe ›historical authenticity‹ und ›historical accuracy‹ an die Teilnehmenden herangetragen hat.

Josh Webb analysierte 2022 Online-Kommentare aus Foren der *Total War*-Reihe.¹⁵³ Er untersuchte, wie Frauenfiguren im Spiel *Total War: Three Kingdoms* (2019) wahrgenommen werden und welche Vorstellungen zur Rolle von Frauen in der Geschichte dahinterstehen.¹⁵⁴ Von 477 relevanten Kommentaren aus 30 verschiedenen Threads analysierte er ausschließlich die 258 bzw. 259¹⁵⁵ kritischen Kommentare.¹⁵⁶ Etwa die Hälfte kritisierte, dass im Spiel Frauen in männlich gedachten Sphären wie Politik und Kriegertum agieren und nicht nur auf eine häusliche Sphäre als Ehefrauen und Müttern beschränkt sind.¹⁵⁷ Diese Beiträge empfanden die Darstellung als unauthentisch, störend für die Immersion und als Produkt aktueller Diskurse zu Repräsentation und Geschlecht.¹⁵⁸ Josh Webb erklärte diese Rezeption nicht nur mit Vorstellungen zur im Spiel inszenierten Han-Dynastie, sondern mit generellen misogynen Haltungen.¹⁵⁹ Er ging davon aus, dass die anonymen Beiträge überwiegend von weißen, männlichen Spielenden stammten, basierend auf einer Studie von 2009, die zeigte, dass die Mehrheit der Nutzer digitaler Spiele männlich sei.¹⁶⁰ Dabei ist zu beachten, dass diese Studie über sechzehn Jahre alt ist, nur die USA betrifft und nicht speziell die Spielenden der *Total War*-Reihe.¹⁶¹

Kathrin Trattner analysierte 2023 die Reaktionen auf den Reveal-Trailer von *Battlefield V* (2018), der unter anderem eine kämpfende Soldatin

153 Vgl. Josh Webb: Warriors and Waifus. Community responses to historical accuracy and the representation of women in *Total War: Three Kingdoms*, in: Jane Draycott (Hrsg.): *Women in historical and archaeological video games* (Video games and the Humanities, Bd. 9), Berlin/Boston, MA 2022, S. 101–138.

154 Vgl. ebd., S. 101.

155 Bei der Angabe zu den ausgewerteten Kommentaren widerspricht sich Josh Webb. Auf Seite 101 spricht er von 259 Kommentaren und auf Seite 103 von 258.

156 Vgl. Webb, Warriors and Waifus, S. 103.

157 Vgl. ebd., S. 110 f.

158 Vgl. ebd., S. 119 f.

159 Vgl. ebd., S. 133.

160 Vgl. ebd., S. 121.

161 Vgl. Dmitri Williams/Nicole Martins/Consalvo Mia/James D. Ivory: The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games, in: *New Media & Society*, Bd. 11, Nr. 5, 2009, S. 815–834.

und einen Afro-Amerikaner im Setting des Zweiten Weltkriegs zeigt.¹⁶² Der Hashtag #NotMyBattlefield wurde zum Ausdruck massiver Kritik an vermeintlich fehlender historischer Akkuratess. Trattner untersuchte mithilfe der Grounded Theory 2524 Tweets auf Deutsch und Englisch, um herauszufinden, wie Nutzende den Authentizität verstehen und welche Identitätsdiskurse sowie Geschlechterbilder darin sichtbar werden.¹⁶³ Konzepte wie ›historische Akkuratess‹, ›Authentizität‹ und ›Immersion‹ spielten eine zentrale Rolle in der Argumentation der kritischen Kommentare,¹⁶⁴ und wurden häufig synonym verwendet.¹⁶⁵ Dabei zeigte sich, dass ›Authentizität‹ meist intuitiv gefühlt, nicht klar definiert wurde.¹⁶⁶ Ein Teil der Tweets sah in der Inszenierung einen Angriff auf ihr Geschichtsbild vom Zweiten Weltkrieg und somit – nach Trattner – einen persönlichen Angriff auf ihre Identität. Die Rolle von Frauen und Afro-Amerikanern wurde häufig als politisch motiviert kritisiert.¹⁶⁷ Trattner vermutete, dass das Ziel der Kritiker Gatekeeping und die Distinktion als ›echte‹ Fans ist.¹⁶⁸ Nach Trattner kommt digitalen Spielen eine zentrale Rolle zu bei Aushandlungsprozessen um bestimmte Arten des Erinnerns in kollektiven Identitäten.¹⁶⁹

Eine gänzlich andere Perspektive nahm Emil Lundedal Hammar in seiner 2019 veröffentlichten Dissertation ein.¹⁷⁰ Er untersuchte, wie Produzierende das Medium in die größere Landschaft der Geschichtskultur einordnen. Grundlage waren qualitative Interviews mit neun Mitarbeitenden der Spieleindustrie (zwei Frauen und sieben Männer im Alter von 21 bis 48 Jahren aus sieben Ländern).¹⁷¹ Die Interviews thematisierten die Spannungsverhältnisse zwischen Gestaltungsanforderungen und der Nutzung historischer Wissensbestände bei der Spieleentwicklung.¹⁷² Die meisten Personen betrachteten die Nutzung von Geschichte eher aus einer ökonomischen, ge-

162 Vgl. Kathrin Trattner: #NotMyBattlefield. Deutungskämpfe um ›historische Authentizität‹ in Gamediskussionen, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 74, Nr. 3/4, 2023, S. 152–164.

163 Vgl. ebd., S. 153.

164 Vgl. ebd., S. 155.

165 Vgl. ebd., S. 160.

166 Vgl. ebd., S. 159.

167 Vgl. ebd., S. 157.

168 Vgl. ebd., S. 160–162.

169 Vgl. ebd., S. 164.

170 Vgl. Emil Lundedal Hammar: *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media*. Dissertation, Tromsø 2019.

171 Vgl. ebd., S. 144.

172 Vgl. ebd.

winnorientierten Perspektive.¹⁷³ Reflexionen über repräsentierte Geschichtsbilder fanden nur bei politisch sensiblen Themen statt, um Konsumentinnen nicht zu verschrecken.¹⁷⁴ Statt Forschungsliteratur nutzte man populäre Vorbilder wie *Apocalypto* (2006), um bestehende Vorstellungen gezielt zu bedienen.¹⁷⁵ Historische Themen würden ausgewählt, wenn sie sich für die narrative und spielmechanische Gestaltung eignen.¹⁷⁶ Historikerinnen und Historiker spielten vorrangig eine Rolle im Marketing bei Authentizitätsversprechen.¹⁷⁷ Spiele wurden vorwiegend als Unterhaltungsprodukte verstanden.¹⁷⁸ Dennoch betonten einige Befragte das Potenzial, unterrepräsentierte Themen – etwa Kolonialgeschichte – sichtbar zu machen,¹⁷⁹ besonders für ein junges Publikum, auch wenn die gesamtgesellschaftliche Wahrnehmung digitaler Spiele als Lernmedien eher kritisch ausfallen würde.¹⁸⁰

Neben diesen veröffentlichten Studien gibt es noch einige laufende Forschungsprojekte. Ulli Engst untersucht aktuell in seinem Dissertationsprojekt durch die Analyse von Spielerfahrungen und Befragungsergebnissen, wie sich Spielende an der Produktion historischer Narrative beteiligen.¹⁸¹ 2020 fand zudem eine Online-Umfrage der VALUE Foundation statt, mit über 1600 teilnehmenden Spielenden von digitalen Spielen, in denen Geschichte inszeniert wird.¹⁸² Die Studie führten Angus Mol, Aris Politopoulos, Stefan Tibboel und Omar Bugter durch und diese bereiten auch eine Publikation zu den Ergebnissen vor. Die Rohdaten der Umfrage stehen aber bereits öffentlich zur Verfügung.

Es lässt sich feststellen, dass die bisherige Rezeptionsforschung sich einerseits auf vielfältiges Quellenmaterial stützt: von Forenbeiträgen der On-

173 Vgl. ebd., S. 148.

174 Vgl. ebd., S. 145.

175 Vgl. ebd., S. 145 f.

176 Vgl. ebd.

177 Vgl. ebd.

178 Vgl. ebd., S. 148.

179 Vgl. ebd., S. 146 f.

180 Vgl. ebd., S. 147.

181 Vgl. Ulli Engst: Das Konzept des historischen Erzählens in den Kampagnenmodi von digitalen Spielen, in: Freie Universität Berlin, URL: https://www.geschkult.fu-berlin.de/e/fmi/bereiche/ab_didaktik/Doktorand_innen/Doktorand_innen/Ulli-Engst.html (Stand: 30.11.2022).

182 Vgl. Angus A. A. Mol/Aris Politopoulos/Stefan Tibboel/Omar Bugter: Historical Game Players and their Experiences of the Past: Raw Survey Data, in: VALUE Foundation. The Interactive Pasts Conference Online 2, Rubrik: Research, URL: <https://interactivepasts.com/value-survey/> (Stand: 09.12.2022).

line-Communities von Spiele-Franchises oder einzelnen Titeln über die Ergebnisse von Online-Umfragen und Interviews bis hin zu der Durchführung teilnehmender Beobachtungen von Spielprozessen und anschließender Befragung. Was jedoch andererseits die Stichproben der Studien betrifft, sind diese entweder unbekannt, etwa weil genauere Informationen hierzu nicht veröffentlicht wurden, oder sie beschränken sich auf bezüglich des soziodemografischen Hintergrundes eng gefasste Personenkreise. Zum Großteil handelt es sich um die Aussagen und Selbstzeugnisse entweder von Schülerinnen und Schülern oder Personen aus akademischen Bereichen im Alter zwischen Anfang 20 und Ende 30. Die einzige Ausnahme unter den größeren Studien bildet die qualitative Studie von Sian Beavers, die aber nur männliche Spielende in ihrer Stichprobe hat. In Bezug auf die Kategorien Bildungsgrad, Geschlecht und Alter wurde in bisherigen qualitativen Studien zu der Rezeption virtuell inszenierter Geschichte nicht die Bandbreite der Spielenden abgebildet.

Weiterhin fokussieren sich die meisten der vorliegenden Studien zwar nicht ausschließlich, jedoch überwiegend auf geschichtsdidaktische Aspekte wie der Beobachtung von Lernprozessen, Fragen zum Transfer von Wissen und den Einfluss auf vorhandene Wissensbestände. Das gilt auch für die bislang einzigen größeren empirischen Studien von Daniel Giere und Sian Beavers, die dezidiert nach einer Wirkung der Nutzung digitaler Spiele in Bezug auf Geschichtsbewusstsein und historisches Lernen fragen. Eine umfassende und systematische Auswertung zur Einordnung, Wahrnehmung und Funktion der virtuell repräsentierten Geschichte für die Nutzenden jenseits von historischem Lernen liegt nicht vor. Mit welchen Maßstäben, Kriterien und Geschichtsauffassungen die Spielenden an das Medium herantreten, was diese wiederum strukturiert, wann und wie die Interviewten einen Spieltitel als Geschichtskultur begreifen und welche Funktionen digitale Spiele aus Sicht der Nutzenden jenseits eines Lernmediums bieten, wird von vielen Studien höchstens gestreift, aber nie tiefergehend erfasst.

In diesem Zusammenhang spezifiziert die Mehrheit der Studien nicht genauer, welche digitalen Spiele und somit welche Inszenierungen von Geschichte die Teilnehmenden rezipiert haben. Oder sie konzentrieren sich auf die Rezeption eines spezifischen Titels beispielsweise aus der *Sid Meier's Civilization*- oder *Assassin's Creed*-Reihe, den die Forschenden als Repräsentation von Geschichte identifizieren. Hierdurch wird den Spielenden vorgegeben, was diese als Inszenierung von Geschichte wahrnehmen sollen; eigene Deutungsangebote seitens der Teilnehmenden sind einge-

schränkt. Digitale Spiele greifen Geschichte unterschiedlich stark auf und inszenieren diese auf vielfältige Weise vom Nutzen als Kolorit in einem komödiantisch angelegten *ALTF4* (2021), über die Vermischung mit fiktiv-fantastischen Elementen in *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), bis zu einer genauen zeitlichen und räumlichen Verortung mit einem beworbenen Rekonstruktionsversprechen in *Kingdom Come: Deliverance* (2018). Wie Spielende aber diesem vielfältigen Angebot begegnen und anhand welcher Kriterien und Maßstäbe eine Zuschreibung, Einordnung und Nutzung als ›Geschichte‹ erfolgt, bleibt eine Forschungslücke. Es ist zwar klar, welche Titel forschende Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler als Repräsentationsform von Geschichte wahrnehmen, es ist jedoch unklar, wie sich das bei den Spielenden verhält und wie deren Deutungen und Einordnungen gestaltet sind. Ähnliches lässt sich in Bezug auf die unterschiedlichen Genres sagen. Die Genres bedingen, welche Themen und Vorstellungen von Geschichte in welcher Form repräsentiert werden können.¹⁸³ Welche genreübergreifenden Muster und genrespezifischen Unterschiede sich in der Bandbreite der Rezeption der vielfältigen Genres finden lassen, ist ebenfalls kaum erforscht.

Auf diese Forschungslücken zielt die vorliegende Arbeit ab mit ihren einzelnen Analysekapiteln zur Zuschreibung von Geschichtlichkeit, zur Bewertung, Einordnung sowie Funktion der virtuellen Geschichtsinszenierungen in der Rezeption der Interviewten. Das führt auf direktem Wege zur Stichprobe und dem Quellenmaterial, auf dem die empirische Studie zur Rezeption und Aneignung von populärer Geschichte aufgebaut ist.

3.2 Methode der Oral History

Das Finden und Interpretieren von Selbstzeugnissen und Aussagen von Spielenden zu ihren Erfahrungen mit und Wahrnehmung von Geschichtsinszenierungen in digitalen Spielen stellt Forschende vor vielfältige Herausforderungen. Zwar kommentieren Spielende ihre Erfahrungen in zahlreichen Beiträgen in Online-Foren oder Neuen Medien wie etwa YouTube, die sich mit digitalen Spielen und deren Rezeption beschäftigen, aber in

183 Vgl. Angela Schwarz: Geschichte im digitalen Spiel. Ein »interaktives Geschichtsbuch« zum Spielen, Erzählen, Lernen?, in: Vadim Oswalt/Hans-Jürgen Pandel (Hrsg.): Handbuch Geschichtskultur im Unterricht, Frankfurt am Main 2021, S. 565–612, hier S. 590f.

diesen spielen die repräsentierte Geschichte und deren Inszenierung meist kaum oder nur indirekt eine Rolle. Aspekte jenseits der Geschichtsinszenierung wie etwa generelle Spielstrategien oder Behebungsmöglichkeiten von technischen Fehlern stehen klar im Vordergrund. In Online-Foren oder -Kommentarspalten ist oft unklar, wer sich hinter den Beiträgen verbirgt. Die Forschung geht davon aus, dass es sich in der Regel um Mitglieder von eng umgrenzten Fankulturen handelt, weil meist eine gezielte, aktiv beteiligende und regelmäßige Mediennutzung den Kern bildet.¹⁸⁴ Für die ausgewählten Forschungsfragen eignen sich diese Formen des Quellenmaterials nur bedingt, da hier umfassende Rezeptionsmuster im Fokus stehen, die sich nicht nur auf die öffentlichen Äußerungen bestimmter Spielerkulturen beziehen.

Daher wurde auf Oral History als Methode zurückgegriffen, um mit Spielenden Selbstzeugnisse zur Rezeption und Aneignung zu generieren. Denn die Befragung von Spielenden erlaubt es, sich den (Spiel-)Erfahrungen mit den Geschichtsinszenierungen digitaler Spiele jenseits umgrenzter Fankulturen bei einer heterogenen Stichprobe qualitativ anzunähern. Im Folgenden gilt es die Methode der Oral History und ihre theoretischen Grundannahmen vorzustellen sowie sich mit ihren Möglichkeiten und Grenzen im Zusammenhang mit dem Untersuchungsgegenstand auseinanderzusetzen.

3.2.1 Theoretische Grundannahmen zur Oral History

Bei der Methode der Oral History handelt es sich um Gespräche und Interviews mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen, in denen diese sich an Erfahrungen erinnern, die sie im Zusammenhang mit einem bestimmten kollektiv relevanten Thema oder Ereignis gemacht haben.¹⁸⁵ Im Fokus steht die men-

¹⁸⁴ Vgl. Dieter Ohr: Fans und Medien, in: Jochen Roose/Mike S. Schäfer/Thomas Schmidt-Lux (Hrsg.): Fans. Soziologische Perspektiven, 2. Aufl., Wiesbaden 2017, S. 293–318, hier S. 298 f.; Emilie Pine: Digital Campaigns, Forums, and Archives, in: Yifat Gutman/Jenny Wüstenberg/Irit Dekel/Kaitlin M. Murphy/Benjamin Nienass/Joanna Wawrzyniak/Kerry Whigham (Hrsg.): The Routledge Handbook of Memory Activism, Milton 2023, S. 405–410, hier S. 408.

¹⁸⁵ Vgl. Astrid Ertl: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung, 3., erw. Aufl., Stuttgart 2017, S. 162; Julia Obertreis: Oral History – Geschichte und Konzeptionen, in: Julia Obertreis (Hrsg.): Oral History (Basistexte Geschichte, Bd. 8), Stuttgart 2012, 7–28, hier S. 7.

talitätsgeschichtliche Erforschung von Weltbildern, Einstellungen, biographischen Konstruktionen und alltagsweltlichen Orientierungsmustern anhand subjektiver Erinnerungsquellen, an deren Generierung die Historikerin oder der Historiker selbst beteiligt ist.¹⁸⁶ Die Forschenden sind im Rahmen einer Oral History-Studie mit erzählten Erinnerungen konfrontiert. In diesem Fall sind es die Erinnerungen an Inszenierungen von Geschichte und Erlebnissen mit Geschichtskultur. Das Gedächtnis ist aber kein neutraler Speicher.¹⁸⁷ Erinnerungen sind keine Spiegelbilder der Wirklichkeit.¹⁸⁸ Oral History rekonstruiert daher in erster Linie nicht die Vergangenheit, sondern die Wahrnehmung von Erlebnissen lange nach ihrem Geschehen. Sie zieht Schlussfolgerungen über die historische Wahrnehmung der Vergangenheit.¹⁸⁹ Nicht das ›Damals‹ ist von Interesse, sondern das ›Hier und Jetzt‹.¹⁹⁰ Eine Vielzahl wissenschaftlicher Disziplinen, die im Zusammenhang mit der Oral History stehen, etwa die Soziologie, die Psychologie oder die Ethnologie mit dem Zweig der Erzählforschung, haben vielfältige Erkenntnisse über individuelle und kollektiven Funktionsweisen und Bedingungen von Gedächtnis, Erinnerung und erzählter Erinnerung hervorgebracht.¹⁹¹ Diese

186 Vgl. Lutz Niethammer: Fragen – Antworten – Fragen. Methodische Erfahrungen und Erwägungen zur Oral History, in: Lutz Niethammer/Alexander von Plato (Hrsg.): »Wir kriegen jetzt andere Zeiten«. Auf der Suche nach der Erfahrung des Volkes in nachfaschistischen Ländern (Lebensgeschichte und Sozialkultur im Ruhrgebiet 1930 bis 1960, Bd. 3), Berlin/Bonn 1985, S. 392–445, hier S. 428; Obertreis, Oral History – Geschichte und Konzeptionen, S. 7; Alexander von Plato: Erfahrungsgeschichte – von der Etablierung der Oral History, in: Gerd Jüttemann/Hans Thomae (Hrsg.): Biographische Methoden in den Humanwissenschaften, Weinheim 1998, S. 60–74, hier S. 60.

187 Vgl. Gerhard Henke-Bockschatz: Oral History im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts. 2014, S. 36; Almut Leh: Oral History als Methode, in: Stefan Haas (Hrsg.): Handbuch Methoden der Geschichtswissenschaft, Wiesbaden 2022.

188 Vgl. Lutz Niethammer: Einleitung des Herausgebers, in: Lutz Niethammer (Hrsg.): »Die Jahre weiß man nicht, wo man die heute hinsetzen soll«. Faschismuserfahrungen im Ruhrgebiet, Berlin 1983, S. 7–30, hier S. 29.

189 Vgl. Steffi de Jong: Zeitzeugin/Zeitzeuge, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 24.06.2022, URL: https://docupedia.de/zg/Jong_zeitzeuge_v1_de_2022#cite_ref-ftn87_87-o (Stand: 08.02.2023); Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 46; Alexander von Plato: Oral History, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 231–234, hier S. 232.

190 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 46.

191 Vgl. Plato, Erfahrungsgeschichte – von der Etablierung der Oral History, S. 71; Donald A. Ritchie: Doing Oral History. A Practical Guide, 3. Aufl., Oxford/New York, NY/Auckland 2015, S. 123 f.; Jakob Tanner: Erinnern/Vergessen, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 77–81, hier S. 80.

Erkenntnisse gilt es bei einer Oral History-Studie und der Analyse des generierten Quellenmaterials zu beachten.

Bereits auf einer individuellen Ebene ist Erinnerung zahlreichen Bedingungen unterworfen.¹⁹² Das beginnt bei der Wahrnehmung, die nicht neutral und umfassend erfolgt, sondern wertend und selektiv.¹⁹³ Erinnerungen verblassen, gehen verloren, vermischen sich, sind blockiert oder verzerrt, werden zeitlich falsch eingeordnet oder das Gedächtnis eignet sich fremde Erinnerungen an bzw. bildet fiktive neue.¹⁹⁴ Bei diesen Phänomenen handelt es sich nicht um Fehler des Gedächtnisses. Stattdessen erfüllen sie genau ihren Zweck, nämlich Menschen bei der Orientierung, Sinnzuschreibung und Entscheidungsfindung in der Gegenwart zu unterstützen.¹⁹⁵ Daher verändern sich Erinnerungen jedes Mal, wenn sie abgerufen werden, entsprechend der gegenwärtigen Situation und ihren Anforderungen.¹⁹⁶

Verwoben mit der individuellen Ebene sind soziale Rahmenbedingungen,¹⁹⁷ die Erinnerung strukturieren und formen.¹⁹⁸ Jede Person gehört sozialen Gruppen an – etwa Familien, Nachbarschaften, Generationen oder Nationen. In jeder dieser Gruppen gibt es geteilte Vorstellungen, Narrative und Fixpunkte einer gemeinsamen Vergangenheit, die über einen langen Zeitraum hinweg wirken, zum Teil bis heute Bestand haben und identitätsstiftend wirken.¹⁹⁹ Von den verschiedenen Theorien und Begriffen, die versuchen, diese sozial geteilten Vorstellungen zu beschreiben, sind für die Oral History die Arbeiten von Maurice Halbwachs, dem Gründungsvater der sozial- und kulturwissenschaftlichen Gedächtnisforschung,²⁰⁰ und das

192 Vgl. Henke-Bockschatz, *Oral History im Geschichtsunterricht*, S. 33 f.

193 Vgl. ebd., S. 36.

194 Vgl. ebd., S. 33 f.; Ritchie, *Doing Oral History*, S. 125.

195 Vgl. Harald Welzer: Die Medialität des menschlichen Gedächtnisses, in: *Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen*, Bd. 21, Nr. 1, 2008, S. 15–27, hier S. 19.

196 Vgl. Erll, *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*, S. 6.

197 Vgl. Dorothee Wierling: *Oral History*, in: Michael Maurer (Hrsg.): *Neue Themen und Methoden der Geschichtswissenschaft* (Universal-Bibliothek, Bd. 17033), Stuttgart 2003, S. 81–152, hier S. 99.

198 Vgl. Sabine Moller: *Erinnerung und Gedächtnis*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 12.04.2010, URL: https://docupedia.de/zg/Erinnerung_und_Ged%C3%A4chtnis (Stand: 19.02.2024).

199 Vgl. ebd.

200 Alexander von Plato: *Geschichte und Psychologie – Oral History und Psychoanalyse. Problemaufriss und Literaturüberblick*, in: *Historical Social Research*, Bd. 29, Nr. 4, 2004, S. 79–119, hier S. 85.

Konzept des kulturellen und kommunikativen Gedächtnisses der deutschen Kulturwissenschaftler Aleida und Jan Assmann besonders relevant.²⁰¹

In der Forschungsgeschichte ist das Konzept des kollektiven Gedächtnisses von Maurice Halbwachs die früheste wissenschaftlich systematische Beschäftigung zur sozialen Bedingtheit der individuellen Erinnerung.²⁰² Der Begriff beschreibt die kommunizierte Vergegenwärtigung der Vergangenheit einer sozialen Gruppe, die die eigene scheinbar historisch gewachsene Eigenart und somit ein Gemeinschaftsgefühl betont²⁰³ und das Gedächtnis jedes Mitglieds prägt.²⁰⁴ Jede Person versucht nach Halbwachs, ihre Erinnerungen an vergangene, persönliche Erlebnisse mit den größeren Vorstellungen und Erzählungen der jeweiligen sozialen Gruppe in Beziehung zu setzen, in der sie aufwächst und eingebunden ist.²⁰⁵ Die eigene Erinnerung wird so erzählt, dass sie die Vorstellung der Vergangenheit der Gruppe bekräftigt, nuanciert oder ihr widerspricht.²⁰⁶ Sie kann sich aber nie davon lösen. Die eigenen Erinnerungen sind Teil des kollektiven Gedächtnisses der eigenen sozialen Gruppen. Sie formen es und werden durch es geformt.²⁰⁷ Für Halbwachs prägt das nicht nur, an welche Eindrücke, Ereignisse oder Einzelheiten eines Erlebnisses sich eine Person erinnert, sondern auch wie sie diese Erinnerungen strukturiert und miteinander verknüpft. Sozial erlernte Muster und Kategorien bestimmen, welche Eindrücke wahrgenommen werden, was von den erlebten Erfahrungen als erinnerungswürdig eingestuft und in welcher Form es zu einem späteren Zeitpunkt vergegenwärtigt und kommuniziert wird.²⁰⁸ Es handelt sich jedoch nicht um ein Konzept einer kollektiven Psy-

201 Dieses Kapitel konzentriert sich beim Konzept von Aleida und Jan Assmann auf das kommunikative Gedächtnis, da es in einem engen Zusammenhang mit der Methode der Oral History und deren theoretischen Grundüberlegungen steht. Das kulturelle Gedächtnis wird in diesem Kapitel gestreift und an anderer Stelle genauer behandelt. Vgl. 2.1 Kulturelles Gedächtnis und Geschichtskultur.

202 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 11; Moller, Erinnerung und Gedächtnis; Alexander von Plato: Nachdenken über Oral History heute, in: Grazia Prontera/Thomas Spielbüchler/Regina Thumser-Wöhs/Birgit Kirchmayr/Martina Gugglberger (Hrsg.): Außerordentliches. Festschrift für Albert Lichtblau, Wien 2019, S. 181–191, hier S. 187.

203 Vgl. Assmann, Das kulturelle Gedächtnis, S. 42 f.

204 Vgl. ebd., S. 35 f.

205 Vgl. Maurice Halbwachs: Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 538), 7. Aufl., Frankfurt am Main 1985, S. 121; Moller, Erinnerung und Gedächtnis.

206 Vgl. Halbwachs, Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen, S. 23.

207 Vgl. ebd.

208 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 13.

che, sondern kollektiver Rahmenbedingungen, die individuelle Erinnerung organisieren und durch Kommunikation vermitteln.²⁰⁹

Aleida und Jan Assmann nutzen den Begriff des kollektiven Gedächtnisses von Halbwachs, den Halbwachs sehr weit denkt,²¹⁰ als Oberbegriff und unterteilen ihn in das kommunikative und das kulturelle Gedächtnis.²¹¹ Diejenige Ausprägung des kollektiven Gedächtnisses, die für die Oral History besondere Relevanz besitzt, ist das kommunikative Gedächtnis.²¹² Aleida und Jan Assmann haben den Begriff des kommunikativen Gedächtnisses geprägt zur Unterscheidung zwischen Erinnerungen an eine Vergangenheit, zu der noch Zeitzeuginnen und Zeitzeugen existieren – eben dem kommunikativen Gedächtnis –, und den Erinnerungen des kulturellen Gedächtnisses, das sich auch auf Zeiträume bezieht, die keine lebende Person selbst erlebt hat.²¹³ Das kommunikative Gedächtnis beruht auf Zeitzeuginnen und Zeitzeugen und deren Erzählungen ihrer persönlich erlebten Vergangenheit, die sich an Zeitgenossen und Mitglieder der eigenen sozialen Gruppen richten.²¹⁴ Somit kann es sich auch auf noch laufende Ereignisse beziehen wie etwa den Russisch-Ukrainischen Krieg oder den Klimawandel.²¹⁵ Informelle Alltagskommunikation ist der Modus des kommunikativen Gedächtnisses und Zeitzeuginnen und Zeitzeugen sind seine Träger.²¹⁶ Sie bieten ihre Erzählungen einer selbst erlebten Vergangenheit über persönliche Gespräche oder Medien wie Radio, Fernsehen oder Soziale Medien an.²¹⁷

209 Vgl. Assmann, Das kulturelle Gedächtnis, S. 36; Reinhard Koselleck: Gebrochene Erinnerung? Deutsche und polnische Vergangenheit, in: Michael Assmann (Hrsg.): Deutsche Akademie für Sprache und Dichtung. Jahrbuch 2000, Göttingen 2001, S. 19–32, hier S. 20; Moller, Erinnerung und Gedächtnis.

210 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 15.

211 Vgl. Assmann, Das kulturelle Gedächtnis, S. 45.

212 Vgl. Leh, Oral History als Methode.

213 Vgl. Aleida Assmann: Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik, 2. Aufl., München 2006, S. 25 f.; Oleg Morozov: Selbstviktimsierung. Russlands Angriffskrieg gegen die Ukraine in den russischen Exilmedien, in: Osteuropa, Bd. 73, Nr. 5–6, 2023, S. 103–114, hier S. 105.

214 Vgl. Jan Assmann: Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, in: Julia Obertreis (Hrsg.): Oral History (Basistexte Geschichte, Bd. 8), Stuttgart 2012, S. 175–183, hier S. 176 f.; Assmann, Das kulturelle Gedächtnis, S. 50.

215 Vgl. Morozov, Selbstviktimsierung, S. 106.

216 Vgl. Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 176 f.

217 Vgl. Erll, Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen, S. 135–147; Motti Neiger: Theorizing Media Memory. Six Elements Defining the Role of the Media in Shaping Collective Memory in the Digital Age, in: Sociology Compass, Bd. 14, Nr. 5, 2020, S. I–II, hier S. 4.

Soziale Gruppen – wie Familien, Nachbarschaften, Parteien oder Nationen – definieren sich als Gemeinschaft unter anderem dadurch, dass sie die Vorstellung einer gemeinsamen Vergangenheit besitzen.²¹⁸ Mitglieder der Gruppe, die die identitätsstiftenden Momente erlebt haben, halten die Erinnerung an die scheinbar gemeinsame Vergangenheit aufrecht.²¹⁹ Deshalb bezieht sich das kommunikative Gedächtnis auf einen Zeitraum von 80 bis 100 Jahren, bis die letzten Zeitzeuginnen oder Zeitzeugen sterben.²²⁰ Jeder Zeitzeuge bietet seine eigene Erinnerung der identitätsstiftenden Momente der Vergangenheit an. Es gibt keine Person, die als Spezialist oder kompetenterer Zeitzeuge wahrgenommen wird.²²¹ Die erzählten Erinnerungen erscheinen gleichwertig,²²² weshalb eine Vielzahl von Deutungen und Selbstbildern miteinander konkurrieren.²²³ Die Erzählung einer gemeinsamen Vergangenheit befindet sich in einem permanenten Aushandlungsprozess,²²⁴ was vergessen, erinnert, betont oder ausgeblendet werden soll.²²⁵ Es ist keine einheitliche, institutionalisierte Version der Vergangenheit vorhanden.²²⁶

Beim kommunikativen Gedächtnis sind aber nicht nur die Zeitzeuginnen und Zeitzeugen entscheidend, sondern auch deren Adressatinnen und Adressaten. Diese haben zwar die relevante Vergangenheit nicht selbst erlebt, erinnern sich jedoch zumindest an die Erzählungen der Zeitzeugen. Wie Halbwachs gehen Aleida und Jan Assmanns davon aus, dass bei allen Ausprägungen des kollektiven Gedächtnisses jede Person ihre individuellen Erinnerungen zu den Erzählungen der sozialen Gruppe positioniert.²²⁷ Es ist unerheblich, ob der Versuch im Vordergrund steht, die eigenen Erinnerungen in Einklang zu bringen und dadurch die Gruppenverbundenheit zu betonen oder Erinnerungen entgegenzusetzen, die mit gängigen Mustern und Deutungen brechen. Das individuelle Gedächtnis der Adressatinnen und Adressaten wird immer in Bezug gesetzt zu den Erinnerungen der Zeitzeugen und konstituiert sich durch diese.²²⁸ Das kommunikative Gedächtnis ist

218 Vgl. Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 176 f.

219 Vgl. ebd.

220 Vgl. Assmann, Das kulturelle Gedächtnis, S. 50.

221 Vgl. ebd., S. 53.

222 Vgl. ebd.

223 Vgl. Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 176 f.

224 Vgl. ebd.

225 Vgl. Assmann, Religion und kulturelles Gedächtnis, S. 13.

226 Vgl. Assmann, Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität, S. 176 f.

227 Vgl. ebd.

228 Vgl. ebd.

zeitlich beschränkt, stark unorganisiert und ungeformt. Hier unterscheidet es sich vom kulturellen Gedächtnis.²²⁹

Der soziale Rahmen formt nicht nur, was erinnert, sondern auch wie es erzählt wird. Die Oral History bringt die Erinnerungen von Zeitzeuginnen und Zeitzeugen durch die Interviewsituation in die Form einer mündlichen Erzählung. Die Interviewten erzählen ihrem Gegenüber eine Geschichte mit einem Anfang, einer Mitte und einem Ende.²³⁰ Sie vermitteln nicht einfach fragmentarisch Informationen, sondern bringen einzelne Begebenheiten in Strukturen und Muster, heben für sie Außergewöhnliches hervor, stellen Zusammenhänge her, bieten Deutungen an und betreiben Sinnbildung.²³¹ Der Aufbau dieser Geschichte mit einer Einführung, der Etablierung eines Spannungsbogens und Zuspitzung auf eine Pointe folgt erlernten Erzähltraditionen etwa aus Märchen, Literatur oder nationalen Mythen oder versucht, mit diesen zu brechen.²³² Menschen versuchen, der Vergangenheit einen Sinn zuzuschreiben und bringen ihre Erinnerungen deshalb in sinnstiftende Erzählungen mit klaren Mustern, einem roten Faden und einer auf ein Ziel zulaufenden Folge von Ereignissen.²³³ Elemente, die nicht in diese Erzählmuster passen und die Kohärenz stören, werden eher nicht erzählt.²³⁴ Zusätzlich sind Zeitzeuginnen und Zeitzeugen publikumsorientiert. Was erzählt, verschwiegen, betont oder vernachlässigt wird, orientiert sich an dem Bild, das die erzählende Person von sich bei den Zuhörerinnen und Zuhörern hervorrufen möchte.²³⁵ Was schon einmal ver-

229 Vgl. Moller, Erinnerung und Gedächtnis.

230 Vgl. Andrea Althaus/Linde Apel: Oral History, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 28.03.2023, URL: https://docupedia.de/zg/Althaus_apel_oral_history_vi_de_2023 (Stand: 18.05.2023).

231 Vgl. Martin Huber: Erzählen, in: Martin Huber/Wolf Schmid (Hrsg.): Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen, Berlin/Boston, MA 2018, S. 3–11, hier S. 3 f.

232 Vgl. Alexander von Plato: Zeitzeugen und die historische Zunft. Erinnerung, kommunikative Tradierung und kollektives Gedächtnis in der qualitativen Geschichtswissenschaft – ein Problemaufriss, in: Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen, Bd. 13, Nr. 1, 2000, S. 5–29, hier S. 9; Plato, Geschichte und Psychologie – Oral History und Psychoanalyse, S. 87; Alessandro Portelli: What Makes Oral History Different, in: Robert Perks/Alistair Thomson (Hrsg.): The Oral History Reader, 3. Aufl., London/New York, NY 2016, S. 48–57, hier S. 51; Ritchie, Doing Oral History, S. 124 f.

233 Vgl. Stefan Stegner: Machen Geschichten Geschichte? Zur kohärenten Konstruktion durch Sprache in der Biographik Francisco Francos, in: Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen, Bd. 25, Nr. 2, 2012, S. 243–256, hier S. 244.

234 Vgl. ebd.

235 Vgl. Henke-Bockschatz, Oral History im Geschichtsunterricht, S. 37.

balisiert und positiv aufgenommen wurde, wird wiederholt und zugespitzt. Was eine negative Reaktion bewirkt hat, wird beim nächsten Mal ausgelassen. Hierdurch schleifen sich bestimmte Vergangenheitsnarrative ein, die Zeiteuginnen und Zeitzeugen ständig wiederholen und aus denen sie nur schwer ausbrechen können.²³⁶ Diese Konventionen, Formen und Strukturen der Erzählung wirken sich wiederum auf den Inhalt und die gemachten Deutungsangebote aus.

Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass erzählte Erinnerungen von Zeiteuginnen und Zeitzeugen adressatenbezogene Konstruktionen sind, in denen persönliche Erlebnisse nach sozialen und narrativen Erfordernissen, gegenwärtigen Bedürfnissen und dem Wunsch nach Sinnstiftung ständig neu gebildet und kommuniziert werden.²³⁷ Dies gilt auch für Erzählungen über Spielerfahrungen.

3.3.2 Anwendung auf den Untersuchungsgegenstand

Was bedeutet das nun für die Durchführung von Interviews mit Spielenden zur persönlichen Aneignung und Rezeption virtueller Geschichtsinszenierungen? Jede Quelle, die für geschichtswissenschaftliche Fragestellungen zu Rate gezogen wird, bringt spezifische Herausforderungen bei der Quellenkritik mit sich. Die durch Oral History generierten Erinnerungsquellen verzerren die Vergangenheit nicht stärker, sondern nur anders als andere Quellenformen.²³⁸ Die beschriebenen individuellen, kollektiven Bedingungen und Mechanismen bedeuten für die Durchführung einer Oral History-Studie sowohl bestimmte Herausforderungen als auch Möglichkeiten bei der Generierung und Interpretation des Quellenmaterials.

²³⁶ Vgl. Obertreis, *Oral History – Geschichte und Konzeptionen*, S. 14.

²³⁷ Vgl. Gabriele Rosenthal: Über die Zuverlässigkeit autobiographischer Texte, in: Norbert Frei/Wulf Kansteiner (Hrsg.): *Den Holocaust erzählen. Historiographie zwischen wissenschaftlicher Empirie und narrativer Kreativität* (Vorträge und Kolloquien/Jena-Center Geschichte des 20. Jahrhunderts, Bd. 11), Göttingen 2013, S. 165–172, hier S. 166; Harald Welzer: *Das Interview als Artefakt. Zur Kritik der Zeitzeugenforschung* [2000], in: Julia Obertreis (Hrsg.): *Oral History (Basistexte Geschichte, Bd. 8)*, Stuttgart 2012, S. 247–259, hier S. 257.

²³⁸ Vgl. Christoph Dejung: *Oral History und kollektives Gedächtnis. Für eine sozialhistorische Erweiterung der Erinnerungsgeschichte*, in: *Geschichte und Gesellschaft*, Nr. 34, 2008, S. 96–115, hier S. 107; Ritchie, *Doing Oral History*, S. 9; Rosenthal, *Über die Zuverlässigkeit autobiographischer Texte*, S. 167 f.; Martin Tschiggerl/Thomas Walach/Stefan Zahlmann: *Geschichtstheorie*, Wiesbaden/Heidelberg 2019, S. 73 f.

Bei Interviews lassen sich generell vier Ebenen untersuchen. Erstens liefern die Aussagen von Zeitzeugen Informationen über die Vergangenheit, sofern diese sich unter der Zuhilfenahme anderer Formen von Quellen und Methodenvielfalt überprüfen und sichern lassen.²³⁹ Zweitens erfasst ein Interview die Selbstdarstellung und öffentlich kommunizierten Haltungen einer Person,²⁴⁰ insbesondere die Verarbeitung und Nachwirkung vergangener Erlebnisse.²⁴¹ Das wiederum lässt drittens Rückschlüsse auf die historischen und gesellschaftlichen Kontexte der erzählten Erinnerung²⁴² und das Verhältnis von kulturellem und kommunikativem Gedächtnis zu.²⁴³ Viertens können auch die das Interview durchführende Person, deren Forschungsarbeit, Hypothesen, Vorgehen und Haltungen ein Untersuchungsgegenstand sein.²⁴⁴

Im Fall des Untersuchungsgegenstands der Rezeption von historischen Inszenierungen in digitalen Spielen steht nachfolgend die zweite und dritte Ebene im Zentrum. Die befragten ›Zeitzeugen‹²⁴⁵ sind die Spielenden. In den Interviews erinnern sie sich primär nicht an vergangene kollektiv relevante Ereignisse, sondern einen spezifischen Erfahrungsbereich, eben an ihre Eindrücke, Erlebnisse und Verhalten im Konsum virtueller Geschichtsinzenierungen. Mit dieser Methode allein bleiben das situative Nutzungs- und Rezeptionsverhalten sowie der konkrete Transfer von Wissensbeständen unbeachtet. Hierzu bräuchte es teilnehmende Beobachtungen im Sinne ethnografischer Studien, die etwa zusätzlich konkrete Spielprozesse beobachten und dokumentieren. Aber die von den Spielenden angebotenen retrospektiven Deutungen, Haltungen und Einordnungen der virtuell präsentierten

239 Vgl. Plato, *Zeitzeugen und die historische Zukunft*, S. 15.

240 Vgl. Portelli, *What Makes Oral History Different*, S. 52.

241 Vgl. Alexander von Plato: *Oral History und Biografie-Forschung als »Verhaltens- und Erfahrungsgeschichte«*. Eine wissenschaftliche Skizze, in: Volker Depkat/Jürgen Mittag (Hrsg.): *Biografische Ansätze zur Geschichte der Arbeiterbewegung im 20. Jahrhundert* (Mitteilungsblatt des Instituts für Soziale Bewegungen, Bd. 45), Essen 2011, S. 37–50, hier S. 48.

242 Vgl. Portelli, *What Makes Oral History Different*, S. 52.

243 Vgl. Robert Perks/Alistair Thomson (Hrsg.): *The Oral History Reader*, 3. Aufl., London/New York, NY 2016, S. 4; Wierling, *Oral History*, S. 101.

244 Vgl. Ritchie, *Doing Oral History*, S. 13.

245 Der Begriff des ›Zeitzeugen‹ wird hier im weiten Sinne genutzt als eine Person, die sich an selbsterlebte Erfahrungen erinnert und einem Publikum erzählt. Diese Erlebnisse müssen nicht zwangsläufig im direkten Zusammenhang mit kollektiv relevanten Ereignissen wie dem Attentat auf John F. Kennedy 1963 oder dem Fall der Berliner Mauer 1989 stehen, sondern können etwa auch alltagsgeschichtliche Thematiken in privaten Kontexten betreffen. Vgl. Martin Sabrow: *Zeitzeuge*, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Handbuch Historische Authentizität*, Göttingen 2022, 553–563, hier S. 554.

Geschichte im Zusammenhang mit größeren medialen, geschichtskulturellen und gesellschaftlichen Kontexten können zum Untersuchungsgegenstand gemacht werden. Das setzt jedoch voraus, dass die Struktur und die inhaltlichen Impulse der Interviews relevante Aussagen aktivieren.

Eindeutige Regeln zum Führen eines Interviews existieren nicht.²⁴⁶ Interviews sind Werkzeuge unterschiedlicher Vertreterinnen und Vertreter vielfältiger Disziplinen mit mannigfaltigen Untersuchungsgegenständen und Forschungsfragen.²⁴⁷ Es kann keine universell anwendbare Form eines Interviews geben. Stark verbreitete Formen sind das narrative und das fokussierte Interview. Die meisten Oral History-Studien erforschen die Erfahrung kollektiv erlebter Ereignisse und deren Verarbeitung anhand von Lebensgeschichten und -abschnitten der Befragten. Das Ziel ist hierbei das Herausarbeiten von Überschneidungen und Unterschieden in den geäußerten Haltungen, erzählten Verhaltensweisen und biografischen Hintergründen der Mitglieder einer bestimmten sozialen Gruppe, um Muster zu erkennen und Typenbildung zu betreiben. Um das Hervorrufen von Erinnerungen zu fördern, die diesem Ziel zuträglich sind, hat es sich in der bisherigen Forschung als hilfreich erwiesen, im Interview die biografische Erzählung des gesamten Lebens zum Thema zu machen.²⁴⁸ Diese auf biografische Selbstdarstellungen und Sinnzuschreibungen konzentrierte Form des Interviews ist das narrative Interview.²⁴⁹ Ein narratives Interview besteht in der Regel nur aus einem einzelnen Impuls des Interviewenden, um die interviewte Person in einen Erzählfluss zu ihrem Lebensverlauf zu bringen.²⁵⁰ Während dieser Erzählung soll der Interviewende nur zuhören, sich höchstens den Redefluss unterstützend verhalten und erst nach Abschluss der Schilderung Nachfragen stellen.²⁵¹

Eine andere Form des Interviews ist das fokussierte Interview, das eine stärkere Strukturierung aufweist als ein narratives Interview und auf Erlebnisse zu einzelnen Themenbereichen oder zu einem konkreten Ereignis

246 Vgl. Althaus/Apel, *Oral History*; Paul Thompson/Joanna Bornat: *The voice of the past. Oral history*, 4. Aufl., New York, NY 2017, S. 308.

247 Vgl. Althaus/Apel, *Oral History*.

248 Vgl. Almut Leh: *Biographieforschung*, in: Christian Gudehus/Ariane Eichenberg/Harald Welzer (Hrsg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar 2010, S. 299–311, hier S. 308.

249 Vgl. Andreas Diekmann: *Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*, 14., überarb. u. erw. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2021, S. 540.

250 Vgl. ebd., S. 540 f.

251 Vgl. ebd.

abzielt.²⁵² Die Interviews, die das Material der vorliegenden Studie bilden, sind fokussierte Interviews. Denn die erforschten Fragestellungen beziehen sich nicht auf biografische Abläufe oder Wahrnehmungsmuster. Stattdessen steht die Rezeption einer spezifischen Medienerfahrung im Vordergrund. Das Spielen eines digitalen Spieles ist in diesem Fall das konkrete erfahrene Ereignis, zu dem Personen in einem teilstrukturierten, leitfadengestützten Interview befragt wurden.

Ein zentraler Grund für die Gestaltung der Gespräche als fokussierte Interviews war eine Besonderheit, die im Untersuchungsgegenstand selbst liegt. Es wurden Meinungen und Gesamteindrücke zur Rezeption eines Teilaspekts eines Mediums erfragt, die die Interviewten nur selten unmittelbar mit anschaulichen Erinnerungen und spezifischen Erlebnissen verdeutlichen konnten. Denn die Interviewten versuchten, über Dinge zu sprechen, an die sie sich vorher selten aktiv erinnert oder über die sie selten reflektiert hatten. Sie hatten die angesprochenen Themen und Erlebnisse noch nicht in gängige Erzählungen gebracht, was eine Herausforderung für die Durchführung der Studie darstellte und häufig erst eine Aktivierung der Erzählung erforderte. Das kann jedoch für die Analyse als Vorteil erachtet werden, weil die Erinnerung noch weniger geformt war, obwohl sie natürlich nicht mit der tatsächlichen Vergangenheit übereinstimmt.²⁵³

Um für die Rezeption virtuell präsentierter Geschichte relevante Aussagen zu generieren und die Schilderungen der Interviewten zu aktivieren, konzentrierten sich die Fragen daher auf drei Themenbereiche, die in den Gesprächen gezielt angeschnitten wurden: auf eine biografische Erzählung über die Berührungspunkte mit digitalen Spielen, ihrer Nutzung und Rolle im eigenen Leben; auf die Auseinandersetzung und Begegnungen mit Geschichte im Alltag, wobei der Fokus auf den persönlich bevorzugten Themen, Konsumformen und der zugeschriebenen Bedeutung und Relevanz lag; und auf die Rezeption spezifischer Titel, die in der vorgeschalteten Online-Umfrage als Inszenierungsform von Geschichte eingeordnet oder während des Interviews durch die Befragten zum Thema gemacht wurden. Jeder dieser Themenbereiche war notwendig, um die Aussagen der Interviewten kontextualisieren und deuten zu können. Sie wurden möglichst in jedem Interview angesprochen, um eine gewisse Vergleichbarkeit der Gespräche zu schaffen. Aber die Reihenfolge und die genaue Ausgestaltung ergab sich

252 Vgl. ebd., S. 536.

253 Vgl. Wierling, *Oral History*, S. 119.

in den Interviews situativ unterschiedlich. Das Erfassen von erwarteten und unerwarteten Reaktionen durch gezielte Nachfragen stand im Vordergrund, besonders bei Zuschreibungen von Emotionen zu und Bewertungen von den rezipierten Inszenierungen von Geschichte. Für die untersuchten Fragen war vor allem die inhaltsanalytische Ebene der Interviews relevant und weniger etwa die Vermittlungsebene der Sprache. Deshalb wurden die Interviews als leicht geglättete Transkripte in deutscher Schriftsprache verschriftlicht.²⁵⁴ Dialekt, Wort- und Silbenbetonungen wurden nicht kenntlich gemacht. Grammatikalisch fehlerhafter Satzbau und falsche Begrifflichkeiten blieben hingegen unkorrigiert.

Eine generelle Hürde qualitativer Interviews und somit auch der Oral History ist die Intersubjektivität der Interviewsituation. Die Erinnerungen werden nicht einfach abgefragt, sondern beeinflusst und gelenkt durch das Zusammenspiel zwischen Interviewer und Interviewten.²⁵⁵ In dieser sozialen Dynamik versucht die oder der Interviewte immer, dem Gegenüber bewusst oder unbewusst einen spezifischen Eindruck von sich zu vermitteln.²⁵⁶ Die interviewte Person weiß, dass sie sich mit einer ihr unbekannten Person in einem professionellen Setting befindet, bei dem das Gesagte aufgezeichnet wird. Das formt im Vorfeld und während des Interviews, was die Teilnehmenden als erzählenswert und erzählbar bewerten.²⁵⁷ Umgekehrt hat der Forschende bestimmte Fragen, ein Erkenntnisinteresse und eigene Perspektiven, die das Interview lenken.²⁵⁸ Er kann Aussagen bewusst oder unbewusst so beeinflussen, dass sie die bestehenden Hypothesen bestätigen im Sinne einer selbsterfüllenden Prophezeiung.²⁵⁹ Erzählende und fragende Person sind gleichermaßen für die Formung der Erzählung verantwortlich und an ihr beteiligt.²⁶⁰

Die durchgeführte Studie zur Rezeption von Geschichtsinszenierungen in digitalen Spielen hat daher, wie alle Interviewstudien, keine neutralen Daten erzeugt. Vielmehr hat der Interviewer gemeinsam mit den Teilnehmenden Daten zum Untersuchungsgegenstand generiert. Die interview-

254 Vgl. Susanne Fuß/Ute Karbach: Grundlagen der Transkription. Eine praktische Einführung (utb-studi-e-book, Bd. 4185), 2. Aufl., Stuttgart/Opladen/Toronto 2019, S. 40–43.

255 Vgl. Portelli, What Makes Oral History Different, S. 55.

256 Vgl. Henke-Bockschatz, Oral History im Geschichtsunterricht, S. 33 f.

257 Vgl. Ritchie, Doing Oral History, S. 12.

258 Vgl. Plato, Zeitzeugen und die historische Zukunft, S. 6.

259 Vgl. Diekmann, Empirische Sozialforschung, S. 544; Ronald J. Grele: Envelopes of Sound. The Art of Oral History, 2., überarb. u. erw. Aufl., Chicago, IL 1985, S. 247.

260 Vgl. Ritchie, Doing Oral History, S. 12.

wende Person trat in den Interviews als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Vertreter der Universität auf, der Gesprächspartnerinnen und -partner zum Themenkomplex Geschichte und digitale Spiele befragt. Daher kann es sein, dass die Teilnehmenden mindestens zum Teil den Interviewer in der Rolle des Wissenschaftlers, Spezialisten und der Autoritätsperson für den Bereich Geschichte wahrnahmen. Das wiederum nimmt vermutlich Einfluss auf die getätigten Aussagen. Eine Person könnte etwa im Interview die Wichtigkeit von Geschichte für das eigene Leben überbetonen, um eine Gemeinsamkeit mit dem Gegenüber herzustellen. Es könnte jedoch genauso zur Herausstellung von Empörung oder Begeisterung über die spezifische Inszenierung von Geschichte eines Spieles kommen, die in der vergangenen Spielsituation womöglich gar keine Bedeutung besessen hatte. Oder sie versucht, sich bewusst von einer wissenschaftlichen Perspektive und einem universitären Habitus abzugrenzen. Ob die Äußerungen den Haltungen und dem Verhalten der Spielenden außerhalb der Interviews im Alltag entsprechen, lässt sich nicht klar feststellen. Daher müssen die Aussagen immer vor dem Hintergrund der Konstellation der Interviewsituation gelesen und produktiv nutzbar gemacht werden.²⁶¹

Damit die Stärken der Methode – die ausführlichen Schilderungen und die Möglichkeit der Einbringung eigener Themen durch die Befragten – unter der Bedingung der Intersubjektivität zur Geltung kommen, bedarf die Interviewsituation besonders einer Sache: der Offenheit für Deutungsangebote der Vergangenheit, die die Forscherin oder der Forscher nicht erwartet hat und bisherigen Annahmen und mitgebrachten Hypothesen widersprechen.²⁶² Daher ist eine standardisierte Form eines narrativen oder fokussierten Interviews nicht nur nicht möglich, sondern auch im Hinblick auf den Erkenntnisgewinn wenig sinnvoll.²⁶³ Konkret bedeutet dies für den interviewführende Person trotz der Nutzung eines Leitfadens und der Einbringung von Themen, möglichst offen und neutral zu fragen, die Gesprächslenkung minimal zu halten und auch im Vorfeld des Interviews zu

261 Vgl. Tschiggerl/Walach/Zahlmann, *Geschichtstheorie*, S. 73.

262 Vgl. Obertreis, *Oral History – Geschichte und Konzeptionen*, S. 14; Valerie Yow: *Interviewing Techniques and Strategies*, in: Robert Perks/Alistair Thomson (Hrsg.): *The Oral History Reader*, 3. Aufl., London/New York, NY 2016, S. 153–178, hier S. 158.

263 Vgl. Lutz Niethammer: Was unterscheidet Oral History von anderen interview-gestützten sozialwissenschaftlichen Erhebungs- und Interpretationsverfahren, in: *Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen*, Bd. 20, 2007, S. 60–65, hier S. 63.

betonen, dass es um die subjektiven Eindrücke der befragten Personen geht und diese Raum erhalten soll, eigene Schwerpunkte zu setzen.²⁶⁴ Im Fall des vorliegenden Projekts betraf das besonders die Aussagen zu spezifischen Titeln. Ein Großteil der bisherigen Rezeptionsstudien hat den Teilnehmenden vorgegeben, welche digitalen Spiele als Inszenierung von Geschichte rezipiert werden sollen. Durch die Vorauswahl der Titel, deren vorausgesetzte Einordnung als Repräsentation von Geschichte und Anordnung der Studien war es den Teilnehmenden in diesen Untersuchungen nur schwer möglich, aus den Deutungsangeboten der Forschenden auszubrechen. Im Gegensatz dazu haben die hier durchgeführte Online-Umfrage und qualitative Studie bewusst eine Leerstelle gelassen, zu welchen Titeln Aussagen bezüglich deren Inszenierung von Geschichte gemacht werden sollten, um unter anderem offen zu sein für die Wahrnehmungen und Einordnungen der Spielenden. Die Teilnehmenden entschieden, was Geschichte ist und was nicht.

3.3 Vorstellung der Stichprobe

Durch nicht standardisierte Interviews lassen sich Einzelmeinungen, ausführliche Schilderungen von Erlebnissen und Eindrücken tiefergehend erfassen, ebenso bieten sie den Interviewten die Möglichkeit, eigene Themen einzubringen. Bei der Auswahl der Interviewpartnerinnen und -partner steht nicht im Vordergrund, eine Gruppe repräsentativ abzubilden, sondern eine große Bandbreite von Meinungen und Vorstellungen zu berücksichtigen. Deshalb besteht die Stichprobe einer Oral History-Studie aus Personen unterschiedlicher Gruppen mit möglichst vielfältigen Hintergründen.²⁶⁵ Die Oral History verspricht keine statistische Genauigkeit,²⁶⁶ sondern die Erfassung von individuellen Sinnkonstruktionen der Vergangenheit, die auf historische und gesellschaftliche Kontexte verweisen.²⁶⁷

Die hier untersuchte Stichprobe besteht aus 86 deutschsprachigen Personen unterschiedlicher Hintergründe in Bezug auf Bildungsgrad, Geschlecht

²⁶⁴ Vgl. Coplestone, *But that's not accurate*, S. 421.

²⁶⁵ Vgl. Angela Schwarz: Einleitung, in: dies. (Hrsg.): *Industriekultur, Image, Identität. Die Zeche Zollverein und der Wandel in den Köpfen*, Essen 2008, S. 7–16, hier S. 11.

²⁶⁶ Vgl. ebd.

²⁶⁷ Vgl. Sabine Moller: *Das kollektive Gedächtnis*, in: Christian Gudehus/Ariane Eichenberg/Harald Welzer (Hrsg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar 2010, S. 85–92, hier S. 88.

und Alter, die digitale Spiele konsumieren und diese eigenständig rezipieren. Die Auswahl der Personen hat eine möglichst heterogene Stichprobe zum Ziel. Neben der Gewährleistung der methodischen Bedingungen soll hierdurch eine andere Spielendenschaft abgebildet werden, als es in den bisherigen Rezeptionsstudien der Fall ist, in denen größtenteils männliche Akademiker oder Schüler die Teilnehmenden stellten.²⁶⁸

Die Interviewteilnehmenden rekrutierte das Teilprojekt B05 »Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung« unter der Leitung von Prof. Dr. Angela Schwarz durch eine Online-Umfrage, die im Zeitraum vom 01.10.2021 bis zum 31.12.2022 lief. Der zweiteilige Fragebogen konzentrierte sich auf das Nutzungsverhalten von digitalen Spielen, konkrete konsumierte Titel und welche hiervon als Historienspiel eingeordnet werden, die Rezeption von in digitalen Spielen repräsentierter Geschichte und soziodemografische Daten. Am Ende des ersten Fragebogens bestand die Möglichkeit, am zweiten Teil der Umfrage teilzunehmen und Kontaktdaten zur Vereinbarung eines Interviews anzugeben.

Es ist zu betonen, dass es sich somit um eine selbstauswählende Stichprobe handelt mit hoch motivierten Teilnehmenden.²⁶⁹ Von den 86 interviewten Personen gibt es keine einzige, die sich weder für Geschichte generell noch für digitale Historienspiele interessiert. Die Stichprobe beinhaltet außerdem Personen, die sich laut Selbstaussage für Geschichte interessieren, nicht jedoch explizit für Geschichte als Inhalt digitaler Spiele.²⁷⁰ Demgegenüber tauchen Konsumentinnen und Konsumenten von Historienspielen, die sich wiederum weder für Geschichte als Spielinhalt noch für andere Formen der Geschichtskultur interessieren, in der Stichprobe nicht auf. Durch diese Form der Verzerrungen lassen sich daher keine Aussagen dazu machen, wie repräsentativ die Daten sind.²⁷¹ Das verstärkt sich aufgrund der Tatsache, dass es noch keine wissenschaftliche Studie zur Zusammensetzung der deutschen oder deutschsprachigen Spielendenschaft oder den Nutzenden von Historienspielen gibt. Gleichzeitig war es das Ziel weder der Online-Umfrage noch der qualitativen Interviewstudie, repräsentative Daten bezüglich der gesamten deutschsprachigen oder deutschen Spielendenschaft zu generieren.

Damit die Online-Umfrage eine möglichst große Anzahl an Spielen von Historienspielen erreichen konnte, wandte sich das Teilprojekt an

²⁶⁸ Vgl. 3.1 Forschungsstand.

²⁶⁹ Vgl. Diekmann, *Empirische Sozialforschung*, S. 339.

²⁷⁰ Vgl. 6.2.1 Ludisch-orientierte Indifferente.

²⁷¹ Vgl. Diekmann, *Empirische Sozialforschung*, S. 339 f.

Entwicklerstudios von Titeln, die mit der genutzten Definition als Histo-rienspiele klassifiziert werden können. Die Unternehmen Ubisoft, Good-Game Empire und Mimimi Games verbreiteten die Online-Umfrage über SocialMedia, Newsletter, Online-Foren und Multiplikatoren wie Influencer, YouTuber und Journalisten. Im Zeitraum vom 01.10.2021 bis zum 31.12.2022 füllten insgesamt 2175 Personen die deutschsprachigen Fragebögen vollständig aus, 277 bekundeten Interesse an einem Interview. Es ist nicht feststellbar, wie viele Personen den Fragebogen wahrnahmen, sodass sich die Rücklaufquote nicht bestimmen lässt.

Aus dem Kreis der Interviewinteressierten wurden die 86 Teilnehmenden der qualitativen Studie rekrutiert. Die ersten Interviews wurden Anfang 2022 geführt. Aufgrund der zu diesem Zeitpunkt herrschenden Corona-Pandemie wurde den Teilnehmenden die Möglichkeiten gegeben, das Interview entweder in Präsenz oder per Videocall durchzuführen. Ein Großteil bevorzugte die Form des Videocalls, was vermutlich mit Zeit- und Organisationsgründen zusammenhing, da die Interviews per Videocall in der Regel organisatorisch weniger aufwendig waren und mehr Spontanität und Flexibilität zuließen. Gleichzeitig wurden acht Interviews von den insgesamt 86 in Präsenz geführt. Es zeigte sich, dass sowohl in Bezug auf Inhalt, Dauer, Gesprächsatmosphäre und Erzählfluss sich die Interviews in Präsenz nicht von denen per Videocall unterschieden. Im ersten Moment mag das verwundern, da die Einbindung einer möglichen Videoaufnahme beim Videocall, sofern die interviewte Person dies wollte und über die technischen Voraussetzungen mit Webcam und stabiler Internetverbindung verfügte, sich auf die Unbefangenheit der Interviewten auswirken konnte.²⁷² Aber gleichzeitig handelte es sich um eine spezifische Form der Filmaufnahme, die im Zuge der Corona-Pandemie und »aufgrund der rapide gestiegenen Verwendung von Videokonferenzen«²⁷³ mittlerweile fester Bestandteil des Alltags vieler Menschen in Deutschland geworden ist. Die Alltäglichkeit von Videocalls, die auch viele Teilnehmenden im Zuge der Interviews erwähnten, ist eine mögliche Erklärung dafür, dass es keine auffälligen Unterschiede zwischen den beiden Formen gab.

272 Vgl. Werner Fuchs-Heinritz: Biographische Forschung. Eine Einführung in Praxis und Methoden (Lehrbuch, Bd. 5), 4. Aufl., Wiesbaden 2009, S. 278.

273 Corinna Kleinert/Ann-Christin Bächmann/Benjamin Schulz/Basha Vicari/Martin Ehler: Für wen brachte Corona einen Digitalisierungsschub? Veränderungen in der Nutzung digitaler Technologien während der COVID-19-Pandemie, Bamberg 2021, S. 5.

Das Ziel der Studie ist nicht die Erforschung der Rezeption der Inszenierung einzelner historischer Themen und Epochen in einzelnen Titeln oder Genres. Vielmehr ging es darum, größere Aneignungs- und Wahrnehmungsmuster festzustellen und die Bandbreite der diversen Inszenierungsformen digitaler Spiele einzuschließen. Bei der Auswahl der Interviewteilnehmenden wurde daher Wert gelegt auf die Generierung einer heterogenen Stichprobe nicht nur bezüglich des soziodemografischen Hintergrunds in den Kategorien Bildungsgrad, Geschlecht und Alter,²⁷⁴ sondern auch bezogen auf die konsumierten Genres, die inszenierten historischen Themen und die Zuschreibungen von Geschichte in digitalen Spielen. Die Interviews thematisieren Titel aus allen Kategorien der genutzten Genre-Klassifikation.²⁷⁵ Weiterhin haben die Spielenden nicht nur digitale Spiele besprochen und teilweise als Repräsentationsform von Geschichte begriffen, die mit der genutzten engen Definition als Historienspiel klassifiziert werden können, sondern etwa auch Titel mit einem fiktiv-fantastischen Setting wie *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oder *God of War* (2018) oder einem kontrafaktischen Szenario wie *Iron Harvest* (2020) oder *For Honor* (2017).²⁷⁶

Bis auf einzelne Ausnahmen können die Interviewten der selbstauswählenden Stichprobe nicht klar umgrenzten Stilgemeinschaften zu geordnet werden, die sich um einzelne Spiele oder Spielreihen gebildet haben. In der Regel ist die Nutzung nicht nur auf ein Genre oder wenige Spieltitel beschränkt. Ebenso ist ein Großteil der Interviewten nach Selbstangabe nicht sonderlich interessiert oder beteiligt an Vergemeinschaftungsprozessen des Konsums, die die Bildung von Stilgemeinschaften etwa in Form einer Community zum Ziel haben. Hierdurch konnten Aussagen von einer Gruppe von Spielenden erfasst werden, die bisher wenig Beachtung gefunden hat, da sich die bisherige Forschung häufig auf Aussagen aus digitalen Räumen wie etwa Online-Foren, Kommentarspalten oder aus anderen Sozialen Medien bezieht.

In Bezug auf die Kategorie Alter zeichnet sich die Stichprobe durch große Diversität aus, wobei die jüngste teilnehmende Person zum Zeitpunkt des Interviews 16 Jahre und die älteste 65 Jahre alt war. Der Mittelwert liegt

274 Vgl. 9.5 Abbildungen, Abbildung 2: Liste der interviewten Personen in der Reihenfolge der Durchführung der Interviews.

275 Vgl. 2.5 Genres digitaler Spiele – Formen der Gestaltung von Geschichte.

276 Vgl. 9.5 Abbildungen, Abbildung 1: In den Interviews besprochene Titel sortiert nach Genre.

bei 31 Jahren. Auch im Hinblick auf die ausgeübte Tätigkeit²⁷⁷ und den höchsten Bildungsgrad wird eine große Bandbreite an soziodemografischen Hintergründen abgebildet. Die Gruppe der Personen mit einem akademischen Hintergrund ist im Vergleich zur deutschen Gesamtbevölkerung überproportional vertreten. 53 Personen gaben an, ein Studium abgeschlossen zu haben oder zu studieren. Diese Überrepräsentation ist bei einer universitären Studie mit selbstauswählender Stichprobe nicht verwunderlich, denn diese Form der Umfrage aktiviert eher Personen mit einem akademischen Hintergrund. In Bezug auf den Bildungsgrad sind einzig Personen, die ›Hauptschule‹ oder ›kein Schulabschluss‹ als höchsten Bildungsabschluss angaben, nicht vertreten. Die Personen aus diesen Gruppen, die Interesse an einem Interview angegeben hatten, meldeten sich auch nach mehreren Anschreiben per Mail nicht zurück. Vermutlich beinhaltet die Stichprobe zudem weniger Personen aus ökonomisch am unteren Rand der Gesellschaft situierten Milieus. Denn diese Personen verfügen häufig über weniger freie Zeit und Kaufkraft, die für den Konsum eines in der Regel hard- und softwareaufwendigen Mediums erforderlich wäre. 83 der Teilnehmenden leben in Deutschland, zwei in der Schweiz und eine Person in Österreich. 67 Personen gaben bei Frage nach dem Geschlecht männlich an, 18 weiblich und eine Person divers. Somit bildet die Stichprobe zwar nicht die aktuelle Datenlage ab, nach der 48 % der deutschen Spielenden weiblich sind,²⁷⁸ dennoch ist die Stichprobe auch in der Kategorie Geschlecht mit 18 weiblichen und einer diversen Person wesentlich heterogener als die Studien der bisherigen Rezeptionsforschung.²⁷⁹

Was von der virtuell inszenierten Geschichte diese interviewten Spielenden auf welche Art und Weise wahrnehmen, erinnern, bewerten, einordnen, welche Funktion in digitalen Spielen inszenierte Geschichte für sie besitzt und welche Muster hierbei identifiziert werden können, ist Thema der folgenden Analysekapitel. Als erstes steht im Vordergrund, welche Verweise auf die Vergangenheit, die digitale Spiele in großer Fülle und in vielfältigen Formen anbieten, den Teilnehmenden als historische Elemente im Gedächtnis bleiben. Denn um die Rezeption des Mediums als Repräsentationsform von Geschichte und die Wahrnehmung seiner Geschichtsbilder umfassend

277 Bei den angegebenen Tätigkeiten handelt es sich um Selbstbezeichnungen der Interviewten.

278 Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., Spielerinnen und Spieler in Deutschland.

279 Vgl. 9.5 Abbildungen, Abbildung 2: Liste der interviewten Personen in der Reihenfolge der Durchführung der Interviews.

zu untersuchen, ist es zunächst notwendig festzustellen, welche Elemente eines digitalen Spiels Konsumentinnen und Konsumenten überhaupt als Darstellung von Geschichte interpretieren.

4 Rezipierte Marker von Historizität: Populäre Geschichtsbilder als Referenzrahmen

4.1 Herstellung von Geschichtlichkeit in digitalen Spielen

Eine Spielwelt baut sich aus zahlreichen verschiedenen Elementen auf. Einige sind historisch konnotiert, viele andere entstammen den technischen Anforderungen, der Marktlogik einer Ware oder dem Selbstverständnis eines Studios oder Publishers. Welche der Spielelemente tatsächlich als Verweis auf die Vergangenheit gedeutet werden können, wird in der Forschung keineswegs einhellig beurteilt. Vielmehr existieren zahlreiche wissenschaftliche Perspektiven, Forschungsansätze und Systematisierungsversuche.¹ Welche der historischen Elemente die Spielenden jenseits akademischer Kontexte wahrnehmen und als Signal von Geschichtlichkeit rezipieren und welche nicht, ist weitgehend unerforscht.² Diese Fragen drängen sich besonders auf im Angesicht der Fülle, in der digitale Spiele Verweise auf die Vergangenheit in vielfältigen Formen und unterschiedlichem Umfang den Konsumentinnen und Konsumenten anbieten.

Der Begriff Verweise auf die Vergangenheit bzw. historisches Element beinhaltet nicht nur historische Objekte wie Gebäude oder Waffen oder ›harte‹ Fakten wie Jahreszahlen, sondern auch sozial-, kultur-, politik- oder wirtschaftsgeschichtliche Aspekte.³ Die nationalsozialistische Ideologie kann ebenso ein Verweis auf den Zweiten Weltkrieg sein wie die historische Person Winston Churchill, ein bestimmtes Panzermodell oder das im Zuge des deutschen Angriffs auf die Sowjetunion popularisierte russische Liebeslied *Katjuscha*. Solche Verweise lassen sich als Elemente in der Narration, der Audiovisualisierung und der Spielmechanik eines digitalen Spiels finden. Historische Ereignisse oder Persönlichkeiten können Teil der Erzählung

1 Vgl. 2.3 Geschichte als Spielinhalt – Vom Kolorit bis zur historischen Verortung.

2 Vgl. 3.1 Forschungsstand.

3 Vgl. Milan Weber: Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen (im Druck).

sein, wenn etwa in *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999) eine Kampagne Stationen im Leben von Johanna von Orléans aufgreift oder Sokrates in *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) als Questgeber fungiert.⁴ In der Audiovisualisierung treten historische Elemente ebenfalls zutage, wie die Wirtschaftssimulationen *Railway Empire* (2018) und *Railroad Corporation* (2019) mit ihren dampfbetriebenen, ratternden und pfeifenden Lokomotiven zeigen, die Assoziationen zum 19. Jahrhundert wecken.⁵ Angela Schwarz schätzt besonders die Ebene der Erzählung mit ihren sprachlichen Markern,⁶ und die Bildelemente eines Spiels als zentral zur Erzeugung des Eindrucks von Geschichtlichkeit ein.⁷ Milan Weber sieht zusätzlich noch im formalen System eines Spiels, den Spielmechaniken, eine Ebene, auf der historische Elemente Gestalt annehmen, wenn etwa die Fraktion der ›Franken‹ im Strategiespiel *Age of Empires II: Definitive Edition* (2019) die besten Burgen bauen kann oder die ›Mongolen‹ als Reitereiexperten präsentiert werden.⁸ Diese Ebene des formalen Systems kann aber nur in Kombination mit der Erzählung und/oder Audiovisualisierung funktionieren, da die Aufladung sonst zeitlos erscheint.⁹

Historische Elemente können in Hinblick auf Dichte und Kohärenz der inszenierten Geschichte auf unterschiedliche Weise genutzt werden. Geschichtsbezüge können schon einzelne Details umfassen, die ein Setting historisch aufladen sollen.¹⁰ In der Form von historischem Kolorit tauchen in dem Rahmen historische Symbole, Persönlichkeiten, Fakten, Jahreszahlen, Gesellschaftsstrukturen, Ideen und Ideologien, Chronologien oder Objekte in einer untergeordneten Rolle in der Narration, der Audiovisualisierung und Spielmechanik auf.¹¹ Manche Titel nutzen historische Gebäude oder Figuren, um mit diesen eine übernatürliche, fantastische Welt, die in einer unbestimmten fiktiven Vergangenheit angesiedelt ist, oder ein Science-

4 Vgl. ebd.

5 Vgl. Angela Schwarz: Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen, Stuttgart 2023, S. 96.

6 Vgl. ebd., S. 82.

7 Vgl. ebd., S. 104f.

8 Vgl. Milan Weber: Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen (im Druck).

9 Vgl. 2.4 Definition des Begriffs ›Historienspiel‹.

10 Vgl. Schwarz, Geschichte im digitalen Spiel, S. 580.

11 Vgl. Dies.: Quarry – Playground – Brand. Popular History in Video Games, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): History in Games. Contingencies of an Authentic Past (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 25–45, hier S. 27.

Fiction-Setting anzureichern.¹² Andere entwerfen von historischen Zeitpunkten ausgehende kontrafaktische Szenarien, während wieder andere sich als Versuch verstehen, eine realhistorische Zeit detailliert abzubilden und umfassende historische Elemente zur Inszenierung nutzen.¹³ Digitale Spiele können Verweise auf die Vergangenheit somit in einer großen Bandbreite in auditiver, visueller oder textueller Form in unterschiedlicher Dichte und in verschiedenen Spielelementen beinhalten.

Das Action-Adventure *Assassin's Creed III* (2012) beispielsweise inszeniert wie kaum ein anderes Spiel in einer beträchtlichen Fülle Verweise auf die nordamerikanische Unabhängigkeitsbewegung des 18. Jahrhunderts.¹⁴ Es bindet konkrete historische Ereignisse wie die Boston Tea Party, historische Persönlichkeiten wie George Washington und unterschiedliche Perspektiven auf die Unabhängigkeitsbewegung eng in die Narration ein und setzt auf eine scheinbar realistische Visualisierung von Teilen der nordamerikanischen Ostküste im 18. Jahrhundert.¹⁵ Fast sämtliche Spielelemente fungieren durch ihre Gestaltung als Verweise auf die Vergangenheit. Geschichte ist ein Kernelement des Spiels und omnipräsent. Das Strategiespiel *Empire: Four Kingdoms* (2013) wiederum nutzt Geschichte eher als Kolorit und verweist rudimentär auf das Mittelalter, da sich historische Elemente hauptsächlich in der stilisierten, comichaften Visualisierung von Gebäuden wie Burgen und militärischen Einheiten wie Rittern finden. Eine Verortung auf eine spezifische realhistorische Zeit oder Bezugnahme auf konkrete historische Ereignisse findet nicht statt. Das mittelalterliche Szenario ist ein fiktives: Geschichte ist hier reine Staffage.

Gemeinsam ist aber den verschiedenen Titeln meistens, dass die inszenierten historischen Elemente eher populären Zusammenhängen, weniger wissenschaftlichen oder institutionellen Kontexten entstammen.¹⁶ So folgt

12 Vgl. Johannes Rüster: Fantasy, in: Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart 2013, S. 284–293, hier S. 284–286; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 59 f.; Frank Weinreich: Fantasy. Einführung, Essen 2007, S. 17–42.

13 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 59 f.

14 Vgl. Dies.: Narration und Narrativ: Geschichte erzählen in Videospielen, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 27–52, hier S. 50.

15 Vgl. ebd.

16 Vgl. Barbara Korte/Sylvia Paletschek: Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien

das Action-Adventure *Red Dead Redemption II* (2018), das den Spielenden einen Entwurf des US-amerikanisch-mexikanischen Grenzgebiets am Ende des 19. Jahrhunderts präsentiert, populären Geschichtsbilder zum sogenannten Wilden Westen.¹⁷ Das Reiten durch aufwendig audiovisualisierte Canyons, actiongeladene Schießereien mit Revolvern und die interaktive Geschichte um den ehemaligen Gesetzlosen Arthur Morgan machen das Spielerlebnis von *Red Dead Redemption II* aus. Das Spiel datiert seinen Spielbeginn explizit auf das Jahr 1899. In der Gestaltung von Spielmenüs, Karten, Dialogen, Narration, Gegenständen, der Audiovisualisierung der Spielwelt und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner greift es in einer großen Dichte Versatzstücke populärer Geschichtsbilder zum Ende des Prozesses der Kolonisierung Nordamerikas durch eingewanderte Siedlerinnen und Siedler in auditiver, visueller oder textueller Form auf.¹⁸ Es aktiviert bestehende, stark durch die Populärkultur etablierte Vorstellungen vom ›Wilden Westen‹,¹⁹ um sich den Spielenden als stilisierten Entwurf dieser Zeit zu präsentieren. Gängige Topoi populärer Geschichtsbilder über diese Zeit wie die Erzählung um eine Gruppe von Gesetzlosen, Konflikte zwischen Indigenen und eingewanderten Siedlerinnen und Siedlern und die realistische, aufwendige Audiovisualisierung einer scheinbar wilden, unberührten Landschaft sind zentraler Teil der Inszenierung und des Bildes des ›Wilden Westens‹.²⁰ Einzelne Missionen sprechen in der Narration und Audiovisualisierung aber auch Nischenthemen an wie etwa die Arbeitsbedingungen in einer Minensiedlung oder den Arbeitsalltag auf einer Farm.²¹

Spiele wie *Red Dead Redemption II* oder *Assassin's Creed III* enthalten eine Flut an Verweisen auf die Vergangenheit, die selbst Kennerinnen und Kennern der realhistorischen Ereignisse und ihrer geschichtskulturellen Verarbeitung kaum vollständig erfassen können. Das führt zur Frage, was von den inszenierten Verweisen auf die Vergangenheit die Spielenden tatsächlich

und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 9–60, hier S. 9–14; Jörn Rüsen: Geschichte Denken. Erläuterungen zur Historik, Wiesbaden 2020, S. 175 f.; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 93 f.

17 Vgl. Angela Schwarz/Milan Weber: New Perspectives on Old Pasts? Diversity in Popular Digital Games with Historical Settings, in: Arts, Bd. 12, Nr. 2, 2023, hier S. 8.

18 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 86.

19 Vgl. Norbert Grob/Bernd Kiefer: Einleitung, in: Norbert Grob/Bernd Kiefer/Thomas Koebner (Hrsg.): Western (Universal-Bibliothek, Bd. 18402), Stuttgart 2003, S. 12–40, hier S. 12.

20 Vgl. Schwarz/Weber, New Perspectives on Old Pasts?, S. 8 f.

21 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 143 f.

rezipieren und ob sie diese als historisch wahrnehmen. Sind es im Fall von *Red Dead Redemption II* Saloons mit hölzernen Schwingtüren, gewaltsame Konflikte um Territorium, eine bestimmte Topografie, die Nennung der Jahreszahl 1899, klirrende Sporen oder gesetzlose Männer mit Cowboyhüten und Pistolenholstern, die den ›Wilden Westen‹ als Zeit erkennbar machen und im Gedächtnis bleiben? Bleiben den Spielenden von *Assassin's Creed III* eher etablierte Topoi der nordamerikanischen Unabhängigkeitsbewegung wie das Ereignis der Boston Tea Party oder die Person Benjamin Franklin im Gedächtnis oder die in der populärkulturellen Geschichtsverarbeitung weniger bekannten Themen wie die Perspektiven von versklavten oder freien Afro-Amerikanern? Werden die rudimentären, stilisierten, comichaften Verweise auf das Mittelalter in einem *Empire: Four Kingdoms* als historische Elemente rezipiert oder gehen sie im Spielvergnügen unter und werden vergessen?

Zentrale Fragen bezüglich dieses Aspektes der Rezeption sind: Welche historischen Versatzstücke, die in welchen Spielelementen inszeniert werden, ›entdecken‹ die Spielenden, welche bleiben ihnen als Verweise auf die Vergangenheit im Gedächtnis? Anhand welcher Elemente schreiben die Konsumentinnen und Konsumenten Geschichtlichkeit zu? Welche Formen der Inszenierung führen zu dieser Zuschreibung? Gibt es übergreifende Rezeptionsmuster zu diesen Fragen? Hierfür sind besonders die Interviewmomente relevant, in denen die Spielenden von ihnen konsumierte Titel beschreiben und sich Verweise auf die Vergangenheit in unterschiedlichen Spielelementen vergegenwärtigen. Die Spielenden beziehen sich bei ihren Zuschreibungen nicht nur auf digitale Spiele, die als Historienspiele nach einer engen Definition eingeordnet werden können. Auch digitale Spiele mit einem kontrafaktischen oder Fantasy-Setting können Verweise auf die Vergangenheit enthalten, die die Spielenden ›entdecken‹ und sich einprägen. So verstehen manche Interviewte einige Elemente des Fantasy-Rollenspiels *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) als Verweise auf das Mittelalter, auch wenn sie das Spiel an sich nicht als Repräsentation von Geschichte begreifen.²² Die Bandbreite der Titel, in denen die Interviewten historische Elemente rezipieren, ist somit sehr groß und vielfältig.

Trotz der Unterschiedlichkeit der soziodemografischen Hintergründe, der biografischen Lebensabschnitte, des Konsumverhaltens, des Interesses

22 Tom Pinsker: The Gritty Middle Ages as a Place of Longing and Demarcation. Gamer's Reception of *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), in: Carolyne Larrington/Helen Young/Hans Rudolf Velten (Hrsg.): *Popularising the Middle Ages: Medievalism, Fantasy and History*, Woodbridge (im Druck).

an Geschichte, der besprochenen Titel und trotz der Vielzahl an repräsentierten historischen Themen gibt es eine interviewübergreifende Tendenz in der Rezeption. Bei der Erinnerung an Verweise auf die Vergangenheit und der Zuschreibung von Historizität benennen alle Teilnehmenden mit einer klaren Mehrheit die gleichen Elemente. Die Stichprobe lässt sich in Bezug auf diesen Aspekt der Rezeption nicht in verschiedene Gruppen aufteilen, die sich auf bestimmte Elemente fokussierten oder diese auf stark unterschiedliche Weise wahrnahmen. Vielmehr stechen in allen Interviews die Inszenierungen der Objektkultur einer Zeit (4.2), der historischen Persönlichkeiten (4.3) und historischen Ereignisse (4.4) hervor. Vorstellungen und Marker, die andere Formen von historischen Wissensbeständen repräsentieren – beispielsweise Gesellschaftsstrukturen, Wirtschaftskreisläufe oder soziale Praktiken – tauchen wesentlich seltener auf, es sei denn, diese prägen die populären Vorstellungen einer bestimmten Zeit (4.5). Beispiele hierfür sind eine religiös durchdrungene Sprache für das Mittelalter oder Ehrvorstellungen für das feudale Japan, die ikonisch für die gesamte dargestellte Zeit sind. Hierbei zeigen sich Muster bei der Zuschreibung von Geschichtlichkeit im Medium: Das jeweilige Genre und das vorhandene Vorwissen strukturieren bei individuellen Dispositionen die Rezeption, wobei die Visualisierung in den Interviews besonders hervortritt (4.6). Die Aussagen von Personen mit Realschulabschluss oder Promotion, Frauen oder Männern, 17-Jährigen, 38-Jährigen oder 60-Jährigen unterscheiden sich nicht merklich in Bezug auf diese Tendenzen in der Rezeption. Die verschiedenen Punkte der Objektkultur, der historischen Persönlichkeiten, der historischen Ereignisse und der zeitspezifischen Merkmale als rezipierte Marker von Historizität lassen sich exemplarisch anhand der Aussagen einzelner Personen darlegen, deren Aussagen die Aspekte stellvertretend für alle anderen auf den Punkt bringen.

An dieser Stelle soll keine vollständige und systematische Herausarbeitung sämtlicher Geschichtsbilder erfolgen, die die Spielenden in den Interviews in unterschiedlichen Titeln als Verweise auf spezifische historische Themen und Epochen wie das Mittelalter, den Holocaust oder die römische Antike skizzieren. Für eine umfangreiche Analyse der Rezeption einzelner historischer Themen in verschiedenen Titeln ist die Anzahl an in den Interviews angesprochenen Inszenierungen zu zahlreich bzw. wären diese jeweils eigene Forschungsarbeiten wert. An dieser Stelle geht es darum, Muster der Rezeption von historischen Elementen aufzuzeigen, die in der gesamten Stichprobe vorhanden sind, unabhängig von der repräsentierten Zeit.

4.2 Objektkultur

Das historische Element, das alle Spielenden als Marker von Historizität erwähnen und das im Quellenmaterial am meisten vorkommt – unabhängig von den dargestellten historischen Themen und dem Genre der Titel –, ist die Objektkultur. Objektkultur meint hier das von Menschen geschaffene Materielle. Dazu zählen etwa Gebäude, technische Geräte, Bekleidung, Fahrzeuge oder Gebrauchsgegenstände, die spezifische historische Orte und Zeiten markieren, beispielsweise der Langbogen als Waffe des englischen Mittelalters oder die Dampflokomotive als Symbol der Industrialisierung.²³ In ihrer kulturellen Codierung erscheinen sie nicht als zeitlose Objekte, sondern als historische. In geschichtsbezogenen Medien und besonders in audiovisuellen Medien wie dem Film und dem Fernsehen ist Objektkultur als Marker von Geschichtlichkeit essenziell.²⁴

Im digitalen Spiel als audiovisuellem Medium sind visualisierte Objekte ebenso zentral, um Geschichte auf dem Bildschirm sichtbar zu machen.²⁵ Die Inszenierungen variieren von einer als fotorealistisch, maßstabsgetreu sowie quellengestützt beworbenen scheinbaren Rekonstruktion bis zu stilisierten, abstrakten, aber trotzdem erkennbaren Verweisen.²⁶ Die Inszenierung greift dazu ganz wesentlich auf die Ikonografie populärer Geschichte zurück.²⁷ Die Objektkultur einer Zeit kann ein Titel unterschiedlich stark in Erzählung und Spielmechanik einbinden.²⁸ Meist nutzen digitale Spiele sie als Staffage, um die Spielwelt historisch zu konnotieren.²⁹ Eine Beschäftigung mit den verschiedenen Bedeutungs- und Kontextebenen historischer Objekte im Sinne einer Dinganalyse findet in den Inszenierungen zumeist

23 Vgl. Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin 2019, S. 382; Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 74.

24 Vgl. Andreas Ludwig: *Materielle Kultur*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 01.10.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Ludwig_materielle_kultur_v2_de_2020 (Stand: 22.08.2023).

25 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 93.

26 Vgl. Gernot Hausar: *Die Stadt und ihre Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der Assassin's Creed Reihe*, in: Florian Kerschbaumert/Tobias Wimmerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 211–226, hier S. 218; Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 102 f.

27 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 93; Felix Zimmermann: *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*, Marburg 2023, S. 303.

28 Vgl. Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, S. 538.

29 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 96.

nicht statt. Gleichzeitig gibt es auch zunehmend Titel, die sich dieser Ebene annehmen etwa im Bereich der Repräsentation von Arbeit und Arbeitsprozessen der Vergangenheit und den dazugehörigen Objekten.³⁰ Unabhängig von der Inszenierungsform kann sich ein Eindruck von Geschichtlichkeit in allen Fällen einstellen, selbst wenn die Objektkultur im Comicstil visualisiert und nur sparsam in die Narration und Spielmechaniken integriert ist.³¹ Von der Fülle an historischen Markern der Objektkultur, die digitale Spiele anbieten, erwähnen die Interviewten wiederum besonders die, die in der populären Geschichtskultur zur jeweiligen Epoche stark präsent sind. In Interviews etwa zu digitalen Spielen, die das Mittelalter inszenieren, erinnern sich die Spielenden bezüglich der Objektkultur vor allem an Gegenstände und Gebäude: Fachwerkhäuser, steinerne Stadtmauern, Wehrtürme, Burgen, schlammige Wege, unterschiedliche Waffen und Rüstungen wie Schwerter und Plattenrüstungen markieren eine Szenerie als mittelalterlich.

Wie Objekte als Marker von Historizität erinnert werden, lässt sich gut anhand der Aussagen des Studenten Simon Vogt zur sogenannten Ezio-Trilogie der *Assassin's Creed*-Reihe veranschaulichen. Die Haupttitel der *Assassin's Creed*-Reihe können als Action-Adventure bezeichnet werden. Die Spielenden erleben eine interaktive Geschichte zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort, indem sie mit anderen Figuren interagieren, Gespräche führen, Missionen erledigen, kämpfen, schleichen, klettern und die Welt erkunden. Die historische Verortung variiert allerdings je nach Titel. Im Fall der ersten beiden Teile der Ezio-Trilogie, *Assassin's Creed II* (2009) und *Assassin's Creed Brotherhood* (2010), handelt es sich um verschiedene italienische Städte wie Florenz, Venedig und Rom während der Renaissance. Wie in den übrigen Hauptteilen der *Assassin's Creed*-Reihe erfolgt die Inszenierung von Geschichte in den beiden Titeln über eine spezifische Objektkultur, Zitate und Querverweise, bekannte historische Personen, Ereignisse und Landschaften im Zusammenhang mit der Renaissance, womit Geschichte »zu einem exotischen Ort, einem Fernreiseziel«³² wird. Ein zentraler Reiz der Spiele liegt darin, die Spielwelt zu erforschen, die ihre Anmutung des Historischen durch die visuelle Ausgestaltung von Kleidung,

30 Vgl. ebd., S. 132–149.

31 Vgl. ebd., S. 103.

32 Dies.: »Join us in making history«. Muster von Geschichtsinszenierungen im Computerspiel, in: Frauke Geyken/Michael Sauer (Hrsg.): Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen, Frankfurt am Main 2019, S. 41–61, hier S. 53.

Gebäuden, Architekturstilen erhält.³³ Dies erfolgt stark durch eine realistische Grafik, das Aufgreifen bekannter Landmarken wie dem Markusplatz, der Ponte Vecchio oder dem Pantheon und ein Straßenbild gefüllt mit Figuren, die verschiedene Stände wie Bürgertum, Adel, Handwerker und Prostituierte repräsentieren. Die urbanen Räume Roms, Venedigs, Florenz, San Gimignano und Monteriggionis sind wichtige Schauplätze der Titel und werden aufwendig inszeniert.

Auf die Frage, welche Spiele mit historischen Settings Simon Vogt bislang gespielt habe, antwortet er folgendermaßen:

»[D]ie Ezio-Trilogie, also *Assassin's Creed II*, *Brotherhood* und *Revelations*, [spielen] in Italien. Ich habe keine Ahnung von der Zeitepoche, also es fühlte sich so ein bisschen, sage ich mal, an wie Renaissance, ich glaube, es ist ein bisschen vor der Renaissance. Es ist halt so mit Prunk verbunden, alles so ein bisschen fancy, also was Kleidung angeht. Man hat halt Venedig drin, was ich halt kannte, weil wir waren mal im Urlaub in Venedig [...].«³⁴

Simon Vogt erinnert sich von den vielfältigen historischen Versatzstücken, die die Titel anbieten, an die Audiovisualisierung der Nicht-Spielercharakter in Form von Kleidung und an die Stadt Venedig als Kulisse.³⁵ Die Beschreibung der Kleidung mit den Wörtern »Prunk« und »fancy« bezieht sich vermutlich auf die Visualisierung der städtischen Oberschicht in den Spielen, da die Spielwelt zu einem Großteil aus Darstellungen italienischer Städte wie Venedig, Forlì oder Florenz und ihrer bürgerlichen und adligen Bewohnerinnen und Bewohner besteht. Interessanterweise bezieht sich

33 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 41.

34 Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220301-1, S. 30.

35 Beachtenswert ist die Aussage »es fühlte sich [...] an, wie«, da dies ein auffälliges Wahrnehmungsmuster in den Interviews darstellt. Viele Spielende erfassen Geschichte in digitalen Spielen nicht systematisch und kognitiv, sondern die Inszenierung verschwimmt in der Erinnerung zu einem diffusen Gesamteindruck, bei dem die Interviewten Geschichte »fühlen«, ohne konkret und spezifisch entscheidende Elemente für diese Rezeption benennen oder genauer beschreiben zu können. Da dieser Aspekt stark mit der Bewertung und Einordnung der inszenierten Geschichte und Authentizitätszuschreibungen zusammenhängt, widmet sich ihm die Arbeit an einer anderen Stelle ausführlicher. Vgl. 5. Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung; 6. Einordnung der virtuellen Geschichtsinszenierung.

Vogt in seiner Erinnerung nur auf Personen der bürgerlichen und adeligen Schichten, obwohl auf den Straßen der Spielwelt auch Angehörige der Unterschicht unterwegs sind. Hier ähnelt seine Beschreibung dem in der gegenwärtigen Geschichtskultur populären (Straßen-)Bild der Renaissance, das sich auf das Leben des Adels und eines aufstrebenden städtischen Bürgertums fokussiert.³⁶ An einer anderen Stelle im Interview nimmt Herr Vogt ausdrücklich Bezug auf diese populäre Geschichtsvorstellung und verweist auf eine der zahlreichen Historienserien zur Adelsfamilie der Borgia wie *The Borgias* oder *Borgia*.³⁷ Auch wenn unklar bleibt, welche Serie er genau meint, liegt die Vermutung nahe, dass die im kollektiven Gedächtnis relevanten populären Geschichtsbilder zur Renaissance für seine Erinnerung an die virtuell präsentierte Geschichte einen Referenzrahmen bilden. Für Simon Vogt eignet sich die Kleidung, deren Inszenierung sich an vertrauten Darstellungsmustern orientiert, nicht nur als Beleg für Historizität. Vielmehr hilft sie auch zur konkreten Einordnung in eine Zeit und einen geografischen Raum, und zwar den der italienischen Renaissance.

Weiterhin erfolgt die Zuschreibung von Geschichtlichkeit in der Erinnerung Herrn Vogts an die Titel über einen weiteren Aspekt der Objektkultur, nämlich über das Stadtbild Venedigs. Die Teile der Ezio-Trilogie stellen die Architektur besonders einiger Landmarken von Venedig, Rom oder Florenz ausgesprochen detailliert dar.³⁸ Bei diesen Titeln der *Assassin's Creed*-Reihe steht aber im Hintergrund, ob die materielle Beschaffenheit der Städte nach fachwissenschaftlichen Maßstäben richtig dargestellt und korrekt im historischen Stadtplan verortet ist.³⁹ Ein Beispiel hierfür ist »der Uhrenturm am Markusplatz in Venedig mit seinem weltbekannten Zifferblatt und dem Ornament des geflügelten Löwen, das in *Assassin's Creed II* [Hervorhebung im Original] zu sehen [ist]«,⁴⁰ obwohl der Turm zur Zeit der Spielhandlung nicht existierte. Somit entspricht die Inszenierung eher dem gegenwärtigen Stadtbild Venedigs, so wie sie heute aus Besuchen in der Stadt oder Fotos und Filmen bekannt sein können, als dem historischen. In den Titeln dient

36 Vgl. Volker Reinhardt: Die Renaissance in Italien. Geschichte und Kultur (Beck'sche Reihe, Bd. 2191), 4. Aufl., München 2019, S. 7 f.

37 Vgl. Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220301-I, S. 30.

38 Vgl. Eugen Pfister/Martin Tschiggerl: Ranke ex machina? Geschichtstheorie in digitalen Spielen, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, Bd. 74, Nr. 3/4, 2023, S. 125–139, S. 131.

39 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 96 f.

40 Ebd., S. 96.

der Markusplatz nicht ohne Grund als einer der zentralen Orte, der im Laufe der Spielhandlung immer wieder anzusteuern ist – und der unabhängig von ihr mit Hilfe des Avatars ganz nach Belieben aufgesucht und erkundet werden kann. Es kann daher nicht verwundern, wenn Simon Vogt Venedig von sich aus anspricht, einmal durch die Präsenz im Spiel und dann durch seine eigene touristische Anschauung vor Ort. Durch die an gegenwärtige Sichtweisen angepasste Inszenierung von Venedig war es möglich, diese und weitere einzelne topografische Elemente des heutigen realen Venedigs in den Spielen wiederzuerkennen. Diese hat er dann mit anderen historischen Verweisen wie etwa der Kleidung verknüpft und so die Inszenierung zeitlich und räumlich für sich eingeordnet. Eine Repräsentation dieser historischen Gegenstände, die nicht populären Assoziationen zu diesen entsprechen, hätte es Simon Vogt vermutlich erschwert, die historischen Elemente als Verweise auf die Vergangenheit zu erkennen. In der Inszenierung erleichtert eine Orientierung an gegenwärtigen bzw. ikonischen Erscheinungsbildern von historischen Orten und besonders von Gebäuden – im Sinne einer »Rückprojektion gegenwärtiger Bilder in eine entfernte Vergangenheit«⁴¹ – den Spielenden das Erkennen und die Verortung.

Weiterhin dürfte aber auch die Bekanntheit von Venedig im populären Italien- und Geschichtsbild der Renaissance für die Erwähnung gesprochen haben. Denn Venedig, Rom und Florenz sind die einzigen historischen Orte, die Simon Vogt als Marker von Geschichtlichkeit für die Titel benennt.⁴² Diese Städte sind weltberühmte Orte und fester Bestandteil des populären Bildes der Renaissance.⁴³ Die Stadt Monteriggioni wiederum bleibt im Interview unerwähnt, trotz ihrer detaillierten Visualisierung und Relevanz für die Narration von *Assassin's Creed II*, da sie die Heimatbasis der Hauptfigur Ezio Auditore da Firenze bildet. Monteriggioni taucht im Gegensatz zu Rom, Venedig und Florenz in keinem der insgesamt 86 Interviews als historischer Marker auf. Eine mögliche Erklärung hierfür ist, dass die Stadt weniger bekannt bzw. touristisch allenfalls zweitrangig ist, keine populären mit spezifischen Epochen assoziierte Landmarken besitzt und auch ihrem Design in den Spielen mit steinernen Mauern visuell eher

41 Dies.: Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, in: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hrsg.): Computer|Spiel|Bilder, Glückstadt 2014, S. 219–257, hier S. 236.

42 Vgl. Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220301-1, S. 30.

43 Vgl. Reinhardt, Die Renaissance in Italien, S. 7f.

mittelalterlich geprägt ist. Hierdurch kann sie keine populären Vorstellungen zur Renaissance aktivieren und die Spielenden erinnern sich vermutlich auch deshalb nicht an sie als Marker von Geschichtlichkeit für diese Zeit. Bei der Inszenierung von Objektkultur ist wichtig, dass die Konsumentinnen und Konsumenten diese aus anderen Kontexten wiedererkennen und grob mit den inszenierten historischen Themen assoziieren.⁴⁴ Dass Simon Vogt Venedig erwähnt, belegt wieder die Wichtigkeit populärer Darstellungen und populärer Geschichtsbilder als Referenzrahmen bei der Zuschreibung von Historizität.

Die Rezeption von Objektkultur als Marker von Historizität erfolgt unabhängig davon, ob sie in großer Dichte, vielfältig und realistisch inszeniert wird wie in den Spielen der *Assassin's Creed*-Reihe. Ein Eindruck von Geschichtlichkeit kann sich auch in Fällen einstellen, bei denen Objektkultur einer Zeit im Comicstil mit einer geringen Einbindung in die Narration und Spielmechaniken vorkommt. Dies spricht etwa Clara Söderbaum im Interview an, die *Empire: Four Kingdoms* (2013) als ein Spiel mit einem »Mittelalter Setting«⁴⁵ beschreibt. *Empire: Four Kingdoms* ist ein Strategiespiel, das nach Angaben der Entwicklerstudios Goodgame Studios weltweit über 60 Millionen Menschen überwiegend auf mobilen Endgeräten spielen.⁴⁶ Die Spielenden erhalten eine Burg, die sie aus der Vogelperspektive in einem endlosen Spiel ausbauen. Sie produzieren militärische Einheiten und schicken diese gegen computergesteuerte Feinde oder andere Mitspieler. Hierbei ist der Zusammenschluss mit anderen Spielenden zu Allianzen möglich, in denen gemeinsam gekämpft und Rohstoffe getauscht werden. Ein zentraler Reiz des Spiels liegt in der Interaktion online mit anderen Spielenden, der Teilnahme an Events, dem stetigen Verbessern der eigenen Burg und dem nicht endenden Auf- und Absteigen in öffentlichen Ranglisten. Eine Narration ist kaum vorhanden. Durch die stilisierte, comichaft Visualisierung von Gebäuden wie steinernen Burgen, militärischen Einheiten wie gepanzerten Rittern und

44 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 96 f.

45 Projektinterview vom 10.06.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1964, Stadtführerin und Reiseleiterin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: GE 20220610-1, S. 30.

46 Vgl. *Empire: Four Kingdoms*, in: Goodgame Studios, Rubrik: Spiele, URL: <https://www.goodgamestudios.com/de/spiele/empire-four-kingdoms-app/> (Stand: 03.06.2024).

einem passenden Sounddesign aus klirrenden Schwertern und trappenden Hufen verweist das Spiel rudimentär auf das Mittelalter. Vereinzelt finden sich auch fantastische Elemente wie etwa untote Skelett-Krieger. Darüber hinaus sind historische Elemente spärlich gesät. Es gibt keine Bezugnahme auf konkrete historische Ereignisse, Orte oder Personen und das mittelalterliche Szenario ist ein fiktives. Trotzdem reicht die visualisierte Objektkultur der Interviewten aus, um Gebäude und Einheiten als historische Elemente zu erwähnen, wie es Clara Söderbaum tut: »[M]an kriegt eine ganz kleine Burg, aber man hat ein Burggebäude [...]. Und die Krieger, die ich rekrutieren kann, das sind dann auch relativ typische Schwertkämpfer, Bogenschützen, Armbrustschützen.«⁴⁷

Selbst wenn die Inszenierung der Objektkultur nur mit einer comichaften Visualisierung ohne größere Beschäftigung mit der Kontext- und Bedeutungsebene der Burgen, Ritter und Armbrüste und ohne eine Einbindung in eine Narration erfolgt, kann sie als Verweis auf die Vergangenheit gedeutet werden. Bei der Gestaltung des mittelalterlichen Szenarios scheint Anschlussfähigkeit im Vordergrund zu stehen. Die historischen Elemente im Spiel entsprechen klischeehaften Vorstellungen vom Mittelalter, die einfach erkennbar sind und keiner Erklärung bedürfen, da sie aus der populären Geschichtskultur zum Mittelalter hinlänglich bekannt sind. Auf diese populären Geschichtsbilder bezieht sich Clara Söderbaum mit dem Wort ›typisch‹. Für die Erwähnung als Marker von Geschichtlichkeit ist bei der Inszenierung von Objektkultur nicht relevant, wie stark sie als Rekonstruktion erscheint, sondern ob sie sich an populären Geschichtsbildern zur jeweiligen Zeit orientiert.

Die starke Präsenz der in digitalen Spielen inszenierten Objektkultur als Marker von Historizität unabhängig von den dargestellten historischen Themen und dem Genre der Titel, ist nicht nur eine Konstante in den Interviews. Zusätzlich nämlich scheint in der Erinnerung Objektkultur als Marker von Geschichtlichkeit so wichtig zu sein, dass Spielende sich teilweise selektiv und verzerrt an ihre Einzelheiten erinnern, um sie eindeutiger als Merkmal von historischen Themen kennzeichnen zu können. So ist für den 40-jährigen Maschinenbediener Dirk Buchholz in seiner Beschreibung des Strategiespiels *Stronghold Crusader* (2002) das Vorkommen von Sarazenen,

47 Projektinterview vom 10.06.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1964, Stadtführerin und Reiseleiterin, S. 30.

»wie man sich die von den Bildern her halt vorstellt«,⁴⁸ neben »Oasen«,⁴⁹ »Rittern zu Fuß und zu Pferde«⁵⁰ und Waffen wie Bögen und Armbrüsten ein Marker des Settings »auf dem arabischen Schlachtfeld zu Zeiten der Kreuzzüge.«⁵¹ Dass es sich bei den Einheiten im Spiel um Sarazenen handelt, habe er durch bestimmte Merkmale in der Visualisierung erkannt:

»Und dann halt dieses Tuch, dieses Bunte, dieses Farbenfrohe und alles. Also die Einheiten sind schon im Optischen sehr gravierende Unterschiede zwischen der arabischen Einheit und dem europäischen [28] Kreuzzügler. Ich sage jetzt mal Kreuzzügler. Die sind dann wirklich so rittermäßig gehalten und die anderen halt wirklich so. Teilweise erkennst du schon wirklich einen Turban, wenn du gut reinzoomst. Wenn man halt mal so Darstellungen sieht von früher, werden die ja auch in Schlachtenbilder so dargestellt, so farbenfroh in Tuch und eigentlich nicht so diese Eisenrüstungen, wie es zu der Zeit in Europa halt üblich war, sondern eher mal mit Leder oder halt wirklich gar keine.«⁵²

Das Spiel selbst präsentiert die militärischen Einheiten, von denen Dirk Buchholz spricht, unter anderem durch die Bezeichnung etwa als ›Arabischer Bogenschütze‹ oder ›Arabischer Schwertkämpfer‹, auf die jede Spielpartei unabhängig von der gewählten Fraktion zugreifen kann. Manche arabischen Einheiten unterscheiden sich optisch in einigen Punkten von den Kreuzfahrereinheiten durch weite Plunderhosen oder Säbel als Bewaffnung. Bei anderen wiederum wie dem ›Arabischen Bogenschütze‹ dient die Visualisierung stärker der Verdeutlichung seiner Funktion als Bogenschütze und weniger der Markierung von Zugehörigkeit zu einem bestimmten Kulturkreis. Außerdem findet sich mit dem ›Arabischen Schwertkämpfer‹ im Spiel ebenfalls eine mit Rüstung gepanzerte Einheit. Weiterhin erschien das Spiel zu einem Zeitpunkt, als die technischen Rahmenbedingungen keine sonderlich detaillierte Gestaltung einzelner Figuren für Strategiespiele aus

48 Projektinterview vom 07.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1982, Maschinenbediener, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: KS 20221207-1, S. 27.

49 Ebd., S. 26.

50 Ebd., S. 27.

51 Ebd., S. 26.

52 Ebd., S. 28–29.

der Vogelperspektive zuließen. Eine Unterscheidung etwa zwischen Tuch und Leinenstoff ist nicht erkennbar. Einheiten mit ähnlichen Funktionen wie der ›Bogenschütze‹ und der ›Arabische Bogenschütze‹ lassen sich daher optisch nur bei genauerer Betrachtung auseinanderhalten. Bemerkenswert an der beschriebenen Wahrnehmung ist die Tatsache, dass die arabischen Einheiten so – bunt und farbenfroh – im Spiel gar nicht gezeigt werden. Sie weisen zwar eine farbliche Kennzeichnung auf, doch markiert diese die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Spielenden, der sich für rot, blau, grün oder eine andere Markierung der ansonsten für jeden Spielenden identischen Figuren entschieden hat. Die Rüstungen und Kleidung der Kreuzfahrereinheiten sind ähnlich großflächig in den Farben der jeweiligen Fraktion markiert wie die von den arabischen Einheiten. Das Spiel *Stronghold Crusader* benennt weder die arabischen Einheiten ausdrücklich als Sarazenen, noch präsentiert es sie vergleichsweise farbenfroh und bunt. Hierbei handelt es sich klar um retrospektive Zuschreibungen des Spielenden.

In der Erinnerung an das Spiel scheinen beim Interviewten weit verbreitete Bilder von einem Orient aktiviert worden zu sein, wie er als Raum exotischer Fantasien westlicher Gesellschaften spätestens seit dem 18. Jahrhundert zur Selbstkonstituierung existiert.⁵³ Die Vorstellung des ›Orient‹ als bunte Region farbenfroher Kulturen ist ein Motiv und kolonial geprägtes Fremdbild der Gesellschaften des Nahen und Mittleren Ostens, das sich ebenfalls in der europäischen Literatur und Kunst des 18. und 19. Jahrhunderts wiederfindet.⁵⁴ Dass Herr Buchholz in diesem Zusammenhang selbst Schlachtengemälde erwähnt und wahrscheinlich auf genau diese Art von Kunstwerken verweist, lässt vermuten, dass er in diesem

53 Vgl. Maria do Mar Castro Varela/Nikita Dhawan: Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung, 3. Aufl., Bielefeld 2020, S. 103; Hans-Joachim König/Kocku von Stuckrad/Ekaterini Kepetzi/Susanne Greilich: Orientalismus, in: Enzyklopädie der Neuzeit Online, 19.09.2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-321597.xml> (Stand: 03.07.2024); Karl Ulrich Syndram: Der erfundene Orient in der europäischen Literatur vom 18. bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts, in: Gereon Sievernich/Hendrik Budde (Hrsg.): Europa und der Orient, 800–1900, Gütersloh 1989, S. 324–341, hier S. 324 f.

54 Vgl. Maria Elisabeth Pape: Turquerie im 18. Jahrhundert und der »Recueil Ferriol«, in: Gereon Sievernich/Hendrik Budde (Hrsg.): Europa und der Orient, 800–1900, Gütersloh 1989, S. 305–323, hier S. 319; Edward W. Said: Orientalism, New York, NY 1979, S. 185; Syndram, Der erfundene Orient in der europäischen Literatur vom 18. bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts, S. 341; Felix Wiedemann: Orientalismus, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 19.05.2021, URL: https://docupedia.de/zg/Wiedemann_orientalismus_v2_de_2021 (Stand: 05.07.2023).

Moment genau diese klassischen Stereotype vom ›Orient‹ im Kopf hatte. Die Eindrücke vom Spiel vermischen sich in der Erinnerung mit bestehendem Vorwissen und Konzepten zur Region und Epoche, die aus anderen Kontexten stammen. Es ist bemerkenswert, dass er die Visualisierung von Turbanen und bunten Kleidern von der Darstellung der europäischen Kreuzfahrer mit ihren eisernen Rüstungen absetzt. Die orientalistische Deutung der Einheiten als farbenfroh entspricht einem Stereotyp, das es einfacher macht, diese Abgrenzung vorzunehmen. Hierdurch wird es wiederum einfacher, die historischen Elemente als Marker der Kreuzzüge wahrzunehmen, da sie populären Geschichtsbildern der Kreuzzüge als bewaffnete Konflikte zwischen europäischen christlichen Rittern einerseits und muslimischen Arabern im Nahen Osten andererseits entsprechen, die in einer Landschaft aus Wüsten und Oasen ausgetragen wurden. Die Objektkultur wird in der Erinnerung als historisches Merkmal geschärft und überspitzt. Hieran lässt sich erkennen, dass die Spielenden sich nicht nur an die historischen Verweise selektiv erinnern, sondern auch auswählen, wie sie sich an diese erinnern. Der Auswahlprozess wird strukturiert durch bestehendes Vorwissen zu den historischen Themen, meist in Form populärer, medienübergreifenden Geschichtsbilder mit einem Fokus auf visualisierbare Objektkultur.

Die Erinnerungen Simon Vogts an die Ezio-Trilogie der *Assassin's Creed*-Reihe, Clara Söderbaums an *Empire: Four Kingdoms* und von Dirk Buchholz an *Stronghold Crusader* zeigen exemplarisch für die gesamte Stichprobe, dass die in digitalen Spielen inszenierte Objektkultur einer Zeit einer der Marker von Historizität sein kann, der den Interviewten besonders erwähnenswert erscheint. Hierbei bilden für die Erinnerung an bestimmte Objekte wie Bauten, Kleidung oder Waffen populäre Geschichtsbilder einen wichtigen Referenzrahmen unabhängig von Genre, historischem Thema und Inszenierungsform. Weiterhin schärfen und überspitzen die Spielenden die rezipierte Objektkultur in der Beschreibung im Sinne populärer Geschichtsbilder, damit sie als historische Marker deutlicher zutage treten. Andere Aussagen betreffen etwa Fabriken mit rauchenden Schloten und Dampfschiffe als Zeichen der Industrialisierung im Aufbauspiel *Anno 1800* (2019),⁵⁵ die Architektur von Gebäuden und visuelle Gestaltung japanischer Pagoden als Marker des feudalen Japan im Gruppenmanagementspiel

⁵⁵ Vgl. Projektinterview vom 31.01.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1970, selbstständig, Sattlerwerkstatt, Signatur: AC 20220131-1, S. 27.

Shadow Tactics: Blades of the Shogun (2016)⁵⁶ oder Saloons mit hölzernen Veranden und die Kleidung der Figuren wie Cowboyhüte und Pistolenholster als Kennzeichen des historischen Settings des sogenannten Wilden Westens im Action-Adventure *Red Dead Redemption* (2010).⁵⁷

4.3 Historische Persönlichkeiten

Historische Persönlichkeiten als Verweis auf die Vergangenheit erscheinen allen Interviewten ebenfalls besonders erwähnenswert. Die Spielenden beziehen sich hierbei auf Personen als Marker von Geschichtlichkeit, deren Existenz in der Vergangenheit als gesichert gilt, denen eine größere Bedeutung für die Geschichte zugeschrieben wird und die außerordentliche Bekanntheit erlangt haben, die teilweise bis in die Gegenwart besteht. Sie repräsentieren in geschichtskulturellen Darstellungen oft ganze Epochen oder historische Ereignisse – wie etwa Robespierre die Französische Revolution – und sind in populärer Geschichtskultur stark vertreten.⁵⁸ Sagengestalten wie König Artus, bei denen die Existenz eines historischen Vorbildes ungewiss ist, kommen nicht im Quellenmaterial der Interviews als historisches Element vor. Bei historischen Persönlichkeiten handelt es sich für die Interviewten außerdem nicht um Personen, die einen bestimmten Typus in einem historischen Kontext verkörpern, etwa einen Berufsstand oder ein politisches Milieu.⁵⁹ Historische Persönlichkeiten meint hier nicht die ›einfachen‹, ›namenlosen‹ Leute, sondern Personen, die für ihre Zeit im kollektiven Gedächtnis als ›relevant‹ und ›außergewöhnlich‹ angesehen werden.

56 Vgl. Projektinterview vom 07.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, User-Interface-Designerin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: DS 20220507-1, S. 4 f.

57 Vgl. Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20221216-1, S. 5 f.

58 Vgl. Friederike Runge: Personalisierung und Personifizierung: Zwei Erzählmuster, in: Geschichte als Film Blog, Rubrik: Methodisches, 08.12.2016, URL: <https://gafprojekt.hypotheses.org/293> (Stand: 08.06.2023).

59 Vgl. Klaus Bergmann: Personalisierung, Personifizierung, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rüsen/Gerhard Schneider/Aleida Assmann (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, 5., überarb. Aufl., Seelze-Velber 1997, S. 298–300, hier S. 299; Runge, Personalisierung und Personifizierung: Zwei Erzählmuster.

Digitale Spiele nutzen oft bekannte historische Persönlichkeiten, um Historizität zu erzeugen.⁶⁰ Die Kennzeichnung erfolgt meistens über die Visualisierung, die sich an bekannten bildlichen Darstellungen orientiert und die Ikonografie aufgreift wie etwa die Inszenierung Winston Churchills mit einer Zigarre im Mund oder die Darstellung von Gaius Julius Caesar mit einer markanten Adlernase.⁶¹ Auch auf einer narrativen Ebene können Titel historische Persönlichkeiten erkennbar machen etwa durch die direkte sprachliche Benennung Napoleon Bonapartes in *Assassin's Creed Unity* (2014) oder dessen Charakterisierung als militärisches Genie.⁶² Um im Medium einen historischen Gesamteindruck zu erzeugen, können sie zur Verkörperung einer ganzen Zeit, eines bestimmten Aspekts oder als Exponent eines spezifischen historischen Orts dienen.⁶³ So ist Karl Marx in *Assassin's Creed Syndicate* (2015) gleichzeitig das Symbol für gesellschaftlichen bzw. gesellschaftstheoretischen Fortschritt des 19. Jahrhunderts und Teil der Kulisse des viktorianischen London.⁶⁴ Digitale Spiele inszenieren meistens historische Persönlichkeiten als machtvolle Subjekte.⁶⁵ Sie folgen hierdurch historistischen Erzählungen von den ›Großen Männern‹ wie Alexander der Große und seltener auch ›Großen Frauen‹ wie Kleopatra VII., die die Geschehnisse der Welt unabhängig von strukturellen Bedingungen gelenkt haben sollen.⁶⁶

Konkretisieren lässt sich die Rezeption von historischen Persönlichkeiten in Spielelementen und deren Wahrnehmung als Marker von Historizität anhand der Erinnerungen Simon Vogts. Für Vogt spielen historische Persönlichkeiten wie Leonardo da Vinci und Mitglieder der Adelsfamilie Borgia eine wichtige Rolle, wenn er sich an seine Eindrücke von *Assassin's Creed II* (2009) und *Assassin's Creed Brotherhood* (2010) erinnert. In seinen Aussagen zu den Spieltiteln sind sie wichtige Bezugspunkte bei der Zuschreibung von Geschichtlichkeit:

»Man hatte als Gegner die Borgia, die man vielleicht noch kennt, sowohl halt von der Serie als auch generell von Historienbüchern oder so, weil das

60 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 95.

61 Vgl. ebd.

62 Vgl. ebd.

63 Vgl. Zimmermann, Virtuelle Wirklichkeiten, S. 372 f.

64 Vgl. ebd.

65 Vgl. Pfister/Tschiggerl, Ranke ex machina?, S. 132.

66 Historismus in digitalen Spielen und dessen Rezeption ist Gegenstand eines späteren Kapitels. Vgl. 5.4 Historistische Geschichtsbilder – Der lange Arm des 19. Jahrhunderts.

ja eine bedeutende Familie war. Die haben ja dann auch, also der eine ist ja dann auch Papst geworden. Aber ansonsten, ich glaube der einzige Charakter, den ich dann noch so kannte aus den Spielen war halt Leonardo da Vinci, weil den kennt man halt einfach so, als Erfinder und so, der spielt eine große Rolle in den Spielen.«⁶⁷

Damit die Figuren als Marker für die Renaissance funktionieren können, müssen sie als bestimmte historische Persönlichkeiten erkennbar sein. Daher orientieren sich die Darstellungen meistens an ikonischen Darstellungen.⁶⁸ Im Fall der Ezio-Trilogie wichen die Entwicklerinnen und Entwickler von diesem Muster jedoch ab und entschieden sich für einen jungen Leonardo da Vinci. Damit Leonardo da Vinci jedoch nicht einfach nur ein beliebiger Bastler und die Borgia nicht nur irgendeine Adelsfamilie bleiben, laden die Spiele diese mit anderen Mitteln als der bloßen Einbindung von Namen historischer Persönlichkeiten auf. So müssen Spielende über den jungen Ezio Auditore als Spielfigur einige Missionen erfüllen, in denen es um die Arbeit da Vincis für die Borgia als Erfinder von Kriegsmaschinen geht. Die Spielfigur tritt als sympathisches Genie auf, dem in der Narration als Freund und Verbündeten des von den Spielenden gesteuerten Protagonisten Ezio Auditore da Firenze eine wichtige Funktion zukommt, indem er den Spielenden seine Erfindungen wie Flugmaschinen als nutzbare Gegenstände zur Verfügung stellt. Die Mitglieder der Adelsfamilie Borgia wiederum erscheinen in den Spielen als intrigante und machthungrige Antagonisten, die das Papsttum anstreben. Das gelingt den Borgia dann in der Figur Rodrigo Borgias (als Papst Alexander VI.), der auch als finaler Gegner in *Assassin's Creed II* fungiert. Hier folgen die Spiele etablierten Vorstellungen von den Borgia als ruchlose »Personen, die über Leichen gehen, um ihre Ziele zu verfolgen«.⁶⁹ Sie verkörpern nach populärem Verständnis die Epoche der Renaissance.⁷⁰

67 Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220301-1, S. 30.

68 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 95.

69 Kathrin Ackermann: Geschichte und Metafiktion. Cesare in der Historienserie Borgia, in: Julien Bobineau/Jörg Tüschmann (Hrsg.): Quotenkiller oder Qualitätsfernsehen? TV-Serien aus französisch- und spanischsprachigen Kulturräumen, Wiesbaden 2022, S. 169–189, hier S. 169.

70 Vgl. Reinhardt, Die Renaissance in Italien, S. 7; Lutz Schröder: Digitale Spiele als Quellen. Das Vier-Säulen-Analysemodell im Spannungsfeld von Geschichte, Geschichtsbildern und Systemanforderungen. Erprobt an der Assassin's Creed-Reihe. Dissertation, Hamburg 2019, S. 574.

Die für den populären Diskurs typische Inszenierung der Figuren in den Spielen hat an dieser Stelle gegriffen. Herr Vogt hat die Figuren als Verweise auf die Renaissance wahrgenommen, wobei eben deren Repräsentation im Sinne populärer, medienübergreifender Vorstellungen zu diesen historischen Persönlichkeiten relevant war. Das lässt sich erkennen, wenn Simon Vogt auf die populäre Darstellung der Borgia indirekt mit dem Verweis auf die »Serie«⁷¹ Bezug nimmt und Leonardo da Vinci als Erfinder bezeichnet. Weiterhin erfolgt die historische Aufladung auch durch die sprachliche Benennung der Figuren im Spiel. In der Erinnerung an seine Spielerfahrungen bilden für Herrn Vogt die Borgia und Leonardo da Vinci wichtige Marker, die die Renaissance als historisches Setting erkennbar machen.

Je stärker die Inszenierungen historischer Persönlichkeiten populären Vorstellungen folgen, umso leichter können sie bestehendes Vorwissen aktivieren und als erkennbare Marker von Historizität funktionieren. Das macht eine Aussage von Fabian Lau zum Strategiespiel *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999) deutlich. Im zweiten Teil einer der erfolgreichsten Reihen von Historienspielen steuern die Spielenden in Echtzeit, wie es für die Serie üblich ist, ein Gemeinwesen etwa der »Franken«, »Sarazenen« oder »Japaner«, die an realhistorische Gesellschaften des Mittelalters angelehnt sind. Die Spielenden bauen Rohstoffe wie Holz, Gold oder Stein ab, errichten verschiedene Gebäude wie Wohnhäuser, Mühlen oder Kasernen und Burgen zur Produktion von militärischen Einheiten. Mit diesen bekämpfen sie andere Fraktionen auf einer Karte aus der Vogelperspektive. Neben dem freien Spiel bilden die Kampagnen eine Serientradition der *Age of Empires*-Reihe. In *Age of Empires II: The Age of Kings* inszenieren sie über mehrere Missionen Erzählungen um historische Persönlichkeiten wie etwa William Wallace, Saladin oder Dschingis Khan. Damit sollen, wie die Entwicklerseite betont, historische Epochen und besonders Reiche personalisiert werden, die schon aus anderen populären Darstellungen bekannt sind.⁷² Auf eine dieser inszenierten historischen Persönlichkeiten, nämlich Johanna von Orléans in der Kampagne der »Franken«, kommt Fabian Lau bei seiner Beschreibung von historischen Elementen in *Age of Empires II: The Age of Kings* besonders zu sprechen:

71 Vermutlich ist hier eine der zahlreichen Historienserie zu den Borgia gemeint wie *The Borgias* (2011–2013) oder *Borgia* (2011–2014). Welche der vielen Historienserien zu den Borgia an dieser Stelle konkret gemeint ist, bleibt unklar.

72 Vgl. Tom Pinsker/Milan Weber: Geschichte als Ressource – Historische Computerspiele, in: SFB 1472 Transformationen des Populären, Rubrik: Publikationen, URL: <https://sfb1472.uni-siegen.de/publikationen/geschichte-als-ressource> (Stand: 09.06.2023).

»Naja, zum Beispiel, wenn man in einer Kampagne, da hat man ja die Jungfrau von Orléans, die führt man ja durch alle Level, die ist ja der Hauptcharakter und die darf nicht sterben. [19] Und dann sieht man sie zum Beispiel in ihren verschiedenen Settings, einerseits am Anfang, im ersten Level, glaube ich, einfach als wehrlose Bauernfrau, später mal dann als gepanzerte Ritterin und dann bekommt man einfach so ihr Leben [erzählt].«⁷³

Jeanne d'Arc, im deutschsprachigen Raum Johanna von Orléans, auf die Fabian Lau hier als Jungfrau von Orleans verweist, ist eine Figur, die seit dem frühen 19. Jahrhundert eine starke Medienpräsenz besitzt.⁷⁴ Zur Nationalheiligen überhöht, ist sie als mystifizierte Gestalt bis heute in Frankreich in verschiedenen kulturellen und politischen Kontexten präsent.⁷⁵ Aber auch außerhalb des französischen kollektiven Gedächtnisses findet sie sich einmal als überhöhte Gestalt, dann auf ein »leicht rezipierbare[s] Kondensat«⁷⁶ reduzierte Figur.⁷⁷ In diesen populären Geschichtsbildern zeichnet sich Johanna von Orléans durch tiefe Frömmigkeit und ihre Wandlung vom einfachen

73 Projektinterview vom 18.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1983, Delivery Manager, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: DS 20220518-1, S. 18 f.

74 Vgl. Lukas Boch/Anna Klara Falke/Mathias Herrmann/Martin Reimer: Jeanne d'Arc im Echtzeitstrategiespiel – die historische Figur zwischen »Kriegerprinzessin« und Nationalheiliger, in: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung, Rubrik: Beiträge, 28.11.2022, URL: <https://paidia.de/jeanne-darc-im-echtzeitstrategiespiel-die-historische-figur-zwischen-kriegerprinzessin-und-nationalheiliger/> (Stand: 09.06.2023); Gerd Krumeich: Jeanne d'Arc. Seherin, Kriegerin, Heilige. Eine Biographie, München 2021, S. 8 f.; Dietmar Rieger/Stephanie Breithecker/Stephanie Wodianka: Heilige, Nationalheldin und Superwoman – die Gesichter der Jeanne d'Arc. Zum Platz eines alten Mythos in einer modernen Erinnerungskultur, in: Spiegel der Forschung, Bd. 20, Nr. 1/2, 2003, S. 146–153, hier S. 147.

75 Vgl. Jessica Wardhaugh: Overview: Two Frances at War and Peace. The Stories of a Nation and its People, 1905–1958, in: David Andress (Hrsg.): The Routledge Handbook of French History, Milton 2024, S. 459–470, hier S. 465; Michel Winock: Jeanne d'Arc, in: Pierre Nora/Étienne François/Michael Bayer (Hrsg.): Erinnerungsorte Frankreichs, München 2005, S. 365–410.

76 Boch/Falke/Herrmann/Reimer, Jeanne d'Arc im Echtzeitstrategiespiel – die historische Figur zwischen »Kriegerprinzessin« und Nationalheiliger.

77 Vgl. Stephanie Himmel: Von der »bone Lorraine« zum globalen »magical girl«. Wandlungen Jeanne d'Arcs in populären Medien, in: Klaudia Knabel/Stephanie Wodianka (Hrsg.): Nationale Mythen – kollektive Symbole. Funktionen, Konstruktionen und Medien der Erinnerung (Formen der Erinnerung, Bd. 23), Göttingen 2005, S. 265–286, hier S. 281.

Bauernmädchen zur kämpferischen Nationalheldin des Jahrhunderts später entstehenden französischen Nationalstaates aus.⁷⁸

Dieser Tradition folgt auch *Age of Empires II* bzw. dessen Neuauflage *Age of Empires II: Definitive Edition* (2019). In der aus sechs Missionen bestehende Kampagne um Johanna von Orléans fokussiert sich die Narration vor allem auf »den sozialen Aufstieg vom Bauernmädchen zur Anführerin des französischen Heeres«,⁷⁹ ihren Charakter als religiöse Figur mit einer göttlichen Aufgabe und als Begründerin der Vorstellung einer französischen Nation.⁸⁰ In der Visualisierung der Johanna erst in bauerlich anmutender Tracht, dann in einer Plattenrüstung folgt das Spiel Darstellungen, die sich im 19. Jahrhundert etablierten und von da an in populären Darstellungen fortschrieben.⁸¹ Die Spielmechanik macht sie zu einer besonders mächtigen und widerstandsfähigen Einheit, wodurch sie eine mythische Aufladung erfährt.⁸²

Diese populären Topoi hallen in Fabian Laus Beschreibung von der »Bauernfrau« und der späteren »gepanzerte[n] Ritterin« wider. Wenn er sie als »Jungfrau von Orléans« bezeichnet, greift er die mythische Überhöhung auf. Bemerkenswert an dieser Erzählung von der Spielerfahrung ist überdies die Tatsache, dass diese Frauenfigur eine der ersten bildet, die ihm einfällt und die einzige, die er genauer charakterisiert, obwohl wie erwähnt im Spiel zahlreiche weitere historische Persönlichkeiten inszeniert werden. Unabhängig von der historischen Inszenierung lässt sich dies damit erklären, dass die Kampagne um Johanna von Orléans die zweite Kampagne des Spiels ist und direkt auf die Tutorial Kampagne folgt, bei der sich Spielende mit den Abläufen und Mechaniken vertraut machen sollen. Sie gehört somit höchstwahrscheinlich zu den ersten Eindrücken, die der Interviewte vom Spiel bekommen hat, weshalb er sich einfacher daran erinnert. Gleichzeitig ist die Einheit, die Johanna von Orléans in fünf der sechs Missionen repräsentiert, steuerbar und darf nicht im Kampf sterben, da sonst die Mission verloren wird. Diese Spielregel erwähnt Fabian Lau ausdrücklich. Das Spielen der Kampagne erfordert daher eine intensivere Beschäftigung mit dieser Figur im Gegensatz zu den meisten anderen an historische Persönlichkeiten an-

78 Vgl. Boch/Falke/Herrmann/Reimer, Jeanne d'Arc im Echtzeitstrategiespiel – die historische Figur zwischen »Kriegerprinzessin« und Nationalheiligen.

79 Ebd.

80 Vgl. ebd.

81 Vgl. ebd.

82 Vgl. ebd.

gelehnten wie Saladin oder Dschingis Khan, die meist nur in der Narration erwähnt werden, ohne spielbar zu sein. Die Kampagne ist zudem die einzige im Spiel, die eine weibliche Figur in den Mittelpunkt rückt, wodurch sie zusätzlich hervorsticht.

Aber die Figur von Johanna von Orléans erscheint in der zitierten Aussage nicht einfach nur als eine besondere Einheit, sondern als ein Merkmal von Historizität. Dies liegt daran, dass die Inszenierung populären Darstellungen mit klar erkennbaren Topoi folgt, die sich für ein digitales Spiel eignen. Vermutlich spielt auch eine räumlich und vermeintlich kulturelle Nähe eine Rolle bei dem Interviewten, der in Deutschland aufgewachsen ist und lebt. Er nennt zwar auch andere historische Persönlichkeiten, etwa Dschingis Khan,⁸³ doch funktionieren diese für ihn deutlicher weniger als historische Marker als die Figur der Johanna von Orléans. Hier gibt es eine größere Vertrautheit mit den historischen Kontexten dieses Aspekts europäischer Geschichte und einer »Frauengestalt, die noch rund 600 Jahre nach ihrem Tod im kulturellen Gedächtnis der Menschheit [...] lebendig geblieben«⁸⁴ und in der Populärkultur präsent ist.

Die Hervorhebung von historischen Persönlichkeiten als Marker von Geschichtlichkeit bildet weniger einen Einzelfall als eine Regel in der Art, wie Spielende historische Elemente unabhängig vom historischen Thema und Genre eines Titels wahrnehmen. Die Erinnerungen Simon Vogts an die Figuren Leonardo da Vincis und der Borgia in *Assassin's Creed II* und *Assassin's Creed Brotherhood* und Fabian Laus an Johanna von Orléans in *Age of Empires II* bzw. dessen Neuauflage *Age of Empires II: Definitive Edition* zeigen nämlich die Relevanz populärer Geschichtsbilder in der Audiovisualisierung und Narration bei der Zuschreibung von Historizität. Angebotsseite und Vorwissen strukturieren hierbei die Erinnerung.⁸⁵ Die Spielenden erinnern sich an frühere Erwähnungen und Inszenierungen bestimmter historischer Persönlichkeiten, die sie in ihre Vorstellungen von Geschichte einordnen können. Wenn historische Persönlichkeiten als Marker von Historizität funktionieren sollen, kann ihre Darstellung sich nur punktuell von etablierten Geschichtsbildern entfernen. In der Erinnerung der Spielenden

83 Vgl. Projektinterview vom 18.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1983, Delivery Manager, Signatur: DS 20220518-1, S. 17.

84 Krumeich, Jeanne d'Arc, S. 319.

85 Die Muster bei der Zuschreibung und Wahrnehmung von Geschichtlichkeit im Medium werden ausführlich und gebündelt am Ende des 4. Analysekapitel vorgestellt. Vgl. 4.6 Interviewübergreifende Rahmenbedingungen der Rezeption.

finden vertraute Muster eher Anklang als radikal Neues oder Brüche mit Bekanntem. Weitere Aussagen anderer Spielender benennen etwa für das Strategiespiel *Sid Meier's Civilization VI* (2016) historische Persönlichkeiten wie Friedrich I., visualisiert mit einem roten Bart und einer schweren Plattenrüstung,⁸⁶ für das Action-Adventure *Assassin's Creed Origins* (2017) Kleopatra VII. als verführerische Femme fatale und gerissene Politikerin⁸⁷ oder für das Globalstrategiespiel *Crusader Kings III* (2020) Alfred den Großen als König von Wessex als Marker des jeweiligen historischen Settings.⁸⁸

4.4 Historische Ereignisse

Historische Ereignisse bilden ein weiteres der meisterwähnten historischen Elemente in den Interviews. Die Spielenden beziehen sich hierbei auf konkrete Ereignisse eines historischen Vorgangs im Sinne eines verbreiteten Verständnisses des Begriffs als historische Zäsur. Es geht nicht um alles, was in früherer Zeit geschehen ist, sondern um vergangene, zeitlich und räumlich begrenzte Begebenheiten von »unwiederholbare[r] Einzigartigkeit«⁸⁹ die als außergewöhnlich,⁹⁰ beachtenswert und folgenswer betrachtet werden.⁹¹ Nach der Historikerin Maren Röger muss ein his-

86 Vgl. Projektinterview vom 20.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2004, Schüler, 12. Klasse, Berufsschule, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220720-1, S. 3 f.

87 Vgl. Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-1, S. 17.

88 Vgl. Projektinterview vom 04.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220404-2, S. 27.

89 Lucian Hölscher: Ereignis, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 72–74, hier S. 72.

90 Vgl. Jakob Epler: Was historische Ereignisse auszeichnet, in: Deutschlandfunk, Rubrik: Sendungen, 08.06.2023, URL: <https://www.deutschlandfunk.de/was-historische-ereignisse-auszeichnet-100.html> (Stand: 08.06.2023); Johannes Jansen: Wie Geschichtsschreiber erzählen. Narratologische, transtextuelle und didaktische Perspektiven (Beiträge zur Geschichtskultur, Bd. 44), Wien/Köln 2022, S. 54.

91 Vgl. Frank Bösch: Das historische Ereignis, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 12.05.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Boesch_ereignis_v1_de_2020 (Stand: 10.07.2023); Pandel, Geschichtstheorie, S. 12.

torisches Ereignis nicht zwangsläufig punktuell sein, sondern kann auch aus einer Kette von Ereignissen bestehen – etwa in Form eines Krieges.⁹² Wie historische Persönlichkeiten haben historische Ereignisse in der populären Geschichtskultur oft die Funktion, längerfristige Entwicklungen und Prozesse zu einprägsamen Erzählungen von »punktuellen Einschnitte[n] und Wendepunkte[n]«⁹³ zu verdichten.⁹⁴ In der öffentlichen Wahrnehmung wird Geschichte stark über spezifische Momente erfasst, die als erschütternd wahrgenommen werden. Beispiele wären etwa die Landung der alliierten Streitkräfte am Omaha Beach in der Normandie am 6. Juni 1944, die Ankunft europäischer Seefahrer in der Karibik am 12. Oktober 1492, der Ausbruch des Vesuv 79 n. Chr. im Golf von Neapel oder die Ermordung Caesars am 15. März 44 v. Chr.⁹⁵

Für digitale Spiele, die auf konkrete historische Zeiten verweisen möchten, bilden historische Ereignisse oft eine tragende Säule.⁹⁶ Dabei repräsentiert das Medium nicht nur politische, sondern auch kulturelle, technische, wirtschaftliche oder ökologische Ereignisse. Historische Kriege, Olympische Spiele, Hochzeiten zwischen Königshäusern oder die Erfindung der Dampfmaschine können genauso audiovisuell, spielmechanisch und narrativ in digitalen Spielen eingebettet sein wie Seuchen, Flutkatastrophen oder Wirtschaftskrisen. Beispielsweise sind mittelalterliche Pestwellen im Europa des 14. Jahrhunderts im Rollenspiel *The Black Death* (2016) oder die Unterzeichnung der Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika in *Assassin's Creed III* (2012) jeweils wichtige Bestandteile der Narration, während die Wirtschaftskrise der sogenannten Great Depression im Strategiespiel *Hearts of Iron IV* (2016) spielmechanische Auswirkungen für die Spielenden besitzt. Die Einbindung erfolgt meist in reduzierter Form, aufgrund des Charakters als Unterhaltungsmedium.⁹⁷ Historische Ereignisse erscheinen im Medium überwiegend als Ergebnis der Entscheidungen von Individuen und nehmen nicht auf gesamtgesellschaftliche Phänomene und Entwicklungen Bezug.⁹⁸ Die Präsentation einzelner, bekannter Fakten im Zusammenhang mit dem

92 Vgl. Epler, Was historische Ereignisse auszeichnet.

93 Bösch, Das historische Ereignis.

94 Vgl. ebd.

95 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 28.

96 Vgl. Vincenzo Casso/Matthias Thibault: The HGR Framework. A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games, in: *gamevironments*, Bd. 5, 2016, S. 156–204, hier S. 194.

97 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 150.

98 Vgl. ebd., S. 122.

Ereignis steht im Vordergrund und weniger der Kontext und zugrundeliegende Strukturen.⁹⁹ Um einen möglichst dichten und kohärenten Eindruck von Geschichtlichkeit zu erzeugen, verweben die Spieleentwicklerinnen und -entwickler die Ereignisse oft mit anderen Markern wie Persönlichkeiten und Orten, die in der geschichtskulturellen Wahrnehmung eine Einheit bilden.¹⁰⁰ Ein Beispiel hierfür ist die Schlacht von Waterloo, die in der öffentlichen Wahrnehmung fest mit der Person Napoleon und dem Ort Waterloo verbunden ist. Deshalb inszeniert das Medium das Ereignis, die Person und den Ort meist als fest verschmolzene Einheit, um »die Vorstellung eines relativ klar [78] konturierten Momentes in der Geschichte entstehen lassen können.«¹⁰¹ Hierbei hat das Aufgreifen historischer Ereignisse im Medium verschiedene Funktionen. Historische Ereignisse geben der Narration Struktur.¹⁰² Sie dienen als narrative Stationen und dramatische Höhepunkte einer unterhaltsamen Geschichte.¹⁰³ Weiterhin füllen sie eine Spielwelt mit Komplexität und Anschauungswert.¹⁰⁴ Den Spieleentwicklerinnen und -entwickler erlauben sie, in ihren Rezipientinnen und Rezipienten Vorwissen zu aktivieren, um so den Spielenden eine schnelle und mühelose Verortung des historischen Settings zu ermöglichen.¹⁰⁵ Zusätzlich vermag die Einbindung historischer Ereignisse den Spielenden zu suggerieren, an wichtigen Momenten der Geschichte teilzunehmen und diese sogar zu beeinflussen – zumindest in ihrer virtuell nachträglichen Inszenierung.¹⁰⁶ Geschichte kann damit vermeintlich hautnah miterlebt werden und verwandelt sich von etwas Abstraktem in etwas Nahbares.¹⁰⁷

99 Vgl. ebd., S. 150.

100 Vgl. ebd., S. 77.

101 Ebd., S. 77 f.

102 Vgl. ebd., S. 80.

103 Vgl. ebd.

104 Vgl. Thomas Kubetzky: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 75–106, hier S. 91 f.

105 Vgl. Benedikt Schüler/Schmitz Christopher/Karsten Lehmann: Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 245–262, hier S. 248.

106 Vgl. Pfister/Tschiggerl, Ranke ex machina?, S. 131.

107 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 63.

Im Hinblick auf die Bedeutung, die Spielende historischen Ereignissen als Marker von Geschichtlichkeit zuschreiben, sind die Aussagen von zwei Interviewten für die Stichprobe repräsentativ. Es handelt sich dabei um den Soldaten Max Griesel und seine Aussagen zu *Europa Universalis IV* (2013) sowie den Bäckergesellen Nikolas Brenner mit seinen Kommentaren zu *Assassin's Creed III*.

Bei *Europa Universalis IV* handelt es sich um ein Globalstrategiespiel mit einer historischen Ausgangssituation, aus der sich kontrafaktische Spielabläufe ergeben. Es beginnt im Jahr 1444 und endet 1821, womit es eine lange Frühe Neuzeit beschreibt. Es bietet dabei über 500 spielbare Fraktionen auf fast allen Kontinenten und unterschiedliche Staatensysteme wie Republiken, Königreiche oder ›Stämme‹ an. Die Spielenden übernehmen Kontrolle über ein gesamtes staatliches Gebilde, führen es durch die Geschichte und interagieren auf einer globalen Ebene mit anderen Staaten. Die Spielwelt wird als Landkarte dargestellt, zahlreiche aufklappbare Menüs und Infokästen versorgen die Spielenden mit Informationen und dienen teils als Steuerungsmöglichkeiten. Selbst wenn kein konkretes Ziel vorgeben wird, besteht das Grundprinzip darin, den eigenen Staat territorial auszudehnen, die Weltkarte zu erkunden und gegnerische Staaten zu vernichten, zu Vasallen zu machen oder als Verbündete zu gewinnen. Die Spielmechanik ist äußerst komplex und beinhaltet die politisch-militärische Ebene, technologischen Wandel, sich entwickelnde Handelsnetzwerke und gesellschaftlichen Wandel.¹⁰⁸ In der oberen rechten Bildschirmcke befindet sich ein Kalender mit dem aktuellen Datum der Spielwelt, wobei die verstreichende Zeiteinheit Tage sind, was zu sehr langen Spielverläufen führen kann. Diese Angabe von Jahreszahlen ist einer von vielen historischen Markern in *Europa Universalis IV*.¹⁰⁹ Der Spielzeitraum von fast 400 Jahren lässt sich entweder vollständig bespielen oder aber die Spielenden können zu bestimmten, von Szenarien festgelegten Zeitpunkten in das Spiel einsteigen.¹¹⁰ In beiden Fällen mar-

108 Vgl. Claas Henschel: Warum die Azteken nicht England unterwarfen. Die spielmechanische Umsetzung teleologischer Vorstellungen zur Geschichte der Frühen Neuzeit in *Europa Universalis IV*, in: Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann (Hrsg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen (Expansion, Interaktion, Akkulturation. Globalhistorische Skizzen, Bd. 33), Wien 2018, S. 141–157, hier S. 141.

109 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 80.

110 Vgl. Heiko Brendel: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«.

kiert der Spieleinstieg den Divergenzzeitpunkt zur geschehenen Geschichte, ab dem die Spielenden auf der spielerischen Ebene bestimmen, wie die Geschichte weiterverläuft.¹¹¹ Das Spiel endet entweder in dem Moment, in dem die Fraktion der Spielenden vernichtet oder das Jahr 1821 erreicht wird. Der Reiz des Spiels liegt – wie in den Vorgängertiteln der Reihe – in der kontrafaktischen Geschichtsschreibung, die die Nonlinearität des Mediums ermöglicht.¹¹² Jede Spielsitzung bringt alternative Geschichtsverläufe hervor. Die kontrafaktischen Abläufe beziehen sich vor allem auf den Bereich der territorialen Ausdehnung von Staaten, nicht jedoch auf die Bereiche Technologie oder Ideologie, die sich immer an realhistorischen Entwicklungen orientieren. Die alternativen Geschichtsverläufe sind aber nicht vollständig ergebnisoffen. Die Ausgangsbedingungen der Fraktionen und Spielmechaniken wie der Verhaltenspräferenzen der computergesteuerten Fraktionen führen meistens dazu, dass am Ende des Spiels im Jahr 1821 die Welt von europäischen Kolonialmächten dominiert wird.¹¹³ Trotz der großen Bandbreite an Fraktionen und Möglichkeiten unterliegt das Spiel der Vorstellung eines teleologischen Aufstiegs Westeuropas in der Frühen Neuzeit.¹¹⁴

In seiner Beschreibung von *Europa Universalis IV* erwähnt der Soldat Max Griesel vor allem historische Ereignisse als Marker von Geschichtlichkeit.

»Man hatte dann auch immer wieder [...] Ereignisse im Spiel, die historischen Ereignissen nachempfunden sind. Zum Beispiel wenn man als Land Spanien [spielt], man kriegt zum Beispiel eben diese iberische Hochzeit, wo sich ja denn die Königreiche Aragon und Kastilien zusammengefunden haben. [...] zum Beispiel der Dreißigjährige Krieg spielt eine große Rolle in Europa, [...] die Reformation beginnt sich gerade zu verbreiten im Reich und sobald dann eben einer der Kurfürsten [...] protestantisch wird, fängt das an, dass die beiden Ligen, also die katholische und protestantische Liga gründen, die dann irgendwann meistens zum Dreißigjährigen Krieg führen, mit den unterschiedlichen Möglichkeiten, wie es dann ausgeht. Also auch

Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien' Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 107–136, hier S. 117.

111 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 60.

112 Vgl. Brendel, *Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?*, S. 107.

113 Vgl. Henschel, *Warum die Azteken nicht England unterwarfen*, S. 142.

114 Vgl. ebd., S. 145; Greg Koebel: *Simulating the Ages of Man. Periodization in Civilization V and Europa Universalis IV*, in: *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Bd. 10, Nr. 17, 2017, S. 60–76, hier S. 67.

der Westfälische Friede ist eine Möglichkeit, dass das als Ergebnis herauskommt. Ja, und immer wieder verschiedene historische Ereignisse, die eben erscheinen.«¹¹⁵

Im Spiel gibt es zwei Arten von Ereignissen. Dabei handelt es sich einmal um generische Ereignisse, die sich nicht auf bestimmte historische Ereignisse beziehen und in regelmäßigen Abständen unter spezifischen Bedingungen oder zufällig auftreten können. Das können etwa ausbrechende Bürgerkriege, Seuchen, dynastische Erbkonflikte oder Korruptionsaffären sein, auf die die Spielenden reagieren müssen und aus denen sich spielmechanische Konsequenzen ergeben. Die andere Art bilden spezielle Ereignisse für die einzelnen Fraktionen, die realhistorische Ereignisse abbilden. Die Ereignisse treten nur auf, wenn bestimmte Konditionen in abgegrenzten Zeiträumen eintreten. In diesem Fall erscheint eine Texttafel mit dem Namen des historischen Ereignisses und einem erklärenden Text, der grob skizziert Hintergründe und verschiedene Optionen liefert, wie man darauf reagieren könnte, woraus sich weitere Konsequenzen für den Spielablauf ergeben. Durch die erklärenden Texte hebt das Spiel hervor, dass es sich bei den Ereignissen nicht um fiktive, sondern realhistorische handelt. Ob die Spielenden sich am realhistorischen Verlauf orientieren oder einen kontrafaktischen Weg einschlagen, bleibt ihnen überlassen. Hierbei legt das Spiel keinen Weg zu Gunsten oder Ungunsten des realhistorischen Verlaufs etwa durch entstehende Vor- und Nachteile nahe, vielmehr sind allein die selbstgesetzten Ziele der Spielenden relevant.

Ein gutes Beispiel für ein historisches Ereignis im Spiel ist das von Max Griesel angesprochene Ereignis der iberischen Hochzeit für die Fraktionen Kastilien und Aragon. Die festgelegten Bedingungen für dieses Ereignis sind, dass die Spielenden entweder die Fraktion Kastilien oder Aragon kontrollieren, beide Fraktionen noch existieren und sich nicht im Krieg miteinander befinden, beide Monarchien sind und einen Herrscher und eine Herrscherin besitzen. Das Ereignis kann nur im Zeitraum zwischen 1450 und 1530 stattfinden. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, erscheint ein Text, der Hintergründe zur realhistorischen Eheschließung von Ferdinand II., König von Aragon, und Prinzessin Isabella von Kastilien liefert, die Vermählung

115 Projektinterview vom 04.06.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1994, Soldat auf Zeit, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220604-1, S. 7.

zeitlich in den Oktober 1469 einordnet und politische Hintergründe gibt. Ob diese Informationen mit der tatsächlichen Geschlechterkonstellation und dem Datum im stattfindenden Spielverlauf korrelieren, ist nicht relevant. Die Spielenden haben dann die Möglichkeit, die Hochzeit durchzuführen oder zu verhindern. Bei der Entscheidung für die Hochzeit im Sinne des realhistorischen Verlaufs kommt es zu einer Personalunion und die Spielenden erhalten zusätzlich Kontrolle über die jeweils andere Fraktion. Bei einer kontrafaktischen Ablehnung der Hochzeit verschlechtern sich die Beziehungen zur anderen Fraktion, aber die Spielenden erhalten andere spielmechanische Vorteile. Für alle Fraktionen finden sich ähnliche Ereignisse, die das Spiel nach dem gleichen Schema inszeniert. So gibt es für die Niederlande etwa das Ereignis ›Tulpenmanie‹, für die Qing Dynastie den ›Aufstand der drei Feudalfürsten‹, für das Mogulreich auf dem indischen Subkontinent ›Akbars Reformen‹ oder die Verschwörung der Wattasiden für das Königreich Marokko. In *Europa Universalis IV* stechen historische Ereignisse hervor, weil sie konkret textlich benannt, zeitlich verortet und kontextualisiert werden und meist starke Konsequenzen für den Spielverlauf besitzen. Das sorgt dafür, dass das Spiel trotz des kontrafaktischen Verlaufs immer wieder über (real-)historische Ereignisse als Marker geschichtlich verankert wird und seinen Reiz als Spiel mit Geschichte nicht verliert.

Bei Max Griesel hat diese Darstellung gegriffen. Sie ist ihm unter den verschiedenen anderen Markern als erwähnenswert in Erinnerung geblieben. Auffällig ist, dass er sich vor allem auf Ereignisse wie die iberische Hochzeit und den Dreißigjährigen Krieg bezieht, die aus Kontexten stammen, die in der Geschichtskultur in Deutschland und generell in der Medienkultur präsenter sind als etwa die Verschwörung der Wattasiden. Die Verschwörung oder andere, ähnlich selten erwähnte historische Ereignisse hätten ihm durchaus eventuell stärker in Erinnerung bleiben können, gerade weil sie nicht in der populären Geschichtskultur auftauchen und eine Anomalie darstellen. Aber sie tun es nicht. Auch das ist ein durchgängiges Muster in den Interviews. Bei der Erinnerung historischer Ereignisse als Marker dient den Interviewten vor allem populäre Geschichte als Referenzrahmen, weniger dagegen Brüche mit Bekanntem.

Historische Ereignisse als Marker von Historizität sind auch im Interview mit dem 25-jährigen Bäckergesellen Nikolas Brenner besonders präsent, in dem er über das Spiel *Assassin's Creed III* spricht: »Also die historischen Momente [...] [z]um Beispiel Boston Tea Party, dann die Schlacht von Lexington und Concord, die Schlacht von Bunker Hill, das Unterzeichnen

der Unabhängigkeitserklärung, ja also, da hatte ich am meisten das Gefühl, dass sich das Spiel wirklich, also mit Historie beschäftigt.«¹¹⁶

Im fünften Teil der *Assassin's Creed*-Reihe, *Assassin's Creed III*, ebenfalls ein Action-Adventure, steuern die Spielenden hauptsächlich die fiktive Figur Ratonhnhaké:ton, genannt Connor, ein Mitglied der Kanien'kehá:ka oder Mohawk mit einem britischen Vater und einer indigenen Mutter, zur Zeit der Amerikanischen Unabhängigkeitsbewegung in den 13 britischen Kolonien an der Ostküste des nordamerikanischen Kontinents im 18. Jahrhundert. Die Narration vermischt eine fiktive Erzählung um den Kampf zwischen den fiktionalen Geheimbünden der ›Assassinen‹ und ›Templer‹ – ein wiederkehrendes Thema der *Assassin's Creed*-Reihe – mit dem historischen Ereignis der Amerikanischen Revolution. Die Spielwelt besteht aus einer detaillierten Modellierung New Yorks, Bostons und des Grenzlandes nordöstlich von Boston, in dem die Spielenden auf historische Persönlichkeiten wie George Washington oder Benjamin Franklin treffen und mit diesen interagieren. In der Inszenierung der Amerikanischen Unabhängigkeitsbewegung folgt das Spiel zum Großteil traditionellen nordamerikanischen Sichtweisen mit einem Fokus auf die europäischstämmigen Kolonistinnen und Kolonisten in ihrer Rolle als Revolutionäre, deren einzelnen Aktionen und besonders auf bewaffneten Kämpfen gegen die britische Kolonialherrschaft und auf die britischen Repräsentanten dieser Herrschaft.¹¹⁷ Sozioökonomische Strukturen in den Kolonien oder die Perspektive und Rolle von afrikanischstämmigen Sklaven etwa spielen eine vergleichsweise untergeordnete Rolle,¹¹⁸ selbst wenn das Spiel sie nicht vollkommen ausblendet.¹¹⁹

Die von Nikolas Brenner aufgelisteten Ereignisse der Boston Tea Party, den Gefechten von Lexington und Concord und Bunker Hill bilden Teil der Hauptnarration und Spielhandlung, sind titelgebend für jeweils eine Mission und besitzen eigene Level. Die Spielenden helfen als Ratonhnhaké:ton bzw. Connor bei diesen Ereignissen realhistorischen Gruppen wie den ›Sons of Liberty‹ bei ihren Aktionen und Kämpfen gegen die britische Kolonial-

116 Projektinterview vom 09.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Bäckergehilfe, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220309-1, S. 14.

117 Vgl. Adrienne Shaw: The Tyranny of Realism. Historical accuracy and politics of representation in *Assassin's Creed III*, in: Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, Bd. 9, Nr. 14, 2015, S. 4–24, hier S. 13 f.

118 Vgl. ebd.

119 Vgl. Schwarz, Narration und Narrativ: Geschichte erzählen in Videospielen, S. 46 f.

herrschaft und nehmen somit scheinbar an allen wesentlichen historischen Ereignissen der Revolution unmittelbar teil – trotz der indigenen Zugehörigkeit der Hauptfigur. Die Unterzeichnung der Unabhängigkeitserklärung durch John Hancock, Benjamin Franklin und Samuel Adams am 16. Juni 1775 in Philadelphia taucht etwa als eine Videosequenz im Spiel auf. Zusätzlich finden sich in der spielinternen sogenannten Animus-Datenbank Einträge zu den Ereignissen in Form von fiktiven Bildern in der Spielgrafik und in Texten.¹²⁰ Die Animus-Datenbank liefert Zusatzinformationen über historische Orte, Personen, Ereignisse und Objekte zur knappen Erläuterung historischer Sachverhalte.¹²¹ In den Einträgen werden historische Fakten und fiktive Spielhandlung vermischt,¹²² jeweils in stark verkürzten Erläuterungen, die sich auf einzelne Fakten und die Abfolge von Ereignissen konzentrieren, weniger auf Zusammenhänge oder Kontexte.¹²³ Zusätzlich wird im Spiel Bezug auf die Ereignisse textuell über fiktive Zeitungsmeldungen genommen, die ebenfalls über die Animus-Datenbank verfügbar sind. Durch diese Einträge versucht die Inszenierung hervorzuheben, dass es sich bei den Ereignissen nicht um fiktive, sondern realhistorische handelt. Die historischen Ereignisse, die Nikolas Brenner erwähnt, deren Kennzeichnung als solche und als relevante, außergewöhnliche Ereignisse der Amerikanischen Revolution sind in der Inszenierung sehr präsent.¹²⁴ Historische Ereignisse spielen hierdurch wie in kaum einem anderen *Assassin's Creed* eine zentrale Rolle.¹²⁵ Deshalb liegt es nahe, dass sie in der Beschreibung des Spiels durch Herrn Brenner vorkommen. Insgesamt blendet *Assassin's Creed III* in seiner Inszenierung die Hintergründe, Motivationen und Perspektiven der verschiedenen Akteure nicht vollständig aus, behandelt sie jedoch nicht tiefergehend. Die Darstellung ist stark ereignisbezogen. Im Vordergrund steht, was passiert ist, und nicht warum, es passiert ist.

Die häufige Erwähnung der historischen Ereignisse ist nicht nur mit ihrer Bedeutung für das Spiel zu erklären. Die Inszenierung hat vermutlich zusätzlich durch die Auswahl an Ereignissen und die Art ihrer Präsentation bestehendes Vorwissen bei Herrn Brenner aktiviert, welches wiederum aus seinem besonderen Interesse an der Amerikanischen Revolution erwachsen

120 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 44.

121 Vgl. Schwarz, Narration und Narrativ: Geschichte erzählen in Videospielen, S. 50.

122 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 44 f.

123 Vgl. ebd., S. 53.

124 Vgl. Schwarz, Narration und Narrativ: Geschichte erzählen in Videospielen, S. 50.

125 Vgl. ebd.

ist. Denn diese bildet mit der Französischen Revolution eines der Lieblingsthemen bei seiner Beschäftigung mit Geschichte, dem er sich auch mit anderen Medien widmet,¹²⁶ weil:

»[d]as mehr oder weniger der Anfang war, dass diese königliche Elite, der Adel angefangen hat zu bröckeln und auch teilweise halt zu fallen. Das fand ich, also finde ich auch immer noch am interessantesten, [...] aber da sieht man halt auch, welche Macht das Volk haben kann und dass es auch in der heutigen Zeit, eigentlich müsste sich die Politik vielmehr darüber Gedanken machen, dass irgendwann die Leute einfach sagen: ›Jo, jetzt haben wir keinen Bock mehr auf die Scheiße‹, weil was wollen sie machen, sie können nicht alle Leute erschießen, wenn die Leute sich nicht mehr daran halten und zwar alle gleichzeitig, dann hat auch keine Politik der Welt eine Chance dagegen.«¹²⁷

Die Amerikanische Revolution dient dem Interviewten als Beispiel, aus dem sich eine aus seiner Sicht für die heutige Welt allgemeingültigen Lehre aus der Geschichte ziehen lässt, nämlich, dass die eigentliche Macht beim Volk liegt oder liegen sollte.¹²⁸ Die Vorstellung von universellen Lehren aus der Geschichte besteht seit der Antike und gilt in der Geschichtswissenschaft als überholt.¹²⁹ In dieser populären Variante ist sie aber für Orientierung und Verständnis der eigenen Gegenwart und der politischen Abläufe in stark zugespitzter Form wichtig, weshalb die Amerikanische Unabhängigkeitsbewegung trotz der zeitlichen Distanz von etwa 250 Jahren für Nikolas Brenner persönliche Relevanz besitzt. Sein Wissen über diese Zeit beziehe er hauptsächlich aus Dokumentationen und Online-Artikeln.¹³⁰ Obwohl er die kon-

126 Vgl. Projektinterview vom 09.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Bäcker Geselle, Signatur: AC 20220309-I, S. 11 f.

127 Ebd., S. 26.

128 Welche Funktionen Geschichte und Inszenierungen von ihr in digitalen Spielen für die Interviewten haben – etwa in Form von Orientierung in der Gegenwart und zur Identitätskonstruktion – und welche Geschichtsbilder den Spielenden dementsprechend besonders interessant erscheinen, wird ausführlicher behandelt in einem späteren Kapitel. Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinzenierung.

129 Vgl. Anabelle Thurn: Geschichte als moralisches Lehrstück, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 437–460, hier S. 440.

130 Vgl. Projektinterview vom 09.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Bäcker Geselle, Signatur: AC 20220309-I, S. 25–27.

kreten Titel nicht benennen konnte, handelt es sich vermutlich um Medien einer populären Geschichtskultur zu dem Thema, da er erwähnt, keine Fachbücher zu besitzen und er Dokumentationen hierzu unter anderem auf dem Video-on-Demand-Dienst Disney+ schaut.¹³¹ Diese Ausprägungen des kollektiven Gedächtnisses zur Amerikanischen Revolution in Form von Historienromanen, Filmen und Dokumentationen, die die US-amerikanische Geschichtskultur auf einer globalen Ebene stark formt, sind zwar nicht ausschließlich, jedoch häufig ausgeprägt ereignisbezogene Darstellungen, die sich auf die ›großen‹ Momente und die dazugehörigen Fakten konzentrieren.¹³² Das Spiel reiht sich hier in Bezug auf die Einbindung historischer Ereignisse in die populäre Geschichtskultur ein, selbst wenn es verschiedene Perspektiven auf diese Ereignisse anbietet.¹³³ Dieses Beispiel verdeutlicht die Relevanz von Vorwissen bei der Erinnerung an historische Elementen und der Zuschreibung von Historizität. Ferner belegt es, dass dieses Vorwissen wiederum häufig populärer Geschichtskultur entspringt, die oft stark ereignisbezogen ist.¹³⁴

Dass die Interviewten in ihren Beschreibungen historische Ereignisse als Marker erwähnen, liegt nicht nur an deren Präsenz in zentralen Elementen der Spiele und generell in der populären Geschichtskultur, sondern auch an der Form der Quelle. Denn zusätzlich zu den eben genannten Punkten lassen sich inszenierte historische Ereignisse gut in einem Interview in eine Erzählung bringen. Hier können die Interviewten besser auf etablierte narrative Strukturen in Form von einem Anfang, Abfolge des Vorher und Nachher, Kausalketten und einem Ende zurückgreifen, als es etwa bei der Beschreibung sozialer Strukturen oder von Wirtschaftssystemen der Fall wäre.

Wenn ein Titel realhistorische Ereignisse aufgreift und als solche erkennbar macht, gehören sie zu den ersten Elementen, die Spielende in der Erzäh-

¹³¹ Vgl. ebd.

¹³² Vgl. Michael Hochgeschwender: *Die Amerikanische Revolution. Geburt einer Nation: 1763–1815*, 3. Aufl., München 2018, S. 431–442; Charlotte A. Lerg: *Die Amerikanische Revolution*, 2., überarb. u. erg. Aufl., Stuttgart 2022, S. 183.

¹³³ Vgl. Schwarz, *Narration und Narrativ: Geschichte erzählen in Videospielen*, S. 50.

¹³⁴ Aus welchen Quellen sich das individuelle Vorwissen genau speist, ist mit qualitativen Interviews nur schwer zu erfassen. Denn für die Interviewten ist es nicht möglich, die vielfältigen Quellen umfassend zu reflektieren oder es kommt aufgrund der intersubjektiven Dynamiken zu bewussten oder unbewussten Verzerrungen. Es lässt sich nicht feststellen, welche Online-Artikel und Dokumentationen etwa Herr Brenner konkret konsumiert hat, ob diese überwiegend aus Europa oder Nordamerika stammen oder ob weitere Medien sein Geschichtsbild der Amerikanischen Revolution (stärker) beeinflusst haben, die er hier jedoch bewusst oder unbewusst nicht erwähnt.

lung über ihre Erfahrungen mit dem Spiel als historische Elemente benennen. Beinahe ausschließlich werden dabei diejenigen historischen Ereignisse hervorgehoben, die in der bestehenden Geschichtskultur bereits popularisiert wurden und im kollektiven Gedächtnis stark mit den bestimmten historischen Themen assoziiert werden wie etwa die Schlacht um Verdun, der Sturm auf die Bastille oder die Ermordung Caesars.

4.5 Zeitspezifische Merkmale

Zusätzlich halten die Spielenden Marker für erwähnenswert, die ikonisch für eine bestimmte Zeit sind und sich nicht in die drei vorherigen Kategorien an Verweisen auf die Vergangenheit einordnen lassen. Für den Ersten Weltkrieg wäre das beispielsweise das als sinnlos empfundene Massensterben im Grabenkrieg in Westeuropa, für das feudale Japan ist es die soziale Praktik des ritualisierten Selbstmords (Seppuku), für das Alte Ägypten die Mumifizierung als Bestattungsform. So besitzt jede Zeit spezifische Topoi und eine Ikonografie, die die populäre Geschichtskultur immer wieder hervorhebt. Daher braucht die Erzeugung von Geschichtlichkeit in digitalen Spielen weder eine große Fülle an Elementen noch deren Gestaltung als genaue Reproduktion bestimmter Vorbildern.¹³⁵

Denn bereits die Verwendung nur weniger stilisierter historischer Elemente, die dem geschichtskulturellen Kanon einer Zeit angehören, erlaubt eine Zuschreibung von Historizität.¹³⁶ Die Inszenierung spezifischer historischer Themen und Epochen lenkt nämlich den Fokus der Spielenden auf bestimmte historische Versatzstücke als Marker von Historizität, die sich nicht als Materialkultur, historische Persönlichkeit oder historisches Ereignis kategorisieren lassen. In der Erinnerung etwa an ein digitales Spiel mit einem Mittelaltersetting ist die als ›mittelalterlich‹ gedeutete Sprache der Spielfiguren oder die ›mittelalterliche‹ Sozialstruktur besonders präsent. Bei einem digitalen Spiel zum Ersten Weltkrieg erwähnen die Spielenden weniger sprachliche Marker, sondern nennen spezifische historische Orte oder militärische Taktiken. Exemplarisch wird im Folgenden mit der Rezeption von drei Spieltiteln aus drei unterschiedlichen Genres zu zwei verschiedenen Epochen gezeigt, anhand welcher Bandbreite von Geschichtsbildern

¹³⁵ Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 105.

¹³⁶ Vgl. ebd.

und historischen Elementen jenseits von Materialkultur, historischen Persönlichkeiten und Ereignissen Spielende ein europäisches Mittelalter im Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018) und im Globalstrategiespiel *Crusader Kings III*, oder ein feudales Japan im Gruppenmanagementspiel *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* zuordnen. Denn in den Aussagen zu diesen Spieltiteln schreiben die Interviewten Geschichtlichkeit anhand von Sprache, Sozialstrukturen, militärischen Organisationsformen, sozialen Praktiken, Musik oder Landschaften zu. Durch die Auswahl dieser Beispiele kann eine große Bandbreite historischer Elemente abgebildet werden, die Spielenden bei der Zuschreibung von Geschichtlichkeit erwähnen können.

Dem 37-jährige Altenpfleger Sebastian Griebel ist die religiöse, christlich durchdrungene Spielwelt und deren sprachliche Markierung im Spiel *Kingdom Come: Deliverance* als einer von verschiedenen Markern für das Mittelalter in Erinnerung haften geblieben:

»Also, dass zum Beispiel dann immer noch mit einem ›Amen‹ geendet wird, weil die Leute einfach viel religiöser sind und natürlich den Ritualen und Gebräuchen ihrer Lebenszeit natürlich auch oder ihres Zeitalters unterworfen sind. Also wo einfach heutzutage in einer [21] modernen Sprache solche Sachen gar nicht auftauchen, aber da sagt man halt noch ›Gott sei Dank‹ oder ›Amen‹ oder ›Gott, steh uns bei‹ [...].«¹³⁷

Darstellungen populärer Medien, die das europäische Mittelalter inszenieren, betonen häufig die christliche Durchdringung dieser Zeit, die ausgeprägter gewesen sei als in anderen Epochen davor und danach.¹³⁸ Dieser weit verbreiteten Deutung folgt auch das Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance*, das intensiv christliche Rituale, Aussprüche und Symbole als Marker für seine Version des ländlichen Böhmen im Jahr 1403 einsetzt.¹³⁹ Wenn die gesteuerte Spielfigur, ein fiktiver Schmiedesohn namens Heinrich, ein Gespräch

137 Projektinterview vom 21.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Altenpfleger, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220221-1, S. 20 f.

138 Vgl. Simon Maria Hassemer: *Das Mittelalter der Populärkultur. Medien – Designs – Mytheme*. Dissertation, Freiburg 2013/14, S. 285 f.; Karin Schneider-Ferber: *Alles Mythos! 20 populäre Irrtümer über das Mittelalter*, 2. Aufl., Stuttgart 2011, S. 166–178.

139 Vgl. Tom Pinsker/Milan Weber: *Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder. Zur Erinnerung an das populäre Mittelalter im digitalen Spiel Kingdom Come: Deliverance*, in: *Diagonal. Zeitschrift der Universität Siegen*, Nr. 43, 2022, S. 189–214, S. 196.

mit anderen Figuren beginnt, grüßen diese ihn mit christlichen Floskeln wie ›Gelobt sei Jesus Christus‹.¹⁴⁰ Das ist auch Griebel deutlich in Erinnerung geblieben. Befreit Heinrich eine Figur aus einer misslichen Lage oder überbringt er schlechte Neuigkeiten, so bekreuzigt sich das Gegenüber.¹⁴¹ Sühnekreuze und Bildstöcke sind Wegmarker in der offenen Spielwelt des ländlichen Böhmen zu Beginn des 15. Jahrhunderts und Teil einer Mission, die von einem Bußgang Heinrichs handelt. Das Leben als Novize im Alltag eines Benediktinerklosters und die Durchführung eines Begräbnisses für die getöteten Eltern von Heinrich nach christlichem Ritus sind obligatorische Bestandteile der Narration von *Kingdom Come: Deliverance*.

Griebel erkennt die Geschichtsbilder dieser verbreiteten Vorstellung vom Mittelalter und setzt sie in Bezug zur eigenen Gegenwart, in der nach seiner Wahrnehmung Sprache weniger von religiösen Elementen durchdrungen sei. Die Zuschreibung des Mittelalters als besonders religiöse Epoche dient im deutschsprachigen Raum zur Selbstorientierung in der aktuellen Realität, in der sich die meisten Personen als vergleichsweise säkular verstehen.¹⁴² Dass der Interviewte unter anderem die christlich durchdrungene Sprache der Spielwelt als Marker für das Mittelalter beschreibt, liegt vermutlich am Genre des Spiels. Denn für dieses Rollenspiel ist die Interaktion mit anderen Spielfiguren auch in Form von Gesprächen zentral. Griebel hat die christlichen Floskeln und Rituale der Spielwelt vermutlich sehr häufig erlebt und sich darauf fokussiert, um im Spiel weiterzukommen.

Während Griebel Sprache als Marker von Geschichtlichkeit für ein mittelalterliches Setting betont, sind es bei anderen Sozialstrukturen und militärische Organisationsformen. Ein Beispiel dafür liefert der 31-jährige IT-Projektleiter Hannes Fuhrmann, der über das Globalstrategiespiel *Crusader Kings III* Folgendes sagt:

»Ich glaube, dass zum einen der klassische Stand, den es gibt mit dem Adel und der Kirche, [...] die Bürgerlichen, gibt es, glaube ich, noch gar nicht so doll, zumindest im Spiel werden sie, glaube ich, nicht so dargestellt, sondern es ist immer das einfache Volk und der Adel, wenn ich darüber nachdenke,

¹⁴⁰ Vgl. ebd., S. 196 f.

¹⁴¹ Vgl. ebd.

¹⁴² Vgl. Thomas Martin Buck: Das Mittelalter – ein »erkalteter Erinnerungsort« der vormodernen europäischen Geschichte, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 513–532, hier S. 522 f.

die die Priorität haben, und der Klerus. Und das ist [...] halt das, was wir in der Schule gelernt haben. [...] Und das war, glaube ich, die Definition für mich so und einfache Fußsoldaten, die wir ausheben können, wie wir möchten, weil wir kein stehendes Heer haben, sondern einfach das Volk ran holen, wie wir gerade Lust haben und halt auch, dass Ritter dabei sind, doch die Ritter haben auch noch einen gewissen Stand in dem Spiel, wo man die rekrutieren kann, an den Hof einladen kann und das ist halt so für mich die klassischen Mittelalter Sachen, die man so mitgegeben bekommt, ja.«¹⁴³

Bei *Crusader Kings III* handelt es sich um ein sehr komplexes Globalstrategiespiel, in dem die Spielenden über mehrere Generationen die Oberhäupter einer Herrscherdynastie steuern und die Partie als verloren gilt, wenn es keine Nachfolgerin bzw. keinen Nachfolger gibt. Ziel ist es, die eigene Dynastie durch geschickte Heiratspolitik, Hofintrigen oder militärische Eroberungen auf- und auszubauen. Der Fokus liegt auf der Simulation mittelalterlicher Herrschaft, die das Spiel dicht und vielfältig als Merkmal dieser Epoche inszeniert. Die Spielwelt – bestehend aus Europa, großen Teilen Afrikas und Asiens im Zeitraum von 876 bis 1453 n. Chr. – wird als geographische Karte mit den einzelnen Königreichen, Provinzen, Herzogtümern und Baronien aus der Vogelperspektive visualisiert.

Das Spiel fokussiert sich auf Gesellschaftsordnungen und den Status der eigenen Figuren in ihnen. Deshalb sind für Hannes Fuhrmann die historischen Elemente wichtig, die damit zusammenhängen, da er sie genau beachten muss, um im Spiel die eigene Herrscherdynastie zum Erfolg zu führen. Für ihn sind es vor allem die Sozial- und Machtstrukturen, die eine Einordnung der Spielwelt als mittelalterlich nahelegen. Die gesellschaftliche Struktur als Feudalgesellschaft, eingeteilt in Adel, Klerus und das »einfache Volk«, wie man es in der Schule gelernt habe, sei das Kennzeichen des Mittelalters in der realen Vergangenheit wie in ihrer Inszenierung in *Crusader Kings III*. Hier erscheint die mittelalterliche Gesellschaftsordnung als strenge Hierarchie ohne Spielräume, in der Adlige und Kirche die zentralen Herrschafts- und Machtpositionen innehaben. Die Adligen heben willkürlich Armeen aus und führen Kriege wie sie »gerade Lust haben«. Dies ist ein populäres Bild der mittelalterlichen Gesellschaft, das in einem Medienverbund

143 Projektinterview vom 30.03.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, IT-Projektleiter, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bos), Projektinterviews, Signatur: AC 20230330-I, S. 14.

von Historienfilmen bis zu Historienromanen wie *Die Säulen der Erde* von Ken Follett immer wieder remediatisiert und weiter popularisiert wird.¹⁴⁴

Folgerichtig erscheint in dieser Wahrnehmung die Kirche nicht als eigenständiger Marker einer mittelalterlichen Historizität, sondern als Teil der hierarchisch geordneten Gesellschaft mit den entsprechenden Machtstrukturen. Als dritter Teil einer Reihe bleibt *Crusader Kings III* dem Muster treu, nach dem Religion eine wichtige Rolle im Gamedesign übernimmt.¹⁴⁵ Es zeichnet das Bild eines Mittelalters, das von Religion durchdrungen ist, wobei das Spiel nicht nur die römisch-katholische Kirche, sondern über 30 verschiedene Religionen repräsentiert. Diese wirken sich auf die Verhaltensweisen von Gegnern und Verbündeten aus, lassen Auseinandersetzungen zu, die zu Religionskriegen ausufern, Allianzen entstehen lassen oder für die Erbteilung nach dem Tod einer Herrscherin oder eines Herrschers sorgen. Eine religiöse Sprache, die es im Spiel auch gibt als unvertonter Text in Form von Textboxen und Aussagen anderer Spielfiguren, erscheint in der Rezeption des Spiels nicht zwangsläufig als Marker, so auch nicht im Fall von Fuhrmann. Dies liegt vermutlich an der Gestaltung des Spiels, in dem eine religiöse Durchdringung der Spielwelt nicht als eigenständiger Aspekt erscheint wie etwa bei *Kingdom Come: Deliverance*, sondern immer im Zusammenhang mit anderen Aspekten und als ein Teil des Herrschaftssystems auftaucht. Daher tritt Religion in der zitierten Einschätzung mit dem Begriff des »Klerus« als Stand und Teil einer Gesellschaftsstruktur auf, weil das Spiel den Blick der Spielenden darauf lenkt. Das populäre Geschichtsbild des Mittelalters als eine religiös durchdrungene Zeit dient hier zur Schärfung eines anderen populären Geschichtsbildes, nämlich dem eines rigide strukturierten Feudalsystems.

Ein weiteres historisches Element, das Hannes Fuhrmann bei Zuordnung des Mittelalters als Setting erwähnt, ist die militärische Organisation, die im Spieltitel nicht auf einem stehenden Heer und professionellen Soldaten basiert, sondern im Falle eines Konflikts aus ausgehobenen Bauern

¹⁴⁴ Vgl. Judith Dannbauer: Brutale Mittelalterinszenierung als Bestsellergarantie in Ken Follerts Roman »Die Säulen der Erde«, in: Christian Rohr (Hrsg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur (Austria Geschichte, Bd. 7), Wien/Berlin/Münster 2011, S. 61–71, hier S. 62 f.; Hassemer, Das Mittelalter der Populärkultur, S. 109.

¹⁴⁵ Vgl. Jason Pitruzzello: Systematizing Culture in Medievalism. Geography, Dynasty, Culture, and Imperialism in Crusader Kings: Deus Vult, in: Daniel T. Kline (Hrsg.): Digital gaming re-imagines the Middle Ages (Routledge studies in new media and cyberculture, Bd. 15), London 2014, S. 43–52, hier S. 45.

und zur Lehnstreue verpflichteten Rittern vom Hof besteht. Diese Beschreibung der militärischen Organisationsform beinhaltet einen doppelten Verweis auf das Mittelalter für Hannes Fuhrmann. Einerseits erscheint sie als vormodern im Gegensatz zu modernen Berufsheeren und professionellen Soldaten. Zusätzlich erscheint mit dem Ritter als ihrem Kernstück eines der zentralen Symbole des Mittelalters.¹⁴⁶

Für die Beschreibung der mittelalterlichen Spielwelten von *Kingdom Come: Deliverance* und *Crusader Kings III* listen Spielende demnach eine große Bandbreite historischer Elemente auf. Sie erwähnen Sozial- und Machtstrukturen der Feudalgesellschaft, militärische Organisation im Rahmen der Lehnsherrschaft oder den Berufsstand bzw. Adelsrang des Ritters als die Elemente, an denen sie für sich eine Verortung im Mittelalter erkennen. Diese und ähnliche historischen Elemente orientieren sich an populären Geschichtsbildern vom Mittelalter. Sie lassen sich in allen Interviews finden, in denen Spielende digitale Spiele beschreiben, die Wissensbestände zum Mittelalter repräsentieren. Es sind Elemente, die Kinderbücher, Schulunterricht oder Historienfilme in einem großen Umfang etabliert haben. Sie sind Teil des kollektiven Gedächtnisses zum Mittelalter. Gleichzeitig inszenieren die Titel sie auf eine Weise, die weniger das realhistorische Mittelalter als vielmehr mediävalistische Konzepte vom Mittelalter abbilden.

Der Begriff Mediävalismus kommt vom englischen Begriff ›medievalism‹ und bezeichnet ein Interesse am und die Nutzung von einem vermeintlichen Mittelalter.¹⁴⁷ Dabei geht es aber eigentlich gar nicht um die realhistorische Epoche und ihre faktischen Geschehnisse. Stattdessen erfolgt der Blick verklärend und verzerrend, angetrieben durch eigene, gegenwärtige Weltbilder und Bedürfnisse.¹⁴⁸ Auf welche Aspekte des Mittelalters sich eine Person fokussiert, welche sie miteinander verknüpft und deutet, ist dabei abhängig von der Bewertung ihrer eigenen Gegenwart.¹⁴⁹ Die vielfältigen

146 Vgl. Buck, Das Mittelalter – ein »erkalteter Erinnerungsort« der vormodernen europäischen Geschichte, S. 518.

147 Vgl. Hans Rudolf Velten: Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans Rudolf Velten (Hrsg.): Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman (Reihe Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft, Bd. 176), Heidelberg 2018, S. 9–20, hier S. 13.

148 Vgl. ebd.

149 Vgl. Otto Gerhard Oexle: Das entzweite Mittelalter, in: Gerd Althoff (Hrsg.): Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, Darmstadt 1992, S. 7–29, hier S. 12.

mediävalistischen Inszenierungen des Mittelalters in der Literatur, Musik oder Kunst¹⁵⁰ folgen meistens der Vorstellung des Mittelalters als Gegenwelt zur Moderne, die als Imaginations-, Sehnsuchts- und Abgrenzungsort dienen soll.¹⁵¹ Ein Beispiel für mediävalistische Vorstellungen wäre etwa die aus dem 19. Jahrhundert stammende, stark reduzierte Deutung der mittelalterlichen Gesellschaft als Lehnspyramide, die als besonders starre, monolithische, absolute Hierarchie imaginiert wird, um sie besser von modernen Gesellschaftsformen wie Demokratien abzugrenzen.¹⁵²

Kingdom Come: Deliverance und *Crusader Kings III* sind beides Titel, die genau diesen Vorstellungen folgen, sie nutzen und in ihrer Inszenierung verstärken. Der entscheidende Punkt ist, dass es mediävalistische Vorstellungen des Mittelalters sind, die die Geschichtskultur und besonders populäre Medien dominieren. Sie machen den Kern populärer Geschichtsbilder zum Mittelalter aus. Ein Großteil der Spielenden rezipiert diese historischen Elemente, erkennt sie wieder und benennt sie als Marker des Mittelalters.

Es gibt Zeiten und historische Themen, die Spielende hingegen stärker über soziale Praktiken, Musik oder Landschaften rezipieren. Ein Beispiel hierfür ist das feudale Japan und dessen Inszenierung in digitalen Spielen. Das lässt sich mit Interviewaussagen zum Spiel *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* verdeutlichen. Das Gruppenmanagementspiel der deutschen Entwicklungsfirma Mimimi Games spielt zu Beginn des 17. Jahrhunderts in Japan während der Edo-Zeit. Die Spielenden steuern in einer progressiven Spielstruktur bis zu fünf Charaktere: den Samurai Mugen, den Ninja Haya-to, die Diebin Yuki, die Kunoichi Aiko und den Scharfschützen Takuma. Die Spielfiguren sind audiovisuell, spielmechanisch und in der Narration als Individuen gekennzeichnet, besitzen verschiedene Vor- und Nachteile innerhalb des Gameplays und sind eindeutig voneinander unterscheidbar. Die vorgegebenen Level, deren Gestaltung sich an realhistorischen Orten

150 Vgl. Velten, Das populäre Mittelalter im Fantasyroman, S. 13.

151 Vgl. Buck, Das Mittelalter – ein »erkalteter Erinnerungsort« der vormodernen europäischen Geschichte, S. 513; Valentin Groebner: Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen, München 2008, S. 125f.; Otto Gerhard Oexle: Die Gegenwart des Mittelalters (Das mittelalterliche Jahrtausend, Bd. 1), Berlin 2013, S. 1.

152 Vgl. Christoph Bramann: Das »Lehnswesen« im Geschichtsbuch. Bildungsadministrative und fachwissenschaftliche Einflussfaktoren auf die Darstellungen zum Lehnswesen in hessischen Geschichtsschulbüchern für das Gymnasium zwischen 1945 und 2014, Braunschweig 2017, S. 18–20; Steffen Patzold: Das Lehnswesen (Beck'sche Reihe, Bd. 2745), München 2012, S. 6f.

wie der Burg Ōsaka orientiert,¹⁵³ präsentiert das Spiel in »dicken, schwarzen Outlines und Pastellfarben«¹⁵⁴ aus der Vogelperspektive. Zum Bestehen der einzelnen Level sind heimliches und gemeinsames Vorgehen der Figuren entscheidend, damit die Stärken und Schwächen der einzelnen Charaktere sich gegenseitig ergänzen. Die Landschaft der Spielwelt dient nicht nur als Kulisse. Die Spielenden können sie, um Missionsziele zu erreichen, vielfältig nutzen, für Abkürzungen, auszulösende Fallen oder als Verstecke für die Körper von getöteten oder bewusstlosen Gegnern. Somit ist das genaue Studieren der Level und deren Topografie wichtig für das Bestehen der Level.

Die 32-jährige User-Interface-Designerin Amelie Dietrich verortet das Setting »im Japan der Edo-Zeit«¹⁵⁵ bei ihrer Beschreibung von *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*. Auf Nachfrage, woran sie das erkennt, erwähnt sie neben der Objekt- und Materialkultur¹⁵⁶ folgendes historisches Element:

»Ich glaube, zusätzlich ist es ja so, dass der Samurai dann, also es gibt quasi so einen dramatischen Höhepunkt, wo er, ohne es zu wissen und ohne es zu wollen, seinen Herrn sozusagen verraten hat und ihm dann nur noch der, ja der Suizid eigentlich übrigbleibt, um seine Ehre zu retten, was ja ein sehr typisches Motiv ist, würde ich sagen, zumindest aus Filmen, die man jetzt kennt, also aus modernen Filmen oder Geschichten über die Zeit. Und das hätte ich auch gesagt, also das ist ein Motiv, das auch noch für diese Epoche spricht. Und das wird natürlich dann auch diskutiert, weil die anderen Figuren, die man spielen kann, die kommentieren das natürlich auch oder haben ihre eigenen Meinungen dazu. Und das wird dann auch ein bisschen erklärt an der Stelle, was das für eine Bedeutung hat, warum er das tut, warum er das vielleicht tun muss.«¹⁵⁷

153 Vgl. Ismael Cristóbal Montero Díaz: El videojuego como elemento pedagógico para el aprendizaje de la historia japonesa, in: Antonio Míguez Santacruz (Hrsg.): Nova Doctrina. Innovación docente en institutos y universidades, Cádiz 2020, 127–144, hier S. 139 f.

154 Manuel Fritsch: Shadow Tactics: Blades of the Shogun im Test – Die Rückkehr der Echtzeit-Taktik, in: Gamestar, Rubrik: Artikel, 23.11.2016, URL: <https://www.gamestar.de/artikel/shadow-tactics-blades-of-the-shogun-die-rueckkehr-der-echtzeit-taktik,3305648.html> (Stand: 30.06.2023).

155 Projektinterview vom 07.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, User-Interface-Designerin, Signatur: DS 20220507-1, S. 2.

156 Vgl. ebd., S. 4–5.

157 Ebd., S. 3.

Der rituelle Selbstmord der Spielfigur des Samurai Mugen ist ein dramatischer Höhepunkt im Spiel. In einer vertonten Cutscene erklärt Mugen deutlich, dass er sich umbringen muss, weil er gegenüber seinem Herrn, dem Shogun, versagt habe. Auch wenn die Diebin Yuki anfänglich dem Vorgehen Mugens widerspricht, akzeptieren und respektieren schließlich doch alle anderen vier Spielfiguren Mugens Entscheidung zum rituellen Selbstmord, damit er als echter Samurai sterben kann. Für die Spielenden geht der Samurai damit als Mitglied der Gruppe verloren, ebenso seine Fähigkeiten, da er nicht ersetzt wird. Die Szene bildet einen narrativen und spielerischen Einschnitt.

Die Spielszene inszeniert hier ein populäres Geschichtsbild über die feudale japanische Gesellschaft, nämlich von Ehre als zentraler Wertvorstellung und dem rituellen Selbstmord als soziale Praktik zur Wiederherstellung der eigenen Ehre. Der als Seppuku bezeichnete rituelle Selbstmord, wird historisch besonders mit dem Kriegerstand der Samurai assoziiert.¹⁵⁸ Im Laufe der Geschichte erfüllte er in unterschiedlichen sozialen Kontexten vielfältige Funktionen.¹⁵⁹ Diese Art des Todes »war mit einem sozialen Geltungsanspruch auf Ruhm und Ehre verbunden«¹⁶⁰ und Ausdruck eines elitären Selbstbildes der Samurai. Ehre als wichtige Wertvorstellung im feudalen Japan und ihre Verteidigung durch Selbstaufopferung sind etablierte Motive der Samurai als Mythos und daher zugleich ein fester Bestandteil von Samurai-Filmen.¹⁶¹ Auf Samurai-Filme verweist die Interviewte selbst in dem Ausschnitt und an anderer Stelle,¹⁶² obschon sie die von ihr gesehenen Filme nicht genauer spezifizieren kann.¹⁶³ Hieran lässt sich verdeutlichen, dass bei manchen Epochen und historischen Themen das aktivierte Vorwissen der interviewten deutschsprachigen Spielenden stärker durch populäre, massenmediale Darstellungen geprägt ist als etwa durch Wissen

¹⁵⁸ Vgl. Andrew Rankin: Seppuku. A History of Samurai Suicide, New York, NY 2012, S. 9.

¹⁵⁹ Vgl. ebd.

¹⁶⁰ Wolfgang Schwentker: Die Samurai (C. H. Beck Wissen, Bd. 2188), 4. Aufl., München 2019, S. 77.

¹⁶¹ Vgl. ebd., S. 119 f.

¹⁶² Vgl. Projektinterview vom 07.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, User-Interface-Designerin, Signatur: DS 20220507-1, S. 3 f.

¹⁶³ Vermutlich handelt es um Werke des japanischen Regisseurs Akira Kurosawa, dessen Filme wie *Die sieben Samurai* (1954) oder *Ran* (1985) stark die Darstellungen des feudalen Japans in digitalen Spielen beeinflusst haben etwa in *Total War: Shogun 2* (2011). Vgl. Claudia Bonillo Fernández: El fantasma del Japón exótico. Aproximación a la ambientación de Total War: Shogun 2 (Creative Assembly, 2011), in: E-tramas 5, 2020, S. 1–20, hier S. 10 f.

aus der Schule. Eine solche Epoche ist beispielsweise das feudale Japan. Dementsprechend kommt Amelie Dietrich im Kontext der Verortung des Settings genau auf diesen Spielmoment zu sprechen und auf die darin inszenierten, ihr aus populkulturellen Kontexten bekannten historischen Elemente. Das Spiel hebt hier das populäre Geschichtsbild von Samurai, ihrem strikten Ehrenkodex und dem damit zusammenhängenden rituellen Selbstmord des Seppuku durch den narrativen und spielmechanischen Einschnitt des Todes der Spielfigur Mugen hervor. An dieser Stelle ist eine soziale Praktik als Ausdruck gesellschaftlicher Werte der Inbegriff für die Zeit des feudalen Japan.

Diese Zeit des feudalen Japan ist aber nicht nur an sozialen Praktiken für die Interviewte erkennbar. Zusätzlich verortet Amelie Dietrich im Interview die Spielwelt im Japan der Edo-Zeit durch die Musik.¹⁶⁴ Dies erläutert sie auf Nachfrage:

»Also, ich weiß, dass sich der, also der Filippo, der die Musik gemacht hat, dass er sich sehr stark von japanischer Musik hat inspirieren lassen und eben auch traditionelle Instrumente verwendet hat. Ja, ob die jetzt auf eine gewisse, auf eine spezielle Epoche hinweisen, kann ich nicht so genau sagen, aber man hört den japanischen Einfluss in der Musik. Ich glaube, also da kenne ich die Musik dann nicht gut genug, um jetzt ein Musikstück rausgreifen zu können.«¹⁶⁵

An dieser Stelle hat die Interviewte Schwierigkeiten, ihre Eindrücke genauer zu fassen. Die interviewten Spielenden erwähnen in der Regel die musikalische Gestaltung nicht und sprechen diese nicht von allein an, es sei denn, es handelt sich um Personen, die professionell mit Musik zu tun haben. Das bedeutet jedoch nicht, dass Musik bei der Zuschreibung von Historizität keine Rolle spielen würde, sondern dass sie vermutlich auf einer unbewussten Ebene relevant ist und sich in einer Interviewsituation für die meisten Leute nur schwer beschreiben lässt. Die musikalische Gestaltung tritt, wenn auch nur flüchtig, trotzdem in diesem Ausschnitt als historisches Element in den Vordergrund, weil *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* eine Epoche inszeniert, deren populäre Geschichtsbilder auch aus Musik bestehen.

¹⁶⁴ Vgl. Projektinterview vom 07.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, User-Interface-Designerin, Signatur: DS 20220507-1, S. 5.

¹⁶⁵ Ebd.

Die Musik des Game Audio Designers Filippo Beck Peccoz ist im Spiel stets präsent. Wie in den meisten digitalen Spielen macht sie einerseits als Signal im Rahmen eines »Interface und Feedback-System[s]«¹⁶⁶ auf bestimmte Informationen und Spielereignisse wie etwa abgeschlossene Aufgaben aufmerksam.¹⁶⁷ Andererseits soll sie das Eintauchen der Spielenden in die Spielwelt fördern und als historisches Element fungieren, das den Spielenden eine zeitliche und räumliche Verortung ermöglicht.¹⁶⁸ Generell ist bei der Nutzung von Musik als historischem Element wichtig, dass die Musik in ihrer Gestaltung dem entspricht, was die meisten Personen damit assoziieren, und nicht, ob sie sich wirklich an musikalischen Stilen der Zeit und Kultur orientiert.¹⁶⁹ Beispielsweise inszenieren digitale Spiele, die Klassenkampf und Arbeiterbewegung als historische Phänomene repräsentieren, diese oft mit Arbeiterkampfliedern der 1920er Jahre oder sowjetischen Massenliedern der Stalin-Ära unabhängig davon, ob das Inszenierte im 19. oder 20. Jahrhundert spielt.¹⁷⁰ *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* funktioniert nicht anders. Die musikalische Gestaltung nutzt viele Instrumente der traditionellen japanischen Volksmusik und macht Anleihen bei japanischen folkloristischen Musikstilen. Hiermit verweist sie auf einen spezifischen kulturellen vormodernen Raum. Gleichzeitig versucht die Inszenierung nicht, die Musik des feudalen Japans exakt nachzubilden, sondern nutzt auch Instrumente aus anderen Kontexten wie Violinen. Dies ist für die Rezeption jedoch nicht relevant, damit die Musik trotzdem als Marker von Historizität und genauer für das feudale Japan funktionieren kann. Das zeigt sich im zi-

166 Reinke Schwinning: Klangzeichen: Sinn und Bedeutung in Computerspielmusik. Musik als informationsvermittelnder Teil des Spielinterfaces, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 20.02.2019, URL: <https://paidia.de/klangzeichen-sinn-und-bedeutung/> (Stand: 30.06.2023).

167 Vgl. Tim Summers: *Understanding Video Game Music*, Cambridge 2016, S. 58–60.

168 Vgl. Schwinning: Klangzeichen: Sinn und Bedeutung in Computerspielmusik.

169 Vgl. James Cook: *Game Music and History*, in: Melanie Fritsch/Tim Summers (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge/New York/Port Melbourne/New Delhi/Singapore 2021, S. 343–358, hier S. 344; Juan Francisco Jiménez Alcázar: *La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico*, in: Francisco Toro Ceballos/José Rodríguez Molina (Hrsg.): *IX Estudios de Frontera: Economía, derecho y sociedad en la frontera. Homenaje a Emilio Molina López*, Jaén 2014, S. 317–336, hier S. 331 f.

170 Vgl. Reinke Schwinning: »Auf zum letzten Gefecht!«. Musikalische Repräsentation von Marxismus, Kommunismus und Revolution in Videospielen, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 21.01.2021, URL: <https://paidia.de/auf-zum-letzten-gefecht-musikalische-repraesentation-von-marxismus-kommunismus-und-revolution-in-videospielen/> (Stand: 30.06.2023).

tierten Interviewausschnitt, in dem die Interviewte selbst ihre Unsicherheit ausdrückt, wie viel die musikalische Gestaltung tatsächlich mit der Epoche zu tun hat. Aber trotzdem scheint das Aufgreifen von Instrumenten und Musikstilen aus der traditionellen japanischen Volksmusik auszureichen, um für sie als Marker für ein vormodernes Japan zu funktionieren, da sie diese mit der Epoche assoziiert.

Die visuelle Gestaltung der natürlichen Landschaften der Level von *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* helfen Spielenden ebenfalls dabei, das Setting im vormodernen Japan zu verorten. Lukas Bauer, ein 35-jähriger Lehrer für Geschichte und evangelische Religion, beschreibt den Titel als »[e]ine Art Agentenspiel, in einem historischen Setting eben im Japan des 18., 19. Jahrhunderts.«¹⁷¹ Das Spiel verortet seine Inszenierung historisch zu Beginn der Spielhandlung in der ersten Cutscene durch die Einblendung »Japan, frühe Edo-Periode«, wobei jedoch ansonsten keine konkrete Jahreszahl genannt wird. Obschon Bauer das Setting zeitlich falsch einordnet, vermutlich auch weil das Spielerlebnis einige Jahre zurückliegt,¹⁷² verortet er es in einem historischen Setting, in einem vorindustriellen, vormodernen Japan. Das lässt sich für ihn festmachen an der Kleidung, den Waffen, Begriffen wie ›Shogun‹ oder ›Samurai‹¹⁷³ und an der Landschaft in den Levels:

»Das heißt, die Maps sind alle gebaut wie eine Modelleisenbahnplatte irgendwie, also man hat auf einer Map alle schönen Dinge, die man irgendwie mit Japan assoziiert, hat man da Bäume, die natürlich voll Kirschblüten stehen und so weiter, und Wasserfälle, und kleine Schreine [...]. Also alle Klischees, die ich irgendwie erwarte, liefert mir das Spiel in dem Moment. [...] [W]as ich von Japan erwarte und von der japanischen Landschaft, Kultur, Flora und Fauna, das liefert mir das Spiel dort, das befriedigt irgendwie.«¹⁷⁴

Die im Spiel inszenierten Landschaften aus Bambuswäldern, Reisfeldern und japanischen Gärten orientieren sich an klischeehaften Vorstellungen von Japan und können in diesem Fall auch eine räumliche Verortung ak-

171 Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Lehrer, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: DS 20220425-2, S. 19.

172 Vgl. ebd., S. 20.

173 Vgl. ebd., S. 19.

174 Ebd., S. 22.

tivieren, wie der Interviewte selbst reflektiert.¹⁷⁵ Auf diese Landschaft lenkt das Spiel den Blick der Spielenden, da ein genaues Studieren der Umgebung für das Bestehen der Level wichtig ist. Die Umsetzung populärer Bilder in spielessenziellen Elementen erleichtert es, sich im entscheidenden Moment an sie zu erinnern. Die Inszenierung der Landschaft ermöglicht eine räumliche Verortung, aber allein aus sich heraus keine zeitliche. Generell sind natürliche Landschaften als Teil einer visualisierten Spielwelt meist keine historischen Marker, wirken sie doch eher zeitlos.¹⁷⁶ Diese Zeitlosigkeit bedeutet jedoch gleichzeitig eine Deutungsoffenheit. Denn durch die Kombination mit anderen historischen Elementen kann für die Spielenden die Landschaft zu einem Gesamteindruck von Historizität beitragen. Für Lukas Bauer ist die Landschaft in Kombination mit der Materialkultur und auftauchenden Begriffen wie ›Samurai‹ ein Verweis auf ein vormodernes Japan. Für den Interviewten werden selbst Kirschblüten auf diese Weise zu einem historischen und räumlich-kulturellen Marker. Andere Landschaften, die in Kombination mit weiteren Elementen zu Verweisen auf die Vergangenheit werden, wären etwa weitläufige Wüsten mit Dünen und grünen Oasen, die Assoziationen zu Ägypten im Altertum wecken. Dieses Beispiel belegt zudem, dass die Spielenden die verschiedenen historischen Elemente nicht isoliert rezipieren, sondern in Beziehung zueinander setzen und verknüpfen.

Historische Elemente tauchen in den Interviews in einer großen Bandbreite jenseits von Objektkultur, historischen Persönlichkeiten und Ereignissen auf etwa in Form von Sprache, sozialen Praktiken, Musik oder Landschaften, vorausgesetzt, diese sind Teil des Kanons an populären Geschichtsbildern zur jeweiligen inszenierten Zeit. Hierbei ist es unerheblich, ob die historischen Elemente stilisiert oder scheinbar präzise rekonstruiert präsentiert werden, solange sie nur schnell und mühelos erkennbar sind. Weitere Beispiele zeitspezifischer Merkmale beziehen sich etwa auf die »Akustik von einer marschierenden Masse«¹⁷⁷ als Marker der Zeit des Nationalsozialismus im Gruppenmanagementspiel *Through the Darkest of Times*

175 Dem Interviewten ist bewusst, dass es sich bei dem Spiel um eine klischeebeladene Inszenierung von Geschichte handelt. Sie erscheint ihm nicht als eine Rekonstruktion der Vergangenheit, nicht mal als eine stilisierte. Wie die Spielenden die inszenierte Geschichte und die Elemente, die sie als historische Elemente verstehen, einordnen und bewerten, wird an anderer Stelle ausführlicher behandelt. Vgl. 5 Bewertung der virtuellen Geschichtsinzenierung; 6. Einordnung der virtuellen Geschichtsinzenierung.

176 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 101.

177 Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Lehrer, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Po-

(2020), auf das »Kling, Kling«¹⁷⁸ von Sporen als Besonderheit des sogenannten Wilden Westens als historisches Setting im Action-Adventure *Red Dead Redemption* oder auf *Crusader Kings 3* und dessen Thematisierung von Religionskonflikten und einer mittelalterlich anmutenden Hintergrundmusik¹⁷⁹ aus Trommel-, Flöten- und Lautenspiel.¹⁸⁰

4.6 Interviewübergreifende Rahmenbedingungen der Rezeption

Bemerkenswert ist, dass sich in der Stichprobe keine Unterschiede in der Zuschreibung von Historizität erfassen lassen, die mit dem soziodemografischen Hintergrund der Interviewten zusammenhängen. Die Aussagen verweisen auf weit verbreitete Geschichtsbilder, die milieübergreifend auftreten. Dies deutet auf gesamtgesellschaftlich geteilte Bezugspunkte in der Kommunikation über Geschichte hin.¹⁸¹ Es gibt verschiedene Erklärungen dafür, warum die Spielenden von den vielfältigen historischen Elementen in den gespielten Spielen genau diese vier der Objektkultur, der historischen Persönlichkeiten und Ereignisse und der zeitspezifischen Marker als besonders erwähnenswert erachten. Die Erinnerung wird strukturiert durch das Genre des jeweiligen Titels bei einer individuellen Disposition und Aneignung, den Entstehungskontext der Aussagen und das Vorwissen über die verschiedenen historischen Themen, wobei vor allem die Visualisierung

puläre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220404-I, S. 18.

178 Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-I, S. 6.

179 Die Musik im Spieltitel ähnelt wie bei den meisten digitalen Spielen, die das Mittelalter inszenieren, eigentlich eher der Musik der Frühen Neuzeit, aber entspricht dem musikalischen Klang, der in populären Geschichtsbildern dem Mittelalter zugeschrieben wird. Vgl. Konstantin Voigt/Vladimir Ivanoff: Historisierende Musik. Mittelalter als musikalische Gegenwart, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 113–137, hier S. 115–124.

180 Vgl. Projektinterview vom 09.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220509-I, S. 6 f.

181 Weitere Forschung könnte untersuchen, wie repräsentativ die Ergebnis und weit verbreitet diese Rezeptionsmuster sind.

historischer Elemente einen wichtigen Bezugspunkt bildet und populäre Geschichtsbilder als Referenzrahmen dienen.

Gemeinsam ist den historischen Versatzstücken aus den genannten Beispielen, dass sie sich auf Elemente beziehen, mit denen im Spielvorgang selbst häufig interagiert wurde. Die Zuschreibung von historischen Versatzstücken der *Assassin's Creed*-Reihe erfolgt in den Erzählungen Nikolas Brenners und Simon Vogts überwiegend anhand von Kulissen, Objekten und Nichtspielercharakteren. Das sind Elemente, die für das Genre der Action-Adventure zentral sind. Ebenso beschreibt Sebastian Griebel die christlich durchdrungene Sprache der Spielwelt von *Kingdom Come: Deliverance* (2018) als Marker für das Mittelalter, denn für das Rollenspiel ist die Interaktion mit anderen Spielfiguren auch in Form von Gesprächen wesentlich. Clara Söderbaum, Dirk Buchholz und Fabian Lau erkennen in den Strategiespielen *Empire: Four Kingdoms* (2013), *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999) und *Stronghold Crusader* (2002) historische Marker in den militärischen Einheiten, deren Steuerung eines der spielmechanischen Hauptelemente des Genres bildet.

Andere Elemente wie Menüs, Karten oder Geräuschkulissen tauchen in zwei Drittel der Interviews erst gar nicht auf, selbst wenn sie wichtiger Bestandteil der historischen Inszenierung sind und wesentlich zum Gesamteindruck der inszenierten Geschichte beitragen.¹⁸² Selbst die Spielenden, die diese als Verweise auf die Vergangenheit erwähnen, erinnern sich stärker an andere Elemente. Auch Versatzstücke in Paratexten,¹⁸³ die die Inszenierung von Geschichte in Spielen etwa in Form von Bewerbung, Interviews, Verpackungsgestaltung oder dazugehörigen digitalen Sammelkarten begleiten, finden vergleichsweise selten Erwähnung in den Interviews. Genres und de-

¹⁸² Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 104.

¹⁸³ Gérard Genette hat den Begriff Paratext für literarische Texte aufgestellt, da diese sich selten im Vakuum präsentieren, sondern eingebettet sind etwa in Werbematerial oder Einband, die den Eindruck und Deutung des Textes formen. Ein Paratext besteht aus dem Peritext, was alles aus dem direkten Umfeld des Textes wie etwa Titel, Gestaltung des Einbands oder das ausgewählte Papier meint, und dem Epitext, was alles in vorsichtiger Entfernung zum Text bezeichnet wie etwa Interviews oder Werbematerial. Text und Paratext bilden zusammengenommen das Werk. Ursprünglich hat Genette den Begriff in literaturwissenschaftlichen Kontexten angewendet, aber inzwischen findet er auch Anwendung in den Medienwissenschaften. In diesem Fall sind die Spieltitel der Text und deren Paratexte bestehen etwa aus Covern, Trailern oder Aussagen der Entwicklerinnen oder Entwickler. Vgl. Gérard Genette: *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*, Frankfurt am Main 1989, S. 12 f.; Laura Désirée Haas: *Der Paratext und das Populäre*, in: Thomas Hecken (Hrsg.): *Gezählte Beachtung*, Berlin, Heidelberg 2024, S. 193–213, hier S. 193.

ren jeweiligen spielmechanischen Hauptelemente lenken den Fokus auf bestimmte Spielelemente. So strukturieren sie die Erinnerung der Spielenden an vorkommende historische Elemente.

Diese Beobachtung deckt sich mit einem Befund Daniel Gieres. In einem Teil seines Experiments sollten die Probandinnen und Probanden das Stadtbild Bostons um 1773 möglichst detailgetreu beschreiben, wobei ein Teil der Personen zuvor das Level zur Boston Tea Party in *Assassin's Creed III* (2012) gespielt hatte und ihr Spielen aufgezeichnet worden war. Die Beschreibungen der Personen, die das Spiel gespielt hatten, waren maßgeblich durch die Inszenierung Bostons im Spiel beeinflusst worden.¹⁸⁴ Besonders deutlich wurde dies dadurch, dass Objekte, Spielfiguren und Kulissen stärker in den Beschreibungen auftraten, wenn die Probandinnen und Probanden im Spiel mit ihnen interagiert hatten.¹⁸⁵ In den Beschreibungen Bostons um 1773 verzeichnete Giere wiederholte Nennungen von Hunden und Katzen im Straßenbild, was Giere damit erklärt, dass die Tiere »im Stadtbild von *Assassin's Creed*® III sehr häufig vertreten sind«¹⁸⁶ und »die Möglichkeit besteht, die Tiere zu streicheln, was diverse Probanden während des Spielprozesses [...] auch taten.«¹⁸⁷

Selbst wenn Spiele verschiedener Genres ihre je eigene Weise haben, die Aufmerksamkeit und den Blick von Spielenden zu lenken, wird damit erst einmal ein Rahmen für den Spielprozess abgesteckt. Wie sich eine Spielerin oder ein Spieler das Angebot aneignet, bestimmt jede und jeder für sich selbst. Dies lässt sich an der Nutzung des Rollenspiels *Kingdom Come: Deliverance* veranschaulichen, so wie sie Eike Rohde exemplarisch für alle Interviewten beschreibt. *Kingdom Come: Deliverance* entwirft eine mittelalterlich anmutende Welt Böhmens zu Beginn des 15. Jahrhunderts und siedelt seine Handlung im dynastischen Konflikt zwischen Wenzel IV. und seinem Halbbruder Sigismund um die böhmische und römisch-deutsche Krone an. Zuerst erwähnt Eike Rohde den Tod des römisch-deutschen Kaisers Karl IV., die Ritterrüstungen und Architektur, also ein Ereignis und materielle Objekte.¹⁸⁸ Das führt zu Ausführungen über die visuelle Gestaltung des In-

184 Vgl. Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt am Main 2019, S. 351.

185 Vgl. ebd.

186 Ebd., S. 312.

187 Ebd.

188 Vgl. Projektinterview vom 10.11.2022, Spieler (divers), Jahrgang 1998, Student*in, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand:

terface: »[W]as mich auch aus Grafikersicht sehr gefreut hat, das Interface des Spiels, das UI [User Interface] ist alles sehr angelehnt an die Malereien, die wir ungefähr aus dem Hochmittelalter aus Klosterbüchern kennen.«¹⁸⁹ Dass Eike Rohde auf die Visualisierung des Interface zu sprechen kommt, hängt damit zusammen, dass die Person zeitweilig an einer Hochschule für Grafikdesign eingeschrieben war.¹⁹⁰ Das dort erworbene Wissen strukturiert die Erinnerung an das Spiel.

Bei einer Rahmung der Rezeption durch das Genre – Eike Rohde erwähnt zuerst historische Ereignisse und Objekte, die im Rahmen eines Rollenspiels für die Narration und Interaktion mit der Spielwelt relevant sind – gibt es zusätzlich individuelle Faktoren, die beeinflussen, was die Spielenden bewusst wahrnehmen und als erwähnenswert einschätzen. Daher finden sich bei jeder Person einzelne Punkte der Rezeption, in denen sie sich in Details vom übergeordneten Muster der Rezeption unterscheidet. Sprachwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler nennen etwa zusätzlich zu anderen Markern das Audiodesign der Sprache als Marker, Personen mit einem musikalischen Hintergrund erinnern sich darüber hinaus an die Musik, Architektinnen und Architekten fokussieren sich auf Architektur und technikaffinen Personen bleiben beispielsweise Fahrzeuge stärker im Gedächtnis.

Die Aufladung von Spielelementen als historische Marker kann über vielfältige Ebenen wie die Audiovisualisierung, die sprachliche Benennung oder die Spielregeln funktionieren. In den Interviews sind besonders die visuelle Gestaltung und sprachliche Benennung präsent. Die Interviewten beschreiben meistens das, was sie gesehen haben. Die Umsetzung von Markern einer Epoche im Bild, im Äußeren von Kleidung, Gebäuden und bekannten historischen Persönlichkeiten und die sprachliche Benennung sind markante Formen, Geschichte in digitalen Spielen sicht- und dekodierbar zu machen.¹⁹¹ In der Erinnerung an die Spielerlebnisse in *Assassin's Creed II* (2009) und *Assassin's Creed Brotherhood* (2010) wird für den Studenten Si-

Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 2022IIIO-I, S. 21 f.

189 Ebd., S. 22.

190 Vgl. Projektinterview vom 10.11.2022, Spieler (divers), Jahrgang 1998, Student*in, Signatur: AC 2022IIIO-I, S. 5.

191 Vgl. Carl Heinze: Mittelalter-Computer-Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 8), Bielefeld 2012, S. 183; Schwarz, Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, S. 220 f.; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 93 f.

mon Vogt durch die spezifische visuelle Gestaltung und namentliche Benennung aus einer Stadt am Meer das Venedig zu Zeiten der Renaissance und aus einem Bastler die historische Persönlichkeit Leonardo da Vincis. Für Dirk Buchholz und Clara Söderbaum werden aus militärischen Einheiten mit spezifischen Vor- und Nachteilen kriegerische Sarazenen, die *Stronghold Crusader* in einem Kreuzzug-Setting verorten, bzw. Schwertkämpfer und Armbrustschützen in einem mittelalterlichen Szenario in *Empire: Four Kingdoms*. Die von Amelie Dietrich beschriebene Cutscene über das Sepuku des Samurai Mugen in *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* (2016) visualisiert dramatisch den Moment, in dem der Samurai sich in seine Klinge stürzt. Eine Aufladung mit Historizität über Spielregeln oder die Narration, etwa Johanna von Orléans sozialer Aufstieg vom wehrlosen Bauernmädchen zur mythischen Nationalheiligen in *Age of Empires II* bzw. *Age of Empires II: Definitive Edition* (2019), kommen in den Interviews zwar vor, sind jedoch nicht so präsent wie die visuelle Gestaltung und Bezeichnungen von Orten oder Figuren.

Eine Erklärung hierfür lässt sich im Entstehungskontext der Aussagen finden. Im Interview versuchen die Interviewten, ihre Erlebnisse und Erinnerungen zu ordnen und erzählbar zu machen. In Bezug auf die Inszenierung von Geschichte in digitalen Spielen und auf ihre Eindrücke und Erlebnissen zu diesem Thema bedeutet das, dass es Aspekte gibt, die sich einfacher kommunizieren lassen als andere. Die Gestaltung des Sounddesigns eines Spiels und dessen Aufladung mit Historizität lässt sich nur schwer erklären, wenn es keine Kenntnisse zu den verwendeten Instrumenten oder Geräuschen gibt, mit denen etwa eine mittelalterlich anmutende Stimmung erzeugt werden soll. Gerade die Beschreibung der Musik der Titel stellt diejenigen Interviewten, die keine musikalische Ausbildung besitzen, vor Probleme und lässt sie im Erzählfluss stocken. Auch die Aufmachung vom Interface eines Spiels ist einfacher zu beschreiben, wenn man selbst Erfahrungen im Grafikdesign besitzt. Um die Eindrücke von historischen Versatzstücken in unterschiedlichen Spielelementen erzählbar zu machen, bedarf es sowohl historischen Vorwissens als auch der Kenntnisse über die Funktionsweise und den Aufbau der inszenierten Geschichtsbilder sowie die Technik des Mediums. Eine bewusste, vollumfängliche Reflexion virtueller Geschichtsinzenierung erfordert somit eine Medienkompetenz, die auch die für die meisten Spielenden »subtileren« Elemente wie Sounddesign, Paratexte oder Interface umfasst. Teilnehmende Beobachtungen könnten in künftiger Forschung helfen, besser aufzuschlüsseln, wie genau diese Elemente – die in

Interviews oft nur schwer greifbar sind und anscheinend eher unterbewusst wirken – das Geschichtsbewusstsein beeinflussen.¹⁹²

Mit der Entwicklung von Fotografie und Druckerzeugnissen nahmen bildliche Zeugnisse stets zu, bis sie letztlich gegenwärtig zu einem omnipräsenten Phänomen wurden.¹⁹³ Diese Bilderflut hat zunehmend die Möglichkeit geschaffen, sich Wissen, darunter auch Wissen über Geschichte, in Bildform anzueignen, beispielsweise in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts über Reklamesammelbilder,¹⁹⁴ oder gegenwärtig als Historienfilm zu den Wikingern oder Abbildungen in einem Bildband mit Kriegsgerät des Zweiten Weltkrieges. Spätestens mit der globalen Verbreitung und Nutzung des Fernsehers und der Hervorhebung des Visuellen durch dieses Medium hat eine gewaltige Popularisierung von Bildern eingesetzt.¹⁹⁵ Nachfolgende Bildmedien der Neuen Medien stützen und forcieren die »Hegemonie des Visuellen«¹⁹⁶ in der Kultur des 21. Jahrhunderts, in der auch Vorstellungen von Geschichte stark über visuelle Zeichen geformt und übertragen werden.¹⁹⁷ Der Fokus in den Interviews auf Materialkultur und historische

192 An dieser Stelle lohnt es sich, ein weiteres Mal darauf hinzuweisen, dass sich mit der Methode fokussierter Interviews die situative Nutzung und Wirkung sowie der konkrete Transfer von Wissensbeständen nicht erfassen lässt. Daher können mit dem generierten Quellenmaterial keine Aussagen zur Wahrnehmung von Elementen gemacht werden, die in den Interviews nicht thematisiert werden – wie etwa Sounddesign oder Interface. Hierzu bräuchte es teilnehmende Beobachtungen im Sinne ethnografischer Studien, die zusätzlich konkrete Spielprozesse beobachten und dokumentieren. Was sich jedoch untersuchen lässt, ist, wie die Inszenierungen retrospektiv gegenüber Dritten gedeutet werden und welche Geschichtsauffassungen und Wahrnehmungsmuster diese Erzählungen strukturieren. Daraus lassen sich wiederum Rückschlüsse ziehen über gegenwärtige gesellschaftliche Diskurse und Konzepte, in die die individuelle Rezeption und Kommunikation über digitale Spiele und Geschichte eingebettet sind. Vgl. Jürgen Fritz: *Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten* (Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Bd. 67), Berlin 2011, S. 88 f.; Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen*, S. 146.

193 Vgl. Angela Schwarz: *Inszenierung und Vermarktung. Wissenschaftlerbilder im Reklamesammelbild des 19. Jahrhunderts*, in: Stefanie Samida (Hrsg.): *Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert* (Histoire, Bd. 21), Bielefeld 2011, S. 83–102, hier S. 84.

194 Vgl. ebd., S. 84 f.

195 Vgl. Thomas Knieper: *Visuelle Kommunikation*, in: Günter Bentele/Hans-Bernd Brosius/Otfried Jarren (Hrsg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*, 2., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden 2013, S. 364–365, hier S. 364.

196 Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 93.

197 Vgl. Julian Wolterink: *Authentic Historical Imagery: A Suggested Approach for Medieval Videogames*, in: *gamevironments*, Nr. 6, 2017, S. 1–33, hier S. 10.

Persönlichkeiten als historische Marker lässt sich daher damit erklären, dass diese Elemente stark über ihre visuelle Darstellung funktionieren. Die Erinnerung an Bilder bringt die Spielenden, die in einer von Bildern geprägten medialen Kultur aufgewachsen sind und leben, in der Interviewsituation weniger ins Stocken als die an andere Aspekte.

Auch die Form des fokussierten Interviews begünstigt die Konzentration auf historische Persönlichkeiten oder Ereignisse. Personen lassen sich einfach und eindeutig charakterisieren etwa als exzentrischer Erfinder, intriganter Adeliger oder fromme Kriegerin. Für digitale Spiele eignen sich historische Persönlichkeiten somit nicht nur als Exponate zur Erzeugung des Eindrucks von Historizität aufgrund ihrer Bekanntheit und Assoziation mit spezifischen Epochen.¹⁹⁸ Vielmehr bietet sich für die Gestaltung der Narration eines Spieles das Leben einer populären historischen Persönlichkeit an. So kann eine übersichtliche, leicht zu verfolgende Erzählung um eine oder mehrere Personen entstehen, die etablierten Erzählmustern folgt und historische Persönlichkeiten zu Protagonisten der Geschichte im doppelten Sinne macht. Johanna von Orléans ist in *Age of Empires II* bzw. *Age of Empires II: Definitive Edition* gleichzeitig die Protagonistin einer Heldenreise und der Geschichte des Hundertjährigen Krieges.¹⁹⁹ In ähnlicher Weise können historische Ereignisse die Narration eines digitalen Spiels strukturieren, so wie sie »die wichtigsten Bausteine historischer Erzählung«²⁰⁰ bilden. Im Gewand etablierter narrativer Topoi wie der heroischen Entscheidungsschlacht, dem schicksalhaften Wendepunkt oder dem auslösenden Ereignis liefern historische Ereignisse Stationen und Höhepunkte für die Narration. Historische Persönlichkeiten und Ereignisse eignen sich für Erzählungen. Daher ist es wiederum für die Spielenden in den Interviews zu den digitalen Spielen und ihren historischen Versatzstücken einfacher, historische Persönlichkeiten und Ereignisse eher als komplexe politische Konstellationen, ökonomische Systeme, Ideologien oder Gesellschaftsstrukturen zu benennen, selbst wenn diese keine Leerstellen in den Aussagen bilden. Gleichzeitig verweist die große Präsenz historischer Persönlichkeiten und Ereignisse bei einem Großteil der Interviewten auf ein Denken über Geschichte, das

198 Vgl. Nolden, Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 73; Aris Politopoulos/Angus A. A. Mol/Krijn H. J. Boom/Csilla E. Ariese: »History Is Our Playground«. Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey, in: *Advances in Archaeological Practice*, Bd. 7, Nr. 3, 2019, S. 317–323, hier S. 321; Zimmermann, Virtuelle Wirklichkeiten, S. 373.

199 Vgl. Boch/Falke/Herrmann/Reimer, Jeanne d'Arc im Echtzeitstrategiespiel – die historische Figur zwischen »Kriegerprinzessin« und Nationalheiliger.

200 Hölscher, Ereignis, S. 73.

stark von historistischen Ideen strukturiert zu sein scheint,²⁰¹ nach denen Geschichte von »großen« Individuen und nicht kleinteiligen Strukturen gemacht werde. Für das Sprechen und Nachdenken über Geschichte – auch jenseits digitaler Spiele – könnte dies bedeuten, dass die Wirkmächtigkeit und Popularität von Geschichtsbildern stark davon abhängen, wie gut sie sich kommunizieren und in vertraute Erzähltraditionen einbetten lassen.

Zusätzlich lassen die Beispiele die Reichweite von Vorwissen hervortreten. Denn ohne Bezugspunkte zu vorhandenem Wissen können etwa die Pyramiden oder die chinesische Mauer in digitalen Spielen nicht als historische, sondern als fiktive, fantastische Gebilde eingeordnet werden.²⁰² Je weniger Vorwissen vorhanden ist, umso schwieriger scheint es den Interviewten zu fallen, einem Titel Historizität zuzuschreiben, da sie weniger historische Elemente als solche erkennen.

In diesem Zusammenhang sind zwei Interviewmomente der 24-jährigen Hygienefachkraft Georg Diehl bemerkenswert, da er die Wichtigkeit von Vorwissen als einer der wenigen Interviewten direkt anspricht und reflektiert. Auf Nachfrage, warum er digitale Spiele mit einem Vergangenheitssetting bevorzugt,²⁰³ kommt Georg Diehl auf das *Assassin's Creed Origins* zu sprechen, das ihm das Gefühl vermittelt habe, sich mit Geschichte zu beschäftigen: »Da hatte ich zum Beispiel den größten Aha-Effekt, den ich jemals bei *Assassin's Creed* hatte, bei *Origins*, dass Caesar und Kleopatra zur gleichen Zeit gelebt haben. Habe ich im Geschichtsunterricht nie wahrgenommen, das habe ich durch *Assassin's Creed*, in Anführungsstrichen, gelernt. Das finde ich faszinierend.«²⁰⁴

201 Vgl. 5.4 Historistische Geschichtsbilder – Der lange Arm des 19. Jahrhunderts.

202 Woher aber das bei den Spielenden aktivierte Vorwissen kommt, lässt sich mit qualitativen Interviews nicht genau nachvollziehen. Denn die Wissensbestände der Befragten haben sich in teilweise unbewussten, zeitlich weit zurückliegenden Prozessen und über große Zeiträume gebildet und aus unterschiedlichsten Quellen gespeist. Für die Interviewten ist es unmöglich, dies alles in einer Interviewsituation zu reflektieren und zu kommunizieren, selbst wenn sie es wollten. Es ließen sich die Geschichtsbilder der Interviewten zu einzelnen Epochen und historischen Themen, die in den Interviews angesprochen wurden, identifizieren und auf welche geschichtskulturellen Formen sich diese direkt oder indirekt beziehen. Dieser Aspekt wäre aber eigene, umfangreiche Forschungsarbeiten wert.

203 Vgl. Projektinterview vom 23.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Fortbildung zur Hygienefachkraft, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220323-1, S. 19 f.

204 Ebd., S. 20.

Assassin's Creed Origins ist ein Action-Adventure mit offener Welt im antiken Ägypten um 50 v. Chr. und verwebt den fiktiven Konflikt der *Assassin's Creed*-Reihe zwischen den Geheimbünden der Templer und Assassinen mit realhistorischen Konflikten zwischen dem römischen Reich und dem ptolemäischen Ägypten. Im Spiel stehen die populären Figuren von Kleopatra VII. und Gaius Julius Caesar für je eines der beiden Reiche. Die Rolle von Vorwissen bei der Zuschreibung von Historizität tritt im Vergleich der Aussage mit der Einschätzung Diehls von einem späteren Teil der *Assassin's Creed*-Reihe hervor, den der Interviewte ebenfalls gespielt hat. Denn beim Spiel *Assassin's Creed Valhalla* (2020), das die Besiedlung Englands durch die Wikinger am Ende des 9. Jahrhunderts thematisiert, habe er weniger das Gefühl gehabt, sich mit Geschichte zu beschäftigen als bei *Assassin's Creed Origins*.²⁰⁵ Auf die Frage, woran das liege, sagt er Folgendes:

»Ich könnte mir vorstellen, dass ein Grund dafür ist, dass ich weniger Vorwissen hatte oder habe über die Zeit. Also über das alte Griechenland hat man in der Schule gesprochen, das alte Ägypten hat man in der Schule besprochen. [...] Und ich glaube, dass man nicht über die Wikinger geredet hat in der Schule. [...], also ich brauche ein bestimmtes Grundwissen, um schon eine Assoziation knüpfen zu können, um zu sagen, okay, das ist geschichtsträchtig und das ist weniger geschichtsträchtig [...]. Und das hatte ich bei den Wikingern, bei *Valhalla* nicht wirklich. Und [...] was halt noch dazu kommt ist, dass die ganzen Örtlichkeiten, die gibt es zwar in echt, und die haben die auch so benannt, wie die damals hießen, das ist alles in allem supertoll, aber ich weiß halt auch nicht, wie es da damals aussah. Also der einzige Ort, den ich wirklich kenne und der heute noch, in Anführungsstrichen, so aussieht wie [22] damals ist Stonehenge, also die Steine da in Nordirland ist das, glaube ich.«²⁰⁶

In den Hauptteilen der *Assassin's Creed*-Reihe, die vor *Assassin's Creed Valhalla* erschienen sind, beziehen sich viele der historischen Elemente auf populäre Marker der jeweiligen historischen Verortung.²⁰⁷ Für den US-amerikanischen Unabhängigkeitskrieg in *Assassin's Creed III* ist es die Boston Tea Party als historisches Ereignis, für *Assassin's Creed II* und die Renaissance

205 Vgl. ebd., S. 21.

206 Ebd., S. 21–22.

207 Vgl. Milan Weber: Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen (im Druck).

ist es Leonardo da Vinci als populäre Figur und für *Assassin's Creed Origins* im antiken Ägypten die Sphinx mit einer intakten Nase. Die historischen Elemente in *Assassin's Creed Valhalla* aber bestehen weniger aus populären personellen oder baulichen Markern, sondern verweisen stärker auf ein Bild der Wikinger als heidnische, raubeinige, kampfswütige Seefahrer und Eroberer. Das Bild ist in seiner Gesamtheit populär, die einzelnen inszenierten historischen Elemente sind an sich jedoch kaum oder gar nicht bekannt.²⁰⁸ Um historische Orte wie Glowecestre oder Lunden oder historische Persönlichkeiten wie Alfred den Großen als solche zu erkennen, braucht es ein Vorwissen, das bei Georg Diehl offenbar nicht vorhanden ist, wie er selbst erzählt. Er erinnert sich zwar an die »ganzen Örtlichkeiten«,²⁰⁹ nimmt sie jedoch trotz der Anpassung an die frühmittelalterlichen Bezeichnungen nicht als historische Elemente für eine spezifische Zeit wahr, da er keine Bezugspunkte hat, anhand derer er etwa die Gestaltung der Städte als historisch und nicht als fiktiv oder fantastisch einordnet. Dieses fehlende Wissen um die Geschichte der im Spiel inszenierten Region wird zusätzlich deutlich, als er Stonehenge, das in Südengland liegt, in Nordirland verortet. Im Gegensatz dazu sind die Namen Kleopatra und Caesar oder die Pyramiden als Teil historischer Landschaften für ihn Marker des antiken Ägypten, die man aus der Schule und im Zweifelsfall aus Formen einer sich wiederholenden Mediatisierung dieser Geschichte in populärkulturellen Inszenierungen wie der Comicreihe *Asterix* kennt.²¹⁰ Daher schreibt Georg Diehl *Assassin's Creed Valhalla* zwar immer noch Historizität zu, aber diese fühlt sich geringer ausgeprägt an als in *Assassin's Creed Origins*. Denn hier ist bei Herrn Diehl ein größeres Wissen zu den repräsentierten historischen Kontexten vorhanden, welches er mit den Eindrücken vom Spiel verknüpfen kann.

Populäre Geschichte bildet hierbei den zentralen Referenzrahmen.²¹¹ Den Spielenden sind in allen Interviews überwiegend die Verweise auf Vergangenheit im Gedächtnis geblieben, die Teil populärer Geschichtsbilder sind und bereits vielfältig mediatisiert wurden. Diese intermedial zirkulierenden,

208 Vgl. ebd.

209 Projektinterview vom 23.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Fortbildung zur Hygienefachkraft, Signatur: AC 20220323-I, S. 21.

210 Ob Herr Diehl wirklich, wie er es selbst sagt, erst durch *Assassin's Creed Origins* (2017) gelernt habe, dass Kleopatra VII. und Gaius Julius Caesar Zeitgenossen waren, ist nicht mit der Methode feststellbar.

211 Zum Begriff des Referenzrahmens vgl. Sönke Neitzel/Harald Welzer: Soldaten. Protokolle vom Kämpfen, Töten und Sterben, 3. Aufl., Frankfurt am Main 2011, S. 16 f.

populären Geschichtsbilder prägen und steuern – wie von den Interviewten erwähnt – die Rezeption, da sie bekannte Muster liefern. Die Spielenden erinnern sich wesentlich häufiger an Elemente als Marker von Geschichtlichkeit, die ihnen schon aus anderen Kontexten vertraut sind. Dieser Kontext wiederum besteht vor allem aus populärer Geschichte. Ihnen bisher unbekannte Marker, die digitale Spiele präsentieren, wenn sie neue Wege der historischen Inszenierungen beschreiten, erscheinen auffällig seltener in den Aussagen. Daher funktionieren die populären historischen Elemente auch in reduzierter, stilisierter Form als Marker von Geschichtlichkeit. Diese empirischen Ergebnisse bestätigen die bisher theoretische Annahme,²¹² dass Geschichtswissen fragmentarisch entsteht und sich aus vielförmigen Quellen speist – etwa aus dem Schulunterricht, Social Media, Fernsehdokumentationen, Sachbüchern, Kinderserien, Historienfilmen oder digitalen Spielen.

Trotz der Bandbreite an Titeln, ihren Inszenierungsformen von Geschichte in verschiedenen Genres, der Vielzahl an repräsentierten historischen Themen und historischen Elementen lässt sich in allen Interviews ein Muster der Rezeption historischer Versatzstücke finden. Die interviewten Spielenden erwähnen Objektkultur, historische Persönlichkeiten und Ereignisse und zeitspezifische Marker als Zeichen von Geschichtlichkeit besonders häufig. Das jeweilige Vorwissen, für welches wiederum vorrangig populäre Geschichtsbilder als Referenzrahmen dienen, sowie Genres bilden hierbei den Rahmen der Rezeption bei individuellen Dispositionen. Visuelle Eindrücke stehen im Zentrum der Aussagen.

Was aber die Spielenden im Einzelnen als einen Marker von Geschichtlichkeit erwähnen, sagt nichts darüber aus, wie sie ihn und die Gesamtinszenierung eines Spieles einschätzen und anhand welcher Maßstäbe und Kriterien dies stattfindet. Spielende können beispielsweise in einem neo-mediävalen *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) einzelne historische Elemente in der inszenierten Objektkultur oder Sozialstruktur erkennen oder in Symbolen im kontrafaktischen *Wolfenstein: The New Order* (2014) Verweise auf den Nationalsozialismus sehen. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie diese Verweise und die entsprechenden Spiele als aus ihrer Sicht angemessene oder passende Repräsentation realhistorischer Phänomene verstehen müs-

212 Vgl. Daniela Kuschel: Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen (Edition Medienwissenschaft, Bd. 67), Bielefeld 2019, S. 25; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 9.

sen. Mit welchem Blick die Spielenden die von ihnen »entdeckten«, erinnern historischen Elemente und die Gesamtinszenierung des jeweiligen Titels bewerten und etwa als gelungenen oder misslungenen Versuch verstehen die reale Vergangenheit abzubilden oder nicht, ist als nächstes eingehender zu betrachten.

5 Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung

5.1 »Authentische« Geschichte?

Das 2018 erschienene Rollenspiel *Kingdom Come Deliverance* wird auf der Onlinevertriebsplattform Steam im Werbetext außer mit fordernden Kämpfen, einer riesigen Spielwelt in atemberaubender High-End Grafik auch mit folgendem Feature beworben: »Historisch korrekt: Trefft auf echte historische Charaktere und erfreut euch des Flairs und der Optik des mittelalterlichen Böhmens.«¹ Mit den Bewertungen als »historisch korrekt« und »echt« sollen dem Spiel eine Qualität und ein Realitätsanspruch zugeschrieben werden, die sich explizit auf die virtuell inszenierte Geschichte beziehen. Die Fachpresse des Computerspieljournalismus, Kulturschaffende und Forschende reagierten über Artikel, Aufsätze und Soziale Medien auf dieses Selbsturteil und nahmen eigene Bewertungen der Inszenierung vor.² Wo es für die einen um die Frage ging, ob der Titel Fakten zu der im Spiel inszenierten konkreten ländlichen Region in Böhmen Anfang des 15. Jahrhunderts, zu der dort lebenden Gesellschaft und zu historischen Ereignissen möglichst korrekt wiedergibt, stand für andere eher im Vordergrund, wie sich die Darstellung ideologisch und geschichtskulturell verorten lässt. Die verschiedenen Akteure dieses Diskurses um die Inszenierung des Mittelal-

1 Kingdom Come: Deliverance, in: Steam, Rubrik: Shop, URL: https://store.steampowered.com/app/379430/Kingdom_Come_Deliverance/ (Stand: 18.03.2024).

2 Vgl. Game Two: Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59, in: YouTube, 24.02.2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IixibjXXFVY&t=1224s> (Stand: 03.11.2023); Lucas Haasis: Games & Geschichte: Online Session mit Aurelia Brandenburg, in: YouTube, 02.01.2023, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RCIsQ6PxmI4> (Stand: 03.11.2023); Eugen Pfister: Kingdom Come: Deliverance. A Bohemian Forest Simulator, in: *gamevironments*, Bd. 11, 2019, S. 142–148; Fabiano Uslenghi: Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung, in: Gamestar, Rubrik: Artikel, 11.04.2018, URL: <https://www.gamestar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html> (Stand: 30.08.2024).

ters in *Kingdom Come Deliverance* (2018) bewerteten den Spieltitle mit ihren jeweiligen unterschiedlichen Maßstäben, Fragestellungen, Zielen und Perspektiven auf bestimmte Teilaspekte des Spiels. Was für die einen hierbei ein uninteressanter und sinnloser Modus der Bewertung war und ist, erscheint anderen aufschlussreich, diskussionswürdig und spannend. Ob es bei der Beurteilung darum geht, sensibel mit einem historischen Thema und entsprechend den aktuellen Diskursen umzugehen, einen Forschungsstand in der Audiovisualisierung von Objektkultur umzusetzen, populäre Geschichtsbilder abzubilden oder einem kritischen Geschichtsbewusstsein etwa durch die Abbildung von Multiperspektivität zu entsprechen, hängt von den jeweiligen Kontexten und den Akteuren der Einschätzung ab.

Wie die Bewertung in der Rezeption des Mediums jenseits öffentlicher Diskurse in privaten Kontexten aussieht, ist größtenteils unerforscht. In der ohnehin überschaubaren Rezeptionsforschung gibt es nur eine Handvoll Studien, die genauer fragen, anhand welcher Kategorien, Maßstäbe und aus welcher Perspektive Bewertungen virtuell inszenierter Geschichte durch Spielende erfolgen.³ Die durchgeführte Interviewstudie bietet den Vorteil, in den Interviews auf Zuschreibungen und Bewertungen zu reagieren, tiefergehend nachzufragen und Spielenden die Möglichkeit einzuräumen, selbst Impulse hierzu zu setzen und vom Forscher nicht bedachte Aspekte einzubringen.

In den Interviews bildet die Bewertung der rezipierten Geschichtsbilder bis auf einige Ausnahmen einen wichtigen Teil der retrospektiven Deutung des Mediums. Die Interviewten verspüren offenbar einen großen Drang, die Inszenierung von Geschichte zu beurteilen. Sie kommen im Gespräch über ihre Erlebnisse eigenständig und sehr direkt auf ihre Wertungen der virtuell präsentierten Geschichte zu sprechen. Welche spezifischen Eindrücke und Wertungen sind es aber, die sich bei ihnen einstellen? Anhand wel-

3 Vgl. Jacqueline Burgess/Christian Jones: Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games, in: *Games and Culture*, Bd. 17, Nr. 5, 2022, S. 816–835; Tara Jane Copplestone: But that's not accurate. The differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics, in: *Rethinking History*, Bd. 21, Nr. 3, 2017, S. 415–438; Rainer Pöppinghege: Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 62, 2011, S. 459–468; Eve Stirling/Jamie Wood: »Actual history doesn't take place«: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity, in: *GameStudies*, Bd. 21, Nr. 1, 2021; Alexander Vandewalle/Rowan Daneels/Emma Simons/Steven Malliet: Enjoying My Time in the Animus: A Quantitative Survey on Perceived Realism and Enjoyment of Historical Video Games, in: *Games and Culture*, 2022, S. 1–21.

cher Maßstäbe und Kategorien erfolgen sie? Welche Begriffe, Konzepte und Verständnisse von Geschichte nutzen die Interviewten hierbei? Mit welchen Ansprüchen treten sie an die Geschichte im virtuellen Raum heran und was strukturiert diese Ansprüche? Auf welche Teile der Inszenierung konzentrieren sie sich in den Interviews und welche Leerstellen gibt es?

In der Stichprobe lassen sich hierzu drei Gruppen ausmachen, wobei zwei in diesem Kapitel keine Rolle spielen. Eine kleine Gruppe bilden vier Personen, die nur wenig die virtuell präsentierte Geschichte ansprechen und sich auch nicht bewusst für sie zu interessieren scheinen, geschweige denn, dass sie diese deuten oder bewerten.⁴ Eine zweite Gruppe besteht aus 12 Personen mit einem akademischen Hintergrund im geisteswissenschaftlichen Bereich. Diese begreifen die angebotene Inszenierung als Ausdruck spezifischer Geschichtsbilder und unterscheiden sich in den retrospektiven Bewertungspraktiken auffällig von der Mehrheit der Interviewten.⁵ Aber zuerst sollen die großen Muster der Rezeption und das Allgemeine herausgearbeitet werden, bevor sich die Arbeit kleineren Gruppen und mit Blick auf die Stichprobe vergleichsweise speziellen Formen der Rezeption beschäftigt (6.2). Dieses Kapitel legt daher den Fokus auf die dritte mit Abstand größte Gruppe in der Stichprobe bezüglich der Bewertung der Inszenierung. Dieser Gruppe können 70 Personen zugeordnet werden und um die es im Folgenden geht.

Der angelegte Maßstab dieser Interviewten bei der Beurteilung der virtuell repräsentierten Geschichte bezieht sich darauf, wie stark ihnen die Inszenierung als Rekonstruktion der Vergangenheit erscheint. Dem liegt eine Vorstellung von Geschichte zugrunde, die davon ausgeht, dass die Vergangenheit neutral, allgemeingültig und abschließend rekonstruierbar ist. Zentrale und immer wiederkehrende, synonym verwendete Schlagwörter der Interviews sind hier ›Authentizität‹, ›Akkuratesse‹, ›Korrektheit‹ und ›Realismus‹. Für die Spielenden ist die Frage entscheidend, wie viel historische Genauigkeit in einem Spiel steckt, womit sie indirekt auf das Konzept objektbezogener Authentizität verweisen. Was verbirgt sich hinter diesem Begriff (5.2)? Die Bewertung erfolgt situationsspezifisch. Sie wird strukturiert durch persönliche Ansprüche und Erwartungshaltungen, die sich wiederum durch Vorwissen, Nutzungspraktiken, Genrekonventionen und Paratexte bilden (5.3). In den Interviews lassen sich zwei Bereiche der Inszenierung

4 Vgl. 6.2.1 Ludisch-orientierte Indifferente.

5 Vgl. 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

von Geschichte erfassen, auf die die Interviewten den Maßstab einer scheinbaren Rekonstruktion besonders stark anlegen: die Repräsentation historischer Geschichtsbilder (5.4) und die Gestaltung historischer Umgebungen mit ihren Bewohnerinnen und Bewohnern (5.5). Andere Aspekte der Inszenierung erwähnen die Spielenden deutlich seltener. Die von den Spielenden genutzten Begriffe, ihr Verständnis von Geschichte, Erwartungshaltungen, Maßstäbe und Kategorien der Bewertung gilt es auszudifferenzieren, bevor die einzelnen Erkenntnisse zusammengeführt werden können (5.6). Welche Wünsche und Bedürfnisse hinter diesen Bewertungsstrategien anhand positivistischer und historistischer Geschichtsauffassungen stehen, wird in einem späteren Kapitel weiter aufgeschlüsselt.⁶

5.2 Die Inszenierung als Rekonstruktion – Maßstab der Bewertung

Authentizität ist ein zentraler Begriff der Interviews im Zusammenhang mit der Bewertung der virtuell inszenierten Geschichte. Welche Perspektiven gibt es auf ihn, von welchen Nutzungskontexten hängen diese ab, welche Rolle spielt er im Zusammenhang mit digitalen Spielen, die Geschichte repräsentieren, und mit welchen Mitteln versucht das Medium, Authentizität oder zu mindestens den Eindruck davon herzustellen (5.2.1)? Mit diesem Wissen kann untersucht werden, wie die Spielenden den Begriff Authentizität verstehen, welche Maßstäbe sie bei der Wertung anlegen und welches Geschichtsverständnis in den Interviews zutage tritt (5.2.2).

5.2.1 Der Begriff Authentizität im Kontext virtueller Geschichtsinszenierungen

Authentizität ist besonders aus einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive ein problematischer Begriff. Es gibt eine komplexe und weitreichende Debatte über den Begriff mit verschiedenen Standpunkten, was ihn häufig beliebig erscheinen lässt.⁷ Die Verwendung des Adjektivs authentisch

⁶ Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

⁷ Vgl. Stefanie Samida: Inszenierte Authentizität. Zum Umgang mit Vergangenheit im Kontext der Living History, in: Martin Fitzenreiter (Hrsg.): Authentizität. Artefakt und

im Sinne von anerkannt, rechtmäßig, verbindlich geht in der deutschen Sprache bis ins 16. Jahrhundert zurück.⁸ Im Laufe des 20. Jahrhundert entwickelte sich die mittlerweile weit verbreitete Wortbedeutung von Authentizität im Sinne von Glaubwürdigkeit, Wahrhaftigkeit oder Echtheit, wobei die genaue Bedeutung vom jeweiligen Kontext abhängt.⁹ Bei der Zuschreibung als authentisch wird beispielsweise versucht festzustellen, ob es sich um ein echtes Dokument und nicht um eine Fälschung oder um eine Person handelt, die nach ihrem ›wahren‹ Selbst agiert und nicht durch äußere Einflüsse manipuliert wird. Im Allgemeinen soll der Begriff Vorstellungen eines unberührten Naturzustands und einer Unverfälschtheit von Dingen oder Menschen beschreiben.¹⁰ Besonders im Bereich des Tourismus hat er an Bedeutung gewonnen, da global in vielfältigen Bereichen der Kultur- und Unterhaltungsindustrie Versprechen heraufbeschworen werden, Konsumentinnen und Konsumenten ›authentische‹ Erlebnisse zu bieten.¹¹ Ebenfalls treiben moderne Massenmedien den Gebrauch und die Kommerzialisierung des Begriffs in Kulturerfahrungen und ihren Bewerbungen an.¹²

Unter Forschenden verschiedener Disziplinen besteht kein Konsens über die Bedeutung und Wichtigkeit des Begriffs und darüber, in welcher Form

Versprechen in der Archäologie (Internet-Beiträge zur Ägyptologie und Sudanarchäologie, Bd. 15), Berlin 2014, S. 139–150, hier S. 142.

- 8 Vgl. Susanne Knaller: Genealogie des ästhetischen Authentizitätsbegriffs, in: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): Authentizität. Diskussion eines ästhetischen Begriffs, München 2006, S. 17–35, hier S. 18.
- 9 Vgl. ebd., S. 19; Susanne Knaller/Harro Müller: Einleitung, in: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): Authentizität. Diskussion eines ästhetischen Begriffs, München 2006, S. 7–16, hier S. 7; Raymond W.K. Lau: Revisiting Authenticity. A Social Realist Approach, in: *Annals of Tourism Research*, Bd. 37, Nr. 2, 2010, S. 478–498, hier S. 480; Achim Saupe: Authentizität, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 25.08.2015, URL: https://docupedia.de/zg/Saupe_authentizitaet_v3_de_2015 (Stand: 21.07.2023).
- 10 Vgl. Andrea Rehling/Johannes Paulmann: Historische Authentizität jenseits von ›Original‹ und ›Fälschung‹. Ästhetische Wahrnehmung – gespeicherte Erfahrung – gegenwärtige Performanz, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*, 2. Aufl., Göttingen 2019, S. 91–125, hier S. 109 f.
- 11 Vgl. Knaller/Müller, Einleitung, S. 8.
- 12 Vgl. Martin Sabrow/Achim Saupe: Historische Authentizität. Zur Kartierung eines Forschungsfeldes, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*, 2. Aufl., Göttingen 2019, S. 7–28, hier S. 15; Angela Schwarz: Pastness in the making. Von der Touristifizierung der verträumten Zeit in der Vergangenheit, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): *Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert* (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, S. 25–44, hier S. 31.

es Authentizität überhaupt geben kann.¹³ Die sogenannten Materialisten, manchmal auch als Objektivisten bezeichnet, vertreten die Auffassung, dass Authentizität, verstanden als Echtheit, eine empirisch greifbare Eigenschaft von Gegenständen oder Personen ist.¹⁴ Authentizität liege demnach in einer Sache selbst, sie sei objektbezogen und universell erfahrbare, unabhängig davon, wer sich auf welche Weise und mit welchen Vorkenntnissen und Erwartungen mit ihr auseinandersetzt.¹⁵ Die zugrundeliegende Grundannahme lautet, dass eine neutrale, empirische Erfassung von Fakten und Schaffung von Wissen theoretisch möglich ist.¹⁶ Etwas oder jemand ist hiernach ›wahrhaftig‹ oder nicht. Nach Meinung der sogenannten Konstruktivist*innen ist Authentizität hingegen nur eine Zuschreibung der betrachtenden Subjekte.¹⁷ Sie ist subjektbezogen. Denn Wissen und Wahrnehmung basiere unter anderem auf kulturell und sozial geprägten Grundannahmen über die Welt und sei somit immer konstruiert.¹⁸ Etwas oder jemand kann hiernach nicht an sich ›wahrhaftig‹ sein, sondern nur so für andere erscheinen.

In den Geschichtswissenschaften wird der Authentizitätsbegriff in zwei Kontexten genutzt. Das ist zum einen seit dem 18. Jahrhundert jenes Feld, in dem es um die Frage der Echtheit von historischen Quellen, ihrer Datierung und Autorschaft geht.¹⁹ Andererseits erscheint er im Zusammenhang mit Geschichtskultur, wobei aber Authentizität hier nicht als erforschbare und feststellbare Qualität verstanden wird, sondern sich nur der Gebrauch des Begriffs erfassen lässt.²⁰ Wer schreibt wem oder was wie und unter welchen Umständen Authentizität zu und warum? Unter Historiker*innen und Historikern ist die dominante Meinung, dass Authentizität in Bezug auf Geschichtsdarstellungen eine Zuschreibung und ein soziales Konstrukt

13 Vgl. Yvette Reisinger: Reconceptualizing object authenticity, in: *Annals of Tourism Research*, Bd. 33, Nr. 1, 2006, S. 65–86, hier S. 65.

14 Vgl. Juergen Gnoth/Nina Wang: Authentic knowledge and empathy in tourism, in: *Annals of Tourism Research*, Bd. 50, 2015, S. 159–172, hier S. 170; Rickly-Boyd: Authenticity & Aura. A Benjaminian Approach to Tourism, in: *Annals of Tourism Research*, Bd. 39, Nr. 1, 2012, S. 269–289, hier S. 269.

15 Vgl. Rickly-Boyd, *Authenticity & Aura*, S. 269.

16 Vgl. Gnoth/Wang, *Authentic knowledge and empathy in tourism*, S. 170.

17 Vgl. Rickly-Boyd, *Authenticity & Aura*, S. 269.

18 Vgl. Gnoth/Wang, *Authentic knowledge and empathy in tourism*, S. 170.

19 Vgl. Knaller, *Genealogie des ästhetischen Authentizitätsbegriffs*, S. 19; Pirker/Rüdiger, *Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*, S. 14.

20 Vgl. Martin Sabrow: Sehnsucht nach dem Authentischen. Der Glaube an das Echte und die Gebeine Friedrichs des Grossen, in: *Merkur*, Nr. 772, 2013, S. 767–777, hier S. 768 f.

ist.²¹ Authentizität ist hiernach keine inhärente Eigenschaft.²² Denn die geschichtskulturellen Darstellungen einer Zeit etwa im Museum, Sachbuch oder Historienfilm können an sich nicht ›wahrhaftig‹ sein, sind sie doch eben immer retrospektive, ort- und zeitgebundene Darstellungen einer Zeit. Der Historienfilm *Der Patriot* (2000) von Mel Gibson über den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, der Comic *Maus. Die Geschichte eines Überlebenden* von Art Spiegelman über den Holocaust oder die Ausstellung des Imperial War Museum in London zum Ersten Weltkrieg bieten keinen unverstellten, ›authentischen‹, ›wahrhaftigen‹ Blick auf die dargestellte Vergangenheit. Vielmehr sind sie Produkte (von Teilen) ihrer zeitgenössischen Gesellschaften und wie diese auf den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, den Holocaust und den Ersten Weltkrieg blicken und was sie an dieser Vergangenheit beachtens- und erwähnenswert oder vernachlässigbar empfinden und was nicht. Daher sehen Historikerinnen und Historikern Authentizität als eine Zuschreibung und nicht als eine feste Eigenschaft. Betrachtende schreiben sie einer Darstellung von Geschichte zu, wenn eine Autorität Authentizität bescheinigt und/oder wenn bestehende Vorstellungen und Erwartungen der Betrachtenden erfüllt werden.²³ Hierdurch stellt sich bei den Betrachtenden der Eindruck der scheinbaren Unmittelbarkeit der Vergangenheit ein.²⁴ Es handelt sich bei Authentizität somit um ein

21 Vgl. Susanne Knaller: Original, Kopie, Fälschung. Authentizität als Paradoxie der Moderne, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): Historische Authentizität, 2. Aufl., Göttingen 2019, S. 44–61, hier S. 61; Sabrow/Saupe, Historische Authentizität, S. 8; Saupe, Authentizität; Schwarz, Pastness in the making, S. 32; Rainer Wirtz: Das Authentische und das Historische, in: Thomas Fischer (Hrsg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen, Konstanz 2008, S. 187–204, hier S. 192; Felix Zimmermann: Introduction. Approaching the Authenticities of Late Modernity, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): History in Games. Contingencies of an Authentic Past (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 9–22, hier S. 10; Felix Zimmermann: Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel, Marburg 2023, S. 101.

22 Vgl. Achim Saupe: Historische Authentizität. Individuen und Gesellschaften auf der Suche nach dem Selbst – ein Forschungsbericht, in: H/Soz/Kult. Kommunikation und Fachinformation für die Geschichtswissenschaften, Rubrik: Forschungsberichte, 15.08.2017, URL: <https://www.hsozkult.de/literaturereview/id/fdl-136849> (Stand: 24.07.2023); Zimmermann, Introduction, S. 10.

23 Vgl. Burgess/Jones, Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games, S. 820; Spencer R. Crew/James E. Sims: Locating Authenticity. Fragments of a Dialogue, in: Ivan Karp/Steven D. Lavine (Hrsg.): Exhibiting cultures. The poetics and politics of museum display, Washington, DC 1991, S. 159–175, hier S. 163; Zimmermann, Introduction, S. 10.

24 Vgl. Saupe, Authentizität.

Verhältnis »zwischen Dingen, Ereignissen, Produktionen, Rezeptionen und Medien«. ²⁵ Daher nutzt die Geschichtswissenschaft den Begriff nicht als Analysekategorie. ²⁶ Es lässt sich nicht feststellen, ob etwas authentisch ist oder nicht, sondern nur, wer den Begriff in welchen Kontexten wie nutzt.

Seit den 1990er-Jahren hat eine erlebnisorientierte Geschichtskultur in Form von Mittelaltermärkten, Freilichtmuseen, dem Besuchen von als historisch beworbenen Orten oder als Reenactment stetig zugenommen, ²⁷ bei der Authentizität als Forderung und als Zuschreibung des Wahrhaften und Echten eine große Rolle spielt. ²⁸ Jenseits akademischer Kontexte wird für populärkulturelle Produkte der Geschichtskultur Authentizität im Sinne einer vorgeblich objektbezogenen, neutral erfassbaren Eigenschaft als Gradmesser für Qualität genutzt: ²⁹ Wird die Vergangenheit gezeigt, wie sie »wirklich« war? Zum Erscheinen etwa des breit rezipierten Historienfilms *Der Untergang* über die Begebenheiten in den letzten Tagen der Schlacht um Berlin 1945 spielte die Frage nach der Authentizität der Darstellung eine große Rolle sowohl in der Bewerbung als auch in der öffentlichen Wahrnehmung des Films. ³⁰ Die Bewertung der Geschichtsdarstellungen als authentisch erfolgt bei populärer Geschichte als Aushandlungsprozess der Beteiligten meistens auf der Objekt- und Praxisebene über Objekte, deren Präsentation und Handhabung. ³¹ Das lässt nicht nur in der populären Geschichtskultur beobachten, sondern auch in anderen Formen von Populärkultur wie Hip-Hop, bei denen die Nutzenden Authentizität performativ herstellen. ³² Hierbei ist es wichtig, dass die Darstellung den Erwartungen der Nutzenden entspricht. Für Geschichtsdarstellungen ist somit die Ähnlichkeit zu Bildikonen, Meistererzählungen und populären Topoi des kollektiven Gedächtnisses zu einem historischen Thema wichtig, um bei Rezipierenden als

²⁵ Knaller, Original, Kopie, Fälschung, S. 61.

²⁶ Vgl. Christine Gundermann/Juliane Brauer/Filippo Carlà-Uhink/Georg Koch/Judith Keilbach/Thorsten Logge/Daniel Morat/Arnika Peselmann/Stefanie Samida/Astrid Schwabe/Miriam Sénécheau (Hrsg.): Schlüsselbegriffe der Public History (utb-studie-book, Bd. 5728), Göttingen/Stuttgart 2021, S. 29.

²⁷ Vgl. Samida, Inszenierte Authentizität, S. 139.

²⁸ Vgl. Schwarz, Pastness in the making, S. 33.

²⁹ Vgl. Pirker/Rüdiger, Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, S. 12 f.

³⁰ Vgl. Michael Wildt: »Der Untergang«. Ein Film inszeniert sich als Quelle, in: Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History, Nr. 1, 2005, S. 131–142, S. 132 f.

³¹ Vgl. Samida, Inszenierte Authentizität, S. 142 f.

³² Vgl. Gabriele Klein/Malte Friedrich: Is this real? Die Kultur des HipHop (Edition Suhrkamp, Bd. 2315), 4. Aufl., Frankfurt am Main 2011, S. 10.

authentisch angesehen zu werden.³³ Besonders visuelle Medien suggerieren Authentizität, wenn sie ein scheinbar fotorealistisches Abbild der Realität erstellen und somit einen unvermittelten Blick vorspielen.³⁴ Im Bereich von Geschichtsdarstellungen soll die Zuschreibung von Authentizität das Gefühl einer möglichst unmittelbaren Begegnung mit der realen Vergangenheit hervorrufen.³⁵ Die Trennlinie zwischen Vergangenheit und Gegenwart soll möglichst dünn erscheinen, damit die Erfahrung möglichst intensiv und scheinbar echt wirken kann,³⁶ um starke Emotionen hervorzurufen.³⁷ Es soll sich der Eindruck einstellen: »damals ist heute – heute ist damals«.³⁸ Diese Erfahrung wiederum soll den Nutzenden die Möglichkeit geben, ihr »authentisches« Selbst zu erleben.³⁹ Letztendlich jedoch bleiben diese Darstellungen Konstrukte, die nicht neutral entstehen, sondern den Interessen und Perspektiven bestimmter kultureller und sozialer Prägungen spezifischer zeitlich und räumlich verorteter Gesellschaften entsprungen sind.⁴⁰

Auch in Bezug auf digitale Spiele, die Geschichte inszenieren, gewinnt das Konzept der Authentizität im Sinne einer scheinbar wahrhaften Darstellung der Vergangenheit an Bedeutung.⁴¹ Vorgebliche Authentizität wird als Verkaufsargument und Qualitätsmerkmal gehandelt.⁴² So soll etwa bei dem erwähnten *Kingdom Come: Deliverance* (2018) unter anderem durch die Gestaltung vermeintlich rekonstruierter Orte und Objektkultur in realistischer Grafik und durch die Bewerbung einer angeblichen aufwendigen Recherche durch Expertinnen und Experten der Eindruck entstehen, dass es sich hier nicht um eine Verarbeitung und Deutung des böhmischen Mittelalters handelt, sondern um einen unmittelbaren Blick in die Vergangenheit und somit eine Quelle zu dieser Zeit. Die Inszenierung versucht, ihre Künstlich-

33 Vgl. Samida, Inszenierte Authentizität, S. 142 f.

34 Vgl. Saue, Authentizität.

35 Vgl. ebd.

36 Vgl. Valentin Groebner: *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen*, Frankfurt am Main 2018, S. 180.

37 Vgl. Saue, Authentizität.

38 Gesine Krüger: Geschichte erzählen – erzählte Geschichte. Zur Rückkehr der Erzählung im Erinnerungsboom und Reenactment, in: Balz Engler (Hrsg.): *Erzählen in den Wissenschaften. Positionen, Probleme, Perspektiven*, Fribourg 2010, S. 145–162, hier S. 155.

39 Vgl. Nina Wang: Rethinking Authenticity in Tourism Experience, in: *Annals of Tourism Research*, Bd. 26, Nr. 2, 1999, S. 349–370, hier S. 360 f.

40 Vgl. Wirtz, *Das Authentische und das Historische*, S. 192.

41 Vgl. Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten*, S. 96.

42 Vgl. Michał Mochocki: *Heritage Sites and Video Games. Questions of Authenticity and Immersion*, in: *Games and Culture*, Bd. 16, Nr. 8, 2021, S. 951–977, hier S. 955.

keit zu verschleiern. Denn der Effekt einer Wahrnehmung als authentisch kann sich nur einstellen, wenn sich »das Dargestellte durch die Darstellung als nicht Dargestelltes präsentiert«,⁴³ Gerade die durch das Internet rasant wachsende Verfügbarkeit von Material in Form von Literatur und Quellen zu historischen Themen trägt zur Möglichkeit bei, von Seiten der Entwickler- und Vertriebsfirmen Authentizität als Label zu nutzen.⁴⁴ Im Kontext digitaler Spiele benutzen Entwicklerinnen und Entwickler, Personen aus dem Bereich des Journalismus und zum Teil auch Forschende die Begriffe Authentizität, Akkuratess und Realismus synonym.⁴⁵ Wie in anderen Bereichen populärer Geschichte beziehen sich alle Begriffe hierbei auf die Frage, ob ein digitales Spiel die dargestellte Vergangenheit zeigt, »wie sie war«. Sie entsprechen dem Konzept der objektbezogenen Authentizität und gehen somit von der Möglichkeit einer »empirisch überprüfbaren Echtheitsbestimmung«⁴⁶ aus.

Die Frage danach, wie viel historische Genauigkeit in einem digitalen Spiel liegt, ist für eine geschichtswissenschaftliche Perspektive jedoch nicht zielführend. Bei der Betrachtung eines Unterhaltungsmediums mit seinen medialen Zwängen, Produktionsbedingungen und einer dementsprechend begrenzten, selektiven Darstellung von Geschichte, die Leerstellen der Überlieferung füllen muss, ist eine solche Betrachtungsweise wenig sinnvoll. Denn die Antwort muss zwangsläufig auf den Hinweis hinauslaufen, dass es sich nicht um Geschichtsschreibung oder eine Quelle zur dargestellten Zeit handelt.⁴⁷ Als Unterhaltungsmedien haben die meisten digitalen Spiele keinen Wahrheitsanspruch,⁴⁸ obschon Paratexte etwa in Form der Werbung etwas anderes kommunizieren.⁴⁹ Wie bei der Beschäftigung mit

43 Christoph Strub: Trockene Rede über mögliche Ordnungen der Authentizität, in: Jan Berg (Hrsg.): *Authentizität als Darstellung* (Medien und Theater, Bd. 9), Hildesheim 1997, S. 7–17, hier S. 9.

44 Vgl. Copplestone, *But that's not accurate*.

45 Vgl. Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten*, S. 103 f.

46 Ebd., S. 104.

47 Vgl. Angela Schwarz: *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 398–447, hier S. 405 f.

48 Vgl. Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling: *Piraten, Ninja und Strategen! Digitale Spiele als hyperkompetitive Inszenierung frühneuzeitlicher Konfliktfelder*, in: Franziska Neumann/Jorun Poettering/Hillard von Thiesen (Hrsg.): *Konkurrenzen in der Frühen Neuzeit. Aufeinandertreffen – Übereinstimmung – Rivalität* (Frühneuzeit-Impulse, Bd. 5), Köln/Wien 2023, S. 261–283, hier S. 266.

49 Aber gleichzeitig bedeutet das nicht, dass prinzipiell kein geschichtsdidaktisches Potential vorhanden ist, sich mit dem Medium keine Medienkompetenz vermitteln lässt oder

anderen Formen der Geschichtsdarstellung benutzen Forschende aus den Geschichtswissenschaften Begriffe wie Authentizität, Akkurateesse, Korrektheit und Realismus nicht als Analysekatégorien für digitale Spiele, sondern untersuchen deren Einsatz als Mittel, um den Eindruck unmittelbarer Geschichtlichkeit zu erzeugen oder deren Nutzung in der Rezeption.

Mit welchen Begriffen man wiederum in der Untersuchung virtueller Geschichtsinszenierungen die Konzepte von Authentizität, Akkurateesse, Korrektheit oder Realismus beschreibt, die in der Produktion, Inszenierung und Bewerbung virtuell präsentierter Geschichte genutzt werden, darüber herrscht in der Forschung keine Einigkeit. Eine größere Linie in der geschichts- und medienwissenschaftlichen Untersuchung der Rezeption bildet die Unterscheidung zwischen ›Akkurateesse‹ und ›Authentizität‹.⁵⁰ Mit diesen Begriffen versuchen Forschende, aus einer wissenschaftlichen Außenperspektive, zu beschreiben und zu deuten, wie das Medium versucht, den Eindruck von Geschichtlichkeit zu nutzen und welche Authentifizierungsstrategien es anwendet. Matthew Kapell und Andrew Elliott machten als erste diese Unterscheidung, wobei es bei ›Akkurateesse‹ um die korrekte Repräsentation konkreter historischer Fakten in einem Spiel gehe und bei ›Authentizität‹ darum, dass ein diffuses Gefühl von Echtheit vermittelt werden soll, unabhängig davon, ob die konkrete Inszenierung auf Belegen und Quellen fußt.⁵¹ Michał Mochocki bezeichnet diese Zerteilung als faktenorientierte Akkurateesse und als gefühlte Authentizität.⁵² Auch Tobias Winnerling knüpft hier im Kontext digitaler Spiele an mit den Begriffen von ›factual history‹, bei der Geschichte rational erfasst werde, und ›affective history‹, bei der Geschichte emotional gefühlt werde.⁵³ Felix Zimmermann verknüpft diese zusätzlich jeweils mit den Konzepten objektbezogener und subjektbezogener Authentizität.⁵⁴ Weiterhin nutzt

sich digitale Spiele nicht als Untersuchungsgegenstand von Geschichtskultur lohnen würden. Vgl. Schwarz, *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, S. 406 f.

50 Vgl. Mochocki, *Heritage Sites and Video Games*, S. 953.

51 Vgl. Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott: Conclusion(s). Playing at true myths, engaging with authentic histories, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 357–367, hier S. 361.

52 Vgl. Mochocki, *Heritage Sites and Video Games*, S. 953.

53 Vgl. Tobias Winnerling: Eternal Recurrence of All Bits. How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity, in: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, Bd. 8, Nr. 1, 2014, S. 151–170, hier S. 152.

54 Vgl. Zimmermann, *Introduction*, S. 15.

er Winnerlings Überlegungen für sein Konzept der Vergangenheitsatmosphären.⁵⁵ In einem ähnlichen Sinne gebrauchen Arno Görgen und Eugen Pfister die Begriffe ›Typenauthenzität‹ und ›Erlebnisauthenzität‹.⁵⁶ Entscheidend ist hierbei die Feststellung aller, dass digitale Spiele, auch wenn sie anderes behaupten, die Vergangenheit nicht rekonstruieren, sondern den Spielenden lediglich das Gefühl einer Rekonstruktion vermitteln wollen. Die Debatte unter Forschenden zu Konzepten und Begrifflichkeiten zur Analyse virtuell repräsentierter Geschichte ist aber für die hier verfolgte Fragestellung nicht entscheidend. Denn die Arbeit legt den Schwerpunkt darauf, das Verständnis und die Nutzung der Begriffe Authentizität, Akkuratess, Korrektheit oder Realismus durch die interviewten Spielenden und die Umstände, unter denen sie diese einer Inszenierung zuschreiben, aus sich heraus zu begreifen.

Angela Schwarz identifiziert vier ineinandergreifende Strategien, mit denen Entwicklerinnen und Entwickler versuchen, bei der Darstellung von Geschichte in digitalen Spielen ein Gefühl von Authentizität im Sinne einer scheinbar unmittelbaren Begegnung mit der realen Vergangenheit zu erzeugen. Zuvor haben Steffen Bender, Carl Heinze, Andrew Salvati und Jonathan Bullinger ausführlicher analysiert, mit welchen Mitteln Spieleentwicklerinnen und -entwickler versuchen, ihre Inszenierungen von Geschichte nicht nur als bloße Verweise auf die Vergangenheit zu gestalten, sondern zusätzlich den Eindruck einer möglichst genauen, wahrhaftigen Rekonstruktion zu schaffen, die die Vergangenheit scheinbar zum Leben erweckt.⁵⁷ Angela Schwarz greift diese Überlegungen auf, differenziert und systematisiert aber das Phänomen noch stärker.⁵⁸

55 Vgl. Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten*, S. 108 f.

56 Vgl. Arno Görgen/Eugen Pfister: Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte, in: Christian Schwarzenegger/Erik Koenen/Christian Pentzold/Thomas Birkner/Christian Katzenbach (Hrsg.): *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte. Perspektiven, Potentiale, Problemfelder* (Digital Communication Research, Bd. 10), Berlin 2022, S. 375–400, hier S. 385.

57 Vgl. Steffen Bender: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen* (Histoire, Bd. 23), Bielefeld 2012, S. 41–57; Carl Heinze: *Mittelalter-Computer-Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 8), Bielefeld 2012, S. 174–183; Andrew J. Salvati/Jonathan M. Bullinger: Selective Authenticity and the Playable Past, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 153–167.

58 Vgl. Angela Schwarz: *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Au-*

Bei den von Schwarz identifizierten vier Strategien handelt es sich um: die Gestaltung der audiovisuellen Repräsentation; die Präsentation von Daten und Fakten; das Auftreten zeitgenössischer Zeugen, die Authentizität bescheinigen; und das Vorkommen nachvollziehbarer Figuren und Situationen. Die ersten beiden Formen wurzeln in der Vergangenheit, da sie sich direkt auf Vergangenes beziehen, während die beiden letzten Formen auf die Gegenwart verweisen.⁵⁹ Gemeinsam ist allen Formen, dass Spielende die Geschichtsbilder (wieder)erkennen müssen, damit sich ein Gefühl von Authentizität einstellen kann.⁶⁰ Um daher Vorwissen zu aktivieren, das sich aus vielfältigen wissenschaftlichen oder populärkulturellen Kontexten speist, rekurrieren die Inszenierungen oft auf bereits bekannte, etablierte Geschichtsbilder etwa in Form von Referenzen auf Historienfilme.⁶¹ Diese vier Strategien orientieren sich nicht an einer wissenschaftlichen Vorgehensweise, was sie auch nicht sollen, da Unterhaltung meistens an erster Stelle steht.⁶²

Die Strategie der Gestaltung der audiovisuellen Repräsentation besteht aus der Audiovisualisierung von Verweisen auf die Vergangenheit. Sie erfolgt in einem Spektrum, wobei das eine Ende der Skala eine vage Referenz darstellt, etwa in Form des stilisierten, reduzierten Verweises auf die Kathedrale Notre-Dame de Paris im Strategiespiel *Cossacks 3* (2016), das andere Ende bildet der Versuch einer exakten, detailgetreuen Rekonstruktion etwa des gleichen Gebäudes der Notre-Dame im Action-Adventure *Assassin's Creed Unity* (2014),⁶³ die sich teilweise an historischen Quellen orientiert.⁶⁴ Die meisten Produktionen legen hier einen Schwerpunkt auf die Objektkultur einer Zeit.⁶⁵ Ein Beispiel für die Gestaltung von Tönen ist die Aufzeich-

thentic Past (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 117–135.

59 Vgl. ebd., S. 121.

60 Vgl. Andrew B.R. Elliott: Remaking the Middle Ages. The methods of cinema and history in portraying the medieval world, Jefferson, NC 2011, S. 215f.; Schwarz, History in Video Games and the Craze for the Authentic, S. 121; Helen Young: Race and historical authenticity. Kingdom Come: Deliverance, in: Karl C. Alvestad/Robert Houghton (Hrsg.): The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism, London/New York, NY/Oxford/New Delhi/Sydney 2021, S. 28–39, hier S. 29.

61 Vgl. Salvati/Bullinger, Selective Authenticity and the Playable Past, S. 159f.; Schwarz, History in Video Games and the Craze for the Authentic, S. 121.

62 Vgl. Schwarz, History in Video Games and the Craze for the Authentic, S. 131.

63 Vgl. ebd., S. 121.

64 Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 43.

65 Vgl. Heinze, Mittelalter-Computer-Spiele, S. 182.

nung von Schuss- und Laderäuschen des Selbstladegewehrs M1 Garand mit historischen Originalwaffen für den Shooter im Zweiten Weltkrieg *Call of Duty: WWII* (2017).⁶⁶

Bei der Präsentation historischer Daten und Fakten zur Schaffung einer scheinbar unmittelbaren Begegnung mit Geschichte tauchen diese nicht ausschließlich, aber meistens in textueller Form auf etwa im Titel eines Spiels wie *Anno 1800* (2019) oder – in unterschiedlicher Dichte – in der Narration.⁶⁷ Prominente Beispiele hierfür sind die Strategiespiele der *Age of Empires*-Reihe, die in Kampagnen, lexikalisch anmutenden Datenbanken oder Zwischensequenzen auf historische Ereignisse, ihre Abläufe und spezifische Fakten verweisen.⁶⁸ Eine weitere gängige Form ist die teils kontrafaktische oder von offizieller Geschichtsschreibung abweichende Inszenierung historischer Persönlichkeiten, ihre Audiovisualisierung, ihre Einbindung in die Narration oder die Einblendung bekannter Zitate von ihnen.⁶⁹ Geschichte wird hier vor allem als Chronologie konzipiert, in der historische Ereignisse, Phänomene und Akteure linear aufeinander folgen.⁷⁰

An der Produktion und Vermarktung beteiligte Historikerinnen und Historiker (wobei diese Berufsbezeichnung sehr weit genutzt wird) sollen als Garanten für die Authentizität der Inszenierung dienen.⁷¹ Durch ihren direkten oder indirekten Auftritt im Medium selbst oder seinen Paratexten sollen sie der virtuell inszenierten Geschichte Authentizität bescheinigen oder durch eine angebliche Beteiligung bei der Entwicklung diese sichergestellt bzw. hergestellt haben.⁷² Hierbei ist der Umfang und die genaue Form der tatsächlichen Beteiligung oft unklar.⁷³ Authentizität wird über die besondere Qualifizierung der Beteiligten behauptet.⁷⁴

66 Vgl. Bender, *Virtuelles Erinnern*, S. 44.

67 Vgl. Schwarz, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, S. 126 f.

68 Vgl. Bender, *Virtuelles Erinnern*, S. 43 f.; Schwarz, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, S. 126 f.

69 Vgl. Bender, *Virtuelles Erinnern*, S. 48–57.

70 Vgl. Schwarz, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, S. 124.

71 Vgl. ebd., S. 127 f.

72 Vgl. ebd.

73 Vgl. Heinze, *Mittelalter-Computer-Spiele*, S. 180.

74 Vgl. Matías Martínez: Zur Einführung. Authentizität und Medialität in künstlerischen Darstellungen des Holocaust, in: Matías Martínez (Hrsg.): *Der Holocaust und die Künste. Medialität und Authentizität von Holocaust-Darstellungen in Literatur, Film, Video, Malerei, Denkmälern, Comic und Musik* (Schrift und Bild in Bewegung, Bd. 9), Bielefeld 2004, S. 7–21, hier S. 12.

Die vierte Authentifizierungsstrategie schafft Figuren, deren Verhalten, Befürchtungen, Träume oder Wesenszüge man aus der eigenen Gegenwart und Realität kennt, oder die sich in Situationen befinden, die gegenwärtige Bedingungen und Erlebnisse spiegeln.⁷⁵ Hierdurch verankert die Inszenierung die Geschichtsdarstellung in der Gegenwart. Das Gefühl von Authentizität soll sich dadurch einstellen, dass die Inszenierung mit der eigenen, echten Gegenwart in Verbindung gesetzt wird und sich das Gefühl von Wahrhaftigkeit überträgt.⁷⁶ Hier lautet das Motto: Was heute gilt, galt damals auch. Etwa durch die vertrauten, nachvollziehbaren Handlungen, Bedürfnisse und Ängste der Spielfiguren im Rätsel-Adventure *Valiant Hearts: The Great War* (2014) erscheint der Erste Weltkrieg trotz seiner zeitlichen Distanz nahbar.⁷⁷ Virtuell inszenierte Geschichte entspricht somit in der Regel einer erlebnisorientierten und performativen Geschichtskultur, bei der die Vergangenheit emotional und sinnlich haptisch, nicht aber kognitiv und abstrakt erfasst werden soll.⁷⁸

Es ist wichtig, nochmals zu betonen, dass es sich bei Inszenierungen von Geschichte im Medium per se nicht um eine unmittelbare Begegnung mit der Vergangenheit handelt, auch wenn sich bei manchen Rezipientinnen und Rezipienten dieser Eindruck einstellen mag.⁷⁹ Denn die Inszenierung ist immer medial vermittelt. Die Geschichtsdarstellung in Form von einem detailliert audiovisualisierten Maschinengewehr 42 im Shooter *Call of Duty: WWII* (2017), von den umfangreichen Verweisen auf Ereignisse der nord-amerikanischen Unabhängigkeitsbewegung des 18. Jahrhunderts im Action-Adventure *Assassin's Creed III* (2012) oder den ausdifferenzierten Funktionsweisen des Lehnssystems im Strategiespiel *Crusader Kings III* (2020) können nicht authentisch im Sinne einer objektbezogenen Authentizität sein, sondern es kann sich nur Authentizität als Zuschreibung und Eindruck bei Spielenden einstellen.⁸⁰

Das führt direkt zur Frage, ob und wie die Spielenden diese Zuschreibung vornehmen. Welche dieser Strategien erwähnen und reflektieren die

75 Vgl. Schwarz, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, S. 129 f.

76 Vgl. ebd.

77 Vgl. ebd.

78 Vgl. Pirker/Rüdiger, *Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*, S. 16 f.; Samida, *Inszenierte Authentizität*, S. 139.

79 Vgl. Schwarz, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, S. 118; Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten*, S. 101 f.

80 Vgl. Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten*, S. 110.

Interviewten in ihrer Bewertung der virtuell repräsentierten Geschichte, welche tauchen in den Gesprächen nicht auf und welche Aspekte werden eventuell angesprochen, die diese Systematisierung nicht bedacht hat? Die Antworten darauf erfordern vorab eine Klärung, was die Spielenden unter den von ihnen genutzten Begriffen der ›Authentizität‹, ›Akkuratesse‹, ›Korrektheit‹ und ›Realismus‹ eigentlich verstehen und welche Vorstellungen von Geschichte sich dahinter verbergen.

5.2.2 Positivistische Geschichtsbilder

Die Bewertung der Inszenierungen ist ein wesentliches Thema der Interviews. Bis auf vier Ausnahmen kommen sämtliche Spielende eigenständig und mit großer Ausführlichkeit auf ihre retrospektive Einschätzung der virtuell repräsentierten Geschichtsinszenierung zu sprechen. Hierbei beziehen sie sich nicht nur auf deren Unterhaltungsqualitäten,⁸¹ sondern auch darauf, ob die Inszenierung aus ihrer Sicht der dargestellten Zeit gerecht wird. Wie formulieren die Spielenden genau ihre Einschätzungen darüber, was aus ihrer Sicht ein Zeichen von Qualität und was der Maßstab ist, anhand dessen diese einer Darstellung zugeschrieben wird?

Antworten hierzu aus dem Quellenmaterial verdichten sich anschaulich in den Aussagen von Sven Reimelt. Nachdem Herr Reimelt im Zusammenhang mit der Beschreibung verschiedener Inszenierungen von Geschichte in digitalen Spielen das Wort »authentisch«⁸² genutzt hat, definiert er es auf Nachfrage folgendermaßen: »Ich hätte es jetzt definiert als hohe Wahrscheinlichkeit, dass es so in der Realität auch ist. Also praktisch Abgleich Fiktion, Realität oder Darstellung, Realität.«⁸³ Hinter dieser Aussage steht die Annahme einer historischen Realität, die so eindeutig und klar erfasst werden kann, dass eine trennscharfe Abgrenzung zwischen Fiktion und Realität möglich ist. Wie sehr das Medium diese historische Realität spiegelt, bildet für ihn die Grundlage für eine Zuschreibung von Authentizität. Er

81 Diese Punkte werden genauer thematisiert im Kapitel zu den Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung. Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

82 Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20230403-1, S. 5.

83 Ebd.

nutzt Authentizität hier im Sinne der Vorstellung einer Unverfälschtheit von Dingen, deren Wahrhaftigkeit eine empirisch greifbare, universell erfahrbare Eigenschaft ist. Er begreift Authentizität wie 69 weitere Interviewte als objektbezogen. Wird Geschichte repräsentiert, wie »sie wirklich war? Wird die Vergangenheit scheinbar rekonstruiert? Bei der Formulierung der Bewertung bilden die Begriffe »authentisch«, »historisch korrekt«, »akkurat« und »realistisch« einen roten Faden in den Interviews. Die meisten Interviewten mit Ausnahme der zwei erwähnten Gruppen⁸⁴ benutzten die Begriffe synonym im Sinne objektbezogener Authentizität. Es ist wichtig, zu betonen, dass der Interviewer diese Zuschreibungen nicht an die Spielenden herangetragen hat. Vielmehr kamen die Begriffe von den Befragten und der Interviewer hat anschließend um eine Begriffsklärung gebeten.

Bei der Feststellung, eine Inszenierung sei »authentisch«, »historisch korrekt«, »akkurat« oder »realistisch«, verweisen die Interviewten auf die Repräsentation von »geschichtlichen Fakten«⁸⁵ im Medium. So verfährt beispielsweise Stefan Kreisler. Erst die Wiedergabe geschichtlicher Fakten mache einen Titel und dessen Gesamtinszenierung an Markern von Geschichtlichkeit für ihn »realistisch, authentisch und geschichtlich korrekt«.⁸⁶ Die Relevanz der Wiedergabe eines Forschungsstandes und wissenschaftlich gesicherter Fakten – oder zumindest was die Interviewten darunter verstehen – als entscheidendes Kriterium bei dieser Zuschreibung macht eine Aussage von Eike Rohde im Zusammenhang der Bewertung als »historisch akkurat«⁸⁷ deutlich:

»a) vertrete ich den Standpunkt, dass kein Spiel, so gut recherchiert es auch ist und so viele Historiker auch konsultiert wurden, sich auf die Fahne schreiben kann, zu 100 % das wiederzugeben, was die damalige Wirklichkeit war. Allein schon deshalb, weil wir nicht genug Quellen haben. [...] Aber man kann nicht sagen, dass es das abbildet, wie die Wirklichkeit damals war. Das geht einfach nicht.«⁸⁸

84 Vgl. 6.2.1 Ludisch-orientierte Indifferente; 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

85 Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230304-I, S. 24.

86 Ebd.

87 Projektinterview vom 10.11.2022, Spieler (divers), Jahrgang 1998, Student*in, Signatur: AC 20221110-I, S. 11.

88 Ebd., S. 12.

Eike Rohde vertritt die Position, dass die Geschichtsinszenierung keines digitalen Spieles letztendlich akkurat sein könne im Sinne einer Abbildung historischer Wirklichkeit. Das erklärt Eike Rohde jedoch nicht etwa mit den medialen Spezifika, Produktions- und Vermarktungsbedingungen des Mediums oder dem inhärenten Charakter von Geschichtskultur als Konstruktion, sondern mit einer stets lückenhaften Überlieferung. Die Person impliziert damit, dass theoretisch bei einer ausreichenden Quellenlage grundsätzlich eine akkurate Darstellung historischer Wirklichkeit im Medium möglich wäre. Diese Vorstellung ist unter den interviewten Spielenden weit verbreitet.

Die Repräsentation von historischen Fakten als Garant für die scheinbare Rekonstruktion der Vergangenheit kann sich bis auf vermeintlich unwichtige Details in vielfältigen Bereichen erstrecken. So kommt Janna Fichtner beispielsweise auf die Gestaltung der Pflanzenwelt in der griechischen Antike von *Assassin's Creed Odyssey* (2018) zu sprechen:

»[M]ir [ist] zum Beispiel in *Assassin's Creed Odyssey* schwer aufgefallen, dass überall [...] besonders viele Kakteen in der Gegend rumstehen, [...] für die heutige griechische Landschaft stimmt das auch, das ist so ganz richtig, da sind auch viele Kakteen dort heimisch. Aber diese Kakteen sind erst nach der Entdeckung Amerikas darüber gekommen, das ist eine Pflanzenart, die nur in Amerika vorkommt, also sprich zu der Zeit, wo das spielen sollte, waren da definitiv keine Kakteen unterwegs, deswegen fand ich das ein bisschen schade. [...] Ich möchte, wenn ich so ein historisches Spiel spiele, zumindest annähernd ein möglichst authentisches Ambiente haben [...].«⁸⁹

Frau Fichtner bezieht sich in dieser Aussage auf die Gestaltung der Insel Kreta, die Teil der Spielwelt von *Assassin's Creed Odyssey* ist, das im westlichen Teil der Ägäis zur Zeit des Peloponnesischen Kriegs im Jahr 431 v. Chr. spielt. Teil der visuellen Gestaltung Kretas sind neben den Ruinen von Knossos die von Janna Fichtner angesprochenen Opuntien, einer Pflanzengattung aus der Familie der Kakteengewächse. Die Pflanzengattung stammt ursprünglich aus Mittelamerika und ist heutzutage Teil der Flora der Insel. Zum Zeitpunkt, zu dem das Action-Adventure spielt, hat sie aber noch nicht auf

89 Projektinterview vom 08.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Hausfrau, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220308-I, S. II.

Kreta existiert. Frau Fichtner fällt dieser Punkt auf, was sie mit einem zeitweiligen Biologiestudium in Verbindung bringt.⁹⁰ Hieran wird deutlich, wie wichtig Vorwissen bei der Bewertung der virtuell inszenierten Geschichte ist.⁹¹ Authentizität zeichnet sich für Janna Fichtner dadurch aus, dass die Spielwelt bis ins kleinste Detail wie der Pflanzenart auf einer der zahlreichen Inseln der riesigen Spielwelt als Rekonstruktion der Zeit erscheint. Auch wenn sich dieses Beispiel auf sehr spezifische Aspekte der Inszenierung bezieht, ist es im Kern doch repräsentativ für einen Großteil der Interviewten. Denn für 70 der befragten Spielenden erfolgt die Bewertung anhand der Frage, wie umfangreich die Inszenierung die Vergangenheit vermeintlich rekonstruiert und somit scheinbar in die Gegenwart holt.

Hinter diesen Aussagen steht eine positivistische Vorstellung von Geschichte. In den Geschichtswissenschaften bezieht sich der Begriff des Positivismus auf die Frage, ob sich die Vergangenheit objektiv feststellen und rekonstruieren lässt.⁹² Die positivistische Vorstellung besteht darin, dass durch kritisches Sichten von Quellenmaterial induktiv ermittelt werden kann, wie es wirklich gewesen ist.⁹³ Es wird von einer absoluten historischen Wahrheit ausgegangen, die man finden und abschließend und endgültig erfassen kann.⁹⁴ Diese Weltanschauung entwickelte sich im 19. Jahrhundert.⁹⁵ Die Übertragung positivistischer Vorstellungen auf die Geschichtswissenschaften im 19. Jahrhundert sollte die empirische Erforschung historischer Fakten ermöglichen, um so »die Geschichtswissenschaften in den Rang einer exakten Wissenschaft«⁹⁶ zu heben und von der Geschichtsphilosophie abzugrenzen.

In gegenwärtigen Gesellschaften dominiert dieses positivistische Geschichtsverständnis nach wie vor – außer im akademischen Umfeld.⁹⁷

90 Vgl. Projektinterview vom 08.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Hausfrau, Signatur: AC 20220308-1, S. 11.

91 Dieser Aspekt wird weiter unten nochmal eigenständig und ausführlich behandelt. Vgl. 5.3 Ansprüche und Erwartungshaltungen an virtuelle Geschichtsin szenierungen.

92 Vgl. Stefan Jordan: Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft (Orientierung Geschichte, Bd. 3104), 5., überarb. Aufl., Paderborn 2021, S. 45 f.

93 Vgl. ebd.

94 Vgl. ebd.

95 Vgl. Eckhardt Fuchs: Positivismus, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 242–244, hier S. 242 f.

96 Ebd., S. 243.

97 Vgl. Martin Tschiggerl/Thomas Walach/Stefan Zahlmann: Geschichtstheorie, Wiesbaden/Heidelberg 2019, S. 28.

Schulbücher, Ausstellungen, Fernsehdokumentationen oder Sachbücher präsentieren Geschichte in der Regel als eindeutig, feststehend, abgeschlossen erfasst und als Ansammlung gesicherter Fakten.⁹⁸ Dieses Geschichtsverständnis herrscht auch in digitalen Spielen vor. Im Medium findet sich überwiegend die Annahme, dass Geschichte perfekt rekonstruierbar sei⁹⁹ und die Möglichkeit bestehe, sie umfassend und wahrhaftig darzustellen – also sämtliche Fragen ohne Fehlinterpretationen beantworten zu können.¹⁰⁰ Das Medium präsentiert etwa historische Ereignisse oder Personen als definitive Fassung, wohingegen verschiedene, einander widersprechende Deutungen im Sinne von Multiperspektivität selten zu finden sind.¹⁰¹

Die Einordnung und Bewertung der virtuell repräsentierten Geschichte erfolgt bei dem Großteil der interviewten Spielenden anhand eines solchen positivistischen Geschichtsverständnisses. Die Interviewten gehen von einer exakt rekonstruierbaren historischen Realität aus, die anhand historischer Fakten mit den Inszenierungen von Geschichte im Medium in jedem scheinbar noch so kleinen Detail abgeglichen werden kann. Dieses Geschichtsverständnis findet sich nicht nur in den Aussagen von Sven Reimelt, Stefan Kreisler, Eike Rohde und Janna Fichtner, sondern insgesamt in 70 Interviews. Für die Befragten liegt der entscheidende Maßstab zur Bewertung der Qualität darin, ob die Inszenierung als Rekonstruktion der Vergangenheit erscheint.

Diesem positivistischen Geschichtsverständnis gegenüber steht die konstruktivistische Perspektive.¹⁰² Bei der Beschäftigung mit der Vergangenheit geht man hier auf den ersten Blick ähnlich vor wie beim Positivismus. Durch

98 Vgl. Stefan Haas: *Geschichtswissenschaft. Eine Einführung* (UTB-basics, Bd. 5401), Leiden/Boston, MA/Singapore/Paderborn/Wien 2023, S. 15.

99 Vgl. Eugen Pfister/Martin Tschiggerl: *Ranke ex machina? Geschichtstheorie in digitalen Spielen*, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 74, Nr. 3/4, 2023, S. 125–139, S. 130; Angela Schwarz: *Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen*, Stuttgart 2023, S. 70.

100 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 70.

101 Vgl. Dies.: *Quarry – Playground – Brand. Popular History in Video Games*, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 25–45, hier S. 41 f.

102 In der Stichprobe gibt es zwölf Personen, die mit einem konstruktivistischen Geschichtsverständnis auf virtuell präsentierte Geschichte blicken, wobei alle diese Personen einen geisteswissenschaftlichen Hintergrund besitzen. Diese Gruppe wird nochmal gesondert betrachtet, da sich ihre Vertreterinnen und Vertreter in ihrer Rezeption von anderen Interviewten unterscheiden. Vgl. 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

kritisches Sichten von Quellenmaterial soll induktiv ermittelt werden, wie es gewesen sein könnte. Historikerinnen und Historiker jedoch ermitteln nicht die ›Wahrheit‹, sondern eine plausible Wahrscheinlichkeit ohne einen Absolutheitsanspruch auf Richtigkeit.¹⁰³ Aus dieser Perspektive ist keine abschließende und endgültige Erfassung möglich, da die Bewertung und Interpretation immer zeitgeist- und zeitgebunden sind.¹⁰⁴ Dass Alexander der Große gelebt hat, diskutiert niemand, aber wie er etwa einzuschätzen ist und auf welche Gründe seine Handlungen zurückgeführt werden, hängt von den jeweiligen Interpretatoren, deren Ideologie und dem entsprechenden Augenmerk auf ökonomische, soziologische oder psychologische Aspekte ab.¹⁰⁵ Wer die Geschichte der DDR erzählen möchte – möglicherweise auch mit einem digitalen Spiel –, muss sich entscheiden, was wichtig und unwichtig sein oder womit sie überhaupt beginnen soll. Fängt man mit der Gründung der DDR 1949 an, mit der kommunistischen Bewegung der Weimarer Republik oder mit der Oktoberrevolution 1917? Einzelne Fakten lassen sich erfassen,¹⁰⁶ aber wie sie zu deuten, zu erklären und miteinander zu verknüpfen sind, erfolgt selektiv, abhängig von der eigenen Perspektive: Es ist somit konstruiert.¹⁰⁷ Die Vergangenheit kann nicht wie aus einem Speicher abgerufen werden, da die auf die Geschichte schauende Person durch Auswahl, Reduktion und Verformung der Vergangenheit einen für sie erkenn- und verstehbaren Sinn zuschreiben möchte.¹⁰⁸ Historikerinnen und Historiker konstruieren nach Hayden White Geschichte etwa auch durch die Form, in der sie Vergangenheit erzählen, in Erzählmustern mit einem Anfang, einer Mitte und einem Ende.¹⁰⁹ Der Blick auf die Vergan-

103 Vgl. Jordan, Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft, S. 45 f.

104 Vgl. ebd.

105 Vgl. ebd., S. 55.

106 Vgl. Stefan Haas: Geschichtswissenschaft. Eine Einführung (UTB-basics, Bd. 5401), Leiden/Boston, MA/Singapore/Paderborn/Wien 2023, S. 183.

107 Vgl. Jack P. Greene/Jack R. Pole: Introduction, in: Jack P. Greene/Jack R. Pole (Hrsg.): A companion to the American Revolution (Blackwell Companions to American History, Bd. 1), Malden, MA 2000, xiii–xvi, hier xivf.

108 Vgl. Wolfgang Ernst: Konstruktivismus, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 184–186, hier S. 185 f.

109 Vgl. Achim Saupe/Felix Wiedemann: Narration und Narratologie. Erzähltheorien in der Geschichtswissenschaft, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 28.01.2015, URL: https://docupedia.de/zg/Narration#cite_note-55 (Stand: 22.11.2023); Hayden W. White: Auch Klio dichtet oder Die Fiktion des Faktischen. Studien zur Tropologie des historischen Diskurses (Greif-Bücher, Bd. 10), Stuttgart 1991, S. 104.

genheit erfolgt vielfältig und beliebig, je nach unterschiedlichen Interessen und Perspektiven der Gegenwart,¹¹⁰ die man nicht ablegen kann.¹¹¹ Menschen entdecken nicht die Vergangenheit und archivieren sie dann, sondern sie konstruieren sie.¹¹² Es gibt nicht die eine richtige Deutung der Vergangenheit, sondern konkurrierende Deutungen. Dieses Geschichtsverständnis bedeutet jedoch nicht, dass man sich zwangsläufig in Vieldeutigkeit und Relativismus verliert, sondern dass man die kulturellen Bedingungen der eigenen Perspektive auf die Vergangenheit reflektieren sollte.¹¹³ Das Ziel bleibt aber bei beiden Vorstellungen, dem Positivismus und dem Konstruktivismus, die Abbildung einer vergangenen Wirklichkeit.¹¹⁴ Der Unterschied besteht im Glauben, ob dieses Ziel erreichbar ist.

Ein konstruktivistisches Geschichtsverständnis kommt im Medium nur selten vor und allenfalls in Teilaspekten, die sich erst bei genauerem Hinsehen erkennen lassen. Das lässt sich damit erklären, dass die meisten digitalen Spiele in erster Linie nicht als Lernmedien, sondern als Unterhaltungsmedien konzipiert werden. Damit die inszenierte Geschichte populär sein kann, muss sie allgemein verständlich sein. Theoretische Überlegungen, wenig verbreitete abstrakte Vorstellungen von Geschichte und geschichtswissenschaftliches Arbeiten bilden Hindernisse für Zugänglichkeit.¹¹⁵ Eines der wenigen Beispiele für ein solches Geschichtsverständnis findet sich in den Spielen der *Assassin's Creed*-Reihe in der fiktiven Maschine des sogenannten Animus. In jedem Spiel der Reihe ist ein wichtiger Teil der Handlung, dass die jeweilige Hauptfigur in der Gegenwart oder nahen Zukunft mit Hilfe der fiktiven Science-Fiction Erfindung des sogenannten Animus die genetischen Erinnerungen eines Vorfahren erleben kann durch deren Umwandlung in ein virtuelles Bild. Die Spielfigur nimmt so verschiedene Orte zu verschiedenen Zeiten wahr wie Jerusalem im Jahr 1191

110 Vgl. Paul Hoyningen-Huene: Bemerkungen zum Konstruktivismus in der Geschichtswissenschaft, in: Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaften, Bd. 8, Nr. 2, 1997, S. 282–289, hier S. 283; Jörn Rüsen: Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft, Köln 2013, S. 104 f.

111 Vgl. David Lowenthal: *The Past is a Foreign Country*, Cambridge 1995, S. xvi–xviii.

112 Vgl. Ernst, Konstruktivismus, S. 185 f.

113 Vgl. Rüsen, Historik, S. 105 f.

114 Vgl. Jordan, Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft, S. 45 f.

115 Vgl. Felix Hinz/Andreas Körber: Zusammenfassende Reflexionen, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 557–592, hier S. 563.

im ersten Teil *Assassin's Creed* (2007), Paris zur Zeit der Französischen Revolution in *Assassin's Creed Unity* (2014) oder Bagdad im 9. Jahrhundert in *Assassin's Creed Mirage* (2023). Die jeweilige Spielfigur kann die Erinnerung eines Vorfahren nur nacherleben, reist streng genommen nicht wirklich in die Zeit zurück und kann nichts in der Vergangenheit verändern, da es dann zu einer »Desynchronisation« mit dem Animus kommt. Im Spiel selbst taucht der Animus und der Hinweis auf dessen virtuelles Bild nicht nur in Spielszenen in der Gegenwart bzw. nahen Zukunft auf, sondern auch im futuristischen wirkenden Interface und Anzeigen des Spiels, die Steuerungselemente des Animus repräsentieren.¹¹⁶ Laut Nico Nolden reflektiert die *Assassin's Creed*-Reihe durch die Spielmechanik des Animus den Konstruktionscharakter von Geschichte, da mit dem Animus keine Zeitreise stattfindet, sondern die Vergangenheit durch die Erinnerungen und spezifische Perspektive eines Vorfahren präsentiert wird.¹¹⁷ Das steht aber im Kontrast zu einer Vielzahl an anderen Signalen in den Spielen wie der Gestaltung der Spielwelten als vermeintlich quellenbasierte Rekonstruktionen historischer Umgebungen oder Paratexten wie Werbematerial, die eher positivistische Vorstellungen von Geschichte bedienen.¹¹⁸ Zusätzlich tritt der Animus und die Gegenwartshandlung im Laufe der Reihe immer mehr in den Hintergrund und im aktuellen Titel *Assassin's Creed Mirage* spielt er kaum noch eine Rolle.

Ein weiteres Beispiel für Verweise auf einen konstruktivistischen Charakter von Geschichte ist *Age of Empires IV* (2021). Es zeigt in manchen Zwischensequenzen zwischen einzelnen Missionen der Kampagnen Realfilmaufnahmen von historischen Orten in der Gegenwart wie den Senlac Hill in England, der ein Schauplatz der Schlacht bei Hastings war, oder die chinesische Mauer. Über diese Bilder und Panoramaansichten werden neben einem Voiceover stilisierte, computeranimierte goldene Figuren in Form von Rittern, Bogenschützen oder Schwertkämpfern oder Objekte wie Burgen und Maueranlagen gelegt. Hierdurch kommt es dazu, dass etwa reale Autos durch das Bild fahren oder Personen Basketball spielen, während daneben goldene Schwertkämpfer marschieren, Bogenschütze ihre animierten Pfeile auf eine Burgruine schießen oder ein verfallener Turm per Computer nach-

116 Vgl. Nico Nolden: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme, Berlin 2019, S. 211.

117 Vgl. ebd., S. 211 f.

118 Vgl. Pfister/Tschigge, Ranke ex machina?, S. 131.

modelliert wird.¹¹⁹ Diese Präsentation verdeutlicht, dass Geschichte auf der Grundlage von Überresten der Vergangenheit aus der Gegenwart projiziert wird. Wir stellen uns heute vor, wie es früher war. Diese mögliche Deutung spricht das Medium aber nicht ausdrücklich aus, indem es dies etwa in Form eines Voiceover oder eines Textes aufschlüsseln würde. Weiterhin gibt es auch in diesem Titel deutlich mehr Verweise auf ein positivistisches Geschichtsverständnis, wenn in anderen Zwischensequenzen etwa Schauspieler in historischen Kostümen und Rüstungen Geschichte nachspielen oder die Kampagnen historische Ereignisse als Ansammlung gesicherter, scheinbar neutraler Fakten erzählen. Reflexionen im Medium zum Konstruktionscharakter von Geschichte tauchen eher spärlich in Details, implizit und kodiert auf, wodurch deren Bemerkungen einen genauen analytischen Blick erfordert.

Keine der 86 interviewten Personen erwähnt diese Ebene der Inszenierungen. Selbst wenn die Spielenden Titel besprechen, die wie die *Assassin's Creed*-Reihe oder *Age of Empires IV* einen Konstruktionscharakter auf die ein oder andere Weise reflektieren, kommen die Interviewten kein einziges Mal auf die konstruktivistischen Angebote zu sprechen. So erklärt sich dann auch, warum die oben erwähnte Person Eike Rohde davon sprach, dass eine detailgetreue Abbildung einer historischen Realität in digitalen Spielen unmöglich sei, ohne auf den konstruktivistischen Charakter von Geschichtsschreibung zu verweisen. Konstruktivistische Reflexionen des Mediums durchbrechen demnach bei den Spielenden weder bestehende positivistische Vorstellungen, noch werden sie in einer anderen Weise rezipiert. Für den Großteil der Spielenden – den 70 Personen mit einer positivistischen Vorstellung von Geschichte – lässt sich das zum einen damit erklären, dass sie nicht über das nötige Vorwissen verfügen, um die konstruktivistischen Reflexionen in Spielen zu erkennen. Der Konstruktivismus ist eine Perspektive, die sich außerhalb von akademischen Kreisen kaum findet.¹²⁰ Ohne Kenntnisse des Konzepts ist es schwierig, in einer Interviewsituation die ohnehin spärlichen und nur in Teilaspekten der Inszenierung überhaupt vorhandenen konstruktivistischen Angebote von digitalen Spielen zu beschreiben und zu reflektieren. Zum anderen bieten die Titel, die die Interviewten in den Interviews besprechen, in der Regel auch weit mehr und expliziter Elemente im Sinne einer positivistischen Inszenierung an. Die

119 Vgl. Milan Weber: Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen (im Druck).

120 Vgl. Haas, Geschichtswissenschaft, S. 15.

Spielenden beziehen sich vermutlich stärker auf diese Seite des Angebots, da dieses im Interview besser an bestehende Vorstellungen und Denkmuster zu Geschichte anknüpft, die die gegenwärtige Geschichtskultur beherrschen.¹²¹ Selbst Personen mit einem geschichtswissenschaftlichen Hintergrund erwähnen die konstruktivistischen Angebote nicht, obwohl diese mit entsprechenden Konzepten, Theorien und Geschichtsauffassungen vertraut sind.¹²² Auch hier ist der Grund wahrscheinlich wieder in dem in der Regel vorherrschenden positivistischen Angebot des Mediums zu suchen. Zudem ist die geschichtswissenschaftliche Erforschung des Mediums vergleichsweise jung und Kenntnisse von Analysemethoden sind selbst unter Historikerinnen oder Historikern kaum verbreitet.

Der Maßstab bei der Bewertung der virtuell präsentierten Geschichte ist für einen Großteil der Spielenden demnach, ob die Inszenierung als Rekonstruktion erscheint. Er entspringt einem positivistischen Geschichtsbild. Dieser Befund sagt jedoch nichts darüber aus, wie genau sich dieser Maßstab und dieses Geschichtsverständnis in der retrospektiven Deutung als Anspruch ausgestaltet und auf welche Elemente der Inszenierung die Interviewten ihn beziehen. Welcher Teil der Inszenierung soll wie stark in welcher Form als eine Rekonstruktion erscheinen? Janna Fichtner etwa wertet zwar die visuelle Gestaltung der Pflanzenwelt in *Assassin's Creed Odyssey* negativ, nicht aber die Sprachausgabe des Spiels. Die Spielfiguren und die Charaktere, mit denen sich die Spielenden unterhalten können, sind nicht beispielsweise in Altgriechisch vertont. Vielmehr sprechen sie je nach eingestellter Sprachoption moderne Sprachen wie Englisch oder Hochdeutsch, in die griechische Akzente oder griechische Wörter wie »Malaka« eingestreut sind. Nur Hintergrundfiguren sprechen altgriechisch mit einem modernen griechischen Akzent. Eine sprachliche Interaktion mit ihnen auf Altgriechisch ist jedoch nicht möglich. Die Vertonung dient in diesem Fall eher der Schaffung einer diffusen Vergangenheitsatmosphäre. Auch, dass das Laden früherer Speicherstände ohne Probleme möglich ist, die gesteuerte Spielfigur in der Spielmechanik nicht endgültig sterben oder ohne Schwierigkeiten Dutzende verschiedene Waffen bei sich tragen kann, entspricht streng genommen nicht den Vorstellungen von Authentizität, wie sie Frau Fichtner beschreibt. Aber auf diese Punkte als mögliche Makel bei der Beur-

121 Vgl. Tschigge/ Walach/ Zahlmann, Geschichtstheorie, S. 28.

122 Vgl. 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

teilung kommt sie nicht zu sprechen. Was strukturiert also die Erwartungshaltungen und Ansprüche an die Inszenierung bei der Beurteilung?

5.3 Ansprüche und Erwartungshaltungen an virtuelle Geschichtsinszenierungen

Wie sich Erwartungshaltungen an die Geschichte im virtuellen Raum im Vorfeld bewusst und unbewusst bilden, bleibt mit der Methode fokussierter Interviews unklar. Es lässt sich aber erfassen, was die retrospektiven Bewertungen des Mediums beeinflusst. Es gibt ein interviewübergreifendes Muster, das die rückblickende Beurteilung der Inszenierung zu rahmen scheint. Vier ineinandergreifende Faktoren strukturieren die persönlichen Ansprüche und Erwartungshaltungen bei der Bewertung der virtuell repräsentierten Geschichte: Paratexte besonders in Form von Werbematerial, die jeweilige Gestaltung im Rahmen von Genrekonventionen, das vorhandene Vorwissen zum dargestellten historischen Thema und die individuelle Nutzungspraxis.

Paratexte¹²³ in Form von Peritexten wie die Gestaltung einer Verpackung oder von Epitexten als Werbematerial sind Teil des Deutungsangebots digitaler Spiele. Entwicklungs- und Vertriebsfirmen versuchen unter anderem durch Werbematerial eine spezifische Deutung ihrer historischen Inszenierungen und der Rolle historischer Wissensbestände darin nahezulegen und zu steuern, um so bestimmte Zielgruppen für das Wirtschaftsgut zu aktivieren.¹²⁴ Produzierende und Vertreibende zielen mit Trailern, Werbetexten,

123 Gérard Genette hat den Begriff Paratext für literarische Texte aufgestellt, da diese sich selten im Vakuum präsentieren, sondern eingebettet sind etwa in Werbematerial oder Einband, die den Eindruck und Deutung des Textes formen. Ein Paratext besteht aus dem Peritext, was alles aus dem direkten Umfeld des Textes wie etwa Titel, Gestaltung des Einbands oder das ausgewählte Papier meint, und dem Epitext, was alles in vorsichtiger Entfernung zum Text bezeichnet wie etwa Interviews oder Werbematerial. Text und Paratext bilden ein Werk. Ursprünglich hat Genette den Begriff in literaturwissenschaftlichen Kontexten angewendet, aber inzwischen findet er auch Anwendung in den Medienwissenschaften. In diesem Fall sind die Spieltitel der Text und deren Paratexte bestehen etwa aus Cover, Trailer oder Aussagen der Entwicklerinnen oder Entwickler. Vgl. Gérard Genette: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches, Frankfurt am Main 1989, S. 12 f.; Laura Désirée Haas: Der Paratext und das Populäre, in: Thomas Hecken (Hrsg.): Gezählte Beachtung, Berlin, Heidelberg 2024, S. 193–213, hier S. 193.

124 Vgl. Esther Wright: Rockstar games and American history. Promotional materials and the construction of authenticity (Video games and the Humanities, Bd. 10), Berlin/Boston, MA 2022, S. 9 f.

Plakaten oder Verpackungen auf eine bestimmte Wirkung ab – hier konkret, was Rezipierende als historisch wahrnehmen sollen und welche Ansprüche an die historischen Elemente zu stellen sind.¹²⁵ Entwickler- und Vertriebsfirmen von Historienspielen kommunizieren häufig, dass bei der Produktion die Schaffung einer möglichst umfangreichen Rekonstruktion der Vergangenheit das Ziel gewesen sei. Denn diese wecke bzw. festige bei Rezipierenden vor, während und nach dem Konsum des Spiels den Eindruck einer objektbezogenen Authentizität der Inszenierung.¹²⁶ Rockstar Games ging für die *Red Dead Redemption*-Reihe etwa diesen Weg.¹²⁷ Die bisherige Rezeptionsforschung geht davon aus, dass Paratexte wie etwa Cover oder Trailer entscheidend für die Erwartungshaltung der Spielenden und somit deren Rezeption der virtuellen Geschichtsin szenierungen sind.¹²⁸ Paratexte suggerieren unterschiedliche Deutungen von einer Einordnung als stilisierte, verfremdete, lose Nutzung historischer Wissensbestände zur Inspiration bis zum Anspruch einer detaillierten, umfangreichen, am Forschungsstand orientierten Repräsentation einer Zeit.

Die Rolle von Paratexten bei der Strukturierung der situationsspezifischen Bewertung in den Interviews lässt sich mit einer Aussage von Laura Mattes zu ihrem Blick auf die *Assassin's Creed*-Reihe exemplarisch erläutern:

»[W]ie jetzt die *Assassin's Creed*-Teile, die sich ja eben auch auf die Fahne geschrieben haben, mit ›Geschichte ist unser Spielplatz‹, gehe ich dann schon [16] irgendwie mit der Prämisse dran: ›Okay, dieses Spiel möchte mir die Geschichte irgendwie zeigen‹, oder dann eben darstellen, aufgrund von, oder zum Teil eben an die Geschichte von *Assassin's Creed* angepasst, aber eben auch in dem Rahmen dargestellt, so wie wir es wissen.«¹²⁹

125 Vgl. Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt am Main 2019, S. 42–44.

126 Vgl. Wright, Rockstar games and American history, S. 47 f.; Esther Wright: Paratexts, »authenticity,« and the margins of digital (game) history, in: Regina Seiwald/Ed Vollans (Hrsg.): (Not) in the game. History, paratexts, and games (Video games and the Humanities, Bd. 13), Berlin/Boston, MA 2023, S. 33–53, hier S. 47.

127 Vgl. Wright, Rockstar games and American history, S. 47 f.

128 Vgl. Copplestone, But that's not accurate, S. 433; Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, S. 374 f.

129 Projektinterview vom 03.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Auszubildende, Fachinformatikerin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Main-

Seit über zehn Jahren ist der Slogan ›Geschichte ist unser Spielplatz‹, im Englischen ›History is our Playground‹, ein wiederkehrendes Werbeversprechen der *Assassin's Creed*-Reihe von Ubisoft in Trailern, Werbetexten, Interviews oder den Spielen selbst, das auch Konsumierende oder Journalistinnen und Journalisten aufgreifen.¹³⁰ In veränderter Form benutzte etwa im November 2022 ein Post des offiziellen *Assassin's Creed*-Profils auf dem Mikroblogging-Dienst X, ehemals Twitter, ebenfalls den Slogan: »Welcome to the greatest playground: History. Since 2007, Assassin's Creed has embarked millions of players on an incredible journey through time.«¹³¹ Darunter ist ein Bild zu sehen mit sämtlichen bisherigen Protagonistinnen und Protagonisten der Spielreihe sowie einem Zeitstrahl mit den Jahreszahlen, in denen die einzelnen Titel spielen. An diesem Beispiel zeigt sich die Relevanz und Kontinuität des Slogans als Paratext zum Medium. Einerseits drückt er aus, dass die Spielreihe einen spielerischen Umgang mit Geschichte hat und diese anpasst, um den Entwicklerinnen, Entwicklern und Spielenden im Rahmen des fiktiven Metaplots um die Geheimbünde der Assassinen und Templer mehr Freiheiten zu geben. *Assassin's Creed Origins* (2017) etwa verwebt die Ermordung Gaius Julius Caesars mit einer fiktiven Erzählung um den Geheimbund des Ordens der Ältesten. Gleichzeitig verspricht der Slogan aber auch, dass realhistorische Orte, Personen und Ereignisse Teil der Spielerfahrung sind und Geschichte nicht nur in Form loser Versatzstücke auftaucht.

Laura Mattes geht in ihrer Aussage auf beide Aspekte des Slogans ein. Zum einen strukturiert der Paratext ihre Erwartungshaltung an die Inszenierung, nämlich dass ein *Assassin's Creed*-Spiel ihr »die Geschichte irgendwie zeigen« möchte. Für sie hat die Präsentation den Anspruch, die historische Realität abzubilden – denn nicht »eine« Geschichte soll gezeigt werden, sondern »die« Geschichte. Das Medium soll diesem Anspruch gerecht werden, indem die Inszenierung als Rekonstruktion erscheint im Sinne eines positivistischen Geschichtsverständnisses. Das wird durch den Ausspruch »so wie wir es wissen« deutlich. Frau Mattes fordert während ihrer nachträglichen

streaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220203-I, S. 15 f.

130 Vgl. Aris Politopoulos/Angus A. A. Mol/Krijn H. J. Boom/Csilla E. Ariese: »History Is Our Playground«. Action and Authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey*, in: *Advances in Archaeological Practice*, Bd. 7, Nr. 3, 2019, S. 317–323, S. 321.

131 *Assassin's Creed: Welcome to the greatest playground: History.*, in: X, 20.11.2022, URL: <https://twitter.com/assassinscreed/status/1594375030108000258?lang=de> (Stand: 05.12.2023).

Reflexion über das Medium die Abbildung eines gesicherten Forschungsstandes ein und bezieht sich dabei auf das Werbeversprechen von Ubisoft. Gleichzeitig rezipiert sie »Spielplatz« auch im Sinne einer spielerischen Nutzung von Geschichte, wenn sie auf die Anpassung an den fiktiven Metaplot mit den Worten »der Geschichte von *Assassin's Creed*« verweist. Laura Mattes gesteht dem Spiel einen gewissen Spielraum bei der Bewertung der virtuell präsentierten Geschichte zu. Der Maßstab bleibt jedoch der, ob die Inszenierung als Rekonstruktion erscheint. Dieser Slogan ist natürlich nur ein Teil des Mediums und seiner Paratexte, die die Deutung der *Assassin's Creed*-Spiele als Historienspiele nahelegen. Welches Werbematerial Frau Mattes Ansprüche und Erwartungshaltungen im Vorfeld strukturiert haben, lässt sich nicht vollständig nachvollziehen.

Ähnliche Aussagen findet man in den Interviews ebenso zu dem oben erwähnten Realitätsanspruch von *Kingdom Come: Deliverance* (2018) als »historisch korrekt«,¹³² zu den Weltkriegs-Shootern *Call of Duty: WWII* (2017) und *Battlefield V* (2018)¹³³ mit dem Versprechen objektbezogener Authentizität in ihrer Bewerbung,¹³⁴ oder zu *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* (2016), das sein Setting explizit in der realhistorische Edo-Zeit verortet.¹³⁵ Umgekehrt beschreiben die Interviewten, dass sie weniger strenge Ansprüche an Titel, die historische Elemente als Versatzstücke nutzen und das in Paratexten klar kommunizieren, so dass von einem neomediävalen *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) nicht die Abbildung realhistorischer Phänomene erwartet wird.¹³⁶ Es ist offensichtlich, dass die Spielenden in der

132 Vgl. Projektinterview vom 11.07.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1996, Lehrerin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220711-1, S. 16.

133 Vgl. Projektinterview vom 04.06.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1994, Soldat auf Zeit, Signatur: AN 20220604-1, S. 20 f.

134 Vgl. *Battlefield™ V*, in: Steam, Rubrik: Shop, 09.11.2018, URL: https://store.steampowered.com/app/1238810/Battlefield_V/ (Stand: 10.06.2024); *Call of Duty®: WWII*, in: Steam, Rubrik: Shop, URL: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/ (Stand: 18.03.2024).

135 Vgl. *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*, in: Steam, Rubrik: Shop, URL: https://store.steampowered.com/app/418240/Shadow_Tactics_Blades_of_the_Shogun/ (Stand: 18.03.2024).

136 Tom Pinsker: *The Gritty Middle Ages as a Place of Longing and Demarcation. Gamer's Reception of The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*, in: Carolyn Larrington/Helen Young/Hans Rudolf Velten (Hrsg.): *Popularising the Middle Ages: Medievalism, Fantasy and History*, Woodbridge (im Druck).

retrospektiven Betrachtung, Reflexion und Bewertung des Mediums Paratexte und besonders kommunizierte Selbstansprüche der Entwickler- und Vertriebsfirmen in Form von Werbematerial rezipieren.

Für die Interviewten sind Paratexte nicht nur ein Orientierungspunkt für ihre Ansprüche an die Gesamtinszenierung. Sie strukturieren zugleich, auf welche Aspekte der virtuell repräsentierten Geschichte sich die Spielenden bei der rückblickenden Bewertung genau konzentrieren. Jonathan Koch etwa beschreibt, wie das Werbematerial von *Assassin's Creed Unity* (2014) seinen Blick besonders auf die visuelle Gestaltung historischer Umgebungen im Spiel gelenkt habe: »[Der Anspruch] lässt sich auch so ein bisschen an der Grafik festmachen. Bei *Assassin's Creed* wurde ziemlich geworben, dass jetzt, die historischen Städte, dass die das eins zu eins nachbauen und gerade so bei Paris in der Französischen Revolution sollen sie super detailliert sein und genau so, wie es damals gewesen sein soll.«¹³⁷

Die *Assassin's Creed*-Reihe hat seit dem ersten Teil der Serie immer einen großen Fokus auf die detaillierte, realistische audiovisuelle Gestaltung historischer Umgebungen und besonders urbaner Räume gesetzt – sei es Florenz zur Zeiten der Renaissance, Alexandria im ptolemäischen Ägypten oder Athen im antiken Griechenland.¹³⁸ Die Bewerbung kommuniziert diesen Punkt nicht nur in textlicher Form, sondern auch bildlich durch zu jedem Teil veröffentlichte Ingame-Screenshots, Konzept-Grafiken oder speziell angefertigte Werbebilder. Gerade Trailer sind ein prominentes Werbemittel der Spielreihe, die über Neue Medien verbreitet oder auf Messen präsentiert werden. Auch für das von Herrn Koch erwähnte *Assassin's Creed Unity*, welches das Paris zur Zeit der Französischen Revolution inszeniert, erschien im Vorfeld der Veröffentlichung ein Trailer mit starker Reichweite, der allein auf YouTube aktuell über 57 Millionen Mal aufgerufen wurde.¹³⁹ Der dreiminütige Trailer zeigt Szenen wie aus einem naturalistischen Historienfilm mit aufwendigem Kostümdesign und Sets zu Paris während der Französi-

137 Projektinterview vom 01.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20221201-1, S. 33.

138 Vgl. Gernot Hausar: *Players in the Digital City. Immersion, History and City Architecture in the Assassin's Creed Series*, in: Tobias Winnerling/Florian Kerschbaumer (Hrsg.): *Early modernity and video games*, Newcastle upon Tyne 2014, S. 175–188, hier S. 175.

139 Vgl. Ubisoft: *Assassin's Creed Unity E3 2014 World Premiere Cinematic Trailer [EUROPE]*, in: YouTube, 10.06.2014, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xzCEdSKMkdU&t=30s> (Stand: 11.11.2024).

schen Revolution. Der Trailer greift ikonische Gebäude wie Notre-Dame oder populäre Geschichtsbilder wie Barrikadenkampf und Straßenschlachten auf. Außer dem Gesang eines Lieds, das das Gezeigte untermalt, wird kein Wort gesprochen und der Trailer arbeitet neben der Musik hauptsächlich über eine dynamische Bildsprache. Eine visuell naturalistische Gestaltung der Spielwelt und die vermeintliche Nachbildung historischer Orte ist immer präsent im Werbematerial der *Assassin's Creed*-Reihe, seien es Trailer oder Bildausschnitte auf der physischen Verpackung. Die Paratexte geben das Versprechen einer Rekonstruktion historischer Umgebungen der Vergangenheit.

Jonathan Koch bezieht sich direkt auf dieses Werbeversprechen, dass die Produzierenden in der visuellen Gestaltung Paris »eins zu eins« nachgebaut hätten. In diesem Zusammenhang verweist er nicht auf Slogans, sondern darauf, dass man das an der »Grafik festmachen«, also sehen könne. Diese Aussage lässt den Schluss zu, dass er hier nicht nur das Spiel selbst oder textliches Werbematerial im Kopf hat, sondern sich auch auf Paratexte wie Trailer und deren Bildsprache bezieht. In seiner retrospektiven Beurteilung tragen rezipierte Paratexte dazu bei, dass die Audiovisualisierung historischer Umgebungen im Interview in den Vordergrund rückt und Herr Koch an diesen Aspekt der Inszenierung besondere Ansprüche stellt. Auch hier erfolgt das Urteil aus der Sicht eines positivistischen Geschichtsverständnisses, was die Aussage »wie es damals gewesen sein soll« zeigt.

Bei fast allen Interviewten finden sich ähnliche Aussagen. Phillip Vogel etwa beschreibt, wie ihm beim Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* schon nach dem Schauen des Trailers klar wurde, dass er an manche Teile der Inszenierung den Maßstab einer scheinbaren Rekonstruktion anders anlegen muss als an andere: Durch den Trailer sei ihm schon im Vorfeld bewusst gewesen, dass sich die Inszenierung von Geschichte den narrativen Zwängen der erzählten Heldenreise um den Schmiedesohn Heinrich im Böhmen des frühen 15. Jahrhunderts in manchen Bereichen habe beugen müssen.¹⁴⁰ Daher lege er den Anspruch einer objektbezogenen Authentizität nicht auf narrative Aspekte der Inszenierung an, die damit in Verbindung stehen wie den schnellen Aufstieg Heinrichs in den Adel im Laufe der Spiel-

¹⁴⁰ Vgl. Projektinterview vom 01.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, IT Application Consultant, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220701-1, S. 6f.

handlung, obwohl dies Herrn Vogels Bild von einem sozial undurchlässigen Mittelalter widerspricht.¹⁴¹ Dies zeigt, dass Entwicklerinnen, Entwickler und Vertriebsangestellte bei der Aushandlung der Bedeutung und Botschaften von Paratexten nur eine Akteursgruppe neben Konsumentinnen, Konsumenten oder Kritikerinnen und Kritikern aus der Medienlandschaft in digitalen und physischen Räumen bilden.¹⁴² Paratexte sind auf vielfältige Weise etwa in textlicher Form als Slogans oder durch Bildsprache relevant für die Strukturierung der Bewertungspraktiken und die diesbezüglichen Schwerpunkte in den Interviews. Die Bewertung erfolgt immer situationspezifisch und abhängig davon, ob die Rezipientinnen und Rezipienten einen Rekonstruktionscharakter als intendiert wahrnehmen und in bestimmten Bereichen wie etwa der Audiovisualisierung oder der Narration erwarten.

Die Gestaltung im Rahmen von Genrekonventionen ist für die Interviewten ein weiterer Bezugspunkt bei der nachträglichen Einordnung der Ausgestaltung des historischen Settings. Genrekonventionen setzen der Nutzung von Geschichte als Spielinhalt einen klar vordefinierten Rahmen. Ob das Medium Geschichte aus einer Vogel-, First- oder Third-Person-Perspektive präsentiert, ob die zentrale Spielmechanik aus dem Abfeuern einer Schusswaffe, dem Steuern von Fahrzeugen, dem Aufbau eines zivilen Gemeinwesens oder der Eroberung der Spielwelt mit militärischen Einheiten besteht, oder wie ausgeprägt die Narration eines Spiels ist, steht immer im Zusammenhang mit Genrekonventionen. Die vom Genre nahegelegte dominante Perspektive auf das Spielgeschehen und auf die zentrale Spielmechanik prägen maßgeblich angebotene Geschichtsbilder.¹⁴³ Ego-Shooter präsentieren den Zweiten Weltkrieg in der Regel als Gefechte aus der Sicht einzelner kämpfender Soldaten auf überschaubaren Schlachtfeldern. Sie stellen die audiovisuelle Gestaltung von einzelnen Waffen und deren Handhabung ins Zentrum und weniger geopolitische Konstellationen, ideologische Hintergründe oder wirtschaftliche Aspekte. Diese wiederum sind in einem Globalstrategiespiel wie *Hearts of Iron IV* (2016) präsenter, dessen Spielgeschehen auf einer großen Weltkarte angesiedelt ist, auf die die Spielenden »wie ein Staatsmann am Kartentisch«¹⁴⁴ blicken. Einzelschicksale von Soldaten oder eine vergleichbar kleinteilige Audiovisualisierung einzelner Schlachtfelder oder Waffen wie in einem Ego-Shooter tauchen nicht auf. In dieser Zeit

¹⁴¹ Vgl. ebd.

¹⁴² Vgl. Wright, Rockstar games and American history, S. 10.

¹⁴³ Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 38 f.

¹⁴⁴ Ebd., S. 26.

angesiedelte Fahrzeugspiele heben demgegenüber technische Daten des im Zweiten Weltkrieg eingesetzten Kriegsgeräts ohne dessen kulturhistorische oder kriegswirtschaftliche Bedeutung hervor.¹⁴⁵ Während Ego-Shooter wie *Call of Duty: WWII* (2017) den Krieg aus der Sicht einzelner Soldaten als laut, actiongeladen und blutig inszenieren, erscheint er im Fahrzeug-Shooter *World of Tanks* (2010) klinisch und als »Zahlenduell«¹⁴⁶ zwischen Panzern, bei dem Menschen und deren Erlebniswelten abwesend sind.¹⁴⁷ Dasselbe historische Ereignis erscheint somit unterschiedlich in verschiedenen Genres.

Teilweise reflektieren Entwicklerinnen und Entwickler öffentlich, wie Genrekonventionen Geschichtsbilder und deren Deutungen strukturieren. Manche versuchen, hierauf durch Gestaltungsentscheidungen gezielt Einfluss zu nehmen. Einen solchen Prozess beschreibt etwa der Entwickler Jörg Friedrich für die Produktion von *Through the Darkest of Times* (2020). In diesem Gruppenmanagementspiel steuern die Spielenden eine zivile Widerstandsgruppe in der Zeit des Nationalsozialismus in Berlin. Design von Kulissen und Figuren sind inspiriert von Comicbüchern, Kubismus, Expressionismus und speziell den Kunstwerken von Käthe Kollwitz. Spielende können verschiedene Akte des Widerstands durchführen, wie Flugblätter verteilen, Unterstützerinnen und Unterstützer sammeln oder Verfolgten helfen. Sie entscheiden, welches der individuell unterscheidbaren Mitglieder mit seinen Stärken und Schwächen welche Aufgaben übernimmt oder wie es sich in bestimmten Situationen verhalten soll. Das drückt sich in unterschiedlichen Zahlenwerten aus etwa der Moral, der Anzahl der Unterstützenden, der steigenden Gefahr der Verhaftung oder dem verfügbaren Geld. Ein Großteil dieses Gruppenmanagements und der Ressourcenverwaltung findet auf einer stilisierten, in comichaftter Grafik gehaltenen Karte Berlins statt. Gleichzeitig gibt es immer wieder narrative Sequenzen jenseits dieses Managementsystems, die vom Antisemitismus oder Alltagswelten des Widerstands gegen die nationalsozialistische Diktatur erzählen. Jörg Friedrich war sich bewusst, dass die Hervorhebung von Systemen, Werten, Tabellen und deren Verwaltung – wie es in einem Gruppenmanagementspiel üblich ist – eine distanzierte, abstrakte Darstellung von Geschichte zur Folge

¹⁴⁵ Vgl. Ralf Rath: Vom »Typenkompass« zu »World of Tanks«. Das populäre Bild der Panzerrei der Wehrmacht, in: Jens Westemeier (Hrsg.): »So war der deutsche Landser ...«. Das populäre Bild der Wehrmacht (Schriftenreihe/Bundeszentrale für Politische Bildung, Bd. 10615), Bonn 2020, S. 169–189, hier S. 184 f.

¹⁴⁶ Ebd., S. 184.

¹⁴⁷ Vgl. ebd., S. 185 f.

haben würde.¹⁴⁸ Diese Perspektive habe er durch die narrativen Sequenzen mit einem persönlichen, näheren und emotionalen Blick auf das historische Thema erweitern wollen.¹⁴⁹

So wie Entwicklerinnen und Entwickler reflektieren, welche Genres welche Perspektiven auf Geschichte nahelegen, strukturieren Genrekonvention auch die retrospektiven Bewertungspraktiken der Spielenden. Hierbei kommen in den Interviews zwei Aspekte besonders häufig in den Aussagen vor: die Perspektive und die zentrale Spielmechanik des jeweiligen Mediums.

Die Interviewten verweisen besonders im Zusammenhang mit der Bewertung historischer Umgebungen auf die Perspektive des jeweiligen Titels als First-, Third-Person-, Theater- oder Vogelperspektive, die beeinflusst, was wie dargestellt werden kann. Veranschaulichen lässt sich dies gut anhand der Aussagen von Phillip Vogel und seines Vergleichs der Darstellung viktorianischer Städte im Action-Adventure *Assassin's Creed Syndicate* (2015) mit seiner Third-Person-Perspektive und *Anno 1800* (2019), einem Aufbau-spiel mit Vogelperspektive:

»Wenn ich mir [...] *Assas-[25]sin's Creed Syndicate* im viktorianischen England [anschaue], dann ist natürlich die Atmosphäre in den Städten eine völlig andere als in *Anno [1800]*. Das ist aber, da kann jetzt *Anno [1800]* nichts für oder, dass die das Setting jetzt nicht rübergebracht haben, das ist einfach eine andere Art Spiel, mit einer völlig anderen Perspektive und einem völlig anderen Genre, das ist klar. Aber wie gesagt, in *Anno [1800]* fehlt mir so ein bisschen so dieses Städteleben, was ich halt natürlich in *Assassin's Creed [Syndicate]*, wo ich als Personen in dieser Stadt agiere und mich bewege, natürlich völlig anders leben kann, völlig anders erfasse als von weiter oben.«¹⁵⁰

In *Anno 1800* kontrollieren die Spielenden die Gesellschaft einer fiktiven sich industrialisierenden Inselstadt, wobei die historischen Elemente auf den Zeitraum zwischen 1820 und 1930 deuten.¹⁵¹ Der kreative Aufbau und

¹⁴⁸ Vgl. Stiftung Digitale Spielekultur: Fachkonferenz: Erinnern mit Games – Spielung: Through the Darkest of Times, in: YouTube, 22.07.2021, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zP8JXzziM4&list=PLYgx-X55vCu9L8SFV7cPQzMzcYfsQHpZc&index=5> (Stand: 22.02.2024), Min.: 00:10:29–00:13:33.

¹⁴⁹ Vgl. ebd.

¹⁵⁰ Projektinterview vom 01.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, IT Application Consultant, Signatur: AN 20220701-1, S. 24 f.

¹⁵¹ Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 80.

die räumliche Expansion eines zivilen Gemeinwesens aus der Vogelperspektive als Ansicht auf die Spielandschaft stehen im Vordergrund, was sich in dem Wachsen der eigenen Stadt und der Optimierung der Infrastruktur zeigt. *Anno 1800* präsentiert die Industrialisierung im Sinne eines optimistischen, technologieorientierten Fortschrittsnarrativs und immerwährenden wirtschaftlichen Wachstums.¹⁵² Die Spielenden treiben globalen Handel zwischen der ›Alten Welt‹ und der ›Neuen Welt‹ mit Produkten wie Kaffee, steuern vielfältige Produktions- und Wirtschaftszweige für Seife, Schnaps, Kleidung oder Stahl und stehen in internationaler ökonomischen Konkurrenz mit anderen Fraktionen wie »La Corona«, das auf die realhistorischen spanischen und portugiesischen Kolonialreiche verweist. Die errichteten Städte mit ihren rauchenden Schornsteinen, Fabriken, roten Backsteingebäuden, Attraktionen wie Zoos oder Weltausstellungen entsprechen einem romantisierten Bild viktorianischer Städte ohne Pauperismus, Kinderarbeit oder Krankheiten. Auch wenn der Detailgrad der audiovisuellen Gestaltung in *Anno 1800* für ein Aufbauspiel bemerkenswert ist, ist es doch nicht vergleichbar mit einem *Assassin's Creed Syndicate*, das seine Welt weit weniger stilisiert präsentiert.

In *Assassin's Creed Syndicate* erfassen die Spielenden die Industrialisierung im viktorianischen London von 1868 räumlich. Sie bewegen einen Avatar aus der Third-Person-Perspektive durch das Straßenleben mit von Ruß bedeckten Arbeitern, Szenen der Armut und Kriminalität, durch lärmende Soundkulissen, idyllische Stadtparks und vom Fabrikrauch verhangene Viertel. Obwohl das Spiel ähnliche oder gleiche Spielinhalte im Bereich der Architektur oder von Nichtspielerfiguren für die Spielwelt nutzt wie *Anno 1800*, ist doch jedes Viertel und jeder Straßenzug seines Londons einzigartig. Im Vergleich zu *Anno 1800* ist etwa die Kleidung der Nichtspielerfiguren und die Architektur wesentlich kleinteiliger gestaltet. Das lässt sich für jeden Bereich der Visualisierung – beispielsweise Architektur, Alltagsgegenstände, Fahrzeuge oder Kleidung – sagen. Das Medium zeichnet ein detailliertes, kontrastreiches Bild dieser Zeit nicht nur in Bezug auf die Deutung des viktorianischen Zeitalters, sondern auch in der Audiovisualisierung Londons im Jahr 1868.¹⁵³

Ein detailliertes Stadtbild wie *Assassin's Creed Syndicate* biete *Anno 1800* Phillip Vogel nicht. Hieraus macht er aber keinen Vorwurf an das Aufbauspiel,

152 Vgl. Zimmermann, Virtuelle Wirklichkeiten, S. 302.

153 Vgl. ebd., S. 399–403.

»da kann jetzt *Anno* nichts für«, denn Genre und Perspektive bedingen aus seiner Sicht die Grenzen und Möglichkeiten der Inszenierung. Generell ist in Aufbauspielen die Visualisierung allein aus technischen Gründen wesentlich reduzierter, die Spielfiguren sind weniger individualisiert und die Spielwelt besteht aus fiktiven Schauplätzen, die sich topografisch eher grob an realhistorischen Vorbildern orientieren.¹⁵⁴ Denn in der Regel sind die Spielwelten in Aufbauspielen wesentlich größer und Aufbauspiele präsentieren durch die Vogelperspektive mehr Bereiche gleichzeitig als Action-Adventure, Ego-Shooter oder Rollenspiele. Herr Vogel ist sich dessen bewusst, weshalb es für ihn nicht sinnvoll ist, an die Darstellung der Spielwelt denselben Maßstab anzulegen, denn es ist jeweils »eine andere Art Spiel«, in dem man eine viktorianische Stadt jeweils »völlig anders erfasse«, abhängig von der Perspektive der Kamera. Einen Bezugspunkt für den Anspruch an den Detailgrad historischer Umgebungen bildet der Eindruck von genrebedingten Perspektiven auf die Spielwelt.

Gleichzeitig bedingt die durch Genrekonventionen vorgegebene Perspektive für die Spielenden nicht nur deren Anspruch an die Gestaltung historischer Umgebungen, sondern auch, welche historischen Themen ein Spiel in welchem Umfang präsentieren kann. Konrad Milberg, der ebenfalls hinsichtlich seiner Bewertungspraktiken *Anno 1800* und *Assassin's Creed Syndicate* vergleicht, beschreibt, dass das Action-Adventure eine emotionalere Perspektive auf die Industrialisierung bietet und das Aufbauspiel einen eher technischen, kalten Blick:

»[...] *Anno 1800* [hat] halt einfach auch so einen Nerv getroffen, weil ich kannte dann die Industrielle Revolution aus *Assassin's Creed Syndicate* zum Beispiel, aber halt aus einer ganz anderen Perspektive. Da waren dann halt Fabriken, und der Himmel war dunkel und ja, man hat halt die Fabriken befreit von Kinderarbeit und so weiter. Und in *Anno [1800]* baust du quasi innerhalb dieser Zeit-Epoche deine eigene Firma auf. Du wirst zwar dann nicht unbedingt mit Kinderarbeit oder so was in Verbindung gestellt, aber es geht dann quasi der Fokus mehr auf: Was wurde gebaut? Was wurde dafür gebraucht? Welche Materialien waren nötig dafür? [...] [V]erschiedene Genre in der Form, ergänzen sich auf andere Weise, also sie haben komplett andere Geschichten, andere Mechaniken und so weiter [...].«¹⁵⁵

¹⁵⁴ Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 87 f.

¹⁵⁵ Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Einzelhandelskaufmann, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität

In *Anno 1800* findet sich ein stark romantisiertes Bild der Epoche in der Tradition der Reihe, die eher eine Wohlfühlatmosphäre der entsprechenden Zeit kreieren will und Aspekte der Epoche wie Kolonialismus, Pauperismus oder Kinderarbeit ausklammert. *Assassin's Creed Syndicate* spart hingegen Phänomene wie Kinderarbeit, Armut, Drogenabhängigkeit und Gewaltkriminalität beispielsweise in Form von Quests nicht aus, obschon sie im Medium eher kontextlos und oberflächlich bleiben.¹⁵⁶ Eine Erklärung hierfür ist in der Perspektive zu suchen. Das Spielgeschehen wirkt aus der Vogelperspektive entrückt und distanziert, weshalb die Produktion von Titeln solcher Genres historisch sensible Themen eher aussparen bzw. nicht so explizit inszenieren wie Genres mit First- oder Third-Person-Perspektive.¹⁵⁷

Herr Milberg scheint diese Leerstelle im Aufbauspiel im Vergleich zu *Assassin's Creed Syndicate* nicht negativ zu bewerten. Denn aus seiner Sicht besitzt *Anno 1800* einen anderen Blick auf die Epoche, nämlich den der organisatorischen, planerischen, logistischen Ebene des Stadtbaus der Industrialisierung. Für ihn ist es nachvollziehbar, dass *Assassin's Creed Syndicate* eine nahbare, emotionale Darstellung der Zeit bietet mit vom Rauch verdunkelten Straßenzügen, die man selbst durchschreitet und Fabriken, in denen Kinder arbeiten, die es aus einer gegenwärtigen moralischen Perspektive zu befreien gilt. *Anno 1800* wirft dagegen einen vergleichsweisen kalten, technischen Blick auf die Epoche, bei dem Fragen des Aufbaus effizienter, industrialisierter Produktionsketten im Zentrum stehen.¹⁵⁸ Während Herr Milberg in *Assassin's Creed Syndicate* das viktorianische London mit seinen Schrecken und Wundern scheinbar unvermittelt erlebt, dirigiert er in *Anno 1800* die Industrialisierung als Bauherr aus der Ferne. In der Aussage von Konrad Milberg ergänzen sich beide Spiele daher in ihrer Inszenierung viktorianischer Städte, weil beide Perspektiven nur gewisse Aspekte abbilden können. In den Interviews ist eine solche dualistische Unterscheidung zwischen einer fernen und nahen Perspektive oft implizit enthalten: auf der einen Seite die Vogelperspektive mit Logik, Rationalismus, Komplexität,

Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220422-2, S. 24.

156 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 127 f.

157 Vgl. ebd., S. 89.

158 Zusätzlich kann es sein, dass im konkreten Fall von *Anno 1800* (2019) mit dem Franchise bestimmte Erwartungen verknüpft sind, da eine Wohlfühlatmosphäre einen Markenkern und eine Serientradition der *Anno*-Reihe ausmacht und daher das Medium Themen wie Kinderarbeit oder Kolonialismus ausspart. Vgl. Zimmermann, Virtuelle Wirklichkeiten, S. 285 f.

Effizienz, Funktionalität und auf der anderen Seite die First- oder Third-Person-Perspektive einhergehend mit Immersion, Körperlichkeit und Emotionalität. Für die Interviewten strukturiert die genrebedingte Perspektive eines Titels somit nicht nur die Gestaltung der Audiovisualisierung historischer Umgebungen, sondern auch die Möglichkeiten, historische Themen auf eine bestimmte Art und Weise darzustellen. Diese Vorstellung wiederum wirkt sich auf die retrospektiven Bewertungspraktiken aus.

Die Interviewten heben bei der Bewertung weiterhin hervor, wie sich die Spielmechaniken und damit die Funktion der Spielwelt in einem Genre auf die Gestaltung historischer Umgebungen auswirken. Otto Gerhard spricht hierüber im Zusammenhang mit *Anno 1800* und dessen Darstellung von Fabriken:

»Also es geht [in *Anno 1800*] nie darum darzustellen, das sind richtige Eisenwerke, sondern sie werden bewusst mit bestimmten grafischen Eigenschaften belegt, dass der Spieler direkt intuitiv erkennt, okay, hier wird Eisen produziert, hier wird Kohle produziert, hier werden Eisenträger produziert, hier werden Kriegswaffen produziert, weil in den Fabriken in dem Vorhof entsprechende Miniaturausgaben davon zum Beispiel schon stehen. Und wir sehen, okay, diese Fabrik stellt diese Güter her [...].«¹⁵⁹

Bei Spielen mit einer distanzierten Perspektive wie der Vogelperspektive in *Anno 1800* oder Karten als Spieloberfläche in *Crusader Kings III* (2020) ist es meistens nicht wichtig, dass historische Umgebungen als Rekonstruktion erscheinen wie etwa bei Action-Adventures. Denn die Spielwelten haben jeweils unterschiedliche Funktionen. In Aufbau- oder Strategiespielen dient die Spielwelt vor allem als Schauplatz für die Schlachten oder Bauprojekte der Spielenden. Da die Spielenden ganze Gemeinwesen steuern, was konfigurationskritisches Taktieren, gezielte Planung, das Management großer Mengen an Ressourcen, Einheiten und Gebäude erfordert, muss die Visualisierung in erster Linie Orientierung bieten und übersichtlich sein. Die Gestaltung der Spielwelt ist daher in der Regel stärker funktionalistisch etwa

159 Projektinterview vom 13.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, IT-Support; selbstständiger Texture Artist; Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220513-1, S. 13.

in Form von schnell erkennbaren Gebäuden als in Rollenspielen, Shootern oder Action-Adventuren mit First- oder Third-Person-Perspektive.

Das lässt sich veranschaulichen anhand der Darstellung von Fabriken in *Anno 1800* und *Assassin's Creed Syndicate*. In *Anno 1800* spielen Fabriken als Gebäudetyp beispielsweise in Form von Stahlwerken, Messinghütten oder Geschützturmfabriken eine wichtige Rolle in den Produktionsketten sowie als Symbole der Industrialisierung. Sie erscheinen als rote, verrußte Backsteingebäude, aus denen sich rauchende Schloten in die Höhe schrauben und die die meisten anderen Gebäude wie die Wohnhäuser der Bauern und Arbeiter überragen. Bei jedem Gebäudetyp macht die Gestaltung zudem kenntlich, was es produziert. So sind bei einer Geschützturmfabrik zur Auslieferung bereite Geschütztürme im Hof der Anlage oder im Stahlwerk noch glühende Stahlträger zu sehen. Durch die Vielzahl an Gebäuden in den stetig wachsenden Städten und den Blick aus der Vogelperspektive auf sie ist es erforderlich, dass sich die Fabriken durch Größenverhältnisse und Optik stark von anderen Gebäuden und voneinander unterscheiden, damit Spielende bei der Verwaltung, dem Auf- und Umbau der Stadt den Überblick behalten. Weiterhin symbolisiert visuelles Feedback den Produktivitätsstatus eines Gebäudes, indem beispielsweise Funken aus dem Stahlkessel vor einer Fabrik sprühen. Das macht es trotz der Distanz möglich, auf den ersten Blick zu erkennen, in welchen Fabriken gearbeitet wird und in welchen die Produktion stillsteht, da beispielsweise Rohstoffe fehlen.¹⁶⁰

In *Assassin's Creed Syndicate* können die Spielenden Fabriken nur in bestimmten Vierteln Londons finden, so im industrialisierten Viertel Southwark mit seinen zahlreichen Fabriken aus roten Backsteinen und hohen Schornsteinen, die schwarzen Rauch speien. Die Gebäude stehen eng gedrängt aneinander, was es erschwert, klar abzugrenzen, wo die eine Fabrik aufhört und eine neue beginnt. Von außen ist nicht auf den ersten Blick ersichtlich, was dort produziert wird. Sie sind weniger stilisiert als in *Anno 1800* und sollen eher als Rekonstruktion erscheinen, auch wenn sie im Wesentlichen modernen Fabriken ähneln.¹⁶¹ In dem Action-Adventure sind die Arbeitenden der Fabriken ebenfalls stärker hervorgehoben als in dem Aufbauspiel. So tummeln sich vor den Gebäuden Arbeiter, die ihr Leid klagen oder Maschinen in rudimentären Animationen bedienen. Teilweise können die Spielenden das ruß- und dampfgeschwängerte Innere der Fabriken

160 Vgl. Zimmermann, Virtuelle Wirklichkeiten, S. 238.

161 Vgl. ebd., S. 367.

besichtigen mit den dortigen Maschinen und Arbeitenden im Gegensatz zu *Anno 1800*, in dem die Gebäude nur Fassaden ohne Innenräume sind. Wie der Rest der Stadt sind die Fabriken in *Assassin's Creed Syndicate* derart gestaltet, dass die Spielenden sie in der Third-Person-Perspektive aus vielfältigen Blickwinkeln erleben und nutzen können, um sich rennend, springend und kletternd durch die Straßen und über die Dächer Londons zu bewegen. Das Stadtbild kann nicht verändert werden, die Gebäude, Viertel, Bewohnerinnen und Bewohner und deren Tagesabläufe bleiben zum Großteil dieselben, unabhängig von den Handlungen der Spielenden. Fabriken sind Teil der Kulisse der Industrialisierung, die verzaubern, erschrecken und neugierig machen soll.

Otto Gerhard verweist in seiner Aussage genau auf den Umstand, dass ihm die Gestaltung in *Anno 1800* intuitiv zeigt, wo welche Güter in Form von Kohle, Eisen oder Waffen produziert werden. Genrekonventionen nehmen aus seiner Sicht nicht nur auf den Detailgrad der Inszenierung Einfluss, sondern auch darauf, welche visuelle Gestaltung für die Spielmechaniken sinnvoll ist. Das gelte es bei der Formung von Ansprüchen an die virtuell präsentierte Geschichte zu bedenken. Für ihn, der exemplarisch für einen Großteil der Stichprobe steht, ist der Umstand der genrebedingten visuellen Stilisierung der Spielwelt ein Bezugspunkt in den Bewertungspraktiken.

Laut den Spielenden wirken sich Spielmechaniken ähnlich wie die Perspektive nicht nur auf die Audiovisualisierung aus, sondern auch darauf, welche historischen Themen ein Titel auf welche Weise inszenieren kann. Der interviewte Frederik Schuster erwähnt, dass *World of Warships* (2015) aufgrund seines Charakters eines Multiplayer-Fahrzeug-Shooters die technische Beschaffenheit, Funktionsweise und Steuerung der Kriegsschiffe nicht sinnvoll nachbilden kann: »[A]ber mit dem Können der Schiffe wird das (Pause) dann doch ein wenig dran rum geändert, damit das englische Schiff auch dem deutschen und dem japanischen irgendwo, dass sie gleich stark sind.«¹⁶² Im Spiel können die Spielenden aus einem Angebot von über 600 verschiedenen Kriegsschiffen nach realhistorischen Vorbildern auswählen, die aus dem Zeitraum zwischen 1900 und 1970 und verschiedenen Armeen stammen wie der (deutschen) Kriegsmarine, der sowjetischen Marine oder der Armada Española. Online bekämpfen sich bis zu zwölf Spielende

162 Projektinterview vom 27.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1970, Brandschutztechniker, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230127-1, S. 21.

mit je einem Kriegsschiff entweder in zwei Teams gegeneinander oder gemeinsam gegen computergesteuerte Einheiten. Kämpfen und Schießen als kompetitives Spielen im Online-Multiplayer stehen somit im Zentrum. Um das Medium zugänglicher zu machen, ist die Steuerung der Kriegsschiffe im Vergleich zu Fahrzeugsimulationen wesentlich vereinfacht und besitzt keinen simulationistischen Anspruch. Die Teamzusammenstellung ist nicht an realhistorische Bündnis- oder Feindkonstellationen gebunden. So kann es sein, dass U-Boote der Kriegsmarine neben Schlachtschiffen der United States Navy gegen Schiffe der Kaiserlichen Japanischen Marine und Königlichen Niederländischen Marine kämpfen. Weiterhin sind die Werte der einzelnen Kriegsschiffe, deren Funktionsweise und Steuerung so gestaltet, dass sie sich nicht fundamental unterscheiden bzw. einigermaßen gleichwertig sind, um ein kompetitives Spiel zu garantieren. Die Spielumgebung ist rudimentär an Orten von Seeschlachten des Zweiten Weltkriegs angelehnt. Allein im Bereich der audiovisuellen Gestaltung des Kriegsgeräts beansprucht der Titel einen Rekonstruktionscharakter. Die kulturhistorische oder wirtschaftliche Bedeutung des Kriegsgeräts spielt im Medium kaum eine Rolle.¹⁶³

Frederik Schuster ist sich dieser Genrekonventionen eines Fahrzeug-Shooters bewusst.¹⁶⁴ Er erhebt den Anspruch der Rekonstruktion daher nicht in Bezug auf Aspekte der technischen Simulation und Bündniskonstellation. Eine exakte Nachbildung der technischen Fähigkeiten der Kriegsschiffe zu erwarten, ist aus seiner Sicht nicht im Sinne eines spannenden Wettkampfes. Ähnliche Aussagen finden sich zu anderen Genres und deren Spielmechaniken. In einem Ego-Shooter sind militärhistorische Aspekte relevant und für die Spielenden ergibt es keinen Sinn, sich bei der Bewertung auf die Darstellung von Wirtschaftssystemen zu beziehen, während diese wiederum bei der Einschätzung einer Wirtschaftssimulation wichtiger sind.¹⁶⁵ Die Darstellung des Alltags auf einer mittelalterlichen Burg inszeniert ein Rollenspiel wie *Kingdom Come: Deliverance* vergleichsweise umfangreich, da die Burg einen zentralen Schauplatz seiner Spielwelt ausmacht,

163 Vgl. Raths, Vom »Typenkompass« zu »World of Tanks«, S. 185 f.

164 Vgl. Projektinterview vom 27.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1970, Brandschutz-techniker, Signatur: AC 20230127-1, S. 20–22.

165 Vgl. Projektinterview vom 06.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, 13. Klasse, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220306-1, S. 13–16; Projektinterview vom 07.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1982, Maschinenbediener, Signatur: KS 20221207-1, S. 16.

wohingegen in einem Globalstrategiespiel wie *Crusader Kings III* eine einzelne Burg und ihre Bewohnerinnen und Bewohner nur einen kleinen Teil eines viel größeren, zu steuernden Gemeinwesens bilden.

Die geführten Interviews bestätigen die Befunde von Sian Beavers, dass für die Erwartungen und Wertungen der Spielenden das Genre des jeweiligen digitalen Spiels relevant ist.¹⁶⁶ In der retrospektiven Bewertung legen die Spielenden den Maßstab der scheinbaren Rekonstruktion unterschiedlich auf verschiedene Aspekte der Inszenierung an, je nach Genrekonventionen des spezifischen Titels. In den nachträglichen Deutungen beurteilen die Spielenden die audiovisuelle Gestaltung historischer Umgebungen und die Darstellung spezifischer historischer Themen nicht nach universellen Kriterien, sondern begreifen die einzelnen Spiele aus sich heraus. In den Aussagen kommen die Interviewten besonders häufig auf die Perspektive und Spielmechaniken als Bedingungen zu sprechen, die rahmen, welche historischen Themen auf welche Art und Weise präsentiert werden können.

Ein weiterer rahmender Faktor für die rückblickenden Bewertungspraktiken rührt von dem Vorwissen her, mit dem die Interviewten ihre Eindrücke verknüpfen können. Beispielhaft zeigt sich dies in einer Aussage von Veronica Schäfer zur Darstellung der Wikinger in *Assassin's Creed Valhalla* (2020): »Und ich war in Dänemark, in einem Schiffsmuseum eben und da wurden verschiedene Arten von Langschiffen dargestellt [...] [15] [...]. Und die haben den Langschiffen im Spiel sehr ähnlich gesehen zum Beispiel.«¹⁶⁷ In der retrospektiven Beurteilung kommt Frau Schäfer von den vielfältigen Aspekten der Inszenierung des Action-Adventures, die sie erwähnen könnte – darunter kulturelle Praktiken der Wikinger, historische Umgebungen Skandinaviens oder die historische Persönlichkeit Harald I. Schönhaar – auf die Objektkultur in Form der Wikingerschiffe und deren Visualisierung zu sprechen.

Dies geschieht aus zwei Gründen. Zum einen sind die Langschiffe, die das Entwicklerstudio auf Grundlage archäologischer Überreste gestaltet hat, spielmechanisch wichtig für *Assassin's Creed Valhalla*. Sie dienen den Spielenden zur schnellen Fortbewegung über Meere und Flüsse, ganze Questreihen drehen sich um Flussraubzüge zu Schiff und generell ist das eigene

166 Vgl. Sian M. Beavers: *The Informal Learning of History with Digital Games*. Dissertation, Milton Keynes 2020, S. 139 f.

167 Projektinterview vom 12.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1997, Studentin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220512-1, S. 14 f.

Wikingerschiff essenziell für viele Aktivitäten in der Open-World wie dem Unternehmen von Raubzügen und dem Erkunden der Spielwelt. Zum anderen kann Veronica Schäfer ihren Eindruck der Langschiffe mit eigenem Vorwissen im Interview verknüpfen in Form einer Anekdote eines Museumsbesuches während ihres Urlaubs in Dänemark. Ob die Darstellung der Objektkultur im Spiel für sie eine Rekonstruktion ist, bewertet sie, indem sie die visuelle Gestaltung im Interview mit ihrem Vorwissen abgleicht, in diesem Fall ihren Eindrücken von den ausgestellten nachgebildeten Langschiffen im Museum. Wenn sie kein Wissen zum Aussehen von Wikingerschiffen besitzen würde, auf das sie im Interview zurückgreifen kann, würde sie vermutlich nicht darüber sprechen. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler kein Wissen zur Feudalordnung des Mittelalters besitzt, kann sie oder er nur schwer bewerten, wie etwa *Kingdom Come: Deliverance* diesen Aspekt inszeniert. Dementsprechend wird die Person in einer Interviewsituation vermutlich nicht auf diesen Punkt zu sprechen kommen. Umgekehrt bezieht sich eine Person, die viel Wissen über mittelalterliche Rüstungen und Waffen besitzt, bei ihrer Beurteilung von *Kingdom Come: Deliverance* stärker auf diese Aspekte. Dass Frau Schäfer bei der nachträglichen Bewertung des Spiels die Visualisierung der Langschiffe erwähnt, liegt daran, dass die Wikingerschiffe ein prominenter Teil der Inszenierung sind und sie hierzu Vorwissen aktivieren kann. Vorwissen ist ein Faktor bei der Strukturierung, auf welche Aspekte der virtuell präsentierten Geschichte sich die Spielenden in der retrospektiven Beurteilung konzentrieren.

Aus welchen Quellen sich das individuelle Vorwissen genau speist, ist mit qualitativen Interviews nur schwer festzustellen. Denn für die Interviewten ist es nicht möglich, die vielfältigen Quellen umfassend zu reflektieren oder es kommt aufgrund der intersubjektiven Dynamiken zu bewussten oder unbewussten Verzerrungen. Im Fall von Veronica Schäfer könnte es etwa sein, dass ihre Vorstellungen über Wikingerschiffe aus populärkulturellen Darstellungen wie der Serie *Vikings* oder auch der Zeichentrick-Fernsehserie *Wickie und die starken Männer* viel relevanter dafür sind, warum sie die Wikingerschiffe in der Bewertung erwähnt. Aber eventuell ist sich Frau Schäfer in der Retrospektive dessen nicht bewusst oder hat es sogar gezielt nicht erwähnt, um gegenüber dem Interviewer durch die Nennung eines Museumsbesuchs die eigene Bildung zu präsentieren.¹⁶⁸ Hingegen lässt sich

¹⁶⁸ Wie die Interviewten digitale Spiele als Repräsentationsform historischer Wissensbestände im Vergleich zu anderen Formen der Geschichtskultur einschätzen – etwa Fern-

feststellen, auf welche Quellen sich die Spielenden in den Interviews beziehen. Die Interviewten beziehen sich überwiegend auf populäre Geschichtsbilder aus populärkulturellen Kontexten, wie es etwa auch bei der Rezeption von Geschichte im Fernsehen der Fall ist.¹⁶⁹

Andere Aussagen beziehen sich etwa auf Vorwissen zur Flora und Fauna der griechischen Antike¹⁷⁰ oder die visuelle Gestaltung von historischen Orten wie der Akropolis in *Assassin's Creed Odyssey*¹⁷¹ oder zum militärischen Vorgehen der Wehrmacht während des Überfalls auf Polen in *Panzer General* (1994).¹⁷² Dieses interviewübergreifende Muster der Relevanz von Vorwissen deckt sich mit den Ergebnissen von Daniel Giere. In dessen Stichprobe konzentrieren sich die Teilnehmenden besonders auf die Aspekte der inszenierten Geschichte in *Assassin's Creed III* (2013), zu denen sie im Vorfeld themenrelevante Medien konsumiert hatten.¹⁷³ Die Spielenden beziehen sich in ihren retrospektiven Bewertungspraktiken besonders auf die Aspekte der Inszenierung, die sie mit anderen Eindrücken von Geschichtskultur verknüpfen können.

Zusätzlich strukturiert die individuelle Nutzungspraxis die Ansprüche der Spielenden an die virtuell inszenierte Geschichte. Dies zeigt sich exemplarisch bei Hannes Fuhrmann und seiner Beschreibung von *Company of Heroes 2* (2013). Das Setting der Gefechtssimulation spielt im Zweiten Weltkrieg und stellt den Deutsch-Sowjetischen Krieg in den Mittelpunkt. In der Kampagne steuern die Spielenden Truppenverbände der Roten Armee auf verschiedenen Schlachtfeldern vom Beginn des Unternehmen Barbarossa 1941 bis zu Schlacht um Berlin 1945. Neben der Kampagne um die Kämpfe zwischen Wehrmacht und Roter Armee gibt es zusätzlich die Möglichkeit

sehdokumentationen, Museen oder Schulunterricht – und ihr geschichtsdidaktisches Potential bewerten, wird ausführlicher in einem späteren Kapitel behandelt. Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

169 Vgl. Martin Zimmermann: Der Historiker am Set, in: Thomas Fischer (Hrsg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen, Konstanz 2008, S. 137–160, hier S. 144.

170 Vgl. Projektinterview vom 08.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Hausfrau, Signatur: AC 20220308-1, S. 11.

171 Vgl. Projektinterview vom 07.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, User-Interface-Designerin, Signatur: DS 20220507-1, S. 5.

172 Vgl. Projektinterview vom 27.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1970, Brandschutz-techniker, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230127-1, S. 10.

173 Vgl. Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, S. 315.

des freien Spiels mit und gegen computergesteuerte Fraktionen oder andere Spielende. Im Hauptspiel stehen als Fraktionen die ›Rote Armee‹ und das ›Ostheer der Wehrmacht‹ zur Verfügung, durch Erweiterungen kommen das ›Oberkommando West‹, die ›US Forces‹ und die ›British Forces‹ hinzu. Die Karten stellen kleine, in Sektoren aufgeteilte Landstriche oder Städte dar und orientieren sich topografisch eher grob an realhistorischen Schlachtfeldern. Die direkten Kampfhandlungen zwischen verschiedenen Parteien im Konflikt um die Kontrolle der Sektoren der Spielwelt stehen im Vordergrund, wobei die Spielenden kleinteilig Einheiten wie einzelne Panzer, Trupps von Soldaten oder Panzerabwehrkanonen steuern. Dargestellt wird der Krieg nicht als Ganzes, sondern als einzelne Gefechte. Das Spiel präsentiert populäre Topoi eines operations- und technikorientierten Blickes auf Militärgeschichte des Zweiten Weltkriegs in der Audiovisualisierung von Uniformen und Waffentechnik, den Stärken und Schwächen der verschiedenen Truppenverbände und Kriegsmaschinen oder durch Bezüge in der Kampagne auf die Schlacht um Stalingrad oder den Haltebefehl des Volkskommissars für Verteidigung der UdSSR vom 28. Juli 1942 Nr. 227.

Hannes Fuhrmann hebt in seiner Aussage hervor, dass aufgrund seiner individuellen Nutzungspraxis des Titels diese zahlreichen historischen Elemente für ihn nicht relevant seien:

»*Company of Heroes 2* [...] ist schon ein kompetitiv getriebenes Spiel für mich, weil ich es nur im Multiplayer spiele [...] [35] [...]. Artillerie schlägt Infanterie, Infanterie schlägt, wenn sie richtig ist, die Panzer [...] und Panzer schlägt Artillerie, das ist das Dreieck, in dem wir uns da bewegen. Und es geht nur darum, dass du dann dem Gegner gegenüber, wenn du herausgefunden hast, wie er spielt, die richtige Gegencombo setzt. [...] du vergisst praktisch, dass [unverständlich] dieser große Konflikt, den wir zu der Zeit irgendwie hatten auf der Welt, es ist irrelevant, dass wir irgendwie die Judenverfolgung und alles hatten, es geht nur darum, diese eine Schlacht zu gewinnen, die rein fiktiv ist an der Stelle, die wahrscheinlich so nicht stattgefunden hat und du bist halt nur davon abhängig, worauf du spezialisiert bist.«¹⁷⁴

Multiplayer-Modi finden sich in vielen digitalen Spielen aller Genres. Ein Multiplayer kann sowohl neben einem Singleplayer-Modus, meist in Form

174 Projektinterview vom 30.03.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, IT-Projektleiter, Signatur: AC 20230330-1, S. 34f.

einer Kampagne mit ausgeprägter Narration, als auch als einziger Spielmodus vorkommen. Gerade im Bereich von Shootern und Strategiespielen gibt es zahlreiche Titel, die überwiegend als Multiplayer verkauft und konsumiert werden. Hier bilden Multiplayer-Partien ohne Narration die dominante Nutzungsform in verschiedenen Spielmodi, bei denen etwa entweder die Eroberung verschiedener Orte in der Spielwelt oder Punkterwerb das Spielziel darstellen. In den meisten Multiplayer-Modi geht es um eine »gewalttätige Raumanneignung«¹⁷⁵ besonders in Shootern und Strategiespielen. Kompetitives Spielen ist stark ausgeprägt. Der Multiplayer-Modus von *Company of Heroes 2* entspricht diesem Schema. In Parteien ohne Narration treten Spielende gegen- und miteinander an, um gewaltsam Kontrolle über die Spielwelt zu erlangen, wobei ein schnelllebiges konfigurationskritisches Taktieren das Spielerlebnis ausmacht.

Herr Fuhrmann setzt in der eigenen Nutzungspraxis den Fokus auf dieses kompetitive Element im freien Spiel und nicht etwa auf die Kampagne. Ihm zufolge entledigen sich hier die Einheiten und Spielwelt ihrer historischen Aufmachung und was übrig bleibe, seien numerische Werte und Vor-/Nachteile der Einheiten im »Dreieck« eines Schere-Stein-Papier-Prinzips, die es strategisch und taktisch zu nutzen gelte. In dieser Form der Nutzung sei er derart in einer schnellen, dynamischen Partie vertieft und damit beschäftigt, die »richtige Gegencombo« an Panzern, Artillerie und Infanterie zu finden, dass die Geschichte auch in der nachträglichen Betrachtung in den Hintergrund rücke. Im Multiplayer-Modus des freien Spiels, in dem keine Narration jenseits der Audiovisualisierung oder Spielmechanik auf konkrete historische Ereignisse verweisen könnte, erscheine das Spielgeschehen zeit- und kontextlos. Der dargestellte Krieg, Fragen nach dessen Zusammenhängen oder Ereignisse wie der Holocaust besitzen hier keine Bedeutung. Dementsprechend hat Herr Fuhrmann auch keine Ansprüche an deren Repräsentation in diesem Spielmodus, da die Inszenierung zuallererst seinem kompetitiven Erlebnis im Multiplayer-Modus förderlich sein soll.

Was die Nutzung eines kompetitiven Multiplayer-Modus etwa in Strategiespielen oder Shootern betrifft, finden sich ähnliche Bewertungspraktiken interviewübergreifend. Wenn die Spielenden einen Multiplayer-Modus für ein kurzweiliges, kompetitives Spiel nutzen und nicht im Rahmen einer Mehrspieler-Kampagnen, die eine Narration mit Geschichte verbindet –

175 Matthias Bopp/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer: Shooter. Eine Einleitung, in: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung (Medien'Welten, Bd. 12), Münster/Berlin 2009, S. 7–20, hier S. 9.

wie beispielsweise in *Age of Empires 2: Definitive Edition* (2019) – tritt die Geschichte im virtuellen Raum in den Interviews in den Hintergrund. Auch wenn es möglich ist, dass die Spielenden im situativen Rezeptionsverhalten die Geschichtsinszenierung wahrnehmen, deuten sie ihre Erlebnisse im Nachhinein nicht als Auseinandersetzung mit Geschichte. Denn in dieser Form der Nutzung eines Multiplayer-Modus rückt das soziale, kompetitive und gegenwartsorientierte Element derart stark in den Vordergrund, dass die Geschichte im virtuellen Raum den Interviewten in der Retrospektive vernachlässigbar erscheint. Für diese Spielmomente gibt es aufgrund der eigenen Nutzungspraxis keinen Anspruch einer Rekonstruktion. Hier zeigt sich zudem, dass die Spielenden das Medium nicht monolithisch rezipieren, sondern selektiv und situationsspezifisch.

Wie sehr individuelle Nutzungspraktiken Erwartungshaltungen strukturieren können, wird bei einer Gruppe von digitalen Spielen besonders deutlich: bei Mobile Games. Mobile Games machen die populärste Form digitaler Spiele aus,¹⁷⁶ werden speziell für mobile Endgeräte entwickelt und hauptsächlich auf Smartphones gespielt.¹⁷⁷ Sie sollen meist eine schnelle und einfache Form des Zeitvertreibe liefern.¹⁷⁸ Technologische Rahmenbedingungen aufgrund kleiner Bildschirme, begrenzter Eingabemöglichkeiten und eingeschränkter Hardware führen in der Regel zu einer geringen Komplexität.¹⁷⁹ Mobile Games werden meist als weniger wertig angesehen im Vergleich zu anderen digitalen Spielen. In der öffentlichen Wahrnehmung bieten sie keine Funktion jenseits kurzweiliger Ablenkung.¹⁸⁰ Diese Haltung spiegelt sich auch im Interview mit Anna Kaufmann, die erklärt, warum sie sich keine Gedanken um »historische Genauigkeit«¹⁸¹ in einem Mobile Game macht: »Weil es am Handy einfach so zwischendurch ist, keine Ahnung, bei irgend so einem 3-Gewinnt-Spiel und für die 15 Minuten ist mir das relativ egal.«¹⁸² Frau Kaufmann sieht Mobile Games als simplen

176 Vgl. Mäyrä/Alha, *Mobile Gaming*, S. 107.

177 Vgl. ebd., S. 111.

178 Vgl. ebd., S. 110.

179 Vgl. ebd., S. 116.

180 Vgl. ebd., S. 113.

181 Projektinterview vom 11.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Integrationsberaterin für Personen mit Schwerbehinderung, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220211-1, S. 18.

182 Ebd., S. 19.

Zeitvertreib an. Obwohl auch Mobile Games in vielfältiger Art und Weise Geschichte inszenieren,¹⁸³ kommuniziert sie keinen Anspruch, dass Mobile Games die Vergangenheit ansatzweise rekonstruieren sollen. Hier spiegelt sie auch die gängige, abwertende Haltung gegenüber dem Medium. Dies ist ein interviewübergreifendes Muster, welches sich mit Untersuchungen deckt, die zeigen, dass der Großteil der Nutzenden von Mobile Games diese als Gelegenheitsspiele wahrnimmt.¹⁸⁴ Keine der Personen, die Mobile Games mit historischen Inhalten spielt, hat versucht, die Inszenierung zu bewerten, da sie die Spiele in erster Linie als Unterhaltungsmedium wahrnimmt. Die individuelle Nutzungspraxis von Mobile Games als reiner Zeitvertreib strukturiert so ebenfalls die Maßstäbe in den retrospektiven Bewertungspraktiken.

Vier Faktoren strukturieren also die persönlichen Ansprüche und Schwerpunkte der retrospektiven Bewertungspraktiken. Paratexte besonders in Form von Werbematerial, die durch Genrekonventionen bedingte Perspektive und Spielmechanik eines Titels, individuelles Vorwissen zu den inszenierten historischen Themen und die jeweilige, persönliche Nutzungspraxis des Mediums bilden Bezugspunkte in der rückblickenden Beurteilung. Jede interviewte Person erwähnt eigenständig mindestens einen dieser Punkte. Die Spielenden begreifen das Medium und dessen Repräsentationen von Geschichte aus sich heraus. Sie erheben situationsspezifische und keine universellen Ansprüche. Sie rezipieren selektiv einzelne Elemente digitaler Spiele unabhängig voneinander und nehmen die virtuell präsentierte Geschichte nicht als monolithischen Block wahr. Der angelegte Maßstab des Großteils der Interviewten in der Stichprobe bleibt bei unterschiedlichen Ansprüchen jedoch, ob die Inszenierung als Rekonstruktion erscheint. Auf welche Teile der Inszenierung aber konzentrieren sich die befragten Spielenden? Welche Elemente und Ebenen, mit denen digitale Spiele sich vielfältig historisch aufladen können, bleiben unerwähnt in den Interviews? Sprechen die Interviewten über die Vertonung von Musik und Sprachen, die

183 Vgl. Milan Weber: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).

184 Vgl. Daniel Possler/Christoph Klimmt/Daniela Schlütz/Jonas Walkenbach: *A Mature Kind of Fun? Exploring Silver Gamers' Motivation to Play Casual Games. Results from a Large-Scale Online Survey*, in: Jia Zhou/Gavriel Salvendy (Hrsg.): *Human aspects of IT for the aged population* (Lecture Notes in Computer Science, Bd. 10298), Cham 2017, S. 280–295, hier S. 289 f.; Williams/Yee/Caplan, *Who plays, how much, and why?*, S. 1005 f.

Visualisierung von Objektkultur, die Abläufe und Dynamiken von Wirtschaftssystemen oder sozialen Praktiken, das Auftreten und die Handlungen historischer Persönlichkeiten? Was lenkt die Erinnerung der Spielenden auf welche Bereiche der Inszenierung in den Bewertungspraktiken?

5.4 Historistische Geschichtsbilder – Der lange Arm des 19. Jahrhunderts

Die Spielenden schreiben einer Inszenierung umso mehr Wahrhaftigkeit zu, umso mehr Authentizität zu, je stärker sie historistische Geschichtsbilder auf den Ebenen der Audiovisualisierung, der Spielmechaniken und der Narration repräsentiert. Die Repräsentation historistischer Geschichtsbilder bildet neben der Gestaltung historischer Umgebungen und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner (5.5) einen der beiden Bereiche virtuell inszenierter Geschichte, auf den die Spielenden den Maßstab einer (scheinbaren) Rekonstruktion der Vergangenheit in den retrospektiven Bewertungspraktiken am stärksten anlegen. Daher gilt es, den Begriff Historismus aufzuschlüsseln und zu untersuchen, welche Rolle diese Weltanschauung im Medium spielt (5.4.1), bevor erfasst werden kann, auf welche historistischen Denkmuster die Interviewten bei ihrer Beurteilung der virtuell präsentierten Geschichte Bezug nehmen (5.4.2).

5.4.1 Historismus im Kontext virtueller Geschichtsinszenierungen

Historismus ist ein vieldeutiger Begriff mit vielfältigen wissenschaftlichen und nicht-wissenschaftlichen Nutzungskontexten.¹⁸⁵ So bezeichnet er allein im deutschsprachigen Raum eine Wissenschaftskonzeption, eine geistige Bewegung des 19. und 20. Jahrhunderts in Europa, deren Überlegungen die erste umfassende Ausprägung des modernen fachwissenschaftlichen historischen Denkens bildeten,¹⁸⁶ eine Epoche der deutschen Geschichtswis-

¹⁸⁵ Vgl. Stefan Jordan: Historismus, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 171–174, hier S. 173.

¹⁸⁶ Vgl. Friedrich Jaeger/Jörn Rüsen: Geschichte des Historismus. Eine Einführung, München 1992, S. 4f.

senschaften¹⁸⁷ sowie eine Strömung in der Architektur und Kunst.¹⁸⁸ In einem internationalen Kontext gewinnt der Begriff zusätzlich an Komplexität durch eine Vielfalt an Rezeptionen, Auffassungen, Anwendungen und Weiterentwicklungen.¹⁸⁹ In der deutschsprachigen geschichtswissenschaftlichen Nutzung bezieht sich Historismus überwiegend auf eine Weltanschauung und ein Wissenschaftskonzept.¹⁹⁰

Historismus meint an dieser Stelle eine Form des historischen Denkens,¹⁹¹ die ihre Wurzeln im 18. Jahrhundert hat, sich im 19. Jahrhundert etablierte und bis heute wirkmächtig geblieben ist.¹⁹² Im 19. Jahrhundert prägten ihn vor allem die Historiker Leopold von Ranke, Johann Gustav Droysen, Heinrich von Sybel, Theodor Mommsen und Heinrich von Treitschke.¹⁹³ Ein Kernmerkmal des Historismus bildet Positivismus. Seine Vertreterinnen

187 Vgl. Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 42.

188 Vgl. Giuseppe Cacciato: Historismus, in: Hans Jörg Sandkühler/Dagmar Borchers/Arnim Regenbogen/Volker Schürmann/Pirmin Stekeler (Hrsg.): *Enzyklopädie Philosophie*. In drei Bänden, Hamburg 2021, S. 998–1003, hier S. 998 f.

189 Vgl. Chih-hung Ch'en: Die zwei Quellen der Geschichtswissenschaft in Taiwan und ihre Rezeption des deutschen Historismus, in: Horst Walter Blanke (Hrsg.): *Historie und Historik. 200 Jahre Johann Gustav Droysen; Festschrift für Jörn Rüsen zum 70. Geburtstag*, Köln/Weimar/Wien 2009, S. 177–198, hier S. 182.

190 Vgl. Georg G. Iggers: *Geschichtswissenschaft im 20. Jahrhundert. Ein kritischer Überblick im internationalen Zusammenhang*, Göttingen 2007, S. 13.

191 Diese Arbeit behandelt weder die historistische Methode der Quellenkritik, Heuristik, Interpretation, noch die ausführliche historische Entwicklung, noch die unter anderem von Max Weber, Friedrich Nietzsche und Ernst Troeltsch angestoßenen Debatten um den Werterelativismus des Historismus und dessen Bewertung. Vgl. Cacciato, *Historismus*; Jordan, *Historismus*; Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 42–49; Bertrand Müller: *Historismus (Geistesgeschichte)*, in: *Historisches Lexikon der Schweiz (HLS)*, Rubrik: Artikel A-Z, 22.05.2014, URL: <https://hls-dhs-dss.ch/de/articles/027834/2014-05-22/> (Stand: 18.05.2023). Die Arbeit geht der Frage nach, welche historistischen Denkmuster sich in den retrospektiven Bewertungspraktiken der Spielenden wiederfinden. Daher gilt es an dieser Stelle die zentralen Vorstellungen des Historismus als Form des historischen Denkens herauszuarbeiten und nicht um eine Bewertung des Historismus oder eine umfassende Begriffsdiskussion. Es gibt unterschiedliche Positionen, was den Historismus als Weltanschauung ausmacht. Vgl. Jens Nordalm: *Historismus im 19. Jahrhundert. Zur Fortdauer einer Epoche des geschichtlichen Denkens*, in: Jens Nordalm (Hrsg.): *Historismus im 19. Jahrhundert. Geschichtsschreibung von Niebuhr bis Meinecke* (Reclams Universal-Bibliothek, Bd. 17050), Stuttgart 2006, S. 7–46, hier S. 8 f. Die Arbeit stützt sich diesbezüglich besonders auf Befunde von Stefan Haas, Georg Iggers, Stefan Jordan und Jörn Rüsen zu den inhaltlichen und stilistischen Merkmalen des Historismus als Form historischen Denkens.

192 Vgl. Haas, *Geschichtswissenschaft*, S. 125; Jaeger/Rüsen, *Geschichte des Historismus*, S. 7; Müller, *Historismus (Geistesgeschichte)*.

193 Vgl. Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 41.

und Vertreter gehen davon aus, dass die Vergangenheit objektiv, umfassend und endgültig erfasst werden kann.¹⁹⁴ Am prägnantesten zeigt sich diese Haltung in dem vielzitierten Halbsatz von Leopold von Ranke, dass es die Aufgabe eines Historikers sei, zu »zeigen, wie es eigentlich gewesen ist.«¹⁹⁵ Die Vergangenheit soll durch kritisches Quellenstudium neutral rekonstruiert und in die Gegenwart gebracht werden.¹⁹⁶ Die Ermittlung von Fakten steht im Vordergrund.¹⁹⁷

Ein weiteres Kernmerkmal des Historismus ist ein akteur- und ereigniszentrierter Blick auf Geschichte, der Individuen als entscheidende Triebkräfte einer fortlaufenden historischen Entwicklung ansieht.¹⁹⁸ Folglich werfen Vertreter des Historismus den Blick auf individuelle Akteure als Motoren der Geschichte. Ökonomische Strukturen oder soziale Sachverhalte wie Schichten oder Klassen spielen keine große Rolle, da Handlungen und Denkweise der Individuen kaum bis gar nicht systemischen Zwängen unterworfen seien.¹⁹⁹ Die Individuen würden intentional, selbstbestimmt handeln und Geschichte bestimmen.²⁰⁰ Im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen wiederum die ›Großen Individuen‹.²⁰¹ Hierbei handelt es sich um als außergewöhnlich empfundene Personen wie etwa Napoleon Bonaparte, die als Lenker der Geschichte die Zügel des historischen Verlauf in ihren Händen halten würden. Der Historiker Heinrich von Treitschke behauptete als prominenter Vertreter des Historismus, es seien »Personen, Männer [...], welche die Geschichte machen. Männer wie Luther, wie Friedrich der Große und Bismarck.«²⁰² Ganze Epochen würden sich in diesen historischen Persönlichkeiten verdichten lassen, da sie mehr oder minder allein alle rele-

194 Vgl. Haas, *Geschichtswissenschaft*, S. 129; Horst Dieter Rönsch: *Historismus*, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): *Lexikon zur Soziologie*, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 315–316, hier S. 315 f.

195 Leopold Ranke: *Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494 bis 1535*, Bd. 1, Leipzig/Berlin 1824, S. 6.

196 Vgl. Jörg Baberowski: *Der Sinn der Geschichte. Geschichtstheorien von Hegel bis Foucault* (C.H. Beck Paperback, Bd. 1623), 3. Aufl., München 2014, S. 66; Nordalm, *Historismus im 19. Jahrhundert*, S. 10.

197 Vgl. Jaeger/Rüsen, *Geschichte des Historismus*, S. 6.

198 Vgl. ebd., S. 47 f.

199 Vgl. Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 41.

200 Vgl. Iggers, *Geschichtswissenschaft im 20. Jahrhundert*, S. 13.

201 Vgl. Matthias Schloßberger: *Geschichtsphilosophie*, Berlin 2013, S. 139.

202 Heinrich von Treitschke: *Politik*, 1: *Vorlesungen gehalten an der Universität zu Berlin*, herausgegeben von Max Cornicelius, Leipzig 1899, S. 6.

vanten Entscheidungen getroffen hätten und so letztendlich für den historischen Verlauf verantwortlich seien. Staaten bilden in dieser Vorstellung die Handlungsinstrumente der ›Großen Individuen‹. Hieraus folgt eine überwiegende Beschäftigung mit Staaten und deren Verhältnis untereinander. Außenpolitik ist eines der Hauptthemen im Historismus. Meistens geht es um Krieg, Diplomatie und die Staatsleute, die hierbei die Fäden in den Händen halten.²⁰³ Staaten erhalten oftmals »selbst den Charakter eines Individuums«²⁰⁴ und erscheinen als Entitäten mit Handlungsmacht.

Bei dieser Betrachtung setzen historistische Geschichtsbilder den Schwerpunkt auf das Besondere und Außergewöhnliche, nicht das Alltägliche.²⁰⁵ Entscheidende Ereignisse, historische Zäsuren und ihre Aufeinanderfolge sind für den Historismus essenziell.²⁰⁶ Historistische Werke interpretieren und stellen Geschichte in der Regel anhand der chronologischen Abfolge politischer Ereignisse in Form einer breit angelegten, großen, epischen Erzählung dar.²⁰⁷ Für Johann Gustav Droysen ist etwa der Tod von Alexander dem Großen ein Angelpunkt zwischen zwei Epochen, der makedonische König habe allein durch seine außergewöhnlichen Fähigkeiten neue historische Entwicklungen angestoßen.²⁰⁸

Dieser Fokus und der Anspruch prominenter Denker des Historismus im 19. Jahrhundert, Geschichte jenseits akademischer Kreise zu popularisieren, greifen ineinander.²⁰⁹ Historische Persönlichkeiten und Ereignisse eignen sich als Bausteine für eine mitreißende und gleichzeitig übersichtliche Erzählung voller Aufstiege, Umbrüche und Entscheidungsmomente.²¹⁰ Zusätzlich gibt es im Historismus eine ausgeprägte Faszination für das Sam-

203 Vgl. Haas, *Geschichtswissenschaft*, S. 133; Klaus Nathaus: *Sozialgeschichte und Historische Sozialwissenschaft*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 24.09.2012, URL: https://docupedia.de/zg/Sozialgeschichte_und_Historische_Sozialwissenschaft (Stand: 06.10.2023).

204 Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 60.

205 Vgl. ebd., S. 53.

206 Vgl. Haas, *Geschichtswissenschaft*, S. 134; Martin Sabrow: *Zäsuren in der Zeitgeschichte*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 03.06.2013, URL: <https://docupedia.de/zg/Zaesuren> (Stand: 04.01.2023).

207 Vgl. Jaeger/Rüsen, *Geschichte des Historismus*, S. 48 f.

208 Vgl. Dietrich Harth: *Biografie als Weltgeschichte. Die theoretische und ästhetische Konstruktion der historischen Handlung in Droysens Alexander und Ranks Wallenstein*, in: *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, Bd. 54, Nr. 1, 1980, S. 58–105, hier S. 63 f.

209 Vgl. Iggers, *Geschichtswissenschaft im 20. Jahrhundert*, S. 23.

210 Vgl. Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 53.

meln möglichst vieler Fakten, Quellen und Materialien, was sich im 19. Jahrhundert durch die Produktion einer Vielzahl an Handbüchern, Lexika oder Kartenwerken äußerte, die teils ohne konkreten, angestrebten Erkenntnisgewinn erstellt wurden.²¹¹

Weiterhin vertreten historistische Werke oftmals teleologische Nationalgeschichtsschreibungen, an deren Ende zwangsläufig und alternativlos ein Nationalstaat steht.²¹² In dieser Betrachtung manifestiert sich in den Staaten der angebliche Charakter eines Volkes mit seinen Stärken, Schwächen und Eigenheiten, die ihr Verhalten bestimmen.²¹³ Die Bevölkerung eines Staates tritt nicht als Zusammenschluss von Individuen auf, sondern als monolithischer, homogener Block voneinander klar abgrenzbarer Kulturen, Völker oder Nationen.²¹⁴

Von Deutschland ausgehend, wo der Historismus prominente Impulsgeber und Vertreter besaß und seine größte Verbreitung fand, wirkte er sich auch auf Vorstellungen von Geschichte und geschichtswissenschaftliches Arbeiten in Westeuropa, Nordamerika und Japan aus.²¹⁵ Seit den 1970er-Jahren aber ist der Historismus unter Geschichtswissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern weitgehend verschwunden, da konstruktivistische Perspektiven an Bedeutung gewonnen haben, selbst wenn dessen methodische Überlegungen in Grundzügen noch gelten bzw. modifiziert wurden.²¹⁶ In der populärkulturellen Medienlandschaft des 21. Jahrhunderts wiederum wirken historistische Vorstellungen wie positivistische Geschichtsbilder, die Idee der ›Großen Individuen‹ oder der Fokus auf monolithisch gedachte Völker und Nationen bis heute fort.²¹⁷ Historismus erfährt in der Populär-

211 Vgl. Jaeger/Rüsen, *Geschichte des Historismus*, S. 71; Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 54f.

212 Vgl. Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 58f.

213 Vgl. Baberowski, *Der Sinn der Geschichte*, S. 78; Iggers, *Geschichtswissenschaft im 20. Jahrhundert*, S. 13.

214 Vgl. Baberowski, *Der Sinn der Geschichte*, S. 78; Haas, *Geschichtswissenschaft*, S. 127; Korte/Paetschek, *Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel*, S. 28f.; Reinhard Stauber/Florian Kerschbaumer: Volk, in: *Enzyklopädie der Neuzeit Online*, 18.11.2020, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-375140.xml> (Stand: 03.07.2024).

215 Vgl. Georg G. Iggers/Q. Edward Wang/Supriya Mukherjee: *Geschichtskulturen. Weltgeschichte der Historiografie von 1750 bis heute*, Göttingen/Bristol 2013, S. 115f.

216 Vgl. Baberowski, *Der Sinn der Geschichte*, S. 27–30; Jordan, *Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft*, S. 47; Ines Schubert: *Eine kurze Geschichte des Historismus*. Dissertation, Gießen 2021, S. 56.

217 Vgl. Hans Peter Hahn: *Ethnologie. Eine Einführung* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 2085), Berlin 2013, S. 49; Susanne Popp/Jutta Schumann/Michael Wobring:

kultur eine Renaissance. In Buchhandlungen und Kiosken sind die Regale gut gefüllt mit Biografien und Zeitschriften zu historischen Persönlichkeiten und Ereignissen wie Gaius Julius Caesar oder der Französischen Revolution. International bieten Historienfilme wie *Napoleon* (2023) oder *Atatürk 1881–1919* (2023) auch aktuell auf der Leinwand eine historistische Perspektive auf die Nationalgeschichte von Staaten und deren mythische Figuren an. Historische Persönlichkeiten und Ereignisse bleiben eine beliebte Brücke in die Geschichte.

Auch digitale Spiele sind wie andere Formen populärer Geschichtskultur vom Historismus durchdrungen.²¹⁸ Er lässt sich auf allen Ebenen der Inszenierung finden. Positivistische Vorstellungen strukturieren die Inszenierungen von Geschichte in vielen Vertretern des Mediums etwa durch die Audiovisualisierung scheinbar realistischer Spielwelten. Viele Titel rücken in ihrer Narration historische Persönlichkeiten ins Zentrum. So nehmen historistische Persönlichkeiten in der *Assassin's Creed*-Reihe eine relevante Stellung in der Narration ein, wenn etwa Karl Marx in *Assassin's Creed Syndicate* (2015) Figur einer Reihe von Missionen ist. Ihre Audiovisualisierung folgt in der Regel populären Geschichtsbildern. So präsentiert das Strategiespiel *Sid Meier's Civilization VI* (2016) Gaius Julius Caesar als Mann mit grauen Haaren, markanter Nase und strengem Blick, der einen goldenen Lorbeerkranz und verzierten Brustpanzer trägt. Auch stehen genreübergreifend zwischenstaatliche Interaktionen oft im Vordergrund vor allem in Form von Krieg als Ereignisgeschichte, in der einzelne Fakten wichtiger sind als Kontexte und Hintergründe.²¹⁹ Die mediale Eigenlogik fördert eine akteurzentrierte Perspektive, denn der Reiz des Mediums liegt in Selbstwirksamkeit, was sich optimal mit der Kontrolle der Spielenden über handlungsmächtige Subjekte der Geschichte verbinden lässt.²²⁰ Historische Persönlichkeiten, deren Leben und die mit ihnen verknüpften historischen Ereignisse dienen der Gestaltung einer packenden Narration wie etwa in den zahlreichen Kampagnen der *Age of Empires*-Reihe. Die spielmechanische und audiovisuelle Darstel-

Populäre Geschichtsmagazine im internationalen Vergleich. Merkmale, Trends, Ausblick, in: Susanne Popp/Claudius Springkart/Fabio Crivellari/Jutta Schumann/Michael Wobring (Hrsg.): Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive. Interdisziplinäre Zugriffe und ausgewählte Fallbeispiele, Frankfurt am Main 2016, S. 453–491, hier S. 478 f.; Schubert, Eine kurze Geschichte des Historismus, S. 324 f.; A. Martin Wainwright: Virtual history. How videogames portray the past, London/New York, NY 2019, S. 59 f.

218 Vgl. Pfister/Tschiggerl, Ranke ex machina?, S. 129.

219 Vgl. Köstlbauer/Pfister/Winnerling, Piraten, Ninja und Strategen!, S. 283.

220 Vgl. Pfister/Tschiggerl, Ranke ex machina?, S. 139.

lung von Gesellschaften als homogene, monolithische Völker mit ihren historisch konstanten Eigentümlichkeiten bildet ein vielgenutztes Spielmotiv.²²¹ Besonders Strategiespiele greifen hierauf zurück, wenn etwa *Age of Empires IV* (2021) die Mongolen als nomadisches, plünderndes Reitervolk darstellt. Eine umfassende Analyse, wie das Medium historistische Geschichtsbilder genau auf verschiedenen Ebenen inszeniert, ist bislang ein Forschungsdesiderat.²²²

Die Forschungslücke zur Rezeption des virtuellen Historismus ist noch größer. Welche Rolle spielt die Repräsentation der Vorstellungen des Historismus in digitalen Spielen in den retrospektiven Bewertungspraktiken von Spielenden? Gewinnt ein Titel an ›Authentizität‹, wenn er historische Persönlichkeiten oder historische Ereignisse mit einem Fokus auf Fakten repräsentiert? Reicht für die Interviewten ein vager Verweis oder muss das Medium historistische Geschichtsbilder ins Zentrum seiner Inszenierung stellen, um ›wahrhaftig‹ zu erscheinen?

5.4.2 ›Große Individuen‹, (proto-)nationale Kollektive und historische Zäsuren

Bei der Rolle des Historismus in den retrospektiven Bewertungspraktiken spielen drei historistische Vorstellungen eine besonders große Rolle: die ›Großen Individuen‹; die Darstellung von Kulturen und Völkern als einzigartige, monolithische, historisch konstante und (proto-)nationale Gebilde; und historische Ereignisse von politischer Relevanz. So wie die Interviewten etwa die Objektkultur einer Zeit als einen Marker von Geschichtlichkeit erwähnen,²²³ beschreiben sie die Repräsentation dieser drei Vorstellungen als Zeichen von objektbezogener Authentizität.

Historistische Geschichtsbilder manifestieren sich im Medium besonders über die Einbindung historischer Persönlichkeiten. Digitale Spiele repräsentieren sie in der Regel als machtvollen Subjekte.²²⁴ Ihre Erkennbar-

221 Vgl. Andrés Bijsterveld Muñoz: National identity in historical video games. An analysis of how Civilization V represents the past, in: Nations and Nationalism, Bd. 28, Nr. 4, 2022, S. 1311–1325, hier S. 1312.

222 Einen Schritt in die Richtung unternimmt die Arbeit von Milan Weber. Vgl. Milan Weber: Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen (im Druck).

223 Vgl. 4.2 Objektkultur.

224 Vgl. Pfister/Tschiggehl, Ranke ex machina?, S. 132.

keit erfolgt über ihre Zeichnung und Charakterisierung im Sinne populärer Darstellungen auf den Ebenen der Audiovisualisierung, Narration und Spielmechanik.²²⁵ In den Interviews erwähnen 70 Personen diese Form der Inszenierung als Gütesiegel und Zeichen für Authentizität, wie sich an zwei exemplarischen Beispielen feststellen lässt.

Stefan Kreisler beschreibt das Action-Adventure *Assassin's Creed Syndicate* (2015) als ein Spiel, das Geschichte besonders »geschichtstreu«²²⁶ inszeniere. Auf Nachfrage, was das Spiel so geschichtstreu mache, kommt Herr Kreisler umgehend auf die historischen Persönlichkeiten zu sprechen, die es abbildet.²²⁷ Besonders beeindruckt zeigt er sich von einer Spielszene mit Winston Churchill:

»Also, man hatte dann, glaube ich, London 1916, 1917 zu der Zeit, und man hatte das dann halt in diesen Sequenzen da vor den Luftangriffen von Deutschland geschützt. [...] Winston Churchill [...] [der sich] verdammt dafür bemüht hat, England zu verteidigen, weil er halt einfach so ein extremer Patriot war. [...], so ich weiß in den Büchern und auch in den Quellen, die ich gelesen habe, schreibt man, dass er zum Beispiel die und die Eigenschaften hatte. Und dann habe ich auch meistens versucht, besonders darauf zu achten, kann man diese Eigenschaften auch in diesen kurzen Szenen im Spiel irgendwo wiedererkennen. Zum Beispiel dieses klassische Bild von ihm, dass er eine fette Zigarre im Mund hat und permanent am Rauchen ist. [...] [Als] ich das auch im Spiel gesehen habe, dass man das auch im Spiel umgesetzt hat, hat mich das halt wirklich erfreut, weil ich mir dachte: ›Oh, das ist halt dann auch wieder so etwas Realitätsnahes.«²²⁸

Winston Churchill ist eine der bekannten Personen des 20. Jahrhunderts und besitzt eine außerordentliche Rolle im europäischen und nordamerikanischen kollektiven Gedächtnis als ein charismatischer Hauptwidersacher des nationalsozialistischen Deutschlands.²²⁹ Auch wenn aktuell der Blick auf Churchill im Wandel begriffen ist und zunehmend eine kritische

225 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 95.

226 Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, Signatur: AC 20220304-1, S. 22.

227 Ebd.

228 Ebd. S. 37.

229 Vgl. Thomas Kielinger: Winston Churchill. Der späte Held: Eine Biographie (C.H. Beck Paperback, Bd. 6285), München 2017, S. 13 f.

Perspektive auf ihn als Vertreter des britischen Kolonialreiches hervortritt, überwiegt doch noch seine positive Besetzung als außerordentlich fähiger Premierminister des Vereinigten Königreichs während des Zweiten Weltkriegs.²³⁰ In diesem populären Bild sind dessen Abkehr von der Appeasement-Politik seiner Vorgänger und die Konfrontation Nazi-Deutschlands zentral.²³¹ Fotos von Churchill im schwarzen Anzug, mit Zigarre und Bowler Hut, die Finger zum Victory-Zeichen gespreizt gehören zum kollektiven Bildgedächtnis des Zweiten Weltkriegs. Vielfach haben Spiel-, Dokumentarfilme, Songs, Serien, Theaterstücke, Sachbücher, Romane und digitale Spiele dieses Bild als entschlossenen britischen Staatsmanns aufgegriffen. *Assassin's Creed Syndicate* folgt dieser Tradition.

Winston Churchill ist als Figur Teil eines optionalen Levels, das 1916 in London zur Zeit des Ersten Weltkriegs spielt. Er fungiert als Auftraggeber für die von den Spielenden gesteuerte Assassinin Lydia Frye. Das Ziel ist es, eine Gruppe von deutschen Spionen und Agenten der Templer auszuschalten sowie die Stadt vor einem deutschen Luftangriff zu beschützen. Hierfür stellt Churchill Lydia Frye eigens ein Schiff mit einer Flugabwehrkanone zur Verfügung, bei dessen Entwicklung er beteiligt war. Dies entspricht dem Bild Churchills als Entwickler moderner Waffensysteme, dass unter anderem auf sein Amt als Minister of Munitions von 1917–1919 zurückgeht.²³² Bei seinem ersten Auftritt schreitet Churchill aus dem Schatten einer Tür gekleidet in einem schwarzen Dreiteiler mit Fliege, Hut, gefaltetem Leinentuch in der Brusttasche und steckt sich eine Zigarre an. Durch seine Sprache und sein Verhalten charakterisiert das Spiel ihn gleichzeitig als britischen Gentleman, überzeugten Patrioten und Mann der Tat, der, ausgestattet mit scharfem Verstand, Beobachtungsgabe und Organisationstalent, keine Konfrontation scheut: als einen »echten Staatsmann« eben. Das Medium folgt eindeutig populären Geschichtsbildern in der Ikonografie und Narration. Die benannten Authentifizierungsstrategien der Gestaltung der audiovisuellen Repräsentation in scheinbar fotorealistischer Grafik und die Präsentation von Daten und Fakten treten hier markant hervor.

Diese Spielmomente haben einen großen Eindruck auf Stefan Kreisler hinterlassen. Das ist besonders bemerkenswert, wenn man bedenkt, dass zusammengenommen die Figur Winston Churchills gerade einmal etwa fünf

230 Vgl. ebd.

231 Vgl. Gerhard Schreiber: *Der Zweite Weltkrieg*, 5. Aufl., München 2013, S. 14–25.

232 Vgl. Martin Gilbert: *Churchill. A life*, London 1991, S. 374.

Minuten im gesamten Spiel vorkommt, es keine Dialogoptionen mit ihm gibt und die Interaktionsmöglichkeiten äußerst beschränkt ausfallen. Stefan Kreisler greift in seiner Aussage das von Medium angebotene Bild Churchills auf, dass er bereits aus »Büchern« und »Quellen« kenne, die er auf Nachfrage nicht spezifizieren konnte. Er betont den Patriotismus Churchills, der ihn dem Level deutlich werde und seine ikonische Erscheinung mit Zigarre. Dass Herr Kreisler das »klassische Bild« dieser historischen Persönlichkeit bestätigt findet, mache das Spiel »realitätsnah«. Da stört es auch nicht, dass Churchill im Spiel Teil des fiktionalen Konflikts zwischen den Geheimbünden der Templer und Assassinen ist. Weiterhin ist der britische Staatsmann in diesem Level des Spiels der Motor der Narration und somit zugleich Motor der Geschichte. Selbst wenn Herr Kreisler es nicht explizit ausspricht, ist zu vermuten, dass sein positiver Eindruck der virtuell repräsentierten Geschichte auch mit diesem Umstand zusammenhängt. Denn das Medium macht Churchill nicht zu einer Randfigur, sondern räumt ihm eine Rolle bei der Verteidigung Londons ein, die aus einer historistischen Perspektive seiner »Größe« gerecht wird. Die Aussage zeigt exemplarisch für die Stichprobe, dass für einen Großteil der Interviewten in der Zuschreibung von Authentizität nicht nur wichtig ist, ob historische Persönlichkeiten der dargestellten Zeit vorkommen, sondern auch, ob das Medium sie audiovisuell und narrativ im Sinne populärer (historistischer) Geschichtsbilder inszeniert.

Aber ebenfalls historistische Vorstellungen von »Großen Individuen«, die sich auf der Ebene der Spielmechaniken ausdrücken, betrachten die Spielenden als Zeichen von Authentizität. Das zeigt sich in der Erklärung von Karl Bukowski, warum er *Sid Meier's Civilization VI* (2016) als eine »gelungen[e]«²³³ Darstellung von Geschichte ansieht:

»Naja, bei jedem Land, was man dort spielen kann, sind halt wirklich die wichtigsten oder eine der wichtigsten Persönlichkeiten dort dargestellt worden. [...] Zum Beispiel, wenn man jetzt Deutschland spielt, dann spielt man den Herrn Barbarossa, also der hat ja viele Ländereien und Stadtstaaten [4] erobert, dann kriegt man auch in dem Spiel, wenn man Deutschland spielt, auch Bonusse [sic], wenn man Stadtstaaten erobert, so ganz gute sogar. [...] Man hat auch Kampf-Boni einfach auch noch, weil er hatte ja auch an sich ganz viel erobert [...].«²³⁴

233 Projektinterview vom 20.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2004, Schüler, 12. Klasse, Berufsschule, Signatur: AC 20220720-I, S. 3.

234 Ebd., S. 3 f.

Ab dem 19. Jahrhundert begannen bürgerliche Gesellschaftsschichten Friedrich I., genannt Barbarossa und im 12. Jahrhundert Herrscher des Heiligen Römischen Reiches aus dem Geschlecht der Staufer, in einen deutschen Nationalmythos einzubinden und als mythisches Symbol und Projektionsfläche einer anzustrebenden nationalen Einheit zu instrumentalisieren.²³⁵ Anhänger dieses Mythos projizierten Vorstellungen von Nation in eine Zeit, in der eine solche Fremd- und Selbstwahrnehmung anhand nationaler Kategorien eine untergeordnete Rolle spielte.²³⁶ In dieser mythischen Vorstellung wird Barbarossa imaginiert als starker Anführer und als übergeordnete Instanz über die deutschen Fürsten und ihre partikularen Interessen, was ihn zu einem nationalen Einheitssymbol macht.²³⁷ In bildlichen Darstellungen dieses Mythos erscheint er meist mit einem Schwert in der Hand als Zeichen seines kriegerischen Charakters. Seine realhistorische, gut belegte Religiosität spielt etwa hingegen eine untergeordnete Rolle.²³⁸ Dieser Barbarossa-Mythos erfuhr eine historiografische Monumentalisierung, die in Deutschland noch bis in die Mitte des 20. Jahrhundert dominant bleiben sollte.²³⁹ Mittlerweile ist Friedrich I. als Figur im deutschen kollektiven Gedächtnis als Nationalmythos größtenteils verschwunden, selbst wenn traditionelle Geschichtsbilder zu Barbarossa in lokalen geschichtskulturellen Kontexten noch zu finden sind.²⁴⁰

Verweise auf Friedrich Barbarossa finden sich unter anderem im Globalstrategiespiel *Sid Meier's Civilization VI*. In diesem rundenbasierten Globalstrategiespiel haben die Spielenden im Basisspiel die Auswahl zwischen 18 verschiedenen sogenannten Zivilisationen. Der Begriff bezieht sich im Spiel sowohl auf realhistorische Kulturen wie die ›Inka‹, auf geografische Räume wie ›Amerika‹ oder auf moderne Staaten wie Kanada. Das Spiel zeigt

235 Vgl. Knut Görich: Friedrich Barbarossa in den deutschen Erinnerungskulturen, in: Knut Görich/Martin Wihoda (Hrsg.): Friedrich Barbarossa in den Nationalgeschichten Deutschlands und Ostmitteleuropas (19.-20. Jh.), Köln/Weimar/Wien 2017, S. 105–130, hier S. 105; Isabelle Luhmann: Die Staufer in der populären Geschichtskultur. Ein Rezeptionspanorama seit den 1970er Jahren (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 20), Bielefeld 2021, S. 64.

236 Vgl. Groebner, Das Mittelalter hört nicht auf, S. 56 f.

237 Vgl. Frank Möller: Historische Erinnerung und politische Vision. Die Idee des Kaisers im deutschen Liberalismus 1815–1871, in: Dieter Hein/Klaus Hildebrand/Andreas Schulz (Hrsg.): Historie und Leben. Der Historiker als Wissenschaftler und Zeitgenosse. Festschrift für Lothar Gall, München 2006, S. 657–669, hier S. 660.

238 Vgl. Görich, Friedrich Barbarossa in den deutschen Erinnerungskulturen, S. 126.

239 Vgl. ebd., S. 125 f.

240 Vgl. ebd., S. 129.

anachronistische und kontrafaktische Konstellationen, wenn sich etwa die Mongolen unter Kublai Khan mit den Niederlanden verbünden und Atombomben auf England abwerfen. Das Ziel ist es, die Kontrolle über die in Hexfelder eingeteilte, fiktive Spielwelt zu erlangen und die eigene Zivilisation durch Zeitalter von der Antike bis in die nahe Zukunft zu führen. Kontrolle wird nicht zwangsläufig durch militärische Optionen erlangt, vielmehr können die Spielenden durch das Sammeln von Punkten im Bereich Kultur auch einen ›Kultursieg‹ erringen. Spielwelt und Figuren sind in einer stilisierten Comic-Grafik gehalten. Jede Zivilisation besitzt einzigartige Vorteile, Einheiten und einen Anführer oder Anführerin, die ebenfalls eigene Eigenschaften mit sich bringen, was bestimmte Spielstile nahelegt. Diese Anführerinnen und Anführer orientieren sich an historischen Persönlichkeiten, die in populären Geschichtsbildern mit der jeweiligen Zivilisation assoziiert werden, darunter Mahatma Gandhi für Indien oder Dschingis Khan für die Mongolen.

Die Zivilisation ›Deutschland‹ besitzt Vorteile im Bereich Industrie und Militär, als Spezialeinheiten U-Boote und als Anführer Friedrich Barbarossa. Seine Eigenschaft besteht unter anderem aus einem Bonus für militärische Einheiten beim Angriff auf Stadtstaaten, was militärisches Vorgehen beim Spielen ›Deutschlands‹ begünstigt. Das Spiel visualisiert den Staufer als einen Mann mit markanten Gesichtszügen, einem roten Bart, gehüllt in eine schwere Plattenrüstung, dessen Haupt von einer goldenen Krone gekrönt ist und der in seinen Händen ein Szepter hält. Im Beschreibungstext bei Spielbeginn heißt es: »Oh großer Friedrich, König der Deutschen. Euch obliegt es, aus den unabhängigen Staaten, die Euch umgeben, ein Reich zu formen. Ihr seid ein geborener militärischer Anführer [...].« Diese Gestaltung zeichnet ihn als kriegerischen Herrscher ›Deutschlands‹. Weiterhin verbindet die Inszenierung den Anführer Friedrich I. untrennbar mit der gesamten Zivilisation ›Deutschland‹ sowohl auf der audiovisuellen Ebene über die bloße Darstellung, in der Narration im Beschreibungstext und in den Spielmechaniken, die auf militärische Macht setzen. Barbarossa personalisiert hier eine homogen und konstant gedachte historische Gruppe ›der Deutschen‹ und ist die treibende, kriegerische Kraft in ihrer Entwicklung und Geschichte. *Sid Meier's Civilization VI* remediatisiert somit zentrale Merkmale der mythischen Nationalvorstellung zu Friedrich Barbarossa, die im 19. Jahrhundert in Mitteleuropa entstanden ist.

Herr Bukowski erwähnt den Fokus des Spiels auf »die wichtigsten Persönlichkeiten« als gelungen im Sinne objektbezogener Authentizität. Die

Repräsentation der historistischen Auffassung der ›Großen Individuen‹ ist für ihn ein Merkmal der Qualität der Geschichtsinszenierung. Dass es für eine gelungene Darstellung einer Epoche die Repräsentation ›Großer Individuen‹ braucht, kommt ihm überzeugend und passend vor. Die bloße Darstellung historischer Persönlichkeiten reicht ihm aber noch nicht aus. Vielmehr soll sie möglichst dem eigenen Geschichtsbild der betreffenden historischen Persönlichkeit entsprechen, das sich wiederum meist aus populären Kontexten speist. So beschreibt Karl Bukowski die kriegesischen »Kampf-Boni« als passend für Friedrich I., weil dies zu seiner Vorstellung von Barbarossa passt, der ja auch »ganz viel erobert« habe. Das entspricht den populären Vorstellungen zu dem Staufer im Sinne des aus dem 19. Jahrhundert stammenden Mythos als kriegesischer König. Herr Bukowski nutzt sogar bei Aussagen zu den realhistorischen Handlungen Friedrich Barbarossas die Worte aus dem Medium, mit denen es dessen Vorteile erklärt: »der hat ja viele Ländereien und Stadtstaaten erobert«. Das könnte ein Hinweis darauf sein, dass *Sid Meier's Civilization VI* eine kriegesische Deutung von Friedrich I. verstärkt hat und von Herrn Bukowski als sehr authentisch wahrgenommen wird. Auch die kriegesische Visualisierung der Figur in einer Plattenrüstung wird zu diesem Eindruck beigetragen haben. Der Interviewte erwähnt diese Inszenierung einer historischen Persönlichkeit nicht nur, weil in seinen nachträglichen Bewertungspraktiken historistische Geschichtsbilder einen relevanten Referenzrahmen bilden, sondern auch, weil die Repräsentation stark über Spielmechaniken funktioniert. Eine gründliche Auseinandersetzung mit den Fraktionen, ihren Eigenheiten und Anführerinnen und Anführern ist notwendig, um das Spiel zu meistern. Durch die Präsenz von dem Interviewten bekannten und populären Geschichtsbildern in zentralen Spielelementen lässt sich erklären, warum der Interviewte genau auf diesen Aspekt zu sprechen kommt. Andere Aussagen von weiteren Spielenden erwähnen etwa das Auftauchen George Washingtons im Action-Adventure *Assassin's Creed III* (2012),²⁴¹ des kastilischen Ritters Rodrigo Díaz de Vivar, genannt El Cid, im Strategiespiel *Age of Empires II: The Conquerors* (2000)²⁴² oder des angelsächsischen

241 Vgl. Projektinterview vom 13.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1989, Lehrer, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AN 20220713-1, S. 33 f.

242 Vgl. Projektinterview vom 02.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Be-

Königs Alfred des Großen im Globalstrategiespiel *Crusader Kings III* als Zeichen objektbezogener Authentizität.²⁴³

Zusätzlich findet sich in der Aussage von Herrn Bukowski zu *Sid Meier's Civilization VI* eine weitere historistische Vorstellung, nämlich die von Völkern als homogenen Gebilden. Denn Friedrich Barbarossa tritt im Spiel nicht nur als Individuum auf, sondern als zeitlose Personalisierung ›Deutschlands‹. Karl Bukowski erwähnt nicht nur, dass historische Persönlichkeiten vorkommen, sondern, dass es die wichtigsten »bei jedem Land« sind, die inszeniert werden. »Realitätsnähe« entstehe für ihn durch die Repräsentation von Personen, die Relevanz für die Geschichte von Nationalstaaten hätten. Noch deutlicher lässt sich die Relevanz dieser historistischen Vorstellungen bei der nachträglichen Zuschreibung von Authentizität in folgender Aussage von Jannis Peterson zu *Age of Empires IV* (2021) finden:

»Die Engländer haben zum Beispiel ihre Langbogenschützen. Die Franzosen hingegen sind eher kavallerielastig. [...] Die Rus zum Beispiel, die dann viel jagdlustiger sind, die vielmehr auf Wild angewiesen sind, oder die Mongolen, die ihre ganze Basis einfach in Zelte packen können und umziehen können. [...] Also, dass man da so ein bisschen sich für jede Nation überlegt hat, was ist denn historisch gesehen bei denen passiert?«²⁴⁴

Strategiespiele wie *Age of Empires IV* gestalten oftmals die spielbaren Fraktionen als einzelne Völker, deren Einheiten und Gebäude sich in der Audiovisualisierung unterscheiden und spielmechanisch eigene Vor- und Nachteile besitzen, die spezifische Spielstile nahelegen.²⁴⁵ Dies ergibt sich aus der me-

stand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20220302-1, S. 6 f.

243 Vgl. Projektinterview vom 23.11.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AN 20221123-1, S. 27 f.

244 Projektinterview vom 17.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20220217-1, S. 17.

245 Diese historistische Vorstellung ist keinesfalls nur bestimmten Genres vorbehalten, sondern vielfältig im Medium auffindbar. So zeichnet auch das Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018) Deutsche, Böhmen und Kumanen als abgeschlossene, undurchlässige, andersartige Volksgruppen, die sich konfrontativ gegenüberstehen. Auch das Action-Adventure *Assassin's Creed Origins* (2017) projiziert zeitgenössische Debatten über Ras-

dialen Eigenlogik, in der Fraktionen und Einheiten eindeutig zugeordnet, wiedererkannt und voneinander unterschieden werden müssen.²⁴⁶ In *Age of Empires IV* gibt es zehn spielbare ›Völker‹, die das Spiel in ihrer Audiovisualisierung, Spielmechanik und jeweiligen Narration als einzigartig zeichnet. Das drückt sich teilweise äußerst kleinteilig aus etwa durch fraktionsspezifische Einheiten oder unterschiedliche Spielmechaniken zur Gewinnung von Ressourcen. So besitzen die Engländer als einzige Fraktion Langbogenschützen und die Rus betreiben keine Landwirtschaft (mit Mühlen als Wirtschaftsgebäude zur Produktion von Nahrung), sondern bauen Jagdhütten, die in der Nähe von Bäumen errichtet und als rustikales Blockhaus visualisiert werden. Die Individualisierung orientiert sich an populären Vorstellungen zu den jeweiligen Gruppen, in diesem Fall an dem Bild Russlands als Land einer weitläufigen Wildnis.²⁴⁷ Das Spiel legt auf diese Weise bestimmte Spielstile nahe, die in der Inszenierung mit einer intrinsischen, historisch konstanten ›Natur‹ eines Volkes verknüpft werden.²⁴⁸ Auch die Narration unterstreicht in den Kampagnen das Bild der Völker als monolithische Blöcke, die in teleologischen Erzählungen der Nationwerdung durch die Geschichte schreiten und deren Eigenheiten dabei unberührt von der Zeit bleiben. ›Das‹ Volk und ›seine‹ Geschichte bildet eine unveränderbare historische Gruppe und die Konstante historischer Prozesse. Die Narration wirft schlaglichtartig den Blick auf Meilensteine und Ausgangspunkte für diesen Prozess der Entstehung moderner Nationen. Die Kampagne der Fraktion

sismus in die Gesellschaft des antiken Ägypten und teilt Ägypter, Griechen und Römer in klar unterscheid- und abgrenzbare Kollektive. Vgl. Bryan Banker: Black Egyptians and White Greeks? Historical Speculation and Racecraft in the Video Game Assassin's Creed: Origins, in: *Humanities*, Bd. 9, Nr. 4, 2020, S. 1–12, hier S. 9 f.; Pinsker/Weber, *Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder*, S. 198–200.

246 Vgl. Kubetzky, *Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte?*, S. 88.

247 Vgl. Danny Schmidt: *Russland im Spiegel der Medien. Eine Diskursanalyse der deutschen Presse 1999 bis 2016*. Dissertation, Erfurt 2022, S. 277–280.

248 Die Spielenden können theoretisch durch ihren individuellen Spielstil diese Vorstellung in Frage stellen. Etwa in dem sie im Globalstrategiespiel *Sid Meier's Civilization V* (2010) beim Spielen der Fraktion ›England‹ nicht den spielmechanisch nahegelegten Weg des Aufbaus einer See- und Kolonialmacht einschlagen, sondern sich auf den Bereich Kultur fokussieren. In den Interviews wurde eine derartige Handlung in Bezug auf diese historistische Vorstellung aber nicht erwähnt. Denn beim Medium geht es darum, dessen Regeln und Funktionsweisen zu verstehen, zu meistern und dadurch das vorgegebene Spielziel zu erlangen. Vgl. Chapman, *Digital games as history*, S. 41; Alexander R. Gallo-way: *Gaming. Essays on algorithmic culture* (Electronic Mediations, Bd. 18), Minneapolis, MN/London 2006, S. 90–92. Spiele, die diese Vorstellung repräsentieren, motivieren durch ihre Gestaltung, dem konventionellen Bild treu zu bleiben.

Frankreich etwa erzählt den Hundertjährigen Krieg als Ereignis, in dem die französische Nation im Kampf gegen englische Besatzer aus der Taufe gehoben wurde. So heißt es in der Videosequenz vor der ersten Mission: »Doch aus dem Fegefeuer von Krieg, Hunger und Pest würde sich die moderne französische Nation erheben.« *Age of Empires IV* bestätigt und perpetuiert die historistische Ansicht von Geschichte als Prozess der Nationwerdung homogener Völker und legt nicht nahe, damit zu brechen.

Wie wichtig diese Darstellung für Herrn Peterson ist, erwähnt er nochmal an einer anderen Stelle des Interviews:

»Es würde mir, glaube ich, sehr sauer aufstoßen, wenn es umgedreht wäre, wenn die Engländer jetzt auf einmal ihre Burgen einpacken könnten und die stärkste Einheit der Mongolen irgendwie Schwertkämpfer wären. Das würde mich, glaube ich, schon sehr stören, weil es für mich einfach mit dem, was ich mit diesen Völkern oder mit diesen Nationen verbinde, nicht zusammengeht, weil ich ja auch ein Bild von denen habe, schlussendlich. Also, ich habe ja ein Bild von den Engländern im Mittelalter. Ich habe ja ein Bild von Mongolen, die über die Steppe preschen und auf die Große Mauer zu rennen. Und ich habe ja auch ein Gefühl oder ich weiß irgendwie, dass die Chinesen [21] so die ersten waren, die mit Schwarzpulver viel gemacht haben.«²⁴⁹

Dass Jannis Peterson auf diesen Teil der Inszenierung so stark eingeht, liegt auch daran, dass die Kenntnis der unterschiedlichen Stärken, Schwächen und Spielweisen der jeweiligen Fraktion essenziell ist, um das Spiel zu meistern. Gleichzeitig bringt er jedoch diese Darstellung homogener Völker nicht mit den spielmechanischen Notwendigkeiten zur Übersichtlichkeit in Verbindung. Vielmehr erscheint sie ihm als logisch und schlüssig im Sinne einer ›authentischen‹ Darstellung. Herr Peterson stellt dieses historistische Geschichtsbild nicht grundsätzlich in Frage oder decodiert es als eine essentialistische Vorstellung von Nationen. Vielmehr affirmiert er das Konzept klar abgrenzbarer Kulturen und homogener Völker, die sich perfekt mit Nationalstaaten überschneiden, wenn er etwa selbst mehrfach die Fraktionen als »Nationen« bezeichnet, obwohl das Medium sie nicht so benennt. Damit er der virtuell präsentierten Geschichte objektbezogene Authentizität

249 Projektinterview vom 17.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, Signatur: AC 20220217-1, S. 20 f.

zität zuschreiben kann, muss zudem die Darstellung jeder dieser »Nationen« seinem dazugehörigen Geschichtsbild entsprechen. Dieses wiederum speist sich aus populärer Geschichtskultur, die stark historistisch geprägt ist, wie sich an seiner Erwähnung »der« Mongolen als plündernde, erobernde »Horde«, »die über die Steppe preschen«, oder seiner Erinnerung an die Jagdhütten der Rus erkennen lässt. Die Aussagen zeigen, dass bei Jannis Peterson kein Wissen über Konzepte vorhanden ist, um diese essentialistische Darstellung als eine Perspektive neben anderen auf Gesellschaften, Ethnien und Kulturen der Vergangenheit zu deuten. Die Aussagen von Herrn Peterson und Herrn Bukowski bezüglich dieses wirkmächtigen Geschichtsbildes repräsentieren eine große Gruppe in den Interviews. Weitere Aussagen beziehen sich etwa ebenfalls auf die *Age of Empires*-Reihe²⁵⁰ oder *Total War: Attila* (2015), in dem die Fraktionen wie die »Sachsen«, »Pikten« oder »Hunnen« auch als einheitliche Gebilde präsentiert und moderne Vorstellungen von Nationen in die Vergangenheit projiziert werden.²⁵¹

70 Personen stellen im Medium repräsentierte Vorstellungen von homogen und monolithisch gedachten Völkern mit ihren jeweiligen historisch konstanten Eigentümlichkeiten nicht in Frage und deuten eine solche Darstellung auch nicht als Anzeichen mangelnder objektbezogener Authentizität. Das Gegenteil ist der Fall. Die Interviewten erwähnen ihr Vorhandensein gerade als Gütesiegel in den retrospektiven Bewertungspraktiken. Dieser Umstand verwundert nicht, wenn man bedenkt, dass die Spielenden in einer Welt aufgewachsen sind und leben, deren Gesellschaften überwiegend als Nationalstaaten organisiert sind und in der Nationalidentitäten zentrale Bezugsgrößen der alltäglichen Wahrnehmung der Welt sind – das Leben in kategorialen Systemen der Nation bedingt das Denken in Kategorien der Nation. Diese Vorstellung eignet sich daher vorzüglich als Referenzrahmen für viele Interviewte, um ihre Eindrücke der virtuellen Geschichtsinszenierung zu ordnen und zu kommunizieren.

250 Vgl. Projektinterview vom 13.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, arbeitssuchend, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20221213-1, S. 14f.

251 Vgl. Projektinterview vom 02.05.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Projektmanager, Brauerei, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230502-1, S. 32–34.

Die Wichtigkeit der Repräsentation außergewöhnlicher historischer Ereignisse²⁵² von politischer Relevanz bildet die dritte historistische Vorstellung, auf die die Interviewten bei ihrer Bewertung der virtuell präsentierten Geschichte zurückgreifen. Das zeigt sich exemplarisch in einer Aussage von Daniel Krätschmer. Denn aus seiner Sicht schaffe es das Action-Adventure *Assassin's Creed Unity* (2014), einen »in diese Zeit zurückzusetzen«, ²⁵³ gerade durch das Aufgreifen historischer Ereignisse der Französischen Revolution:

»[D]ass man da zum Beispiel dabei ist, bei der Hinrichtung von Ludwig XVI., dass man dabei ist, als der Sturm auf die Bastille ist, dass man dabei ist, als der Ballhausschwur, meine ich, stattfindet, das sind zentrale historische Ereignisse aus der Französischen Revolution, wo man sagt: ›Okay, ich habe jetzt davon gelesen, ich habe [...] mal ein Gemälde davon gesehen im Geschichtsbuch und jetzt war ich mal dabei und höre mal, was die da diskutieren.«²⁵⁴

Der Ballhausschwur vom 20. Juni 1789, der Sturm auf die Bastille am 14. Juli 1789 und die Hinrichtung Ludwig XVI. am 21. Januar 1793 sind Ereignisse, die die Geschichtsschreibung als Symbole nutzt, um Prozesse eines historischen Umbruchs zu verdichten und durch die Konzentration auf Schlüsselmomente darstellbar zu machen.²⁵⁵ Sie besitzen eine außerordentliche Prominenz im kollektiven Gedächtnis zur Französischen Revolution. Auch *Assassin's Creed Unity*, das im Paris zur Zeit der Französischen Revolution spielt, nutzt diese Bekanntheit und verwebt den Sturm auf die Bastille und die Hinrichtung von Ludwig XVI. mit seiner fiktionalen Narration.

Eine wichtige Rolle bei der Herstellung von Historizität in den Titeln der *Assassin's Creed*-Reihe spielen generell historische Ereignisse, die als Zäsuren der Politikgeschichte angesehen werden. Das Medium bindet sie in der Regel in reduzierter Form ein.²⁵⁶ Die Spiele zeichnen sie als Folge und

252 Eine Spezifizierung des Begriffs finden sich in einem vorangegangenen Kapitel. Vgl. 4.3 Historische Ereignisse.

253 Projektinterview vom 05.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220405-1, S. 34.

254 Ebd., S. 35.

255 Vgl. Hans-Ulrich Thamer: Die Französische Revolution (Beck'sche Reihe, Bd. 2347), München 2004, S. 9.

256 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 150.

Kulminationspunkte der Handlungen und Entscheidungen von Individuen.²⁵⁷ Hintergründe und Motivationen der Akteure sparen die Produkte der Reihe nicht gänzlich aus, behandeln sie aber nicht tiefergehend. Die Darstellung ist stark ereignis- und faktenbezogen, während Kontexte und Hintergründe nachrangig sind.²⁵⁸ Im Vordergrund steht, was passiert ist, und nicht, warum es passiert ist.

Zu Beginn von *Assassin's Creed Unity* wird die Hauptfigur Arno Dorian in der Bastille eingesperrt. Die Spielenden nutzen den Sturm auf die Bastille, um mit ihm aus dem Staatsgefängnis auszubrechen. Wer genau das Staatsgefängnis aus welchen Gründen erstürmen möchte und welche Parteien dabei gegeneinander kämpfen, wird nicht ersichtlich. Direkt nach dem rettenden Sprung der Spielenden aus der Bastille schwenkt die Kamera über Paris und der Titel des Spiels erscheint. Das historische Ereignis bildet den Rahmen für den Beginn der fiktiven Narration, was die Deutung des Sturms auf die Bastille als Geburtsstunde der Revolution evoziert und ihm die Rolle als Schlüsselmoment zuweist. Über die konkreten Kontexte und politischen Auswirkungen lässt der Titel die Spielenden aber weitestgehend im Unklaren.

Eine ähnliche Rolle nimmt die Hinrichtung Ludwigs XVI. im Medium ein. Die Enthauptung des ehemaligen Monarchen mit der Guillotine am 21. Januar 1793 hat fast umgehend Eingang in die bildliche Ikonografie der Erinnerung an und die Deutung der Französischen Revolution gefunden: sowohl als symbolischer Akt der Gerechtigkeit und Beendigung des Absolutismus durch die ‚Sichel der Gleichheit‘ in den Augen der Fürsprecher der Revolution, als auch für ihre Gegner als schreckliches Sinnbild entfesselten, blutigen Terrors.²⁵⁹ Wie die Gewalt in der Französischen Revolution zu erklären und zu bewerten ist, bleibt bis heute ein viel diskutiertes Thema.

Assassin's Creed Unity inszeniert die Hinrichtung in Form einer Videosequenz. Sie bildet einen vorläufigen Höhepunkt der Narration, bei dem es zwischen dem Assasinen Arno Dorian und dem Antagonisten François-Thomas Germain zu einer verbalen Konfrontation am Rande der Hinrichtung kommt, bei welcher Germain seine Hand im Spiel hatte. Die Enthauptung dient als Kulisse und wird mit der fiktionalen Narration um den Kampf zwischen den Templern und Assasinen verwoben. Die Worte des Antago-

257 Vgl. ebd., S. 122.

258 Vgl. ebd., S. 150.

259 Vgl. Thamer, Die Französische Revolution, S. 65f.

nisten sind untermalt mit bedrohlicher Musik und Zwischenschnitten, wie Ludwig XVI. unter dem Rufen und Brüllen einer Menschenmenge aufs Schafott gestoßen wird, während er mit flehender Stimme und angstverzerrtem Gesicht seine Unschuld beteuert. Schnell geschnittene Bilder, die sich auf den ehemaligen König fokussieren, lassen erkennen, dass das Medium die Hinrichtung aus der Perspektive des zum Tode Verurteilten zeigt. Das Bereitmachen und Herabfallen des Fallbeils hebt das Spiel akustisch durch knarrendes Holz und das Sausen der Klinge hervor, wobei die Lautstärke im Vergleich zu den Geräuschen der Menge, der Musik und Germaines Worten erhöht ist, was der Hinrichtung zusätzlich den Anschein von Bedrohlichkeit verleiht. Diese beunruhigende, mitleiderregende Inszenierung und Einbindung der Hinrichtung als Teil des Plans des Antagonisten legt eine revolutionskritische Haltung nahe. Die Hinrichtung ist im Spiel kein glorreicher Moment für die Freiheit und Gerechtigkeit, sondern ein Augenblick der nackten Gewalt und des Terrors verschwörerischer Kräfte. Hier wird kein Tyrann und Vertreter einer Willkürherrschaft hingerichtet, sondern ein gebrochener, verängstigter Mann ermordet. Der dazugehörige Eintrag in der spielinternen Animus-Datenbank unterstreicht diese Interpretation, da der Eintrag sich auf die Perspektive von Ludwig XVI. und dessen letzte Stunden konzentriert. Ansonsten handelt es sich beim Eintrag um eine reine Beschreibung des Ablaufs der Hinrichtung ohne Kontexte oder Hintergründe.

Herrn Krätschmer ist die Inszenierung dieser Ereignisse äußerst wichtig. Bemerkenswert ist, dass er nicht auf die Deutung der beiden Ereignisse durch das Spiel, der Sturm auf die Bastille als Geburtsstunde und die Hinrichtung als finsterer Moment der Französischen Revolution, eingeht. Auch erwähnt er den mangelnden Kontext und die oberflächliche Repräsentation nicht. Dass das Medium diese aus seiner Sicht bedeutenden Ereignisse aufgreift, ist vielmehr ausreichend, um als Zeichen objektbezogener Authentizität zu gelten. Dieser Umstand zeigt sich zudem darin, dass die Einbindung der Ereignisse in die fiktionale Narration der Spielreihe um die Geheimbünde der Templer und Assassinen nicht Herrn Krätschmers Eindruck von der Inszenierung schmälert. Nicht wie *Assassin's Creed Unity* diese Ereignisse bewertet, ist relevant, sondern, dass es sie und dazugehörige Fakten repräsentiert. Hierbei schreibt Daniel Krätschmer in seiner Bewertung der Visualisierung der Ereignisse große Bedeutung zu, wenn er auf andere bildliche Darstellungen wie »Gemälde« verweist. Die Authentifizierungsstrategien der audiovisuellen Repräsentation bekannter Bilder und der Abbildung von Daten treten hier klar hervor.

Die dreimal in Folge wiederholte Formulierung »dass man dabei ist« deutet eine Verschiebung der Körperwahrnehmung in die Szene an. Die Aussage zeigt, dass für den Eindruck von Wahrhaftigkeit auch relevant ist, wie Geschichte inszeniert wird. Für das Gütesiegel objektbezogener Authentizität müssen die repräsentierten Ereignisse möglichst unmittelbar erscheinen, für Herrn Krätschmer scheinbar haptisch erlebbar sein und ihn sich als Beteiligten fühlen lassen. Die Inszenierung soll nicht nur eine rationale Ebene ansprechen, indem sie die Ereignisse faktisch korrekt wiedergibt, sondern eine emotionale Aufladung und multisensorische Wahrnehmung dieser Geschichte für die Spielenden ermöglichen. Das Medium soll eine Vorstellung geben, wie sich die Vergangenheit angefühlt haben könnte. Auf diese Weise kann Daniel Krätschmer die virtuell inszenierte Geschichte nicht nur mit eigenem Wissen zur dargestellten Zeit verknüpfen, sondern auch mit anderen Bereichen seiner Gedanken- und Gefühlswelt. Hier tritt indirekt auch die Authentifizierungsstrategie des Vorkommens nachvollziehbarer Situationen zutage.

Wie wichtig populäre Geschichtsbilder als Referenzrahmen bei den retrospektiven Bewertungspraktiken sein können, belegt die Aussage von Herrn Krätschmer, dass »man dabei ist, als der Ballhausschwur [...] stattfindet«. Denn der Ballhausschwur taucht gar nicht im Spiel auf, weder als Spielszene noch als Eintrag in der Animus-Datenbank. Es handelt sich um eine nachträgliche Zuschreibung. In der Erinnerung an das Spielerlebnis haben sich populäre Bilder zur Französischen Revolution aktiviert, von denen Daniel Krätschmer »gelesen« oder die er in Form künstlerischer Verarbeitungen »gesehen« hat. Denn der Ballhausschwur begann sich schon kurz nach dem Ereignis im kollektiven Bildgedächtnis zur Revolution zu verankern, etwa in der Federzeichnung von Jacques-Louis David *Der Ballhausschwur*.²⁶⁰ Seine Erinnerung an die Repräsentation anderer zentraler Momente der Französischen Revolution ist derart ausgeprägt und sein Eindruck vom Spiel so positiv, dass er davon ausgeht, dass dieses historische Ereignis im Medium vorkommen muss. Weitere Aussagen von anderen Interviewten beziehen sich auf die Inszenierung der Maas-Argonnen-Offensive im Shooter *Verdun* (2015),²⁶¹ der Landung eines mongolischen Heeres auf

260 Vgl. Susanne von Falkenhausen: Vom »Ballhausschwur« zum »Duce«. Visuelle Repräsentation von Volkssouveränität zwischen Demokratie und Autokratie, in: Annette Graczyk (Hrsg.): Das Volk. Abbild, Konstruktion, Phantasma, Berlin 1996, S. 3–17, hier S. 5.

261 Vgl. Projektinterview vom 18.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Öffentlicher Dienst, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität

der japanischen Insel Tsushima im Jahr 1274 im Action-Adventure *Ghost of Tsushima* (2020)²⁶² oder der Schlacht von Gaugamela im Strategiespiel *Rome: Total War: Alexander* (2006).²⁶³

In der rückblickenden Beurteilung der virtuell inszenierten Geschichte schreiben also 70 Interviewte umso mehr objektbezogene Authentizität zu, je stärker ein Titel folgende drei historistischen Geschichtsbilder repräsentiert: die ›Großen Individuen‹ als Lenker der Geschichte; eine essentialistische Vorstellung von Kulturen, Völker oder Nationen als homogene, historisch konstante Kollektive; und die Wichtigkeit von außergewöhnlichen Ereignissen als Ausgangs-, Wende- und Kulminationspunkte historischer Prozesse. Den Interviewten reicht aber kein bloßer Verweis in einem Detail. Vielmehr muss die Repräsentation deutlich erkennbar sein in der Audiovisualisierung, Narration und/oder Spielmechanik und die Merkmale der entsprechenden populären Geschichtsbilder abbilden wie Churchills Zigarre, Friedrich Barbarossas Kriegertum, den nomadischen, gewaltsamen Charakter ›der‹ Mongolen oder den Sturm auf die Bastille als zentrales Ereignis der Französischen Revolution. Für die Präsenz dieser historistischen Geschichtsbilder in den retrospektiven Bewertungspraktiken gibt es vier mögliche Gründe, die mit der Inszenierung im Medium, gesellschaftlich verbreiteten Vorstellungen von Geschichte und den intersubjektiven Dynamiken zusammenhängen:

Erstens machen diese drei historistischen Vorstellungen einen Großteil der Geschichtsbilder im Medium aus, das diese häufig ins Zentrum der Spielerfahrung rückt. In zahlreichen Titeln verschiedener Genres wie dem Globalstrategiespiel *Hearts of Iron IV* (2016) oder den Action-Adventures der *Assassin's Creed*-Reihe interagieren die Spielenden mit den ›Großen Individuen‹ oder steuern sie selbst. In Strategiespielen wie *Age of Empires IV* müssen die Nutzenden fraktionsspezifische Vor- und Nachteile verstehen und anwenden können, um zu gewinnen, was eine intensive Auseinandersetzung erfordert. Historische Ereignisse der Politikgeschichte dienen

Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220318-1, S. 13.

262 Vgl. Projektinterview vom 22.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2001, Mitarbeiter Frühstücksservice, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220722-1, S. 13 f.

263 Vgl. Projektinterview vom 05.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, Signatur: AC 20220405-1, S. 15 f.

als Rahmen oder Schlüsselmomente in Narrationen, werden aufwendig in Videosequenzen audiovisualisiert oder mit spielmechanischen Herausforderungen verknüpft. Die Präsenz im Medium erklärt die Präsenz in den Interviews. Die Spiele lenken immer wieder die Aufmerksamkeit der Spielenden auf die Repräsentation dieser drei historistischen Grundmotive. Somit ist es nicht verwunderlich, dass sie einen starken Eindruck hinterlassen. Zwar gibt es auch digitale Spiele, die mit historistischen Konzepten brechen, doch tun sie dies meist nur in einzelnen Aspekten oder sie sind wesentlich weniger populär.²⁶⁴

Zweitens ist die gegenwärtige geschichtskulturelle und besonders populärkulturelle Landschaft von diesen historistischen Geschichtsbildern durchzogen. Historienfilme, Geschichtsmagazine, Romane, Sachbücher, Fernsehdokumentationen, Gedenkfeiern, Museen, Ausstellungen, YouTube-Videos und zum Teil auch der Geschichtsunterricht erzählen und erinnern an die Vergangenheit mit historistischen Konzepten.²⁶⁵ Das Geschichtsbewusstsein von 70 Personen – der Mehrzahl der Interviewten – scheint ebenfalls von diesen Denkmustern geprägt zu sein, was in Anbetracht der anhaltenden Wirkmächtigkeit des Historismus nicht erstaunt. Das Wissen um die inszenierten historischen Themen, mit dem die Geschichtsin szenierung abgeglichen wird, scheint mindestens zum Teil aus solchen Geschichtsbildern zu bestehen. Die Interviewten treten mit historistischen Ansichten an die Geschichte im virtuellen Raum heran, finden diese im Medium wieder und können sie im Interview als Referenzrahmen nutzen.

Drittens bildet der Drang der Interviewten, eine Bewertung der Inszenierung als ›gelingen‹ oder ›misslingen‹ vorzunehmen und Wissen zu präsentieren, einen weiteren Grund. Denn hierfür eignet sich der Historismus. Ein positivistisches, ereignis- und personenfokussiertes Geschichtsbild geht davon aus, dass Geschichte zum größten Teil aus feststellbaren Wahrheiten besteht. Eine solche Ansicht, die mit ›eindeutigen‹ Fakten und Kategorien von ›richtig‹ und ›falsch‹ operiert, scheint einen greifbareren Modus der Bewertung zu bieten als etwa eine konstruktivistische, multiperspektivische

264 Vgl. Milan Weber: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).

265 Vgl. Hahn, *Ethnologie*, S. 49; Popp/Schumann/Wobring, *Populäre Geschichtsmagazine im internationalen Vergleich*, S. 478 f.; Beate Schlanstein: *Geschichtsdokumentationen im Fernsehen – einige Beobachtungen*, in: Martina Padberg/Martin Schmidt (Hrsg.): *Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum*, Bielefeld 2015, S. 63–69; Schubert, *Eine kurze Geschichte des Historismus*, S. 324 f.; Wainwright, *Virtual history*, S. 59 f.

Einordnung in die geschichtskulturelle Landschaft. So wie historische Persönlichkeiten oder Ereignisse als schnelle und zugängliche Brücken in die Geschichte dienen, können sie niedrigschwellig als Kriterium für objektbezogene Authentizität herangezogen werden. Ob das Medium einzelne Fakten abbildet, etwa ob Winston Churchill Zigarre raucht, Ludwig XVI. mit einer Guillotine hingerichtet wird, Friedrich Barbarossa ein König ist oder in China das Schwarzpulver erfunden wurde, lässt sich mit wenigen Eindrücken feststellen. Hingegen erfordert die Einordnung, welchem Geschichtsbild und welcher Deutung der Vergangenheit die Inszenierung genau entsprungen ist, umfangreiche Kenntnisse zu den historischen Sachverhalten und der Historiografie. Auf diese faktenorientierten Bereiche der virtuell repräsentierten Geschichte können die Interviewten vergleichsweise einfach und eindeutig den Maßstab einer scheinbaren Rekonstruktion anlegen und so ihren Drang nach einem eigenen Urteil stillen.

Viertens bieten die intersubjektiven Dynamiken zusätzlich eine Erklärung. Geschichte muss im Medium darstellbar sein und der Gestaltung als Unterhaltungsmedium nicht im Weg stehen. Dafür eignet sich der Blick auf einzelne Personen, historische Schlüsselereignisse und eindeutig abgrenzbare, miteinander konkurrierende Kollektive, in denen sich historische Prozesse besser verdichten lassen als in einem strukturgeschichtlichen, konstruktivistischen Geschichtsbild. Auf eine ähnliche Weise kann es sein, dass diese historistischen Ansichten in den Interviews stärker hervortreten, weil sie sich leichter kommunizieren lassen als andere Bereiche, auf die die Interviewten den Maßstab objektbezogener Authentizität anlegen können. Im Interview versuchen die Spielenden, ihre Eindrücke zu ordnen. Historistische Perspektiven auf Geschichte lassen sich gut erzählen.²⁶⁶ Weiterhin verweisen die Befragten eventuell eher auf populäre (historistische) Geschichtsbilder, um die andere Gesprächspartei nicht zu überfordern und auf einen angenommenen geteilten Wissensstand zu referieren.

Die Repräsentation historistischer Geschichtsbilder bildet eine der beiden Kategorien, mit denen ein Großteil der Interviewten operiert, um virtuelle Geschichtsinzenierung unter dem Anspruch einer Rekonstruktion zu beurteilen. Bei der anderen Kategorie handelt es sich um die Gestaltung historischer Umgebungen und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner.

266 Vgl. Daniel Fulda: Historiografie als Erzählen, in: Martin Huber/Wolf Schmid (Hrsg.): Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen, Berlin/Boston, MA 2018, 433–446, hier S. 434–436.

5.5 Historische Umgebungen – »So war die Welt damals wahrscheinlich«²⁶⁷

Es ist kein Zufall, dass die *Assassin's Creed*-Reihe, die sich durch einige der umfangreichsten Inszenierungen historischer Umgebungen auszeichnet, eine der erfolgreichsten Serien von Historienspielen bildet. Spielende begegnen hier Geschichte in erster Linie in der Spielwelt, ihren Kulissen, ihrer Topografie, den sie bevölkernden Bewohnerinnen und Bewohnern und der Objektkultur. Diese historischen Welten bestehen aus Städten, Wäldern, Wüsten, Wassermassen, wobei urbanen Räumen eine besondere Stellung zukommt. Das Medium erzeugt in der Visualisierung von Städten Geschichtlichkeit, indem es zum einen Gebäude als generische Staffage im Stil einer Architektur abbildet, die mit einer bestimmten Zeit assoziiert wird, zum anderen indem es einzelne für eine Zeit ikonische Gebäude – wie der Parthenon für das antike Griechenland oder die Pyramiden von Gizeh für das antike Ägypten – präsentiert.²⁶⁸ Besonders bei bekannten Gebäuden und Orten versuchen die Spiele, den Eindruck einer Rekonstruktion von Maßstäben und Erscheinungsbildern zu kreieren, während die Staffage in der Regel nicht der realhistorischen Topografie ähnelt.²⁶⁹ Die Gestaltung von Landmarkern entspricht meist dem aktuellen Erscheinungsbild zur besseren Erkennbarkeit.²⁷⁰ Neben Gebäuden versuchen die Spiele, weitere Formen der Objektkultur einer Zeit als virtuelle Gegenstände nahezu realitätsnah in die Gegenwart zu holen, darunter Kleidung, technische Geräte, Gebrauchsgegenstände, Fahrzeuge oder Waffen und Rüstungen.²⁷¹ Wichtiger Teil der Inszenierung ist auch die Handhabung dieser Gegenstände: Die Objektkultur soll nicht stumm in der Spielwelt liegen, sondern von Spielenden und Nichtspielerfiguren genutzt werden, ähnlich wie im Reenactment, bei dem objektbezogene Authentizität gerade über die Praxisebene entstehen soll.²⁷²

267 Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, Signatur: AC 20230403-I, S. 3.

268 Vgl. Mochocki, *Heritage Sites and Video Games*, S. 969; Angela Schwarz: *Discovering the Past as a Virtual Foreign Country. Assassin's Creed as Historical Tourism*, in: Erik Champion/Juan Hiriart (Hrsg.): *Assassin's Creed in the Classroom. History's Playground or a Stab in the Dark?* (Video games and the Humanities, Bd. 15), Berlin/Boston, MA 2024, S. 169–187, hier S. 176–178.

269 Vgl. Schwarz, *Discovering the Past as a Virtual Foreign Country*, S. 178.

270 Vgl. ebd., S. 180.

271 Vgl. Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten*, S. 104.

272 Vgl. Samida, *Inszenierte Authentizität*, S. 142 f.

Die Visualisierung der Gegenstände, Kulissen und Landschaften in realistisch anmutender Grafik bildet eine zentrale Authentifizierungsstrategie der Spielreihe.²⁷³

Die Reihe visualisiert die historische Umgebung nicht nur, sondern unterlegt sie auch mit einem aufwendigen Sounddesign. Musik, Geräusche, Töne und deren Zusammenspiel erzeugen historische Soundscapes,²⁷⁴ wenn etwa in *Assassin's Creed Syndicate* (2015) die Räder von Kutschen über die Straßen des viktorianischen Londons klappern, Händler laut rufend ihre Waren auf den Märkten Bagdads in *Assassin's Creed Mirage* (2023) anbieten oder wenn in *Assassin's Creed Valhalla* (2020) Äxte krachend und schmatzend in die Rüstung und das Fleisch des Gegners eindringen.

Zahlreiche Nichtspielerfiguren beleben diese historischen Umgebungen. Hierzu gehören nicht nur historische Persönlichkeiten im Sinne ›Großer Individuen‹, sondern auch fiktive Personen und generische Nichtspielerfiguren. In der Visualisierung – etwa über Kleidung – ordnen die Spiele sie verschiedenen sozialen und ethnischen Gruppen zu. Das ist eine Möglichkeit des Mediums, soziale Verhältnisse einer Zeit darzustellen. In *Assassin's Creed Syndicate* bevölkern Fabrikanten, Straßenkinder, Geschäftsleute und Polizisten die Spielwelt und rufen so das Straßenbild eines viktorianischen London hervor.²⁷⁵ In der Narration machen die Spiele etwa durch Dialoge der Bewohnerinnen und Bewohner (über Themen wie Religion oder Kultur) oder über Missionen, die sich um bestimmte gesellschaftliche Gruppen drehen, Aussagen über historische soziale Verhältnisse und Weltbilder. In sich wiederholenden Animationen der Nichtspielerfiguren von Alltagsszenen in festgelegten Tagesrhythmen präsentiert die Reihe Arbeitsvorgänge, Essgewohnheiten, Spiele und Feste einer Zeit. Diese laden die Titel zusätzlich mit Geschichtsbildern auf durch Dialoge oder den Plot auf der narrativen Ebene und die Interaktion der Spielenden mit den Nichtspielerfiguren oder Handlungen des Avatars auf der spielmechanischen Ebene.²⁷⁶ In *Assassin's Creed Origins* (2017) rückt eine Mission den Prozess der Mumifizierung und deren einzelne Schritte in den Vordergrund, in *Assassin's Creed II* (2009) dient der

273 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 102.

274 Vgl. Christoph Hust: Mediale Echokammern. Überlegungen zur Musik in *Prince of Persia* und *Assassin's Creed*, in: Christoph Hust (Hrsg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 145), Bielefeld 2018, S. 337–366, hier S. 356 f.

275 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 124 f.

276 Vgl. ebd., S. 125 f.

Karneval von Venedig als Hintergrund für eine Attentatsmission und in *Assassin's Creed III* (2012) kochen Mitglieder der Kanien'kehá:ka in rudimentären Animationen an Feuerstellen in ihrem Dorf aus Langhäusern. Die virtuellen Bewohnerinnen und Bewohnern sollen der Zeit Leben einhauchen. Hierbei geht die *Assassin's Creed*-Reihe punktuell stark ins Detail bei sozialen Verhältnissen, Weltbildern oder sozialen Praktiken. So zeigt *Assassin's Creed Syndicate* zu Beginn des Spiels Arbeitsvorgänge und die Arbeitsverhältnisse in einem Stahlwerk.²⁷⁷ Die genauen Abläufe, Hintergründe und Funktionen bleiben jedoch in den Spielen überwiegend holzschnittartig, ausschnitthaft und plakativ und verweisen eher auf populäre Assoziationen zu einer Zeit wie auf das Phänomen der Kinderarbeit während der Industrialisierung oder auf den Schiffsbau in Skandinavien in der Wikingerzeit.²⁷⁸ Dieser Umstand ist mit den ökonomischen Produktionsbedingungen und Eigenlogiken eines Unterhaltungsmediums zu erklären.²⁷⁹

Den Spielenden bietet die Spielreihe mit ihren historischen Umgebungen vielfältige Interaktionsmöglichkeiten: Sie können die offene Spielwelt erkunden, sich horizontal und vertikal durch ihre Kulissen bewegen, die Fassaden der Gebäude erklimmen, durch Gassen schleichen, Gesprächen lauschen, verschiedene Waffen und Rüstungen nutzen, Händler aufsuchen, Ausrüstungen, Fahrzeuge und Aussehen des Avatars individualisieren. Erwähnenswert sind hier die eigenständigen Erweiterungen der *Discovery Tour* für drei Haupttitel der Reihe, die die Umgebungen aus einer geschichts-didaktischen Perspektive ins Licht rücken und den Blick auf einzelne Bereiche und Details der Spielwelt lenken.²⁸⁰ Durch das Zusammenspiel der vielfältigen Spielelemente auf den Ebenen der Audiovisualisierung, Narration und Spielmechanik schafft die *Assassin's Creed*-Reihe zahlreiche historische Umgebungen zu verschiedenen Epochen, wobei der Visualisierung eine zentrale Rolle zukommt. Diesen Umstand hebt die Serie selbst seit dem ersten Teil hervor, wenn in Paratexten prominent Aussagen platziert werden, dass das Medium es ermögliche, einen Raum zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Vergangenheit zu erleben.

Exemplarisch zeigt die *Assassin's Creed*-Reihe die Wichtigkeit der Gestaltung einer historisch aufgeladenen Spielwelt zur Herstellung von Geschichtlichkeit in einem digitalen Spiel. Denn die Relevanz einer historischen Um-

277 Vgl. ebd., S. 126.

278 Vgl. ebd., S. 127.

279 Vgl. ebd., S. 130–132.

280 Vgl. Schwarz, *Discovering the Past as a Virtual Foreign Country*, S. 177.

gebung und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner²⁸¹ in der Rezeption zeigt sich auch in den Interviews. In den Aussagen der Spielenden ist die Aufmachung der Spielwelt ein wesentlicher Bezugspunkt in der rückblickenden Bewertung der virtuell präsentierten Geschichte. Welche der zahlreichen Elemente und Ebenen der Inszenierung sind es aber, die den Nutzenden in Erinnerung bleiben und als erwähnenswert erscheinen? Die Interviewten konzentrieren sich auf folgende Bereiche: die Audiovisualisierung von Objektkultur und Lokalitäten; die Repräsentation von Mentalitäten in Form von Gefühls-/Erlebniswelten und Weltbildern; die Darstellung sozialer Verhältnisse; und schließlich die Abbildung sozialer Praktiken. An sich sind diese Kategorien nicht eindeutig voneinander zu unterscheiden. Weltbilder können sich etwa in Architektur ausdrücken. Individuelle Handlungen sind immer auch Produkte von Ideologien und eingebettet in soziale Verhältnisse. Auch im Medium werden diese Bereiche nicht trennscharf inszeniert. In der Narration und Audiovisualisierung greifen etwa Mentalitäten und soziale Praktiken der Wikinger ineinander, wenn in *Assassin's Creed Valhalla* (2020) Wikinger angelsächsische Christen aufgrund religiöser Spannungen und aus ökonomischen Gründen überfallen. Im Sinne der Übersichtlichkeit wird aber diese Trennung vorgenommen, um in der Analyse des Interviewmaterials deutlicher herauszuarbeiten, welche Aspekte digitale Spiele inszenieren müssen, damit deren historische Umgebungen die Zuschreibung objektbezogener Authentizität erhalten.

Die Relevanz der dargestellten Objektkultur und Repräsentation von Lokalitäten in der Audiovisualisierung zeigt exemplarisch eine Aussage von Eike Rohde. Die Aussage bezieht sich auf das Action-Adventure mit Third-Person-Perspektive *Assassin's Creed Odyssey* (2018), das im westlichen Teil der Ägäis zur Zeit des Peloponnesischen Kriegs im Jahr 431 v. Chr. spielt. Die Spielenden übernehmen die Kontrolle über einen Nachfahren oder eine Nachfahrin des spartanischen Königs Leonidas I. und stellen sich als Söldner bzw. Söldnerin entweder in den Dienst Athens oder Spartas.

»Also ich denke, mal abgesehen davon, dass es natürlich geholfen hat, definitiv, dass die Grafik des Spiels sehr gut war und immer noch ist. [...] was ich an dem Spiel sehr geschätzt habe, a) die linguistische Komponente, also

281 Historische Persönlichkeiten nehmen nochmal eine gesonderte Rolle in der Rezeption ein, da sie eng mit historistischen Geschichtsbildern verknüpft sind. Vgl. 5.4.2 »Große Individuen«, (proto-)nationale Kollektive und historische Zäsuren.

dass sie sehr viel Altgriechisch eingebaut haben, sowohl teilweise in den Gesprächen als auch in den Beschreibungen von Orten, von den Inseln, von [7] den Charakteren selbst, die original griechischen Namen verwendet haben. [...], sie haben sich ja schon stark orientiert an tatsächlichen archäologischen Befunden, also nicht nur was zum Beispiel Rüstungen oder Waffen anging, sondern eben auch die Orte, die Örtlichkeiten. In keinem anderen Spiel konnte ich mich eine Stunde lang damit beschäftigen, mir die Parthenon Teile anzuschauen und daran lang zu kraxeln und mir genau anzugucken, was da jetzt drauf abgebildet ist. Also die Detailverliebtheit hat mich extrem überrascht und fasziniert. Dann so kleinere Sachen wie Musik, die mit authentischen antiken griechischen Instrumenten aufgenommen wurde. Hintergrundmusik. All das. Ja, das hat auf jeden Fall geholfen, diesen Zauber des »Man steckt da jetzt wirklich in dieser Epoche drin« aufrechtzuerhalten.«²⁸²

Wenn es darum geht, was den »Zauber des »Man steckt da jetzt wirklich in dieser Epoche drin« hervorgerufen hat, spricht Eike Rohde den audiovisuellen Gesamteindruck der historischen Spielwelt von *Assassin's Creed Odyssey* an. Erwähnt wird die Objektkultur in Form von »Rüstungen und Waffen«, die sowohl im Spielerlebnis in den zahlreichen Kämpfen wichtig sind, als auch dem populären Geschichtsbild dieser Zeit als Epoche kriegerischer Gesellschaften entsprechen.²⁸³ Bei den Stichwörtern »Orte« und »Örtlichkeiten« kommt Eike Rohde auf den Parthenon zu sprechen. Die Ruine des Tempels der Stadtgöttin Athena ist eines der bekanntesten Gebäude des antiken Griechenlands. Sein Vorkommen im Medium entspricht der Tradition der Spielreihe, populäre Landmarken, die direkt auf eine bestimmte historische Zeit und einen Raum verweisen, aufwendig zu inszenieren.²⁸⁴ Der Titel visualisiert das Innere und Äußere der Anlage mit einem großen Detailreichtum.²⁸⁵ Gleichzeitig handelt es sich nicht um eine genaue

282 Projektinterview vom 10.11.2022, Spieler (divers), Jahrgang 1998, Student*in, Signatur: AC 20221110-I, S. 6 f.

283 Vgl. Ernst Baltrusch: Sparta. Geschichte, Gesellschaft, Kultur (Beck'sche Reihe, Bd. 2083), 5. Aufl., München 2016, S. 117.

284 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 97 f.

285 Vgl. Manuel Sánchez García/Rafael de Lacour: From the Sketchbook to Assassin's Creed Valhalla: An Experiment in Architectural Education, in: Erik Champion/Juan Hiriart (Hrsg.): Assassin's Creed in the Classroom. History's Playground or a Stab in the Dark? (Video games and the Humanities, Bd. 15), Berlin/Boston, MA 2024, S. 219–238, hier S. 235.

Rekonstruktion oder Nachbildung, da aufgrund technischer und ludischer Rahmenbedingungen die Produzierenden etwa Maßstäbe anpassen und Leerstellen zum genauen Zustand des Gebäudes, seiner Verzierungen und Nutzung füllen mussten. Trotzdem ist diese ikonische Umgebung für Eike Rohde anscheinend so inszeniert, dass sie als Ankerpunkt der Vergangenheit im Spiel funktioniert. Wie wichtig die Rolle der visuellen Aufmachung ist, zeigt Rhodes Hinweis darauf, sich die Anlage mit Hilfe des Avatars stundenlang aus nächster Nähe angeschaut zu haben. Eike Rohde macht selbst auf diesen Umstand aufmerksam mit dem Verweis auf die »Grafik des Spiels« und deren Einschätzung als »sehr gut«. Auch das Aufgreifen altgriechischer Buchstaben im Spiel etwa in Form beschriebener Steintafeln ist ein visueller Eindruck, der Assoziationen zum antiken Griechenland weckt. Hier lässt sich die Relevanz einer realistisch anmutenden Visualisierung als Authentifizierungsstrategie erkennen, die bei den Spielenden zu fruchten scheint. Die Bedeutung der Objektkultur und der Lokalitäten, ihre konkrete Nutzung oder Produktion steht in den Aussagen von Eike Rohde im Hintergrund. So kommt weder die genaue Nutzung des Tempels als religiöse Stätte, die sich etwa in Gesprächen von Nichtspielercharakteren äußert, in der Aussage vor, noch die spielmechanische Hervorhebung der Bedeutung des Gebäudes als kulturelles Herz Athens durch das Platzen eines von zwei in Athen vorhandenen Schnellreisepunkten, dessen Entdeckung dem gesteuerten Charakter Erfahrungspunkte bringt.

Die Aussage, dass sich die Inszenierung »an tatsächlichen archäologischen Befunden« orientiere und das bloße Vorkommen von für die Epoche als kennzeichnend empfundener Objektkultur und Lokalitäten ausreiche, deutet auf die Authentifizierungsstrategie über die Präsentation von Daten und Fakten hin. Es geht nicht so sehr darum, wie genau das Medium etwa einen korinthischen Helm oder das Parthenon einbindet, solange das Spiel die historisierte Spielwelt visuell »faktentreu« rekonstruiert. Einmal mehr wird hier das verbreitete positivistische Geschichtsbild formuliert, wie es bei 70 der Interviewten zutage tritt.

Die »linguistische Komponente«, die Eike Rohde nennt, bezieht sich vermutlich auf die Hintergrundfiguren, die altgriechisch mit einem modernen griechischen Akzent sprechen. Weiterhin könnten die vertonten Gespräche gemeint sein, in denen die Figuren je nach eingestellter Sprachoption moderne Sprachen wie Englisch oder Hochdeutsch mit griechischem Akzent sprechen und griechische Wörter wie »Malaka« einfügen. Dass das Spiel in diesem Fall eher diffuse Vergangenheitsatmosphäre schafft und nicht für

sich beansprucht, die Sprachwelt des antiken Griechenlands zu rekonstruieren, scheint den positiven Eindruck von der virtuellen Geschichtsinszenierung nicht zu schmälern. Ähnlich verhält es sich mit der beschriebenen »Musik, die mit authentischen antiken griechischen Instrumenten aufgenommen wurde«. Im Spiel gibt es zum einen Soundkulissen, die sich auf spezifische Räume beziehen, etwa einen Platz mit Musikerinnen und Musikern, die Instrumente des antiken Griechenlands wie Lyra, Trommel oder Panflöte nutzen. Zusätzlich existieren Musikstücke, die Kämpfe und besondere Momente der Narration hervorheben. Diese orientieren sich klar in ihrem Aufbau und den genutzten Instrumenten wie Violinen an moderner Musik und vermischen dabei elektronische Klänge mit den Tönen antiker Instrumente. Auch hier versucht das Medium, eher einen diffusen Klang des antiken Griechenlands zu kreieren, der sich nach populären Assoziationen und gegenwärtigem Geschmack richtet und nicht nach musikalischen Stilen der Zeit,²⁸⁶ über die ohnehin nur wenig bekannt ist.²⁸⁷ Trotzdem ist die auditive Gestaltung für Eike Rohe ein lobenswerter Bezugspunkt. Eine mögliche Erklärung hierfür könnte im fehlenden Spezialwissen liegen, das es bräuchte, um auditive und musikalische Elemente genauer zu beschreiben. Es zeigen sich die individuellen Schwerpunkte, Wissensbestände und Nutzungspraktiken, die die Rezeption strukturieren.²⁸⁸ Bei der auditiven Gestaltung legt Eike Rohde den Maßstab einer scheinbaren Rekonstruktion weniger streng an, solange sie nur durch Instrumente und einzelne Töne vage auf den kulturellen, vormodernen Raum des antiken Griechenlands verweist und zu einem stimmigen Gesamtbild beiträgt.

Im Zusammenhang mit dem Beispiel *Assassin's Creed Odyssey* und dessen historischen Umgebungen lässt sich zudem zeigen, welche geringe Wirksamkeit die Spielenden dem Medium beimessen, aus sich heraus bestehende Vorstellungen aufzubrechen und seine Inszenierung zu verifizieren.²⁸⁹ Im Spiel sind die Statuen, Skulpturen und Gebäude bunt bemalt entsprechend wissenschaftlichen Annahmen seit dem 18. Jahrhundert und erinnern weniger an die Erscheinung gegenwärtiger griechischer Ruinen in weißem Mar-

286 Vgl. Cook, *Game Music and History*, S. 344; Jiménez Alcázar, *La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico*, S. 331 f.

287 Vgl. Conrad Steinmann: *Nachklänge. Instrumente der griechischen Klassik und ihre Musik. Materialien und Zeugnisse von Homer bis heute*, Basel/Berlin 2021, S. 15 f.

288 Vgl. 5.3 Ansprüche und Erwartungshaltungen an virtuelle Geschichtsinszenierungen.

289 Wie die Spielenden das Medium als Form der Geschichtskultur einordnen, behandelt die Arbeit ausführlicher im folgenden Kapitel. Vgl. 6 Einordnung der virtuellen Geschichtsinszenierung.

mor oder sandfarbenem Stein.²⁹⁰ Hier bricht das Spiel mit Vorstellungen einer ›weißen Antike‹ und folgt damit einem Trend der Geschichtskultur zur europäischen Antike wie er sich etwa in der populären, von Vinzenz Brinkmann verantworteten Wanderausstellung *Bunte Götter – Die Farbigkeit antiker Skulptur* oder der Historienserie *Rom* aus den 2000er-Jahren niedergeschlagen hat. Das führte bei den Spielenden zu Irritationen, die beim erstmaligen Spielen des Mediums kein Vorwissen zur antiken Polychromie hatten. So war Frauke Hölzer von den bunt bemalten Gebäuden »auch immer etwas irritiert und dachte auch irgendwie an weiße Tempel.«²⁹¹ Laut ihrer Aussage änderte erst eine Internetrecherche und Bestätigung der Farbigkeit von antiken Baudenkmalern und Skulpturen ihren Eindruck und machte die Inszenierung »klasse.«²⁹² Dieser Befund spiegelt die Ergebnisse von Daniel Giere, dass Spielende auf als vermeintlich realistisch eingeschätzte Repräsentationen von Geschichte im Medium zurückgreifen, um Wissenslücken zu schließen oder bestehende Vorstellungen zu verstärken, aber nicht, um vorhandenes Wissen zu konterkarieren.²⁹³

In der rückblickenden Beurteilung der virtuell präsentierten Geschichte schreiben die Interviewten objektbezogene Authentizität besonders über Objektkultur und die Repräsentation von Lokalitäten zu. Die Spielenden heben hierbei die Visualisierung hervor, für die populäre Geschichtsbilder den Referenzrahmen bilden. Beim Zusammenspiel der audiovisuellen Darstellung von Gegenständen, Gebäuden, Topografie und Nichtspielerfiguren in einem Gesamtbild entsteht ein Eindruck, wie ihn Eike Rohde beschreibt: »da [steckt man] jetzt wirklich in dieser Epoche drin«. Ähnlich wie im Reenactment verleiht die Objektkultur der Inszenierung die Autorität einer scheinbar objektbezogenen Authentizität.²⁹⁴ Weitere Aussagen aus anderen Interviews betreffen etwa die Repräsentation von Waffentechnik im Weltkriegsshooter *Battlefield 1* (2016),²⁹⁵ die Gestaltung der Ausrüstung und

290 Vgl. Schwarz, *Discovering the Past as a Virtual Foreign Country*, S. 182 f.

291 Projektinterview vom 25.02.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1999, Erzieherin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230225-1, S. 11.

292 Ebd.

293 Vgl. Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen*, S. 380.

294 Vgl. Juliane Tomann: Einleitung, in: Sabine Stach/Juliane Tomann (Hrsg.): *Historisches Reenactment. Disziplinäre Perspektiven auf ein dynamisches Forschungsfeld* (Medien der Geschichte, Bd. 4), Berlin/Boston, MA 2021, S. 1–26, hier S. 16.

295 Vgl. Projektinterview vom 18.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Öffentlicher Dienst, Signatur: AC 20220318-1, S. 17 f.

Kleidung römischer Legionäre im Strategiespiel *Total War: Rome II* (2013),²⁹⁶ das detailverliebte Design von Panzern im Fahrzeug-Shooter *War Thunder* (2012),²⁹⁷ oder das Vorkommen der Kathedrale Notre-Dame de Paris im Action-Adventure *Assassin's Creed Unity* (2014).²⁹⁸

Die Illustration der Gefühls- und Erlebniswelten der Zeitgenossen einer Epoche gilt in den Interviews als weiteres Gütesiegel einer wahrhaftig erscheinenden historischen Umgebung im Medium. So bildet laut Phillip Vogel der First-Person-Shooter *Battlefield 1* die Erfahrung von Soldaten im Ersten Weltkrieg ab:

»Es ist sehr entsättigt und [...] man hat keine bunten Farben, es ist alles sehr grau gehalten, sehr schmutzig, schlammig, die Waffen sind dreckig, die Menschen sind dreckig und kämpfen auch links und rechts gegeneinander. Man sieht Raketen einschlagen, die Bäume sind schon abgebrannt und es ist eigentlich nur Chaos. Und irgendwie in diesem Chaos findet man sich wieder, muss irgendwie überleben und kann es aber eigentlich auch nicht und so wechselt man dann halt immer die Person [...], da kriegt man mit, dass [...] die Leute eigentlich nur Kanonenfutter sind, und zwar aus den Gräben rennen, aber direkt niedergeschossen werden und das ist alles eigentlich ziemlich sinnlos, was man so sieht. Und diese Angst wird ziemlich gut transportiert, also man sieht auch geschockte Menschen, die einfach ohne Gewehre, einfach mit gebückter Haltung einfach nur nach vorne laufen, weil sie genau wissen, sie können sowieso nichts anrichten und werden dann natürlich erschossen und man hörte die Schreie, also es ist schon sehr atmosphärisch.«²⁹⁹

Der Erste Weltkrieg besitzt auch nach über 100 Jahren eine große Strahlkraft. In der globalen Geschichtskultur dominiert die Deutung eines Opfer-

296 Vgl. Projektinterview vom 30.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, Promovend, Archäologie, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230130-1, S. 16 f.

297 Vgl. Projektinterview vom 13.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, IT-Support; selbstständiger Texture Artist; Student, Signatur: AN 20220513-1, S. 18 f.

298 Vgl. Projektinterview vom 19.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Monteur, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: KS 20221219-1, S. 7 f.

299 Projektinterview vom 01.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, IT Application Consultant, Signatur: AN 20220701-1, S. 40.

gangs und das Bild des Abnutzungskrieges auf dem Gebiet Frankreichs und Belgiens, in dem Soldaten in schlammigen Gräben zwischen Ratten unter donnernder Artillerie, Giftgasangriffen und Maschinengewehrfeuer starben und in dem diese geteilte Leidenserfahrung die Unterschiede zwischen den ›einfachen‹ Soldaten der verschiedenen Kriegsparteien beiseite wischt.³⁰⁰ Genauer sind es nicht Offiziere, Angehörige der Marine oder Zivilisten, die im Vordergrund stehen, sondern die Soldaten der Infanterie, deren Einsatz als sinnloses Opfer in einem sinnlosen Krieg gezeichnet wird.³⁰¹ Geschehnisse, die jenseits dieses spezifischen Kriegsschauplatzes stattgefunden haben – Kriegshandlungen in Kamerun oder im Baltikum etwa – kommen in diesem Geschichtsbild kaum vor.³⁰² Romane, Historienfilme, Fernsehdokumentationen oder Gedenkveranstaltungen popularisieren und festigen bis heute diese Vorstellung vom Ersten Weltkrieg international.³⁰³ Die ›Blutmühlen‹ der Westfront bilden hier den apokalyptischen Auftakt einer Erzählung von einem Jahrhundert der Massengewalt.³⁰⁴

Der First-Person-Shooter *Battlefield 1* greift dieses Bild in seinem Setting des Ersten Weltkriegs an vielen Stellen auf. Das Spiel besteht aus einem Multiplayer-Modus und einer Singleplayer-Kampagne, die wiederum sechs voneinander unabhängige Missionen beinhaltet, deren Schauplätze aus verschiedenen Schlachtfeldern zwischen 1915 und 1917 bestehen, darunter die Schlacht von Gallipoli oder die Schlacht von Cambrai. Die Missionen zeichnen den Krieg als sinnlosen Waffengang. Keine Mission endet in einem heroischen Sieg. Vielmehr bilden der Verlust von Kameraden oder

300 Vgl. Tom Burns/Marcela de Oliveira e. Silva Lemos: Revisiting World War I in contemporaneity: The Myth of the War and the game Battlefield 1, in: Aletria: Revista de Estudos de Literatura, Bd. 29, Nr. 2, 2019, S. 13–28, hier S. 14 f.; Barbara Korte/Sylvia Paletschek/Wolfgang Hochbruck: Einleitung, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek/Wolfgang Hochbruck (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur (Schriften der Bibliothek für Zeitgeschichte, Bd. 22), Essen 2008, S. 7–27, hier S. 7; Daniel Marc Segesser: Der Erste Weltkrieg in globaler Perspektive, 3. Aufl., Wiesbaden 2014, S. 229–238.

301 Vgl. Stefan Aguirre Quiroga: Race, Battlefield 1 and the White Mythic Space of the First World War, in: Alicante Journal of English Studies, Nr. 31, 2018, S. 187–193, hier S. 188; Chris Kempshall: Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games, in: Historical Journal of Film, Radio and Television, Bd. 35, Nr. 4, 2015, S. 656–672, hier S. 658–664.

302 Vgl. Herfried Münkler: Der Große Krieg. Die Welt 1914 bis 1918 (Rororo, Bd. 62785), 2. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2017, S. 756.

303 Vgl. Burns/Lemos, Revisiting World War I in contemporaneity, S. 16–18.

304 Vgl. Volker R. Berghahn: Der Erste Weltkrieg (C. H. Beck Wissen, Bd. 2312), 7. Aufl., München 2020, S. 2.

der Tod der eigenen Spielfigur häufige Elemente der Narration. Besonders auffällig tritt dies im Prolog »Stahlgewitter« hervor, auf den sich Herr Vogel eingehend in seiner Aussage bezieht.

Das Level spielt in Nordfrankreich in der Mitte des Jahres 1918. Die Spielenden übernehmen die Kontrolle über Soldaten des US-amerikanischen 369. Infanterie Regiments, den sogenannten Harlem Hellfighters, das größtenteils aus Afro-Amerikanern bestand, im Kampf gegen einen deutschen Angriff. Der Prolog beginnt mit einer Videosequenz. In einem Krankenbett liegt ein verwundeter Soldat der Harlem Hellfighters, der unter Flashbacks leidet, was auf den Topos des Kriegsversehrten und unter Kriegstraumata Leidenden verweist.³⁰⁵ Es folgen Szenen des grausamen, unübersichtlichen Nahkampfs zwischen Soldaten, die einander mit Grabenkeulen, Feldspaten und Steinen in einer grauen, rauchdurchzogenen Landschaft aus glühenden Trümmern und toten Bäumen erschlagen. Auf einem schwarzen Bildschirm wird der Text eingeblendet: »Was folgt, sind Frontkämpfe. Du wirst vermutlich nicht überleben.« Danach wirft das Spiel die Spielenden direkt in diese Landschaft und das Kampfgeschehen ohne Erklärung der zentralen Spielmechaniken. Das Medium zeigt Szenen von Verletzten, die von Schlamm und Blut überzogen vom Schlachtfeld humpeln, von Soldaten, die am Boden gekauert vor- und zurückwippen, von Artilleriebeschuss, dem die Spielenden ausweichen müssen und einen Giftgasangriff, den es mit einer Gasmasken, einem der wichtigsten Symbole des Ersten Weltkrieges,³⁰⁶ zu überleben gilt. Den Angriff kann die gelenkte Spielfigur weder abwehren noch überleben. Denn der zwangsläufige Tod des Avatars versetzt die Spielenden nicht wie im Genre üblich einfach an den letzten Speicherpunkt, sondern der Name und die Lebensdaten des Avatars werden eingeblendet. Danach erhalten die Spielenden die Kontrolle über den nächsten Soldaten, bis dieser stirbt. Das Tutorial zeichnet das Leiden und Sterben der Soldaten als ein sinnloses Opfer in einem sinnlosen Krieg.

Den Tod von Verbündeten und Feinden unterlegt das Medium mit entsetzlichen Todesschreien. Teil der Soundkulisse ist ebenfalls eine Stimme, die erzählt, dass die Soldaten aus aller Welt hier kein Abenteuer und auch keine Reifeprüfung fanden, sondern nur den Tod. Die narrative Ebene, die Audiovisualisierung und die Spielmechaniken rücken das Leiden individu-

305 Vgl. Edgar Jones/Nicola T. Fear/Simon Wessely: Shell Shock and Mild Traumatic Brain Injury: A Historical Review, in: *Am J Psychiatry*, Bd. 164, Nr. 11, 2007, S. 1641–1645, hier S. 1641.

306 Vgl. Münkler, *Der Große Krieg*, S. 398.

eller Soldaten ins Zentrum. Die genauen Hintergründe und Bedeutung des Krieges, dieser Schlacht oder der Harlem Hellfighters werden nicht erklärt. Wer hier wen warum bekämpft, bleibt unklar. Die Erlebniswelt der Soldaten auf diesem Schlachtfeld ist das Einzige, was das Spiel inszeniert und nicht etwa den Alltag mit Training und Langeweile oder andere Perspektiven auf das Geschehen wie die von Zivilisten oder Offizieren. Hier geht es stärker um eine Emotionalisierung und weniger um Kontextualisierung. Es geht darum, wie sich der Krieg und genauer diese Schlacht angefühlt haben könnte weniger um ein rationales Verstehen des Ersten Weltkrieges und seiner Hintergründe.

Diese Repräsentation der Gefühls- und Erlebniswelten von Soldaten im Ersten Weltkrieg auf verschiedenen Ebenen des Spiels führt im Gespräch zur Zuschreibung objektbezogener Authentizität durch Herrn Vogel. Besonders der Prolog hat einen großen Eindruck auf ihn gemacht, den er wesentlich stärker erwähnt im Zusammenhang retrospektiver Bewertungspraktiken und detaillierter beschreiben kann als andere Momente oder Level des Spiels. Als erstes kommt er auf die visuelle Gestaltung zu sprechen, wenn er das Farbdesign in »grau«, den Schlamm, die abgebrannten Bäume, verschmutzte Menschen und Waffen beschreibt. Menschen in »gebückter Haltung« und »Schreie« sind ihm deutlich in Erinnerung geblieben. Die Audiovisualisierung der Leidenserfahrung der Soldaten nimmt Herr Vogel als Zeichen einer authentischen Darstellung wahr.

Die wiederkehrende Formulierung mit dem Pronomen »man« deutet eine Verschiebung der Körperwahrnehmung in den Avatar an. »Man« findet sich im Chaos wieder, »man« muss irgendwie überleben«, »man« hört die Schreie. Das sinnlose Leiden, den Umstand, dass »die Leute eigentlich nur Kanonenfutter sind« und Überleben das alleinige Ziel ist, beschreibt er, als hätte er es nicht nur von außen beobachtet, sondern selbst erlebt. Er schildert den Eindruck, die Gefühl- und Erlebniswelt der Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs erfahren zu haben – eine Erfahrung, die aus nackter Angst bestand. Das lässt sich mit der First-Person-Perspektive erklären. Denn je näher sich diese am Blickfeld des gesteuerten Avatars orientiert, desto stärker ist eine Identifikation und Verschiebung der Körperwahrnehmung in die Spielwelt möglich.³⁰⁷ Diese Wahrnehmung verstärkt den Eindruck, dass sich die dargestellte Zeit genau so wie inszeniert angefühlt haben könnte.

307 Vgl. Rune Klevjer: *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games*. Revised and Commented Edition (Game Studies, Bd. 3), Bielefeld 2022, S. 188 f.; Zimmermann, »It's the atmosphere, stupid!«.

Generell erwähnen die Interviewten häufiger historische Mentalitäten bei Spielen mit einer Third- oder First-Person-Perspektive als bei Titeln, die etwa mit einer Vogelperspektive operieren.

Phillip Vogel charakterisiert genau diese Inszenierung von *Battlefield 1* als wahrhaftig, weil sie mit dem populären Geschichtsbild zum Ersten Weltkrieg übereinstimmt und nachvollziehbar erscheint. Dass das Medium hier den Krieg als reine Angelegenheit des bewaffneten Kampfes zwischen Soldaten zeigt, nicht aber andere Akteure oder politische, ideologische oder ökonomische Aspekte behandelt, stört Herrn Vogel offensichtlich nicht. Selbst dass das Spiel die Erfahrungen von Soldaten auf den bewaffneten Kampf reduziert und nicht andere Bereiche des militärischen Lebens zeigt – wie die Ausbildung, den Alltag oder Kontakte zur Zivilbevölkerung – schmälert seinen Eindruck nicht. Auch eine heroische Deutung des Kampfes scheint er nicht zu vermissen. Denn das Spiel hat das aus seiner Sicht relevante für den Ersten Weltkrieg eingefangen, nämlich das Bild des Krieges als ›Blutmühle‹. Gleichzeitig blickt Herr Vogel auf diese Leerstellen mit einer genrebedingten Erwartungshaltung.³⁰⁸ Er ist sich wahrscheinlich des starken Fokus auf die soldatische Perspektive in Kampfhandlungen im Rahmen eines Shooters bewusst. Zusätzlich tritt in dieser Aussage zu *Battlefield 1* die Authentifizierungsstrategie des Vorkommens nachvollziehbarer Figuren und Situationen zutage. Das Ausblenden zeitgebundener Werte und Weltbilder, die sich in Szenen jenseits des Kampfes zeigen könnten, ermöglicht es, sich aus einer gegenwärtigen Perspektive rascher und einfacher in die Figuren hineinzuversetzen. Angst und Panik in Situationen extremer Gewalt sind universelle und zeitlose Befürchtungen. Die Abbildung dieser nachvollziehbaren Gefühle trägt zum Anschein von Wahrhaftigkeit bei.

Die Spielenden schreiben einer Inszenierung Authentizität zu, wenn sie glauben, dass digitale Spiele ihre historischen Umgebungen auf der audiovisuellen, narrativen und spielmechanischen Ebene mit Gefühls- und Erlebniswelten füllen. Diese müssen möglichst populären Geschichtsbilder zur dargestellten Zeit entsprechen und gleichzeitig einem gegenwärtigen Publikum nachvollziehbar erscheinen. Andere Aussagen hierzu drehen sich etwa darum, dass die Figuren im Rätsel-Adventure *Valiant Hearts: The Great War* (2014), das ebenfalls im Ersten Weltkrieg spielt, »Menschen so wie du und ich sind«.³⁰⁹ Sie können auch Frauen im mittelalterlichen Böhmen von

308 Vgl. 5.3 Ansprüche und Erwartungshaltungen an virtuelle Geschichtsinszenierungen.

309 Vgl. Projektinterview vom 06.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Be-

Kingdom Come: Deliverance (2018) und deren Erfahrungen von Misogynie als fester Teil des Alltags thematisieren,³¹⁰ ebenso wie den kulturellen Umgang der Wikinger mit dem Tod in *Assassin's Creed Valhalla* (2020).³¹¹

Der Eindruck der Abbildung einer Gesellschaft mit ihren Weltbildern, sozialen Verhältnissen und sozialen Praktiken ist für die Interviewten ein weiterer Referenzpunkt bei der Bewertung der virtuell präsentierten Geschichte. Exemplarisch kommt dies zum Vorschein bei einer Aussage von Sven Reimelt zu *Assassin's Creed Odyssey* und seiner Wahrnehmung, dass »die Welt damals wahrscheinlich [so war]«. ³¹² Denn spezifisch die Darstellung der Gesellschaft Spartas habe zu diesem Eindruck geführt. In der folgenden Aussage treten transmediale Bezüge in der Rezeption besonders markant hervor:

»Und ich denke einfach, man kennt es [den Spielfilm *300*] halt einerseits, also es ist etwas Bekanntes und man will das wiedererkennen, und man fand das halt cool [...] und deswegen will man das auch nochmal irgendwie in Computerspielen sehen. [...] [15] [...] So Sparta ist halt in *Assassin's Creed Odyssey* eine Kriegernation und die haben ihre Kinder so und so erzogen und komplett leben spartanisch und Ähnliches. Und dass die halt sich nur auf Krieg fokussiert haben. Man ist ja auch einmal durch Sparta gelaufen in *Odyssey*. Da ist schon wieder rumgekommen, dass das halt eine Kriegernation ist und dass die halt stark sind und [...] der Hauptcharakter war ja Spartaner, glaube ich und sein Vater auch.«³¹³

Herr Reimelt bezieht sich auf Sparta als Mythos und weniger auf die realhistorische Gesellschaft der spartanischen Polis von 900 bis 146 v. Chr. In diesem Mythos erscheint Sparta als eine vollkommen auf Krieg ausgerichtete Gesellschaft. Zentrales Element ist die spartanische Erziehung, die die Spartiaten hervorbrachte, die als disziplinierte, staatsliebende Elite-Soldaten

stand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20221206-1, S. 24.

310 Vgl. Projektinterview vom 10.11.2022, Spieler (divers), Jahrgang 1998, Student*in, Signatur: AC 20221110-1, S. 15 f.

311 Vgl. Projektinterview vom 12.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1997, Studentin, Signatur: AC 20220512-1, S. 9 f.

312 Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, Signatur: AC 20230403-1, S. 3.

313 Ebd., S. 14 f.

gezeichnet werden.³¹⁴ In diesem Geschichtsbild geht niemand einem privaten Leben nach, sondern alles ist auf den Staat und seine kriegerischen Bedürfnisse ausgerichtet.³¹⁵ Das fängt bei der Geburt an. Wiederkehrende vom Mythos aufgegriffene Szenen sind das Aussetzen von als nicht lebensfähig angesehenen Neugeborenen im Taygetos-Gebirge durch eine Ältestenkommission und die Agoge, die staatliche Erziehung männlicher Kinder zum Spartiaten, einem der wenigen Vollbürger Spartas.³¹⁶ In diesem Narrativ sind Gehorsam, körperliche Stärke und Gesundheit, das Ertragen von Schmerz und die Vorbereitung auf Krieg die Erziehungsideale.³¹⁷ Zeitgenossen, sowohl außer- und innerhalb Spartas, idealisierten die Agoge und eine militaristische Durchdringung der Gesellschaft als Grundlagen für den Erfolg Spartas, eine Vorstellung die bis heute weite Verbreitung findet.³¹⁸ Der Mythos ist sehr deutungs Offen, sodass seit dem 16. Jahrhundert »Republikaner, Monarchisten, Demokraten, Sozialisten, Nationalsozialisten«³¹⁹ Sparta als Vorbild oder abschreckendes Beispiel nutzten.³²⁰ Historienromane, Spielfilme, Comics und digitale Spiele greifen dieses Narrativ bis heute auf und popularisieren es.³²¹

Eine gegenwärtig besonders wirkmächtige populärkulturelle Verarbeitung ist der Spielfilm *300* aus dem Jahr 2006.³²² Der Film basiert auf dem gleichnamigen Graphic Novel von Frank Miller und Lynn Varley von 1998, der wiederum inspiriert ist vom Spielfilm *Der Löwe von Sparta* von 1962. Die Schlacht bei den Thermopylen 480 v. Chr. steht im Zentrum von *300*, wobei die stark ästhetisierte Gewalt des Kampfes große Teil des Films ausmacht. Die Schlacht ist hier Symbol des Kampfes entschlossener Weniger gegen

314 Vgl. Baltrusch, Sparta, S. 117; Haryo Pambuko Jiwandono: Perpetual Polemos: War Profiteering in Assassin's Creed Odyssey, in: Jurnal Kajian Ruang Sosial-Budaya, Bd. 4, Nr. 1, 2020, S. 4–24, hier S. 6.

315 Vgl. Baltrusch, Sparta, S. 64.

316 Zu diesen Bereichen der spartanischen Gesellschaft ist die Quellenlage äußerst lückenhaft und ein Großteil der ausgewerteten Quellen stammen entweder aus einer Spätphase Spartas und zeichnen eine idealisierte Form der Erziehung, oder sind Beschreibungen, die Sparta als Vergleichsfolie nutzen zur Charakterisierung Athens. Diese Lückenhaftigkeit befördert eine Mythenbildung. Vgl. ebd., S. 63.

317 Vgl. ebd., S. 66 f.

318 Vgl. ebd., S. 63.

319 Ebd., S. 118.

320 Vgl. Emma Stafford: The Curse of 300? Popular Culture and Teaching the Spartans, in: Journal of Classics Teaching, Bd. 17, Nr. 33, 2016, S. 8–13, hier S. 8.

321 Vgl. ebd., S. 9.

322 Vgl. ebd.

eine scheinbar unüberwindliche Übermacht, womit sich die Inszenierung einreihet in eine Deutungstradition, die ihren Ursprung im späten 18. Jahrhundert hat.³²³ Auch im Spielfilm erscheinen die Agoge und die Tötung von als schwach angesehenen Neugeborenen als brutale, aber notwendige Maßnahmen zur Schaffung der – wie es im Film heißt – besten Soldaten, die die Welt je gesehen hat. Die Gesellschaft Spartas und jedes Individuum darin sind in *300* vollständig auf Krieg ausgerichtet, wobei kriegerische Gewalt, Hypermaskulinität und Patriotismus erstrebenswerte Lebensprinzipien bilden.³²⁴ Der Spielfilm spitzt den Mythos noch einmal deutlich zu im Vergleich zu vorangegangenen Verarbeitungen.³²⁵

Im Spiel *Assassin's Creed Odyssey* sind die Bezüge auf den Mythos Sparta und dessen populärkulturelle Verarbeitung in *300* äußerst prominent. So beginnt das Medium mit der Schlacht bei den Thermopylen als Intro, obwohl die eigentliche Handlung 50 Jahre später während des Peloponnesischen Krieges angesiedelt ist. Auch das Action-Adventure lädt die Schlacht über Dialoge als Freiheitskampf auf und orientiert sich in der Visualisierung der Spartaner, der Ästhetisierung der Gewalt und Inszenierung des Kampfes stark an dem Spielfilm. Weiterhin ist es für die Handlung des Spiels relevant, dass die von Spielenden gesteuerte Figur ein Nachkomme des spartanischen Königs Leonidas I. ist.

Visuell betont das Medium den kriegerischen Charakter der spartanischen Gesellschaft in Abgrenzung zu Athen etwa durch militärische Kleidung der Nichtspielerfiguren. So trägt einer der beiden im Spiel vorkommenden Könige Spartas einen Brustpanzer, während die Anführer Athens in ziviler Kleidung – in Himatien – gekleidet sind. Die meisten Spartiaten erscheinen als gerüstete Krieger mit Brustharnisch, korinthischem Helm mit rotem Helmbusch und bewaffnet mit Speer und Hoplon. Bildästhetisch ist hier wieder offensichtlich der Film *300* das Vorbild, welcher sich seinerseits indirekt über seine Vorlage des Graphic Novel an bildlichen Darstellungen Spartas aus dem 18. und 19. Jahrhunderts bedient.³²⁶

323 Vgl. Sean R. Jensen: Reception of Sparta in North America, in: Anton Powell (Hrsg.): A companion to Sparta, Hoboken, NJ 2018, S. 704–722, hier S. 713; Stafford, The Curse of 300?, S. 8 f.

324 Vgl. Lynn S. Fotheringham: The positive portrayal of Sparta in late-twentieth-century fiction, in: Stephen Hodkinson/Ian Macgregor Morris (Hrsg.): Sparta in Modern Thought. Politics, History and Culture, Swansea 2012, S. 393–428, hier S. 394.

325 Vgl. ebd., S. 403.

326 Vgl. Anuschka Albertz: Exemplarisches Heldentum. Die Rezeptionsgeschichte der Schlacht an den Thermopylen von der Antike bis zur Gegenwart (Ordnungssysteme,

Das Medium bindet narrativ immer wieder die Agoge ein, wenn etwa eine Mission sich um einen entflohenen Jungen dreht, der lieber ein Fischer sein will und dafür von dem Protagonisten als Feigling beschimpft und an die Pflicht jedes Spartaners erinnert wird, ein Krieger zu sein. Weiterhin steht die soziale Praxis der Kindstötung im Zentrum eines – für die Narration relevanten – Konflikts der gesteuerten Spielfigur mit ihrem Vater Nikolaos. Eine Rückblende zeigt, wie der neugeborene Bruder der Hauptfigur von einer Klippe geworfen wird, wobei die Hauptfigur vergeblich versucht, dies zu verhindern. Für diesen Akt des Ungehorsams wirft Nikolaos persönlich die Hauptfigur trotz Bitten der Mutter Myrrine ebenfalls hinab. Der Vater lässt seine eigenen Kinder für die Normen der Gesellschaft fallen und stellt seine persönlichen Gefühle und Beziehungen hinten an. Die Visualisierung der Videosequenz erinnert stark an die Darstellung der Kindstötung in *300*. Denn in beiden Medien werden die Kinder von einer Klippe geworfen und nicht – wie die Forschung annimmt – im Gebirge ausgesetzt.³²⁷ Spielmechanisch greift *Assassin's Creed Odyssey* ebenfalls Elemente des Films auf, etwa in der Fähigkeit des sogenannten Sparta-Kicks, eines Manövers direkt aus *300*, welches als Kampffähigkeit auf das martialische Bild Spartas verweist.

Insgesamt jedoch machen Sparta und die spartanische Gesellschaft nur einen Teil der Spielwelt aus, denn eine wesentlich größere Rolle kommt im Medium der Stadt Athen, den von Athen kontrollierten Gebieten und den zahlreichen Inseln der westlichen Ägäis zu. Auch sind die meisten der repräsentierten historischen Persönlichkeiten wie Kleon, Perikles, Sokrates oder Alkibiades in Athen anzutreffen. Zahlreiche Orte und Missionen drehen sich um Themen abseits von Krieg wie Dichtkunst, Theater, demokratische Ideen und Praktiken oder griechischen Mythen. Der Mythos Sparta ist nur ein Teil des Bildes, das *Assassin's Creed Odyssey* vom antiken Griechenland zeichnet.

Aber bei Sven Reimelt ist genau dieser Teil deutlich in Erinnerung geblieben. Die Darstellung der Gesellschaft Spartas im Medium mit ihren Werten, Normen und sozialen Praktiken als »Kriegernation«, die sich »nur auf Krieg fokussiert«, ist ein wichtiger Bezugspunkt seiner Einschätzung der historischen Darstellung. Der Mythos Sparta ist für ihn im Interview von großer Relevanz, weil dieser wirkmächtig in der Geschichtskultur zu dieser Epoche ist. Reimelt macht dies selbst deutlich, wenn er explizit auf

Bd. 17), München 2006, S. 342.

³²⁷ Vgl. Baltrusch, Sparta, S. 65.

den Spielfilm *300* verweist. Seine Aussagen, dass er dessen Geschichtsbild zu Sparta »nochmal irgendwie in Computerspielen sehen« wollte, zeigt, dass die kriegerische Zeichnung der spartanischen Gesellschaft in der populärkulturellen Verarbeitung der Zeit eine Art Markenkern bildet, den Produzierenden antizipieren müssen, damit ihre Inszenierung als passend und »wahrhaftig« angesehen wird.

Dass der Mythos Sparta und genauer *300* den Referenzrahmen von Reimelts retrospektiver Betrachtung ausmachen, lässt auch seine Erwähnung der Erziehung der Kinder und die Narration um den Vater erkennen. Diese Elemente sind ihm aber nicht nur im Gedächtnis geblieben, weil sie populäre Geschichtsbilder spiegeln, sondern vermutlich auch, weil sie aus einer humanistisch geprägten, gegenwärtigen Perspektive fremdartig und erschreckend erscheinen. Die drastische Inszenierung dieser sozialen Praktik in *Assassin's Creed Odyssey* vergewissert Reimelt in der eigenen Gegenwart, die als modern und zivilisiert wahrgenommen wird.³²⁸ Die Aussage »Man ist ja auch einmal durch Sparta gelaufen« zeigt zudem wieder die Wichtigkeit der Audiovisualisierung. Die Darstellung eines homogen erscheinenden Kollektivs als »Kriegernation« empfindet er als passend, hinterfragt diesen Mythos nicht bzw. erwähnt er nicht die Momente, die mit diesem Bild brechen, wie der mit dem entlaufenen Jungen, der Fischer werden möchte. In seiner Erinnerung vermischen sich seine Eindrücke vom Spiel mit bestehendem Vorwissen und Konzepten zur Epoche aus anderen Kontexten wie dem Spielfilm *300*. Sven Reimelt erinnert sich selektiv und spitzt in seiner Beschreibung die Inszenierung Spartas im Medium im Sinne des Mythos zu. Insgesamt handelt es sich jedoch bei der Aussage um einen diffusen Gesamteindruck. Denn selbst auf Nachfrage kann Herr Reimelt die Inszenierung nicht mit Beispielen oder genaueren Angaben konkretisieren. So erinnert er sich auch kaum daran, dass die Hauptfigur selbst aus Sparta stammt. Dies lässt erkennen, dass ein diffuses Bild einer Zeit im Medium ausreicht, damit die Spielenden ihm objektbezogene Authentizität zuschreiben, solange die virtuell präsentierte Geschichte zentrale Elemente der entsprechenden populären Geschichtsbilder besonders im Bereich der Audiovisualisierung aufgreift.

Die Spielenden messen digitalen Spielen objektbezogene Authentizität bei, wenn diese die Gesellschaften mit ihren Weltbildern, sozialen Verhältnissen und sozialen Praktiken der dargestellten Zeit abbilden. Populäre

328 Zur Funktion virtueller Geschichtsinszenierungen Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

Geschichtsbilder prägen in den Interviews meistens den Referenzrahmen. Weitere Beispiele aus den Interviews beziehen sich etwa auf die Darstellung staatsferner Räume im Action-Adventure *Red Dead Redemption II* (2018), in denen sich spezifische Moralvorstellungen und Verhaltensregeln ausbilden,³²⁹ oder wenn etwa Korruption in einer als streng hierarchisch organisiert imaginierten mittelalterlichen Gesellschaft alltäglich und selbstverständlich ist – in *Die Gilde* (2002)³³⁰ – oder wenn in *Call of Duty: Vanguard* (2021) der Rassismus gegenüber Afro-Britischen Soldaten im Zweiten Weltkrieg ausgeblendet wird, was Stefan Kreisler als Zeichen mangelnder Authentizität bemängelt.³³¹

Letztendlich geht es um den Eindruck einer Zeitreise. Je stärker das Medium bei den Spielenden den Anschein erweckt, eine vergangene Welt mit ihrer Objektkultur, ihren Lokalitäten, Gefühls- und Erlebniswelten, Weltbildern, sozialen Verhältnissen und Praktiken in die Gegenwart zu holen und erlebbar zu machen, desto mehr schreiben diese der virtuellen Geschichtsinszenierung objektbezogene Authentizität zu. Die einzelnen Elemente der digital präsentierten Geschichte kann das Medium als rudimentäre Verweise ohne tiefergehende Kontextualisierung inszenieren, solange es diese aufwendig sowie realistisch anmutend visualisiert³³² und zu einem glaubwürdigen Gesamtbild zusammenfügt, das sich stimmig anfühlt im Sinne populärer Geschichtsbilder, die bei 70 der Interviewten den Referenzrahmen ihrer Rezeption bilden. Die Spielenden erfassen hier die »Authentizität« der historischen Umgebungen und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner nicht nur rational, wenn sie einzelne Fakten wie das Phänomen

329 Vgl. Projektinterview vom 31.03.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1992, Angestellter, Bundesagentur für Arbeit, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bos), Projektinterviews, Signatur: AC 20230331-I, S. 12 f.

330 Vgl. Projektinterview vom 16.02.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1982, Teamleiter IT-Service, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bos), Projektinterviews, Signatur: AC 20230216-I, S. 21.

331 Vgl. Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, Signatur: AC 20230304-I, S. 20 f.

332 Die starke Präsenz der Visualisierung in den Interviews lässt sich wie bei den Markern von Historizität mit der von Bildern geprägten medialen Kultur erklären, in der die Interviewten aufgewachsen sind und leben. Die Spielenden sind sich daher dieser Ebene der Inszenierung bewusster und erwähnen sie häufiger. Vgl. 4.6 Interviewübergreifende Rahmenbedingungen der Rezeption.

des Kriegstraumas in *Battlefield 1* oder Militarismus im antiken Griechenland repräsentiert sehen. Vielmehr muss die Inszenierung gleichzeitig die emotionale Ebene bedienen und bei den Spielenden den Eindruck wecken, die Geschichte mit verschiedenen Sinnen wie Sehen und Hören scheinbar haptisch erleben und spüren zu können und zu erfahren, wie sich etwa die Schützengräben des Ersten Weltkriegs oder das Leben in Sparta angefühlt haben könnten.³³³ Dahinter schwingt die Vorstellung mit, dass Gefühlswelten und deren Erleben in der Menschheitsgeschichte unverändert geblieben sind – und dass Diskurse, Bewertungen und der Umgang mit Emotionen als anthropologisch konstant und nicht zeitgebunden betrachtet werden.³³⁴ Die Wirkmächtigkeit einer historischen Inszenierung liegt somit nicht allein in ihren Inhalten, sondern auch darin, wie stark die Darstellung den Eindruck erweckt, eine Zeitreise in die Köpfe und Herzen von Menschen vergangener Epochen zu ermöglichen.³³⁵

5.6 Performative Herstellung von Authentizität

Bei der Bewertung der in digitalen Spielen inszenierten Geschichte drückt sich überwiegend ein positivistisches, historistisches Verständnis von Geschichte aus. Für 70 der Interviewten ist für die Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung entscheidend, wie stark die Inszenierung als Rekonstruktion erscheint.³³⁶ Hierbei erfolgt die Beurteilung situationsspezifisch.

333 Was der Wunsch nach einer Zeitreise impliziert und welche Bedürfnisse dahinter stehen wird in einem späteren Kapitel weiter aufgeschlüsselt. Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

334 Vgl. Christine Gundermann/Juliane Brauer/Filippo Carlà-Uhink/Georg Koch/Judith Keilbach/Thorsten Logge/Daniel Morat/Arnika Peselmann/Stefanie Samida/Astrid Schwabe/Miriam Sénécheau (Hrsg.): Schlüsselbegriffe der Public History (utb-studi-e-book, Bd. 5728), Göttingen/Stuttgart 2021, hier S. 56.

335 Vgl. ebd., S. 60f.

336 Dieser Befund stimmt mit den Ergebnissen bisheriger Rezeptionsstudien überein, bei deren Teilnehmenden ebenfalls überwiegend positivistische Geschichtsauffassung ausgemacht wurden. Vgl. Beavers, *The Informal Learning of History with Digital Games*, S. 139; Sian Beavers/Sylvia Warnecke: Audience perceptions of historical authenticity in visual media, in: Karl C. Alvestad/Robert Houghton (Hrsg.): *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, London/New York, NY/Oxford/New Delhi/Sydney 2021, S. 74–89, hier S. 79f.; Copplestone, *But that's not accurate*, S. 423f.; Pöppinghege, *Pedanterie im Cyberspace*, S. 462f.; Salvati/Bullinger, *Selective Authenticity and the Playable Past*, S. 161f.; Stirling/Wood, »Actual history doesn't take place«: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity.

Sie wird strukturiert durch persönliche Ansprüche und Erwartungshaltungen, die sich wiederum durch Vorwissen, Genrekonventionen, die individuelle Nutzungspraxis und Paratexte bilden.³³⁷ Für die Interviewten sind besonders zwei Bereiche für die Bewertung relevant: die Repräsentation historischer Geschichtsbilder und die Gestaltung historischer Umgebungen. Bei historistischen Geschichtsbildern beziehen sie sich auf als bedeutsam empfundene historische Ereignisse und Persönlichkeiten, wobei chronologische Abläufe und einzelne Fakten sowie die Darstellung von Kulturen oder Nationen als homogene, historisch konstante Kollektive im Vordergrund stehen. Bei der Gestaltung historischer Umgebungen ist für Spielende wichtig, dass sie als wieder zum Leben erweckte Orte und Gesellschaften erscheinen und das Medium erfolgreich deren Objektkultur, Lokalitäten, Gefühls- und Erlebniswelten, Weltbilder, soziale Verhältnisse und Praktiken in die Gegenwart holt. Objektbezogene Authentizität ist für die Interviewten kein fester, sondern ein skalierbarer Wert. Die Spielenden rezipieren die verschiedenen historischen Elemente nicht isoliert voneinander, sondern setzen sie in Beziehung zu- und verknüpfen sie miteinander im Sinne ihres Wissens über die dargestellte Zeit, für das wiederum populäre Geschichtsbilder meistens den Referenzrahmen bilden.

Der Eindruck objektbezogener Authentizität ist dann am größten, wenn die Spielenden die Inszenierung mit der eigenen, bestehenden Gedankenwelt verknüpfen können. Daher erwähnen sie häufig Elemente, die ihnen aus anderen geschichtskulturellen Kontexten vertraut sind.³³⁸ Das führt dazu, dass sie teilweise die angebotenen Geschichtsbilder in ihrer Erinnerung anpassen und selektieren, um sie besser in Einklang mit vorhandenen Vorstellungen zu bringen. So erinnert sich etwa Daniel Krätschmer fälschlicherweise an den Ballhausschwur als Spielszene in *Assassin's Creed Unity* (2014) oder fokussiert sich Sven Reimelt in seinen Aussagen zu *Assassin's Creed Odyssey* (2018) vor allem auf Elemente des Mythos Sparta.

Die Relevanz der Wiedererkennbarkeit verweist auf einen Kreislauf populärer Geschichtsbilder in unterschiedlichen Medien, von dem sich Inszenierungen nur punktuell entfernen können – sofern sie die Zuschreibung

337 Dieser Befund erweitert die Ergebnisse von Stirling und Wood, die die individuelle Nutzungspraxis als Faktor benannt haben. Vgl. Stirling/Wood, »Actual history doesn't take place«: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity.

338 Vgl. Dieter Köhler: Historischer Realismus in Computerspielen, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen (utb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 226–233, hier S. 226.

von Authentizität erhalten wollen. Sowohl in der Produktion virtueller Geschichtsinszenierungen³³⁹ als auch in ihrer Rezeption zeigt sich ein *historical mainstreaming* historischer Darstellungen – bei gleichzeitiger punktueller Diversifizierung. Dies entspricht einem generellen Trend in der Geschichtskultur: Zwar lassen sich historische Narrative vereinzelt verschieben, doch bestimmte Grundstrukturen – etwa positivistische oder historistische Zugänge sowie etablierte Bilder spezifischer Epochen – bleiben über Zeit und Raum hinweg erstaunlich stabil. Um das Abstrakte zu veranschaulichen: Für die Mehrheit der Interviewten muss das Mittelalter weiterhin finster oder romantisch sein. Zentrale Marker wie Ritter und Burgen müssen erhalten bleiben, ebenso wie die Vorstellung einer klaren, endgültig feststellbaren historischen Wahrheit – auch wenn das Mittelalter nun etwa aus der Perspektive von Frauen oder Kindern erzählt werden oder im ländlichen Böhmen statt am englischen Königshof spielen kann. Ein *Assassin's Creed Shadows* (2025) kann einen schwarzen, aus Afrika stammenden Samurai spielbar machen und dabei auf viele authentisch wirken, solange es nur gleichzeitig Kernelemente des populären Geschichtsbildes zum feudalen Japan – wie Samurai, deren Ausrüstung und strikte Ehrvorstellungen – prominent in Szene setzt.³⁴⁰ Neue Perspektiven und Irritationen etablierter Geschichtsbilder finden bei einem breiten Publikum eher Anklang, wenn sie sich in vertraute Muster einfügen.

Besonders die visuelle Ebene der Inszenierung ist ein zentraler Bezugspunkt in den retrospektiven Bewertungspraktiken der Interviewten. Es gibt eine Korrelation zwischen einer realistisch anmutenden Grafik und Zuschreibungen von Authentizität. Zum einen hängt dies damit zusammen, dass die Visualisierung zu den ersten Eindrücken der Spielerfahrung gehört, weshalb sich die Spielenden stärker an diese Ebene erinnern. Zum anderen bietet die Prägung der Teilnehmenden durch die von Bildern dominierte mediale Kultur eine Erklärung. Denn es lässt sich in der Medienkultur insgesamt beobachten, dass Fotos und Videoaufnahmen oft für ein Abbild der Realität und direkte Ausschnitte der Welt gehalten werden und deren Künstlichkeit selten aktiv reflektiert wird.³⁴¹ In ihrer Erinnerung nehmen

339 Vgl. 1 Einleitung; 2.2 Digitale Spiele als Geschichtskultur.

340 Vgl. Milan Weber: Der Schwarze Samurai Yastake: Historische Authentizität, gesellschaftliche Diversität und die öffentliche Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 12.02.2025, URL: <https://paidia.de/der-schwarze-samurai-historische-authentizitaet-diversitaet-rezeption/> (Stand: 24.07.2025).

341 Vgl. Knieper, Visuelle Kommunikation, S. 364 f.

die Spielenden daher eine vorgeblich wirklichkeitsnahe Visualisierung als Zeichen von Unmittelbarkeit wahr. Dies erklärt auch die Relevanz von historischen Umgebungen als Bezugspunkt in den Interviews, weil bei der Aufladung der Spielwelten mit Historizität der Ebene der Audiovisualisierung eine zentrale Rolle zukommt.

Zusätzlich kommen die Interviewten häufig auf diejenigen Elemente der Inszenierung zu sprechen, mit denen sie stark interagieren bzw. die für das Verstehen der Funktionsweise der Spielmechaniken wichtig sind. Dazu zählen historische Persönlichkeiten, die als Auftraggeber dienen, historische Umgebungen, die erkundet werden können, und die Eigenheiten von als homogene Kollektive präsentierten Fraktionen, die es spielerisch zu meistern gilt. Die Möglichkeit des interaktiven und haptischen Erlebens von historischen Elementen sorgt nicht nur dafür, dass diese stärker im Gedächtnis bleiben,³⁴² sondern stärkt auch den retrospektiven Eindruck objektbezogener Authentizität.

Was scheint für Spielende irrelevant bzw. taucht in den Interviews nicht als Kriterium der Bewertung auf? Ob das Medium die Perspektivabhängigkeit von Geschichte repräsentiert, erwähnen die Interviewten nicht. Hierbei ist unwichtig, ob ein Titel die Vergangenheit als vollständig rekonstruierbar und monolithisch präsentiert oder verschiedene Blickwinkel anbietet, die voneinander abweichen oder gar einander widersprechen. Selbst Angebote des Mediums zum Konstruktionscharakter und zur Lückenhaftigkeit von Geschichte ebenso wie zur Zeit- und Standortgebundenheit beim Blick auf die Vergangenheit – wie es etwa Titel der *Assassin's Creed*-Reihe mit den lexikalischen Einträgen der spielinternen Animus-Datenbank³⁴³ oder der fiktionalen Animus-Technologie tun – bilden keinen Bezugspunkt in der Mehrheit der Interviews (70 von 86). Auch im Medium vorhandene Geschichtsauffassungen wie die Vorstellung von Geschichte als lineare, zwangsläufige und unumkehrbare Entwicklung zum Besseren wie im Fortschrittsnarrativ der *Sid Meier's Civilization*-Reihe³⁴⁴ oder als ergebnisoffene Prozesse

³⁴² Vgl. 4.6 Interviewübergreifende Rahmenbedingungen der Rezeption.

³⁴³ So macht etwa die *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* (2018) die Spielenden bei der Präsentation der Bibliothek von Alexandria sowohl textlich als auch auditiv darauf aufmerksam, dass keine Quellen erhalten sind, die die Architektur der Bibliothek beschreiben, weshalb das Produktionsteam sich an den Ruinen der Celsus-Bibliothek in Ephesos orientiert hat.

³⁴⁴ Vgl. Milan Weber: Der virtuelle Tanz auf dem Vulkan. Fortschrittsnarrative und der Abgrund des Anthropozäns in digitalen Spielen mit historischen Settings, in: Marko Pajevic (Hrsg.): Der Abgrund in der deutschen und baltischen Kultur (im Druck).

in Titeln mit kontrafaktischen Elementen wie in der *Hearts of Iron*-Reihe mit ihren alternativen Kriegsverläufen des Zweiten Weltkriegs oder auch als ewige Zyklen bewaffneter Gewalt wie in der *Age of Empires*-Reihe finden keine Berücksichtigung. Denn hierbei handelt es sich um Betrachtungsweisen von Geschichte, die eher in akademischen und geschichtswissenschaftlichen Sphären eine Rolle spielen. Außer zwölf Personen – die alle einen akademischen Hintergrund im geisteswissenschaftlichen Bereich besitzen – scheinen die Befragten mit diesen Perspektiven nicht vertraut zu sein, weshalb es nicht überrascht, dass diese in den Interviews nicht erwähnt wurden.³⁴⁵ Denn die rezipierten Titel präsentieren gleichzeitig immer auch Deutungsweisen wie positivistische und historistische Geschichtsbilder, die die Spielenden leichter mit bestehenden Gedankenwelten verknüpfen können. Sie nehmen demnach zuallererst auf, was ihnen vertraut ist. So erklärt sich zu einem großen Teil, dass sie sich in der Erinnerung auf diese Elemente fokussieren. Der Fokus auf historistische und positivistische Geschichtsbilder – bei einer Vernachlässigung konstruktivistischer Perspektiven – steht auch im Zusammenhang mit Bedürfnissen nach klarer, eindeutiger Geschichte zur Orientierung und Identitätsbildung. Dieser Punkt wird einem späteren Kapitel ausführlicher behandelt.³⁴⁶

Von den von Angela Schwarz identifizierten Authentifizierungsstrategien spielen in den Interviews – neben der Audiovisualisierung, der Präsentation von Fakten, Daten, Zahlen, dem Vorkommen nachvollziehbarer Figuren und Situationen – auch Personen eine Rolle, die die Spielenden als Expertinnen und Experten zum dargestellten historischen Thema wahrnehmen und die der Inszenierung durch ihre Autorität objektbezogene Authentizität bescheinigen. So kommt etwa Frank Meister bei der Bewertung der *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* (2018)³⁴⁷ auf diesen Punkt zu sprechen:

345 Die Relevanz von Vorwissen zu und Vertrautheit mit den vom Medium präsentierten Geschichtsauffassungen wird nochmal deutlich bei der gesonderten Betrachtung von zwölf Personen, die einen akademischen Hintergrund im geisteswissenschaftlichen Bereich besitzen. Denn diese begreifen die angebotene Inszenierung als Ausdruck spezifischer Geschichtsbilder und nehmen auf die eben genannten Geschichtsauffassungen Bezug. Vgl. 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivist*innen.

346 Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

347 Bei *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* (2018) handelt es sich um eine eigenständige Erweiterung für *Assassin's Creed Origins* (2017), das im ptolemäischen Ägypten im Zeitraum von 49 bis 43 v. Chr. spielt. *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* (2018) nutzt Teile der Spielwelt von *Assassin's Creed Origins* (2017) und präsentiert diese

»Vor Monaten habe ich mal einen Artikel gelesen, [...] eine Ägyptologin, die [...] war begeistert, wie akkurat das dargestellt ist und wie gut sie damit eigentlich arbeiten konnte. Und das ist so, das ist so ein, wie ich finde eine extreme Meisterleistung, wenn man sich die Credits anguckt, wie viel Personen bei Ubisoft da dran arbeiten, um das hinzukriegen, das sind nicht nur die ganzen [7] Grafikdesigner, sondern auch die Historiker [...].«³⁴⁸

Die Spielenden verweisen auf an der Produktion und Vermarktung beteiligte zeitgenössische Historikerinnen und Historiker, wobei diese Bezeichnungen von den Produktion- und Vertriebsfirmen sehr weit ausgelegt werden. Sie gelten als Garanten dafür, dass die Inszenierung eng an die historische ›Realität‹ angelehnt ist. Die Interviewten schenken dem in Werbematerial oft beschworenen Versprechen Vertrauen, die Beteiligung von Expertinnen und Experten habe bei der Entwicklung Authentizität sichergestellt bzw. produziert.³⁴⁹ Der Umfang und die genaue Form der tatsächlichen Beteiligung sind hierbei oft unklar.³⁵⁰ Trotzdem vermag diese Werbe- und Authentifizierungsstrategie zu überzeugen.

Zusätzlich verweisen die Spielenden wie Herr Meister aber nicht nur auf an der Produktion angeblich Beteiligte. Sie erwähnen ebenfalls Dritte, die für sich einen Expertinnen- oder Expertenstatus beanspruchen oder zugeschrieben bekommen, die im Sinne eines Faktenchecks feststellen, wie stark die Inszenierung dem Forschungsstand entspricht. Die genauen Argumente und die Herleitung dieses Eindrucks kommen in den Interviews häufig nicht vor. Genauso können sich die Teilnehmenden nur rudimentär an die konkrete Person und Bewertungsformate erinnern, wie das Beispiel von Herr Meister seiner »Ägyptologin« zeigt. Die konkreten Argumente können sie nur in seltenen Fällen wiedergeben. Im Gedächtnis bleibt, ob Authentizität bescheinigt wurde oder nicht. Die Meinung von Historikerinnen und Historikern funktioniert hier ähnlich wie ein schnell erkennbares Gütesiegel. Daher bleibt in den Aussagen unklar, wie intensiv und umfangreich sich die Interviewten mit den ›Zeuginnen‹ und ›Zeugen‹ der Authentizität und deren Positionen auseinandergesetzt haben.

in einem musealen Stil mit textlichen, auditiven Elementen, statischen Bildern und Dioramen.

348 Projektinterview vom 19.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Monteur, Signatur: KS 20221219-1, S. 6 f.

349 Vgl. Schwarz, *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, S. 127 f.

350 Vgl. Heinze, *Mittelalter-Computer-Spiele*, S. 180.

Trotzdem zeigen diese Erwähnungen zwei Dinge: Zum einen belegen sie, dass die Inanspruchnahme oder Zuschreibung eines Expertinnen- oder Expertenstatus zum dargestellten historischen Thema ausreicht, um einer Einschätzung Gewicht und Autorität zu verleihen. Dahinter scheint die Vorstellung zu stehen, dass diese Personen einer historischen Wahrheit verpflichtet sind und unabhängig und endgültig Authentizität feststellen können. Die Spielenden präsentieren somit zumindest gegenüber dem Interviewer ein Vertrauen in Formen von institutionalisiertem (Geschichts-)Wissen. Um aber Deutungshoheit oder einen Expertenstatus bezüglich Geschichte zu besitzen, müssen Personen nicht zwingend direkt mit Institutionen wie Universitäten, Museen oder Forschungsinstituten verbunden sein, die als Sachwalter von wissenschaftlich verbürgten historischen Wissensbeständen gelten. Es genügt oft, in einer Art und Weise aufzutreten bzw. inszeniert zu werden, die Vorstellungen von wissenschaftlichem Habitus entsprechen – etwa durch die Nennung eines akademischen Titels, der Nutzung von Fachsprache oder schlicht die Bezeichnung als »Experte« oder »Historiker«. So verweisen einige Interviewte auf die Videos des YouTubers Armidas.³⁵¹ In den Videos beschäftigt sich der YouTuber meistens mit der Repräsentation historischer Objektkultur und militärhistorischer Fakten in digitalen Spielen. Im Sinne eines Faktenchecks gleicht er etwa *Kingdom Come: Deliverance* (2018) mit einem vorgeblichen Forschungsstand ab und versucht, objektbezogene Authentizität zu bescheinigen. Durch die Betitelung der Videos mit »Historiker kommentiert« beansprucht Armidas einen Expertenstatus. Solche Formate präntendierter Expertise, positivistischer Geschichtsbilder und Zuschreibungen objektbezogener Authentizität sind weit verbreitet, gerade im Bereich der Sozialen Medien. Hierin spiegelt sich ein anhaltendes gesellschaftliches Bedürfnis nach Deutungsangeboten mit dem Status einer objektiven, endgültigen (historischen) Wahrheit.³⁵² Dieses Bedürfnis bleibt auch in digitalen Spielen bestehen und wird nicht aufgebrochen. Zum anderen impliziert der Verweis auf Historikerinnen und Historiker, die Wahrfähigkeit bescheinigen, dass das Medium sich nicht aus sich selbst heraus

351 Vgl. Projektinterview vom 18.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1996, Student, Signatur: AC 20220218-1, S. 10 f.; Projektinterview vom 21.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Altenpfleger, Signatur: AC 20220221-1, S. 35 f.; Projektinterview vom 08.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Hausfrau, Signatur: AC 20220308-1, S. 35 f.

352 Vgl. Michael Butter: »Nichts ist, wie es scheint«. Über Verschwörungstheorien, 6. Aufl., Berlin 2023, S. 61–63.

verifizieren kann. Die Interviewten lassen hier ein gewisses Misstrauen gegenüber dem Medium erkennen.³⁵³

Die beschriebene Haltung gegenüber Expertinnen und Experten und generell der Drang zur Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung ist vermutlich ebenfalls Ausdruck der intersubjektiven Dynamiken. Denn eventuell kann das geäußerte Vertrauen gegenüber Historikerinnen und Historikern den Interviewten als eine Form der Wissenspräsentation gegenüber dem Interviewer dienen, der als Vertreter einer Universität und selbst als Historiker aufgetreten ist. Hinzu kommt die Möglichkeit, sich über diese unterstellte Nähe zu akademischem Wissen einer Gruppe von Geschichtskundigen zuzuordnen, was ein wichtiges Distinktionsmerkmal sein kann.

70 der Interviewten schreiben dem Medium objektbezogene Authentizität umso eher zu, wenn sie die Inszenierung nicht nur auf einer rationalen Ebene durch die Wiedergabe von Fakten und Daten anspricht, sondern wenn sie gleichzeitig eine emotionale Ebene bedient. Die Interviewten schätzen es, wenn die virtuell inszenierte Geschichte eine emotionale Reaktion auslöst, eine Körperverschiebung in die Spielwelt stattfindet und sie Geschichte mit vielfältigen Sinnen erleben. So geht es etwa für Stefan Kreisler bei der Darstellung Churchills in *Assassin's Creed Syndicate* (2015) nicht nur darum, Fakten zu seiner Rolle im britischen Militär während des Ersten Weltkriegs korrekt wiederzugeben, sondern auch darum, dass sich sein Auftreten ›richtig anfühlt‹. Phillip Vogel schätzt bei *Battlefield 1* (2016), dass es die Erlebnisswelten von Soldaten im Ersten Weltkrieg aus seiner Sicht nicht nur sachlich repräsentiert, sondern auch emotional vermittelt. In den retrospektiven Deutungen beschreiben die Spielenden, wie sie Authentizität in einem Prozess interaktiven, emotionalen Erlebens der Inszenierung performativ herstellen. Selbst wenn sie die Authentizität als objektbezogen wahrnehmen, ist sie subjektbezogen. Subjektives Erleben verleiht Geschichtsbildern in digitalen Spielen ihre Legitimation. Weitere Forschung könnte untersuchen, wie sich solche Mechanismen in anderen Bereichen der Geschichtskultur ausgestalten. Außerdem wäre zu fragen, ob es sich hier

353 Warum sie die Inszenierung immer wieder mit eigenem Wissen und anderen Darstellungen abgleichen ›müssen‹, steht im Zusammenhang mit der Einordnung des Mediums in die größere geschichtskulturelle Landschaft und wird im folgenden Kapitel ausführlich behandelt. Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

um ein Phänomen industrialisierter Konsumgesellschaften handelt oder ein kulturübergreifendes – eventuell sogar anthropologisches – Muster bildet.

In den Gesprächen kommen immer Beurteilungen auf, dass die virtuell repräsentierte Geschichte nicht für sich stehen kann, sondern ständig mit eigenen Wissensbeständen abgeglichen und anhand anderer Darstellungen und Personen verifiziert werden muss. Dies sagt etwas darüber aus, wie die Interviewten das Medium in die geschichtskulturelle Landschaft einordnen und als Repräsentation von Geschichte verstehen: Wie die Spielenden die von ihnen ›entdeckten‹, erinnerten und als ›(un)authentisch‹ befundenen historischen Elemente und Inszenierungen digitaler Spiele einordnen und etwa als Versuche verstehen, die reale Vergangenheit abzubilden oder nicht, ist Thema des folgenden Kapitels.

6 Einordnung der virtuellen Geschichtsinszenierung: Zwischen Unterhaltungsmedium, Geschichtskultur und Wirtschaftsgut

Wie die Beteiligten an der geschichtswissenschaftlichen Debatte¹ bieten die interviewten Spielenden vielfältige Perspektiven auf die Frage an, welche historischen Elemente wie oft in welcher Form nötig sind, damit ein digitales Spiel Geschichte repräsentiert. Manche Titel erscheinen den Spielenden nur als Sammelsurium lose miteinander verbundener Verweise auf die Vergangenheit, die Geschichte höchstens als Inspirationsquelle nutzen, aber aus der Sicht der Rezipierenden trotzdem keine Repräsentation der Vergangenheit sind. Andere muten wie eine ausgiebige Darstellung einer realen, konkret lokalisierbaren Vergangenheit an, die die Interviewten als Erscheinungsform von Geschichte begreifen. Daneben sehen manche Spielende Geschichte als bloße Staffage, für die sie sich kaum interessieren und die ihnen nicht in Erinnerung bleibt. Hinzu kommt der Umstand, dass zusätzliche, die historischen ergänzende Elemente wie kontrafaktische, anachronistische oder fantastische Elemente verschiedentlich auf die Interviewten und ihren Eindruck von der Gesamtinszenierung einwirken. Begreifen die Interviewten das Medium etwa automatisch als Repräsentation der Vergangenheit, wenn sie in ihm historische Elemente sehen? Es geht um die Deutungen der Spielenden, ob und wie sie die gespielten Titel in die medial vielfältige Landschaft der Geschichtskultur einordnen und als Repräsentation von Geschichte verstehen. Hierbei lassen sich zum einen interviewübergreifende Muster der Einordnung finden, in denen die Interviewten in ihren Aussagen zwischen sich widersprechenden Deutungen digitaler Spiele als »einfache Unterhaltungsmedien« und als einer legitimen und beachtenswerten Form der Geschichtskultur schwanken (6.1). Zum anderen können vier Typen in der Stichprobe ausgemacht werden hinsichtlich der Frage, wie und ob überhaupt Spielende die »entdeckten« historischen Elemente und die Gesamtinszenierung als Repräsentation von Geschichte deuten (6.2).

1 Vgl. 2.3 Geschichte als Spielinhalt – Vom Kolorit bis zur historischen Verortung.

6.1 Interviewübergreifende Muster

Es gibt interviewübergreifende Muster, die sich trotz der Unterschiede zwischen den rezipierten Spielen und der soziodemografischen Zusammensetzung der Spielenden in allen Interviews finden lassen. Hier kann man zwei Ebenen der Einordnung unterscheiden. Die erste Ebene betrifft die Betrachtung des Mediums durch die Spielenden innerhalb des Rahmens der eigenen, individuellen Nutzung (6.1.1). Hierbei geht es um Aussagen und Deutungsangebote, die digitale Spiele weitergehend isoliert betrachten und nicht etwa direkt mit anderen Formen der Geschichtskultur verknüpfen. Die zweite Ebene bezieht sich auf gesellschaftliche Kontexte und Diskurse zu digitalen Spielen allgemein, die die Interviewten explizit und implizit bei ihrer Einordnung aufgreifen (6.1.2). Selbstverständlich sind beide Ebenen in der Rezeption miteinander verschränkt, werden aber im Folgenden aus analytischen Gründen voneinander getrennt betrachtet.

6.1.1 Individuelle Ebene – Deutung und Nutzung als Unterhaltungsmedium

Digitale Spiele sind Zeitvertreib, Unterhaltung, Orte des sozialen Handelns, der Vermittlung von (Geschichts-)Kultur und der identitätsstiftenden Sinnsuche.² Die Begegnung mit Geschichte ist somit nur ein Aspekt unter mehreren, den Spielende geboten bekommen und potenziell suchen. Wie bereits erwähnt lässt sich mit fokussierten Interviews der faktische Konsum in privaten Kontexten nicht erfassen. Wie genau die Spielenden digitale Spiele nutzen, ist unklar und vermutlich auch den Nutzerinnen und Nutzern selbst nicht immer bewusst. Was sich jedoch mit Interviews erfassen lässt, sind ihre retrospektiven Beschreibungen und Deutungen des Mediums und der eigenen Beschäftigung damit. Hier wiederum betonen die Interviewten wiederkehrend ihre vordergründige Deutung digitaler Spiele als ein Unterhaltungsmedium. Hierbei reflektieren sie, dass die Geschichtsinzenzierungen im Medium im Rahmen der medialen Spezifika und unter technischen, sozio-politischen, gesetzlichen und ökonomischen Bedingungen entstanden sind.

2 Vgl. Wimmer/Schmidt, Game Studies und Mediensoziologie, S. 252f.

Ein zentraler Reiz digitaler Spiele, den Spielende mit dem Medium verbinden und erwarten, liegt darin, von ihnen Unterhaltungserlebnis in Form des »Gefühl[s] von Vergnügen«³ zu erhalten.⁴ Dieses stellt sich ein, wenn Bedürfnisse nach Kompetenz, Autonomie oder sozialer Verbundenheit befriedigt werden.⁵ In sämtlichen Interviews deuten die Spielenden digitale Spiele in erster Linie als ein solches Unterhaltungsmedium.⁶ Auch die Nutzung erfolgt laut den Aussagen primär zum Zeitvertreib sowie Unterhaltung jenseits der Rezeption historischer Wissensbestände. Den Aussagen zufolge sind für das Unterhaltungserlebnis historische Elemente in den Spielen und inszenierte Geschichtsbilder bei allen Interviewten nicht entscheidend. Die Deutung und Nutzung als Unterhaltungsmedium, so erklären die Interviewten, könne unabhängig von der repräsentierten Geschichte stattfinden. Das betreffe sowohl digitale Spiele, die Geschichte nur in wenigen Details aufgreifen als auch Historienspiele, bei denen die Inszenierung von Geschichte den Kern ausmacht. Unabhängig davon, ob und wie dicht und kohärent ein Spiel Geschichte inszeniert, und ebenso davon, ob Spielende das Spiel als Repräsentation realhistorischer Phänomene einordnen und somit als Geschichtskultur verstehen, stellen die Interviewten die Deutung und Nutzung des Mediums als Unterhaltungsmedium in den Mittelpunkt. Das schließt die Auffassung und den bewussten Gebrauch als Geschichtskultur nicht aus, aber diese steht laut den Spielenden nicht im Zentrum.

Der interviewte 25-jährige Thomas Karow beschreibt etwa, wenn es um *Age of Empires 2: Definitive Edition* (2019) und das, was ihm am Spiel am meisten gefällt, geht, überwiegend seinen Spielstil, bei dem die Rezeption der historischen Anklänge des Spiels keine große Rolle einnehme:

»Am liebsten spiele ich einfach, wie gesagt, diesen Kampagnenmodus im Pausenmodus. Also ich kann mit F3 einfach die aktive Pause aktivieren [...] und so habe ich dann ein ganz entspanntes Spiel. Ich stelle die Gegner gerne auf die höchste Schwierigkeitsstufe und durch diesen Pausenmodus kann ich ja so viele Befehle auf einmal geben, dass ich beispielsweise verletzte Einheiten zurückziehen kann. Und in der Kampagne hat man eben noch ganz

3 Sabine Trepte/Leonard Reinecke: Medienpsychologie, Stuttgart 2012, S. 96.

4 Vgl. Leonard Reinecke/Sina A. Klein: Game Studies und Medienpsychologie, S. 227.

5 Vgl. ebd.

6 Im Folgenden bezieht sich der Begriff Unterhaltungsmedium auf eine Nutzung, die Bedürfnisse nach Kompetenz, Autonomie oder sozialer Verbundenheit losgelöst von einem Interesse an Geschichte stillt.

andere Herausforderungen als im freien Spiel, also im freien Spiel hat man die ersten 5 bis 10 Minuten eigentlich immer dieselbe Struktur, mit Wirtschaftsaufbau und im späteren Verlauf [...] muss man sich eben für eine bestimmte Strategie entscheiden, welche Einheitentypen man nimmt.«⁷

Das Strategiespiel *Age of Empires 2: Definitive Edition* bietet verschiedene Spielmodi wie Kampagnen und das freie Spiel gegen computergesteuerte Gegner oder andere Spielende. Im freien Spiel haben die spielenden Parteien meist gleiche Startbedingungen und beginnen oft mit einer kleinen Anzahl ziviler Einheiten sowie Produktionsgebäuden, während in der Kampagne die Konstellationen sehr unterschiedlich ausfallen können.⁸ So besitzen etwa die Spielenden in der ersten Mission der Kampagne der Fraktion der ›Franken‹ um Johanna von Orléans nur wenige militärischen Einheiten, die sie sicher über die Spielkarte führen müssen, ohne von den zahlenmäßig überlegenen Gegnern vernichtet zu werden. In den verschiedenen Spielmodi bleibt aber das Schere-Stein-Papier Prinzip gleich, bei dem unterschiedliche Einheiten sich gegenseitig aushebeln. Spielende müssen diese Mechaniken verstehen sowie strategisch und taktisch anwenden, um zu gewinnen. Die Einheiten und deren Verbesserungsmöglichkeiten sind historisch auf verschiedenen Ebenen aufgeladen etwa durch die Benennung und Visualisierung von Figuren als mittelalterlicher ›Schwertkämpfer‹. Die auditive, textuelle, visuelle und spielmechanische Gestaltung ist durchzogen von historischen Elementen.⁹ Besonders deutlich treten Verweise auf die Vergangenheit in den Kampagnen von *Age of Empires 2: Definitive Edition* hervor, die über mehrere Missionen Erzählungen um realhistorische Ereignisse und historische Persönlichkeiten inszenieren. Hierbei ist jedoch zu betonen, dass ähnliche Spielprinzipien und Spielmodi sich auch in anderen Vertretern des Genres ohne historisches Setting finden. Es gibt Strategie-

7 Projektinterview vom 13.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, arbeitssuchend, Signatur: AN 20221213-1, S. 8.

8 Vgl. Laura Laabs: Von fleißigen Bienen und aufmüpfigen Alpakas. Aspekte der Arbeit im und am Echtzeitstrategiespiel Age of Empires II, in: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung, Rubrik: Beiträge, 21.01.2021, URL: <https://paidia.de/von-fleissigen-bienen-und-aufmuepfigen-alpakas-aspekte-der-arbeit-im-und-am-echtzeitstrategiespiel-age-of-empires-ii/> (Stand: 12.09.2023).

9 Vgl. Alexander Flegler: The Complexities and Nuances of Portraying History in Age of Empires, in: Christian Rollinger (Hrsg.): Classical Antiquity in Video Games, London 2020, S. 205–216, hier S. 207 f.

spiele mit Science-Fiction- oder Gegenwarts-Settings, die spielmechanisch fast gleich ablaufen.

Herr Karow beschreibt in seiner Aussage *Age of Empires 2: Definitive Edition* und dessen Nutzung in erster Linie als ein Strategiespiel und nicht als Repräsentation von Geschichte. Er erwähnt die zahlreichen historischen Elemente und Geschichtsbilder des Spiels an dieser Stelle nur am Rande mit dem Wort »Geschichte«. Die Kampagnen seien laut Karow vordergründig nicht spielenswert aufgrund der inszenierten Geschichte, sondern weil die Missionen mehr Herausforderung bieten und dem persönlichen entschleunigten Spielstil besser entsprechen als das freie Spiel. Das Gewichtung liegt in der Aussage nicht auf der repräsentierten Geschichte, obwohl sie im Spiel nicht nur in Hintergrunddetails vorkommt. Herr Karow hätte an dieser Stelle theoretisch auch über die vorkommenden Geschichtsbilder sprechen können, wenn es um die Frage geht, was ihm am Spiel am meisten gefällt. Das tut er aber nicht. Ihm ist die Betonung der Nutzung als Unterhaltungsmedium unabhängig von der repräsentierten Geschichte in diesem Moment wichtiger. Auch wenn er in anderen Interviewmomenten ausführlich über die inszenierte Geschichte spricht und reflektiert, gibt es doch immer wieder Momente, in denen er den Fokus auf die Aspekte Zeitvertreib und Unterhaltung lenkt. Das ist ein roter Faden in sämtlichen Interviews.

In diesem Sinne kommen der Aspekt der spielmechanischen Zugänglichkeit und die Wichtigkeit, dass ein Spiel als Spiel funktioniert, in den Interviews wiederholt zur Sprache. So nennt etwa Katharina Dreißig als einen entscheidenden Grund für ihre anhaltende Begeisterung für die *Assassin's Creed*-Reihe, dass sie dort mit der Steuerung zurechtkommt im Gegensatz zu anderen Spielen:

»[G]anz profan ich kann mir nicht allzu viele Tastenkombinationen merken und bei manchen Spielen ist [...] das für meinen Kopf sozusagen dann völlig überladen. Und dann drücke ich nur noch wild auf irgendwelche Tasten. Und dann funktioniert das nicht besonders gut. Oder auch, dass ich mich manchmal auch irgendwie durch die Spiele, durch die Situationen in den Spielen dann irgendwie sehr unter Druck gesetzt fühle, dass ich dann irgendwie Panik kriege und nur in der Gegend herumklicke.«¹⁰

10 Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220325-I, S. 6.

Ein zentraler Reiz des Mediums liegt in der Möglichkeit, Herausforderungen durch aktives Handeln zu meistern, hierbei die eigenen Grenzen mit der Dosierung des Schwierigkeitsgrads auszuloten und dadurch Selbstwirksamkeit zu erfahren.¹¹ Das Gameplay der Spiele der *Assassin's Creed*-Reihe eignet sich diesbezüglich für Frau Dreißig. Sie möchte durch ein Spiel nicht unter Druck gesetzt werden, sondern es zum Stressabbau nutzen und sich mit dem Schwert an Nichtspielerfiguren »abreagieren«,¹² eine Funktion die virtuelle Gewalt für viele Spielende hat.¹³ Ihr zufolge ist es hierfür neben-sächlich, ob es sich bei den Nichtspielerfiguren explizit um historische wie athenische Soldaten im antiken Griechenland oder viktorianische Polizisten handelt. Das schließt jedoch eine Nutzung in anderen Spielmomenten als Geschichtskultur nicht aus, denn Frau Dreißig kommt direkt im Anschluss an die Aussage detailliert auf die Inszenierung von Geschichte in *Assassin's Creed Odyssey* (2018) zu sprechen,¹⁴ was sie an ihr schätzt und spannend findet.¹⁵ Aber wenn die Spiele der *Assassin's Creed*-Reihe für sie nicht spielerisch zugänglich wären, ihr nicht als Mittel zum Stressabbau und zum Erlebnis von Selbstwirksamkeit dienen könnten, würde sie vermutlich wie bei anderen Spielen zuvor,¹⁶ nicht weiter nutzen.

Zu einem Spielabbruch trotz der Begeisterung für die Geschichtsinszenierung ist es beispielsweise im Fall von Claudia Jansen beim Spiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018) gekommen:

»Es gab mal ein Mittelalter-Rollenspiel [gemeint ist hier *Kingdom Come: Deliverance*], das spielte dann so in Böhmen im 14., 15. Jahrhundert, [das] habe ich nach ein paar Stunden wieder aufgegeben. Da war zwar die Darstellung der Welt sehr, sehr, sehr gut, aber [...], dass man mit einem Wust von notwendigen Handlungen konfrontiert wurde, die man, wenn man im Spiel einsteigt, noch gar nicht gut bewältigt.«¹⁷

11 Vgl. Melzer, Digitale Spiele, S. 290 f.

12 Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, Signatur: AC 20220325-1, S. 9.

13 Vgl. Melzer, Digitale Spiele, S. 290 f.

14 Vgl. Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, Signatur: AC 20220325-1, S. 6.

15 Die Funktion der inszenierten Geschichte für die Spielenden ist Gegenstand eines späteren Kapitels. Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

16 Vgl. Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, Signatur: AC 20220325-1, S. 4 f.

17 Projektinterview vom 31.01.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1970, selbstständig, Sattlerwerkstatt, Signatur: AC 20220131-1, S. 37.

Das Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance*, das das mittelalterliche Böhmen im Jahr 1403 inszeniert, besitzt einen ausgeprägten simulativen Ansatz. Die zu steuernde Spielfigur des fiktiven Schmiedesohns Heinrich muss regelmäßig essen, ausreichend schlafen und sich waschen. Die Spielenden können nicht beliebig speichern, sondern nur unter bestimmten Bedingungen. Im Vergleich zu anderen Spielen des Genres gibt es wenig Hilfestellungen bei der Lösung von Aufgaben, der Funktionsweise der Spielwelt und ihrer Figuren. Viele der Spielmechaniken zum Jagen, Kämpfen, Schlösser knacken, der zielführenden Wahl von Dialogoptionen erfordern Zeit und Übung, bis die Spielenden sie souverän und ohne Frustration ausführen können. Diese Unzugänglichkeit wurde auch in der Presse angemerkt.¹⁸ Aufgrund dessen hat Claudia Jansen nicht weitergespielt und auch den Titel vergessen, obwohl sie ein großes Interesse an der Epoche des Mittelalters besitzt,¹⁹ das Spiel gekauft hat und die Inszenierung als »sehr, sehr, sehr gut« beschreibt. Die Funktion als Unterhaltungsmedium sei ihr wichtiger gewesen als die Funktion als Geschichtskultur.

Es ist ein roter Faden in den Interviews, dass die konsumierten digitalen Spiele, die Geschichte repräsentieren, immer primär als Spiel funktionieren müssen. Bei der Erinnerung an ihre Erlebnisse mit dem jeweiligen Titel kommen die Spielenden fortwährend darauf zu sprechen, was sie spielerisch attraktiv finden. Bei der Erwähnung von Aufbauspielen steht der Aufbau komplexer Wirtschaftskreisläufe im Vordergrund, bei Shootern das Verbessern des eigenen Könnens und das Ziel, die oder der Beste auf dem Schlachtfeld zu sein, bei Rollenspielen die spielmechanisch optimale Gestaltung der Spielfiguren oder das interaktive Erleben einer ausgefeilten Narration und bei Fahrzeugsimulationen das Erlangen und Meistern sämtlicher Fahrzeuge. Die entsprechenden Aussagen sind stark befreit von Geschichte und ließen sich ohne Kontext zu Spielen mit historischen Settings gar nicht eindeutig zuordnen. Die Beschreibungen könnten auch zu Titeln mit Science-Fiction- oder Gegenwarts-Setting passen. Die Interviewten betonen mehr oder weniger explizit, dass es bei ihrer Nutzung immer Momente gibt, in denen die inszenierte Geschichte keine Relevanz für sie hat, sondern Unterhaltung im Zentrum steht. Wenn ein Spiel spielerisch unattraktiv ist, brechen sie es

18 Vgl. Dimitry Halley: Fazit: Kingdom Come: Deliverance im Test – Das tschechische Gothic, in: Gamestar, Rubrik: Artikel, 13.02.2018, URL: <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-das-tschechische-gothic,3325978,fazit.html> (Stand: 13.09.2023).

19 Vgl. Projektinterview vom 31.01.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1970, selbstständig, Sattlerwerkstatt, Projektinterviews, Signatur: AC 20220131-1, S. 25 f.

daher laut Selbstaussage ab, selbst wenn ihnen die historischen Elemente und Geschichtsbilder gelungen und interessant erscheinen.

Besonders bemerkenswert sind diese Aussagen im Hinblick auf die Interviewsituation. Denn in dieser trat der Interviewer als ein Vertreter der Universität auf und die Studie war ausdrücklich als Forschung zu ›Geschichte in digitalen Spielen‹ beworben worden. Daher ist es wahrscheinlich, dass der Interviewer in erster Linie als Historiker und Autoritätsperson für den Bereich Geschichte wahrgenommen wurde. Hierdurch haben die Spielenden vermutlich antizipiert, dass Geschichte und ihre Inszenierung in digitalen Spielen ein wichtiges Thema des Interviews sein würden. Zusätzlich stellen in den Interviews alle der 86 Interviewten bis auf eine Person Geschichte als ein für sie wichtiges Thema heraus und beschreiben die Beschäftigung mit ihr als einen festen Bestandteil der Freizeitgestaltung. Diese persönlichen Vorlieben und intersubjektiven Dynamiken haben höchstwahrscheinlich die Interviews dahingehend geformt, dass die Interviewten bezüglich ihrer Erfahrungen mit digitalen Spielen besonders die Repräsentation von Geschichte als erwähnenswert betrachteten. Trotzdem lenken die Interviewten in den Aussagen den Fokus wiederkehrend und selbstständig auf die Einordnung und Nutzung als Unterhaltungsmedium. Obwohl unklar bleibt, wie das faktische, situative Rezeptions- und Nutzungsverhalten aussieht, lässt sich durch die Aussagen feststellen, dass die Interviewten es als äußerst wichtig erachten, diesen Aspekt zu betonen. Wie Thomas Karow sagt, ist Geschichte in digitalen Spielen »einfach ein wichtiger, schöner Nebenfaktor, aber ist auch nicht zentral entscheidend [...], am entscheidendsten ist immer noch der Spielspaß.«²⁰

Ein weiteres in allen Interviews wiederkehrendes Muster im Zusammenhang mit der Einordnung als Unterhaltungsmedium ist, dass die Interviewten die medialen Spezifika, Produktions- und Vermarktungsbedingungen reflektieren, denen die Inszenierung von Geschichte in digitalen Spielen unterworfen ist. Denn die Spielenden erwähnen von sich aus ludische, technische, sozio-politische und ökonomische Rahmenbedingungen.

Historische Themen müssen generell so inszeniert sein, dass sie den medialen Eigenlogiken gehorchen und zu den Spielmechaniken passen.²¹ Dessen ist sich auch Dirk Buchholz bewusst, als er die Gestaltung des Welt-

20 Projektinterview vom 13.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, arbeitssuchend, Signatur: AN 20221213-1, S. 11.

21 Vgl. Schwarz, Gefolgschaftskonzepte in digitalen Spielen mit historischen Settings, S. 349.

kriegssshooters *Call of Duty 2* (2005) und genauer die spezifische Auswahl an inszenierten Ereignissen und Schlachten des Zweiten Weltkriegs mit der Wahl der alliierten Perspektive und medialen Eigenlogiken erklärt:

»Ich meine, wenn man mal den ganzen Zeitraum nimmt, spielt *Call of Duty* also das Zweite mehr in der Endphase vom Zweiten Weltkrieg, wo schon die Alliierten auf dem Vormarsch waren. Deswegen auch eine erste Mission war mitunter der D-Day und darauf aufbauend. Ich denke nicht, dass man früher hätte ansetzen können geschichtlich, weil würde man jetzt zum Beispiel die 1940er-Jahre nehmen, wo die Wehrmacht auf dem Vormarsch war, dann hättest du nur Verteidigungsmissionen als Alliierte oder überwiegend.«²²

Im Shooter *Call of Duty 2* schlüpfen die Spielenden in die Rolle alliierter Soldaten auf verschiedenen europäischen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkrieges im Kampf gegen die Deutschen in den Jahren 1941 bis 1945. Als ein Gefreiter der Roten Armee erobern sie 1943 Stalingrad zurück, besiegen als britischer Soldat die Wehrmacht in der Zweiten Schlacht von El Alamein im Herbst 1942 und spielen einen Ranger der US-Armee während des Vorstoßes der Alliierten in Westeuropa von der Landung in der Normandie bis zur Rheinüberquerung 1945. *Call of Duty 2* inszeniert, wie die meisten Shooter zum Zweiten Weltkrieg, diesen aus der Sicht alliierter Soldaten und setzt zeitlich »am Wendepunkt ein, der den Höhepunkt der militärischen Dominanz der Wehrmacht und die Umkehr der Kampfrichtung zurück nach Deutschland markiert.«²³ Alle Level im Spiel behandeln militärische Operationen der Roten Armee, der Streitkräfte des Vereinigten Königreichs und der Streitkräfte der Vereinigten Staaten gegen die Wehrmacht, die erfolgreich verlaufen sind und Ausgangspunkte für die Rückeroberung besetzter Gebiete waren. Wie Steffen Bender feststellt, liegt der Grund hierfür nicht nur in der Relevanz dieser Ereignisse für das kollektive Gedächtnis verschiedener Nationen, sondern auch darin, dass sie zu den medialen Eigenlogiken eines Shooters passen.²⁴ Die Level und ihr Bestehen bieten den Spielenden durch diese Auswahl mehr Möglichkeiten, Selbstwirksamkeit und Erfolgserlebnisse zu erfahren, da sie Teil des virtuellen militärischen Siegeszugs sind.

22 Projektinterview vom 07.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1982, Maschinenbediener, Signatur: KS 2022.1207-1, S. 25.

23 Bender, Virtuelles Erinnern, S. 127.

24 Vgl. ebd.

Dirk Buchholz hat hierzu die gleichen Gedanken wie der Historiker Bender in seiner Aussage, obwohl er erklärt, Bender nicht gelesen zu haben. Da das Spiel dieses spezifische historische Setting inszeniert, eine alliierte Perspektive einnimmt und dem Genre der Shooter angehört, bietet sich für Dirk Buchholz kaum ein anderer dargestellter Zeitraum an, der sich sinnvoll mit den Spielmechaniken verbinden ließe. Er reflektiert an dieser Stelle die Rahmenbedingungen der medialen Eigenlogiken bei der Inszenierung von Geschichte. Auf diese Rahmenbedingungen kommt auch Katharina Dreißig bei der Frage zu sprechen, warum sie digitale Spiele in erster Linie als Unterhaltungsmedium ansieht und der Inszenierung von Geschichte in diesen skeptisch begegne: »[I]m Zweifelsfall können die Entwickler ja auch mal gesagt haben, ich lege hier mehr Wert auf die Storyline als auf die Realitätsnähe.«²⁵ Die Spielenden betonen, dass Spiele primär als Spiele funktionieren und ludischen sowie narrativen Logiken folgen müssen, bevor es um die Repräsentation von Geschichte geht.

Einen weiteren Aspekt, den die Interviewten wiederkehrend erwähnen, sind technische Rahmenbedingungen. So müssen etwa laut Thomas Karow immer Vereinfachungen vorgenommen werden, wenn es um Geschichte geht, was er mit einem Beispiel zum Strategiespiel *Age of Empires 2: Definitive Edition* ausführt:

»Also zum einen natürlich die Kartendarstellung, man kann Städte nicht so groß zeigen, wie sie wirklich waren. [10] [...] Man muss die wichtigen Punkte haben, wie eine Stadtmauer und gewisse Wiedererkennungswerte, aber das würde, wäre ja nicht möglich, das realistisch darzustellen. Also in Hinsicht auf die Spielwelt, auch auf die Anzahl der Menschen, das ist natürlich eine Vereinfachung, wie gesagt, 200 ist für gewöhnlich Maximum [...], dementsprechend sind dort nicht diese riesigen Menschenmassen [...].«²⁶

Technische Möglichkeiten wie die Leistungsfähigkeit des genutzten Geräts haben seit dem Beginn des Mediums und seiner Nutzung von Geschichte als Spielinhalt einen Rahmen gesetzt.²⁷ Ob Geschichte zweidimensional oder dreidimensional, in stilisierter Grafik oder fotorealistisch, mit oder

25 Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, Signatur: AC 20220325-1, S. 31.

26 Projektinterview vom 13.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, arbeitssuchend, Signatur: AN 20221213-1, S. 9 f.

27 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 18.

ohne einem detaillierten Sounddesign, begleitet oder unbegleitet von erklärenden Texten und Datenbanken präsentiert wird, sind nicht nur Fragen der künstlerischen Intention oder des Budgets, sondern solche, die vor dem Hintergrund technischer Notwendigkeiten zu beantworten sind.²⁸ So verhält es sich auch mit der Darstellung Konstantinopels in *Age of Empires 2: Definitive Edition* in der fünften Mission der Kampagne der Fraktion der ›Teutonen‹ um Friedrich I., genannt Barbarossa. Darin wird Konstantinopel dargestellt als eine gut befestigte Stadt mit zwei Mauern, zahlreichen Türmen, vielen Bauten und einem Gebäude, das wie eine stark stilisierte, reduzierte Version der Hagia Sophia erscheint. Auch wenn die Stadt im Vergleich zu anderen Städten in den Kampagnen des Spiels gewaltig und pompös wirkt, ist sie nicht ansatzweise eine Rekonstruktion des historischen Konstantinopels in Hinblick auf Topografie oder Maßstäbe. Zusätzlich gibt es keine zivilen oder militärischen Einheiten in der Stadt, wodurch sie unbewohnt und menschenleer erscheint. Diese reduzierte Darstellung, die eher als Verweis dient, ist unter anderem den technischen Möglichkeiten des Spiels geschuldet, wie auch die von Karow angesprochene begrenzte Anzahl an Einheiten. Die Software des Spiels ist gar nicht darauf ausgelegt, größere historische Städte mit ihren Bewohnerinnen und Bewohnern zu inszenieren. Herr Karow ist sich – wie die anderen Interviewten – solcher technischen Rahmenbedingungen bewusst.

Gesetzliche Regelungen und Auflagen von Behörden erwähnen die Spielenden ebenfalls als eine Rahmenbedingung. Exemplarisch ist hier eine Aussage des 56-jährigen Beamten Benjamin Lessing. Dieser verweist auf den Jugendmedienschutz als Faktor der Gestaltung bei der Beschreibung der ersten Mission ›Die Schlacht bei Hastings‹ der historischen Kampagne um die Normannische Eroberung Englands im 11. Jahrhundert im Strategiespiel *Age of Empires IV* (2021): »[W]enn man weiß, wie Schlachten im Mittelalter ausgesehen haben, da ist viel Dreck, da ist viel Blut, da ist Geschrei, Gedärm. Aber das findet natürlich alles auf dem Bildschirm nicht statt aus Gründen des Jugendschutzes und so weiter.«²⁹

In der Mission zur Schlacht bei Hastings vom 14. Oktober 1066 zwischen einem normannischen Heer unter Wilhelm dem Eroberer und den

28 Vgl. ebd., S. 56.

29 Projektinterview vom 01.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1965, Beamter, Deutsche Bundesbank, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220201-2, S. 16.

Angelsachsen unter König Harald II. übernehmen die Spielenden die Kontrolle über Wilhelm und dessen Armee. In *Age of Empires IV*, dessen Geschehen vom frühen Mittelalter und der Renaissance reicht, ist physische Gewalt stark stilisiert. Dies hängt zum einen mit der Perspektive zusammen, in der die Spielenden das Geschehen aus der Vogelperspektive in der Regel aus der Ferne betrachten, auch wenn es möglich ist, bis zu einem gewissen Grad näher zu zoomen. Die militärischen Einheiten in comichafter Grafik besitzen eigene Animationen, in denen sie feindliche Einheiten etwa mit ihren Äxten, Speeren oder Schwertern schlagen. In der Visualisierung gibt es jedoch keine Reaktion der Getroffenen. Sie stolpern nicht, verlieren kein Blut und werden nicht anderweitig sichtbar körperlich verletzt. Nur sich verändernde Lebensbalken und Zahlen signalisieren, dass ihnen physische Gewalt angetan wird. Sobald die Lebenspunkte einer Einheit auf null sinken, ›stirbt‹ die Einheit, was eine Animation auslöst. Jeder Einheitentyp besitzt eine individuelle Animation, bei der die Einheit zu Boden fällt, was teilweise mit einem Sounddesign wie etwa einem Schrei untermalt wird. Der Körper aber erscheint unverseht ohne abgetrennte Gliedmaßen oder Wunden.

Bei der Darstellung von physischer Gewalt, Erotik oder anderen gesellschaftlich sensiblen Themen erfolgt die Entscheidung zugunsten einer expliziten, scheinbar fotorealistischen, einer stilisierten, eher angedeuteten, einer symbolischen oder einer metaphorischen Inszenierung nicht nur anhand von künstlerischen Kriterien. Vielmehr orientieren sich die Produzierenden an institutionellen Vorgaben bzw. antizipieren Einschätzungen der prüfenden Behörden, um Zugang zu Märkten und bestimmten Zielgruppen zu bekommen. Die Interviewten reflektieren das. In diesem Fall erklärt sich Herr Lessing die stilisierte Darstellung historischer Gewalt, die nichts mit der aus seiner Sicht blutigen Angelegenheit einer mittelalterlichen Schlacht zu tun hat, mit einem Verweis auf den Jugendmedienschutz. Die Präsenz dieses Punktes als interviewübergreifendes Muster lässt sich auch darauf zurückführen, dass es sich bei den Interviewten um deutschsprachige Spielende handelt. Denn in der medialen Berichterstattung ist und bleibt in Deutschland die Frage um die Darstellung von NS-Symbolik im Medium und entsprechenden rechtlichen Regelungen seit den 1980er-Jahren präsent.³⁰ Der Zusammenhang zwischen Zensur- und Jugendschutzregelungen

30 Vgl. Peter Färberböck/Mathias Herrmann: Game Over? Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen, in: Arno Görgen/Tobias Unterhuber (Hrsg.): Poli-

und der Darstellung von gesellschaftlich sensiblen historischen Themen als Spielinhalt ist daher für die Interviewten offensichtlich.

Der letzte wiederkehrende Aspekt im Zusammenhang mit der Deutung als Unterhaltungsmedium ist die Erwähnung ökonomischer Sachzwänge. Die Spielenden sehen die Produzierenden letztendlich als Akteure gewinnorientierter Unternehmen und digitale Spiele als Ware. Laut den Aussagen inszenieren Spieleentwicklerinnen und -entwickler Geschichte daher in der Regel so, dass sie verkaufsfördernd wirken soll. Die Interviewten deuten bestimmte Aspekte der Inszenierung in diesem Zusammenhang und erklären sich die spezifische Gestaltung als ein Mittel, um Konsumentinnen und Konsumenten zu aktivieren. So verknüpft etwa der Tresortechniker Gregor Fischer die visuelle Gestaltung der Wikinger im Action-Adventure *Assassin's Creed Valhalla* (2020), das die Besiedlung Englands durch die Wikinger am Ende des 9. Jahrhunderts thematisiert, mit einem unter anderem durch die Historienserie *Vikings* ausgelösten Trend, in dem aktuell Wikinger ein beliebtes Sujet der Populärkultur bilden:³¹

»Also, es [das Aussehen der Wikinger] ist halt angelehnt an die ganzen Serien und Filme, die so laufen. [...] Und ja es ist halt auf diesen Hype aufgesessen, auf den Zug aufgesprungen, der momentan läuft. Ist ja auch okay. Ich verstehe es. Ich meine, jedes wirtschaftliche Unternehmen will [20] wirtschaftlich arbeiten und wenn man halt da so einen Hype hat, dann kann man damit Geld verdienen. Und warum soll man es dann nicht machen?«³²

Auf Nachfrage, um welche Serien und Filme es sich handelt, benennt Herr Fischer die Serie *Vikings*.³³ Von 2013 bis 2020 verarbeitet die Serie mit einer

tiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven (Game Studies, Bd. 4), Bielefeld 2023, S. 137–151, hier S. 137; Tobias Meßmer: Ist Hakenkreuz gleich Hakenkreuz? Der Umgang des staatlichen Jugendschutzes mit verfassungsfeindlichen Symbolen im Digitalen Spiel 1985–1994, in: Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, Rubrik: Beiträge, 23.08.2019, URL: <https://gespielt.hypotheses.org/3208> (Stand: 20.09.2023).

31 Vgl. Matthew James Driscoll: *Vikings!*, in: Tom Birkett/Roderick Dale (Hrsg.): *The Vikings reimagined. Reception, recovery, engagement*, Boston, MA/Berlin 2020, S. 19–27, hier S. 19.

32 Projektinterview vom 02.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1992, selbstständig, Tresortechnik, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 2022I202-I, S. 19 f.

33 Vgl. ebd., S. 21.

Geschichte um Ragnar Lodbrok und dessen Kinder in 89 Folgen in sechs Staffeln den Mythos um die Wikinger und ihre Raubzüge. Im Fahrwasser der Serie entstanden zahlreiche andere populärkulturelle Produkte zu Wikinger*innen wie die Historienserie *The Last Kingdom* (2015–2022), der Spielfilm *The Northman* (2022) oder die Anime Adaption *Vinland Saga* (2019–2023). In *Vikings* ist das Aussehen der männlichen und weiblichen Wikinger von Tattoos, verfilzten oder aufwendig geflochtenen, langen Haaren, rasierten Kopfseiten und dunkler, bedrohlicher Gesichtsbemalung geprägt. Männer und Frauen hüllen sich in verzierte Lederkleidung und Felle und sind meistens offen bewaffnet mit Äxten oder Schwertern. Das Aussehen ist nicht einheitlich, weder in den heimatlichen Siedlungen noch auf den Kriegs- und Raubzügen. Auch tragen die Wikinger in *Vikings* keine erbeuteten Rüstungsstücke anderer Kulturen. Ob Teile der dargestellten historischen Bevölkerungsgruppen Skandinaviens zu diesem Zeitraum ein derart ähnliches Erscheinungsbild pflegten, ist historisch nur bedingt verbürgt bzw. wird von der Forschung in Frage gestellt.³⁴ Die Serie inszeniert die Wikinger größtenteils als kriegerische Wilde, die Ordnung überwiegend ablehnen.³⁵ Hierdurch macht *Vikings* sie visuell zu einem Gegenbild der in der Serie ebenfalls vorkommenden Angelsachsen, deren Krieger mit einheitlichen Rüstungen zentralistisch organisierte, nach modernem Verständnis weniger unstete Gesellschaften repräsentieren.³⁶

Assassin's Creed Valhalla folgt diesem Erscheinungsbild. Der Großteil der Wikinger trägt nicht einfache Hosen, Hemden und Mäntel, wie es dem aktuellen Forschungsstand entsprechen würde.³⁷ Das Aussehen der Figuren ähnelt vielmehr dem Äußeren der Wikinger aus *Vikings*. Sie sind ebenfalls tätowiert, tragen lange, geflochtene Haare, bedrohliche Gesichtsbemalung, sind schwer bewaffnet und ihre Kleidung besteht überwiegend aus aufwendig verzierter Lederkleidung oder Pelz- und Fellmänteln. Auch wenn das Spiel im Gegensatz zur Serie hauptsächlich auf den britischen Inseln spielt und einen anderen Zeitraum behandelt, sind es optisch dieselben Wikingergestalten.

34 Vgl. Joanna Katarzyna Puchalska: Vikings Television Series. When History and Myth Intermingle, in: *The Polish Journal of the Arts and Culture*, Bd. 15, Nr. 3, 2015, S. 89–106, hier S. 102; Rudolf Simek: *Die Wikinger* (Beck'sche Reihe, Bd. 2081), 6. Aufl., München 2016, S. 94f.

35 Vgl. Hans J. Wulff: Die Wikinger. Über die medialen Wanderungen eines vergangenen Volks durch erfundene Welten, in: *POP*, Bd. 11, Nr. 1, 2022, S. 156–176, hier S. 157.

36 Vgl. Puchalska, Vikings Television Series, S. 100.

37 Vgl. Simek, *Die Wikinger*, S. 94f.

In der Produktion digitaler Spiele ist es nicht unüblich, sich auf aktuelle Trends der populärkulturellen Geschichtskultur thematisch und gestalterisch zu beziehen, um bereits vorhandene Popularität abzuschöpfen³⁸ – was der Spieleentwickler Alexander Flegler bestätigen kann.³⁹ Hierdurch lassen sich auch die Intermedialitätsketten von populären Geschichtsbildern zu den Wikingern als individualistische, raubeinige ›Wilde‹ in *Assassin's Creed Valhalla* erklären. Obwohl das Spiel in anderen Bereichen abweichende Vorstellungen von den Wikingern zeichnet, so etwa eine breite gesellschaftliche Akzeptanz von Bi- und Homosexualität, folgt es im Erscheinungsbild dem Trendsetter *Vikings*. Herr Fischer erkennt diese Intermedialitätsketten und erklärt sie sich damit, dass der Spieltitel als Ware und Unterhaltungsprodukt diesen Popularitätslogiken folgen muss, um potenzielle Kundinnen und Kunden, die vom aktuellen Wikingertrend begeistert sind, zum Kauf anzuregen.

Letztlich bildet es ein interviewübergreifendes Muster unabhängig vom soziodemografischen Hintergrund wie etwa dem Bildungsgrad, dass die Spielenden die Deutung und Nutzung der konsumierten Titel als Unterhaltungsmedium betonen. Die Geschichtsinszenierung sei dementsprechend im Rahmen der medialen Spezifika, der technischen, sozio-politischen, gesetzlichen und ökonomischen Bedingungen entstanden. Jede interviewte Person kommt von sich aus auf mindestens einen dieser Aspekte zu sprechen. Diese Befunde überschneiden sich mit den Ergebnissen aus der bisherigen Forschung. Sowohl Fisher im Rahmen ihrer leitfadengestützte Gruppeninterviews als auch Stirling und Wood in ihrer Online-Umfrage kommen zum Ergebnis, dass Spielende digitale Spiele mit Geschichte als Inhalt in erster Linie als Unterhaltungsmedium einordnen.⁴⁰

Gleichzeitig ist Geschichte aber als Spielinhalt nicht irrelevant für die meisten Interviewten.⁴¹ Große Teile der Aussagen rezipieren detailliert die angebotenen Geschichtsbilder. Die Spielenden bewerten die inszenierte

38 Vgl. Majed S. Balela/Darren Mundy: Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts, in: Asia Pacific Media Educator, Bd. 26, Nr. 1, 2016, S. 99–112, hier S. 107.

39 Vgl. Tom Pinsker/Milan Weber: Geschichte als Ressource – Historische Computerspiele, in: SFB 1472 Transformationen des Populären, Rubrik: Publikationen, URL: <https://sfbr472.uni-siegen.de/publikationen/geschichte-als-ressource> (Stand: 09.06.2024).

40 Vgl. Fisher, Playing with World War II: A Small-Scale Study of Learning in Video Games, S. 80 f.; Stirling/Wood, »Actual history doesn't take place«: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity.

41 Die einzige Ausnahme bilden vier Personen. Vgl. 6.2.1 Ludisch-orientierte Indifferente.

Geschichte vielfältig, sind von manchen Repräsentationen stark enttäuscht und anderen hellauf begeistert.⁴² Sie beschreiben eine große Bandbreite an Funktionen und Reizen, die Geschichte speziell in digitalen Spielen für sie hat.⁴³ Nicht selten wird sie als ein zentraler Kaufgrund genannt.⁴⁴ Wie passt das mit der wiederkehrenden Betonung der vordergründigen Deutung als Unterhaltungsmedium zusammen, wie mit den Aussagen, dass die virtuell präsentierte Geschichte zweitrangig sei? In den Interviews ergibt sich ein ambivalentes Bild, da sich die Interviewten teilweise widersprechen, was die Deutung und Bedeutung als Geschichtskultur betrifft. Diese ambivalenten Haltungen und Aussagen lassen sich vor dem Hintergrund der gesellschaftlichen Kontexten und Diskursen um digitale Spiele verstehen.

6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen

Wie sich die Spielenden zu digitalen Spielen und der virtuellen Geschichtsinszenierung äußern, ist abhängig von intersubjektiven Dynamiken ebenso wie den gesellschaftlichen Kontexten und Diskursen zu digitalen Spielen, die die Interviewten aufgreifen. Sie vergleichen das Medium explizit und implizit mit anderen Formen der Geschichtskultur und schätzen sein geschichtsdidaktisches Potential ein. Die Aussagen hierzu sind ambivalent und teilweise widersprüchlich. In manchen Momenten scheinen sich die Spielenden für ihren Konsum zu rechtfertigen und betonen ihren kritischen Umgang mit den historischen Inhalten. Eine beachtenswerte Leerstelle bildet in diesem Zusammenhang unter männlichen Interviewten das Thema virtueller Gewalt und eine mögliche Faszination für sie. In anderen Momenten ist es den Spielenden ein Anliegen, das große Potential digitaler Spiele als Geschichtskultur besonders im Bereich der Geschichtsdidaktik zu unterstreichen. Diese Diskrepanz lässt sich mit kritischen öffentlichen Diskursen und moralischen Paniken der letzten Jahrzehnte erklären, allen voran der sogenannten Killerspiel-Debatte.

Bei der Einordnung in die geschichtskulturelle Landschaft schneiden digitale Spiele vergleichsweise schlecht ab. Christian Lothar hat etwa zwar den

42 Vgl. 5 Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung.

43 Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

44 Vgl. 6.2 Typologie der Nutzung und Deutung virtueller Geschichtsinszenierungen.

Eindruck, dass vieles in der Darstellung des Mittelalters im Globalstrategiespiel in *Crusader Kings III* (2020) dem wissenschaftlichen Forschungsstand entspricht,⁴⁵ trotzdem könne das Spiel jedoch nur ein Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit dem Mittelalter sein:

»[B]leiben wir bei *Crusader Kings [III]*, [...] [d]ann erfährt man halt so Sachen wie »es gab eine Erbteilung« oder ähnliche Sachen, dass das älteste Hausmitglied irgendwas erbt, oder so und da lernt man dann, okay, es gab ja doch noch so unterschiedliche Sachen, die man vielleicht gar nicht im Kopf hat, dass es so etwas geben könnte. Das heißt, man bekommt eine Möglichkeit, etwas zu googlen, etwas herauszufinden, etwas nachzulesen, nachzuschlagen, wie etwas war. Und wenn man möchte, ist das eine Grundlage, auf der man dann weitersuchen kann.«⁴⁶

Crusader Kings III inszeniert umfangreich historische Wissensbestände zum Mittelalter, vom Frühmittelalter bis zur Frührenaissance, was aufgrund der hohen Komplexität des Spiels und den dadurch entstehenden vielfältigen Aspekten möglich ist, die sich historisch aufladen lassen. Kleinteilig differenziert es verschiedene Kulturen, Religionen, Erbrechte oder territoriale Herrschaftsbereiche aus. Trotz seines Fokus auf Adelsgeschlechter und Herrscherdynastien präsentiert es zahlreiche Bereiche wie Krieg, Diplomatie, Ökonomie, Hofleben, Geschlechterbilder oder Sexualität als Mittel oder Faktoren im Wettbewerb um die Vorherrschaft in der mittelalterlichen Spielwelt. Trotzdem kann die virtuell inszenierte Geschichte für Herrn Lothar als Form der Wissensvermittlung nicht für sich stehen. Zwar weise das Spiel auf einzelne, angeblich bisher unbekannte Fakten wie unterschiedliche Regelungen des Erbrechtes hin, aber die Präsentation reiche nicht aus, um für Herrn Lothar das Thema befriedigend zu behandeln. Erst durch die Hinzunahme anderer Formen der Wissensvermittlung könne eine »echte« Auseinandersetzung mit dem Thema Mittelalter stattfinden. Die »Möglichkeit, etwas zu googlen«, verweist hier vermutlich auf die Online-Enzyklopädie Wikipedia, die im Prozess der »richtigen« Beschäftigung als erste Anlaufstelle dient. Das Spiel könne nur ein Ausgangspunkt sein, eine »Grundlage« für die weitere Auseinandersetzung unabhängig von der Komplexität und

45 Vgl. Projektinterview vom 09.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg, Signatur: AN 20220509-1, S. 8.

46 Ebd., S. 10.

Qualität der Darstellung, die Herr Lothar ausdrücklich lobt.⁴⁷ Nach dieser Aussage komme digitalen Spielen in der eigenen Beschäftigung mit Geschichte nur eine untergeordnete Rolle zu. Auch wenn sich die faktischen, situativen Nutzungspraktiken und Transferprozesse zu *Crusader Kings III* mit der Methode nicht erfassen lassen, sind Rückschlüsse möglich, wie die Geschichtsinszenierung gegenüber Dritten gedeutet wird. In dieser Einschätzung äußert sich nämlich Misstrauen gegenüber dem Medium und seinen Möglichkeiten der Repräsentation von Geschichte im Vergleich zu anderen Formen der Geschichtskultur, da es allein nicht ausreiche und etwa eine Online-Suche mehr zu bieten habe. Christian Lothar wertet das Medium ab. Das zu kommunizieren, ist den Interviewten wichtig.

Auch der 17-jährige Schüler Sönke Kretschmann ordnet das Medium als eine vergleichsweise wenig vertrauenswürdige Form der Wissensvermittlung hierarchisch auf einem niedrigen Rang ein: »Aber wenn es mich wirklich interessiert, dann recherchiere ich lieber und frage nochmal im Unterricht nach, oder frage bei anderen Personen nach [...], weil die Spiele [...] erzählen zwar die Geschichte, aber die Geschichte ist jetzt nicht im Vordergrund.«⁴⁸ Ob Herr Kretschmann wirklich im Schulunterricht nachgefragt oder eigenständig zu historischen Themen recherchiert hat, ist nicht nachprüfbar, jedoch in diesem Fall nicht relevant. Denn hier wird die Deutung als Unterhaltungsmedium gegenüber dem Interviewer noch einmal deutlich. Man solle der virtuellen Darstellung nicht fraglos glauben, sondern müsse die enthaltenen Wissensbestände mit anderen klassischen Erscheinungsformen von Geschichtskultur wie dem Schulunterricht abgleichen. Herr Kretschmann impliziert hier, dass die Präsentation digitaler Spiele in der Regel entweder oberflächlich oder nicht vertrauenswürdig sei. Beim Schulunterricht und Personen, die als Expertinnen oder Experten eingeschätzt werden, brauche es wiederum keine zusätzlichen Schritte der Beschäftigung. Der Verweis auf den Schulunterricht als verlässlichere Form der Wissensvermittlung lässt sich mit dem Status als Schüler erklären, in dem die Assoziation zum Unterricht naheliegt. Weiterhin kann der Verweis den intersubjektiven Dynamiken zugeschrieben werden, in denen Herr Kretschmann gegenüber dem Interviewer klassische, institutionalisierte Formen der

⁴⁷ Vgl. ebd., S. 8.

⁴⁸ Projektinterview vom 07.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2005, Schüler, 10. Klasse, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220207-I, S. 22.

Geschichtsvermittlung positiv bewertet und für die eigene Auseinandersetzung mit Geschichte hervorhebt. Zusätzlich könnte diese Haltung einen Versuch darstellen, sich zur Selbstaufwertung als diesen klassischen Formen zugewandt und somit gebildet zu präsentieren. In anderen Gesprächskontexten würde es eventuell zu ganz anderen Aussagen kommen. In ihrer Online-Umfrage und ethnografischen Studie kommt Beavers zu ähnlichen Ergebnissen. In ihren Quellen war Misstrauen gegenüber dem Medium und dessen Repräsentationen von Geschichte ein wiederkehrendes Muster.⁴⁹

Auffällig ist zudem, dass die Interviewten sich anderen populären Medien zu Geschichte gegenüber wie Dokumentarfilmen weniger skeptisch äußern und diese als vertrauenswürdiger klassifizieren. Katharina Dreißig kommt im Zuge von *Assassin's Creed Odyssey* (2018) und dessen Inszenierung Griechenlands in der Antike auf diesen Punkt zu sprechen:

»Wenn ich sagen würde, ich will mich explizit jetzt mit griechischer Geschichte oder dem Peloponnesischen Krieg oder was weiß ich was, befassen, dann gucke ich mir eine Doku darüber an, [...] wo ich dann natürlich auch mir sicherer sein kann, [...] im Zweifelsfall können die Entwickler ja auch mal gesagt haben, ich lege hier mehr Wert auf die Storyline als auf die Realitätsnähe.«⁵⁰

Frau Dreißig spricht Dokumentarfilmen ausdrücklich zu, als Mittel der Beschäftigung mit der griechischen Antike geeigneter, »sicherer« zu sein als digitale Spiele mit Verweis auf deren ludische und narrative Rahmenbedingungen. Bemerkenswert ist, dass sie nicht auf die Zwänge zu sprechen kommt, denen Dokumentarfilme unterliegen. Um ein möglichst breites Publikum zu erreichen, müssen diese filmische Konventionen einhalten, komplexe Sachverhalte vereinfachen, historische Ereignisse personalisieren sowie in nachvollziehbare und emotionalisierte Erzählungen gießen.⁵¹

Auch gegenüber Historienfilmen oder -romanen äußern sich die Interviewten nicht derart skeptisch oder berichten weniger von Prozessen der

49 Vgl. Sian M. Beavers: *The Informal Learning of History with Digital Games*. Dissertation, Milton Keynes 2020, S. 275 f.

50 Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, Signatur: AC 20220325-1, S. 31.

51 Vgl. Thomas Balzer: *Die Fernsehdokumentation – ein Werkstattbericht*, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen* (utb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 144–152, hier S. 144.

Recherche und Verifizierung. Dieser Befund, dass digitale Spiele selbst unter populärkulturellen Formen der Geschichtskultur einen schlechten Stand haben und ihnen wesentlich kritischer begegnet wird als klassischen Formen der historischen Wissensvermittlung, deckt sich mit der bisherigen Forschung zur Rezeption virtuell präsentierter Geschichte.⁵² Die Interviewten spiegeln hier gesellschaftliche Einstellungen zu Geschichtskultur. In diesen stehen trotz der Zunahme des Spektrums an Medien ungebrochen traditionelle Formen wie Bücher, Artikel in Fachzeitschriften, Museen, Ausstellungen oder Aussagen von Personen mit Expertenstatus an erster Stelle.⁵³ Klassische Formate genießen Prestige und einen Vertrauensvorschuss bezüglich Seriosität.⁵⁴ Sie werden häufig unreflektiert rezipiert im Vergleich zu populärkulturellen Produkten wie Historienfilmen, Historienromanen oder YouTube-Videos, die den Stil von Dokumentarfilmen imitieren.⁵⁵

Diese Hierarchie findet sich auch in der Rezeption der einzelnen Elemente digitaler Spiele selbst wieder. Bestandteile eines Spiels als lexikalisch anmutende Wissensangebote in Form von Datenbanken, Zwischensequenzen im Stil von Dokumentarfilmen oder scheinbar interaktive Führungen in virtuellen Museen erscheinen in den Aussagen seriöser und vertrauenswürdiger als andere Teile der historischen Inszenierung des gleichen Titels. Ein Beispiel hierfür bietet die Rezeption der eigenständigen Erweiterung *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* (2018) für *Assassin's Creed Origins* (2017).

52 Vgl. Beavers, The Informal Learning of History with Digital Games, S. 133–137; Sian Beavers/Sylvia Warnecke: Audience perceptions of historical authenticity in visual media, in: Karl C. Alvstad/Robert Houghton (Hrsg.): The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism, London/New York, NY/Oxford/New Delhi/Sydney 2021, S. 74–89, hier S. 78–82; Robert Houghton: History Games for Boys? Gender, Genre and the Self-Perceived Impact of Historical Games on Undergraduate Historians, in: gamevironments, Nr. 14, 2021, S. 1–49, S. 28; Kevin O'Neill/Bill Feenstra: »Honestly, I Would Stick with the Books«. Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge, in: GameStudies, Bd. 16, Nr. 2, 2016.

53 Vgl. Felix Hinz/Andreas Körber: Zusammenfassende Reflexionen, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen (urb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 557–592, hier S. 562.

54 Vgl. ebd.

55 Vgl. Bernhard Linke/Fölln Marie: »Rom in 3 Minuten«. Ein Werkstattbericht über den Einsatz von Erklärvideos für Studierende der Geschichtswissenschaft, in: Christian Bunnenberg/Nils Steffen (Hrsg.): Geschichte auf YouTube. Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung (Medien der Geschichte, Bd. 2), Berlin/München/Boston, MA 2019, S. 283–292, hier S. 291f.

Assassin's Creed Origins siedelt den fiktiven in der Reihe wiederkehrenden Konflikt zwischen den Geheimbünden der Templer und Assassinen im ptolemäischen Ägypten im Zeitraum von 49 bis 43 v. Chr. an. Die Spielwelt besteht aus scheinbaren Rekonstruktionen von Orten des Königreichs Ägypten wie den Pyramiden von Gizeh oder der Stadt Alexandria in realistischer Grafik. Die historischen Persönlichkeiten Kleopatra VII. und Gaius Julius Caesar sind wichtige Figuren der Spielhandlung, mit denen die Spielenden interagieren. Die *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* nutzt Teile der Spielwelt von *Assassin's Creed Origins* und präsentiert diese in einem musealen Stil mit textlichen, auditiven Elementen, statischen Bildern sowie Dioramen.⁵⁶ Die Spielenden steuern den Avatar etwa durch die Stadt Alexandria entlang verschiedener Stationen, die Informationen skizzieren zu verschiedenen Aspekten ägyptischer Geschichte wie Alltagsgeschichte oder der topografischen Entwicklung von Städten. Inhaltlich schwankt die Präsentation zwischen eng eingegrenzten Themen wie Beschreibungen von Ausschnitten aus dem Leben Kleopatras VII., die in den Bereich einer wissenschaftlichen Geschichtsrepräsentation gehen, und der Abhandlung großer Zeiträume ägyptischer Geschichte, die kaum über einzelne Aussagen zu Aspekten des Alltags oder Kultur ohne genauere Hintergründe oder Zusammenhänge hinauskommen.⁵⁷

Janna Fichtner hebt in ihrer Beschreibung von *Assassin's Creed Origins* die Erweiterung wegen ihrer Präsentation historischer Wissensbestände noch einmal gesondert hervor:

»Ja, was ich richtig toll fand, waren diese historischen Führungen, [...] diese *Discovery Tour*, genau. [...] Weil ich das Gefühl habe, sie war näher, sie hatte mehr Informationen drin gehabt, historische Informationen, die auch für mich interessant waren, von denen ich nicht wusste. [...] [25] [...] deswegen ist mir das am besten, glaube ich, in Erinnerung geblieben, weil ich auch das Gefühl hatte, ich bewege mich eher eben in tatsächlich, also im Forschungsrahmen. [...] Ich meine, ich habe da jetzt was daraus gelernt.«⁵⁸

Den Inhalt der *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* bezeichnet Frau Fichtner als »Historische Führung«, womit die Inszenierung im mu-

56 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 53.

57 Vgl. ebd., S. 52 f.

58 Projektinterview vom 08.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Hausfrau, Projektinterviews, Signatur: AC 20220308-I, S. 24 f.

sealen Stil gegriffen zu haben scheint. Diese Präsentationsform hat dazu geführt, dass Frau Fichtner der Erweiterung mehr Informationsgehalt zur ägyptischen Geschichte zuschreibt als dem Hauptspiel und sich der Eindruck eines wissenschaftlichen Fundaments einstellt. Bei der der Erweiterung zugrundeliegenden Spielwelt handelt es sich um nicht eine Rekonstruktion anhand des Forschungsstandes, sondern um eine fiktionalisierte Version.⁵⁹ Denn um die in der Erweiterung genutzten Orte wie Alexandria für das Hauptspiel beispielbar zu machen, mussten etwa zahlreiche wissenschaftliche Leerstellen gefüllt oder Maßstäbe angepasst werden, was in der Erweiterung selbst kaum reflektiert oder erwähnt wird.⁶⁰ Selbst in dieser musealen Präsentation wirken die Rahmenbedingungen der Gestaltung als Unterhaltungsmedium, die auch die Interviewten generell zu Spielen angesprochen haben.⁶¹ Nach Angela Schwarz macht die *Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt* zwar Schritte in die Richtung eines Lernmediums, jedoch handelt es sich letztendlich um ein »Spiel im Spiel«⁶² ohne die Nutzung »fachdidaktisch fundierte[r] Lernmethoden«,⁶³ obwohl die Erscheinung als Museumsbesichtigung von Produktions- und Vermarktungsseite bemüht und beworben wurde. Trotzdem erscheint Frau Fichtner aufgrund des musealen Stils die Inszenierung wissenschaftlich fundierter als andere Teile von *Assassin's Creed Origins*, obwohl es sich, was die historischen Orte betrifft, um dieselbe Audiovisualisierung handelt. Sie schreibt der Erweiterung ein explizites geschichtsdidaktisches Potential zu in Abgrenzung zum Hauptspiel, das weniger Wissen vermittelt habe. Ob das der faktischen Nutzung und Wirkung entspricht, ist nicht feststellbar. Entscheidend ist die zugeschriebene Differenz zwischen dem Hauptspiel und seiner Erweiterung.

In anderen Spielen finden sich ähnliche Präsentationen, die an klassische Formen der Wissensvermittlung erinnern, wie lexikalisch anmutende Datenbanken zu den dargestellten historischen Themen. Diese hat in den 1990er Jahren die Spielreihe *Sid Meier's Civilization* mit ihrer sogenannten »Zivilopädie« etabliert. Seitdem finden sie sich auch in neueren Titeln wie *Kingdom Come: Deliverance* (2018).⁶⁴ Meist sind die Datenbanken positi-

59 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 53.

60 Vgl. ebd.

61 Vgl. 6.1.1 Individuelle Ebene – Deutung und Nutzung als Unterhaltungsmedium.

62 Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 53.

63 Ebd., S. 52.

64 Vgl. Nolden, Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 49 f.; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 114.

vistische Auflistungen historischer Fakten ohne tiefergehende Problematisierung. Eine ähnliche Entwicklung hat der aktuelle Ableger der *Age of Empires*-Reihe mit *Age of Empires IV* (2021) vollzogen, dessen Kampagnen keine Erzählung um historische Persönlichkeiten sind, sondern Zwischensequenzen beinhalten, die wie Dokumentarfilme gestaltet wurden.⁶⁵ Die Interviewten beschreiben diese Teile der rezipierten Spiele als seriöser und vertrauenswürdiger im Vergleich zu den restlichen Inhalten, was die Inszenierung von Geschichte betrifft. In der Rezeption eines Titels spiegeln sich gesellschaftliche Diskurse zu und Hierarchisierung von Formen der Geschichtskultur. Zusätzlich macht dieser Aspekt deutlich, dass die Spielenden ein digitales Spiel und dessen virtuell präsentierte Geschichte nicht als monolithischen Block rezipieren, sondern Teile des Mediums getrennt voneinander und selektiv betrachten.

Entgegen dieser kritischen Aussagen betonen die Interviewten mit der Ausnahme von vier Personen⁶⁶ aber gleichzeitig immer wieder das große geschichtsdidaktische Potential, das dem Medium innewohne.⁶⁷ Dieses liege grundsätzlich an seiner Omnipräsenz im gegenwärtigen Medienkonsum, denn Videospiele sind laut Arthur Teller »heute [...] das größte Medium, um irgendjemanden zu erreichen.«⁶⁸ Dass es sich um eine beachtenswerte Form der Geschichtskultur handelt, begründen die Spielenden mit dem Verweis auf die Popularität des Mediums. Ähnlich sieht das der Student für Wirtschaftsingenieurwesen Richard Fuchs. Denn besonders um »die jüngste Generation«⁶⁹ zu erreichen, böten digitale Spiele »eine wahnsinnige Gele-

65 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 115.

66 Vgl. 6.2.1 Ludisch-orientierte Indifferente.

67 Es muss ein weiteres Mal darauf hingewiesen werden, dass sich mit der Methode fokussierter Interviews keine faktischen Transferprozesse erfassen lassen, sondern die retrospektiven Deutungen und Selbsteinschätzungen zu Transferprozessen. Die Forschung geht davon aus, dass Konsumierende auf als vermeintlich realistisch eingeschätzte historische Repräsentationen eines Spiels zurückgreifen, um Lücken im individuellen Wissenstand über historische Themen zu schließen, solange ansonsten kein historisches Vorwissen bei den Nutzerinnen und Nutzern vorhanden ist, oder bestehende Geschichtsbilder zu verstärken. Digitale Spiele füllen Leerstellen auf und verstärken vorhandene Vorstellungen, überschreiben sie jedoch nicht. Vgl. Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt am Main 2019, S. 364.

68 Projektinterview vom 04.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Student, Signatur: AC 20220404-2, S. 50.

69 Projektinterview vom 23.11.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, Signatur: AN 20221123-1, S. 34.

genheit, die man nicht verstreichen lassen sollte, [...] den Anschluss nicht zu verlieren und solche Themen eben wie Geschichte in Bahnen zu lenken, die [...] eben spielerisch zu erfahren ist.«⁷⁰ Denn diese Form von Geschichte sei spannender und unterhaltsamer, als »wenn man das aus irgendwelchen angestaubten, furchtbaren Geschichtsbüchern irgendwie vermittelt kriegen soll.«⁷¹ Dass dem Medium dieses große Lernpotential und diese Spannung innewohne, erklären die Interviewten mit der Chance, Geschichte emotionaler zu vermitteln als andere Formen der Geschichtskultur, die weniger oder gar nicht interaktiv und multisensorisch gestaltet sind.⁷² Durch seine medialen Spezifika beschränke sich das Medium in dieser Hinsicht jedoch nicht nur auf Freude in Form von »Spaß«,⁷³ den eine spielerische Wiedergabe von historischem Wissen bereiten könne. Vielmehr ermögliche das Medium durch eine multisensorische, interaktive Erfahrung eine große Bandbreite der emotionalen Erfassung von Geschichte. Denn im Gegensatz etwa zu einer schriftlichen zeitgenössischen Quelle biete das Medium visuelle und auditive Reize sowie eine individuelle Interaktion. Ein markantes Beispiel aus den Interviews für eine emotional berührende Darstellung von Geschichte ist das Rätsel-Adventure *Valiant Hearts: The Great War* (2014).

Das Spiel erschien bewusst zum 100. Jahrestags des Ausbruchs des Ersten Weltkrieges und reihte sich in westeuropäisches Gedenken ein.⁷⁴ Die Spielenden blicken seitlich auf das Spielgeschehen aus einer beobachtenden Perspektive. Das schafft eine gewisse Distanz und Übersicht bei gleichzeitiger Unmittelbarkeit.⁷⁵ Die Grafik ist nicht fotorealistisch, sondern comichaft mit überzeichneten Figuren. Das Spiel nutzt für verschiedene Szenen thematisch passende Farben zur Untermalung etwa in Form dunkler Farben für bedrohliche Situationen wie Schlachten.⁷⁶ Die Vertonung der Figuren besteht aus einzelnen, unverständlichen Tönen, die im weitesten Sinne an

70 Ebd.

71 Ebd.

72 Vgl. zum Reiz und die Funktion für die Spielenden durch das Medium Geschichte scheinbar emotional zu »erleben«, 7. Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung. Hier steht die Zuschreibung von geschichtsdidaktischem Potential im Vordergrund.

73 Projektinterview vom 08.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2004, Schüler, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220208-I, S. 25.

74 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 49 f.

75 Vgl. ebd., S. 90 f.

76 Vgl. Nolden, Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 182; Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 103.

französische, englische oder deutsche Sprache erinnern. Im Zentrum des Spiels steht eine Erzählung aus der Perspektive einfacher Soldaten und Zivilisten. Diese Beteiligten des Krieges inszeniert das Spiel nicht als Teil einer homogenen Menschenmasse, sondern als Individuen mit eigenen Perspektiven auf den Krieg und dessen Auswirkungen.⁷⁷ Die Handlung spielt 1914 bis 1917 und dreht sich um den französischen Soldaten Emile, dessen Schwiegersohn Karl, der in der Armee des Deutschen Kaiserreichs kämpft, Freddie, einem afroamerikanischen Freiwilligen der Fremdenlegion Frankreichs, der belgischen Studentin und Sanitäterin Anna sowie dem Hund Walt. Im Spiel erleben diese Figuren historische Ereignisse der Westfront wie die Schlacht um Verdun. In einer oft bedrückenden Atmosphäre stehen die Themen Freundschaft, Liebe und Trauma im Vordergrund. Der Erste Weltkrieg ist hier kein Schlachtenepos oder eine Bewährungsprobe, sondern eine globale und persönliche Leidensgeschichte und Naturkatastrophe sowie sinnloses, grausames Ereignis.⁷⁸ Das Spiel bedient populäre Bilder des kollektiven Gedächtnisses zum Ersten Weltkrieg, in dem das Kriegsgeschehen jenseits der Westfront kaum vorkommt.⁷⁹ Es nimmt eine klare Antikriegshaltung ein,⁸⁰ wobei es im Schlussbild die vierte Wand durchbricht und die Spielenden mit einem Aufruf zum Erinnern direkt adressiert. Die Hauptfiguren zeichnet das Spiel als Opfer des Krieges und nicht als Helden. Durch vertraute, nachvollziehbare Handlungen, Bedürfnisse und Ängste auch jenseits des Krieges dienen sie zur Identifikation für die Spielenden, um den Ersten Weltkrieg trotz seiner zeitlichen Distanz nahbar erscheinen zu lassen.⁸¹ Auch zeigt *Valiant Hearts: The Great War* in vielen Momenten das Schicksal der Zivilbevölkerung, was andere digitale Spiele oft ausblenden.⁸² Es katapul-

77 Vgl. Kempshall, *Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games*, S. 659 f.; Angela Schwarz: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in *Valiant Hearts*, in: Thomas Schleper (Hrsg.): *Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den Großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien*, Essen 2016, S. 94–101.

78 Vgl. Kempshall, *Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games*, S. 668.

79 Vgl. Herfried Münkler: *Der Große Krieg. Die Welt 1914 bis 1918* (Rororo, Bd. 62785), 2. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2017, S. 756.

80 Vgl. Chris Kempshall: *The First World War in computer games*, London 2015, S. 35.

81 Vgl. Angela Schwarz: *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 117–135, hier S. 130.

82 Vgl. Schwarz, *Geschichte im digitalen Spiel*, S. 589.

tiert »normale Menschen [...] in die anormale Situation der Schützengräben an der Westfront hinein«. ⁸³ Das Medium reiht sich in bestehende Deutungen des Ersten Weltkriegs ein. Der Krieg ist eine sinnlose ›Blutmühle‹ der Schützengräben, in der Soldaten aller Kriegsparteien gleichermaßen zermalmt werden und der eigentliche Gegner nicht die Deutschen, Franzosen oder Briten sind, sondern der Krieg selbst. ⁸⁴ Teilweise geht das Medium in Richtung eines Lernmediums für Sachwissen, wenn es beispielsweise optional über 120 sammelbare Items mit Beschreibungstexten anbietet oder reale, nachbearbeitete Quellen wie Fotografien, die Informationen zu einzelnen Aspekten des Ersten Weltkriegs liefern. ⁸⁵

Gerade in dieser menschlichen, emotionalen sowie nahbaren Präsentation des Ersten Weltkriegs und dem Schicksal seiner Beteiligten in einem multisensorischen, interaktiven Format sieht der Student Jonathan Koch einen großen geschichtsdidaktischen Vorteil:

»Das ist [...] nicht so ein historischer, fester Fakt, den man da mitnimmt, [...] ich lerne jetzt nicht in dem Spiel genau, an welchem Datum welche Schlacht stattfand [...]. Diese Leidensgeschichte finde ich ja trotzdem spannend, weil die einfach irgendwie so eine emotionale Bindung schafft und [...] zu sehen, dieses Leid, was im Ersten Weltkrieg stattfindet, dass das natürlich sehr schlecht ist und ein bisschen die Grundessenz, die man daraus mitnimmt, ist das so was natürlich niemals wieder passieren darf. [...] [Das] könnte jetzt auch für ein jüngerer Publikum vielleicht interessant sein, dass die sich den Weltkrieg nur abstrakt vorstellen und dass dann durch so ein Spiel ein bisschen da Leben eingehaucht wird, dass man jetzt ein bisschen konkreter sieht, wie halt so diese Leidensgeschichte aussieht [...].« ⁸⁶

83 Vgl. Dies.: Grenzenloser Krieg? Der Erste Weltkrieg in Computerspielen, in: Bärbel Kuhn/Astrid Windus (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg im Geschichtsunterricht. Grenzen – Grenzüberschreitungen – Medialisierung von Grenzen (Historica et didactica Fortbildung Geschichte, Bd. 7), St. Ingbert 2014, S. 105–115, hier S. 106.

84 Vgl. Kempshall, The First World War in computer games, S. 93.

85 Vgl. Sky LaReil Anderson: The interactive museum. Video games as history lessons through lore and affective design, in: E-Learning and Digital Media, Bd. 16, Nr. 3, 2019, S. 177–195, hier S. 183 f.

86 Projektinterview vom 01.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Student, Signatur: AC 20221201-I, S. 18.

Bemerkenswert ist, dass das Spiel wie erwähnt zwar auch Sachwissen anbietet, diese Inhalte Herrn Koch aber nicht in Erinnerung geblieben sind. Für ihn ist die emotionale Vermittlung von Geschichte erwähnenswert. Das Spiel schaffe eine »emotionale Bindung«, man könne die Leidensgeschichte »sehen«, sie werde »konkret« und dem Krieg »Leben eingehaucht«. Das seien die geschichtsdidaktischen Vermittlungsprozesse über Emotionen, die das Medium anbieten könne und die jenseits von einem sachlichen, faktenfokussierten Verständnis von Geschichte liegen. Die Stärke des Mediums sei nach dieser Aussage nicht im rationalen Verstehen des Ersten Weltkriegs zu finden, sondern in einer multisensorischen, interaktiven Erfahrung, wie sich der Krieg angefühlt hat. Hierdurch werde ein zeitlich entferntes, abstraktes historisches Ereignis zu einem nahbaren, mahnenden Beispiel für die Gegenwart. Der Appell zum Erinnern am Ende des digitalen Spiels scheint hier Wurzeln geschlagen zu haben. Digitale Spiele machen laut den Aussagen durch ihre medialen Spezifika – Nonlinearität und Hypermedialität – Geschichte in einer Weise emotional erfahrbar und ermöglichen es, Bezüge zur eigenen Lebenswelt herzustellen, wie dies andere Formen der Geschichtskultur nicht tun könnten. Auch hebt Herr Koch wieder das hierdurch entstehende Potential des Mediums hervor, für ein »jüngeres Publikum« als Brücke in die Vergangenheit zu dienen. Weitere Aussagen von anderen Spielenden hierzu beschreiben, etwa im Rätsel-Adventure *The Forgotten City* (2021) durch Gespräche mit den Bewohnerinnen und Bewohnern einer fiktiven Stadt im Römischen Reich viel über deren Weltbilder und Lebensrealität erfahren zu haben,⁸⁷ im Gruppenmanagementspiel *Through the Darkest of Times* ein Gefühl dafür bekommen zu haben, wie sich Menschen in Deutschland alltäglich zum NS-Staat verhalten mussten,⁸⁸ oder teilweise durch den Shooter *Battlefield 1* (2016) zu verstehen, wie sich die Schlachten des Ersten Weltkriegs für die beteiligten Soldaten angefühlt haben könnten.⁸⁹

87 Vgl. Projektinterview vom 09.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg, Projektinterviews, Signatur: AN 20220509-1, S. 15–17.

88 Vgl. Projektinterview vom 15.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: KA 20220715-1, S. 11–13.

89 Vgl. Projektinterview vom 30.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, Promovend, Archäologie, Signatur: AC 20230130-1, S. 41.

Die Betonung dieses Potentials ist den Interviewten extrem wichtig. Neben der häufigen Erwähnung des geschichtsdidaktischen Potentials gerade für eine emotionale Vermittlung lässt sich dies daran festmachen, dass die Interviewten diesen Aspekt am Ende des Interviews oft nochmal eigenständig zur Sprache bringen. Denn auf die abschließende Frage, ob sie noch etwas erzählen oder sagen möchten, sprechen sie über das Potential des Mediums als Lernmedium besonders für Kinder und Jugendliche. Hieraus resultiere zudem die Wichtigkeit seiner Erforschung. Die Relevanz einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung erwähnen die Interviewten zahlreich im Vorfeld oder zu Beginn des Interviews als Grund für ihre Teilnahme an der Studie, durch die man zu dieser gesellschaftlich relevanten Aufgabe seinen »Teil leisten wollte«,⁹⁰ wie es etwa der Schüler Sönke Kretschmann ausdrückt.

Diese positiven Aussagen stehen im Kontrast zu den Aussagen, die digitale Spiele vordergründig als ein Unterhaltungsmedium deuten. Auch stehen sie im Widerspruch zu den Forschungsergebnissen von Köck und Pöppinghege, in deren Stichproben und Quellenmaterial eine kritische Haltung zum geschichtsdidaktischen Potential dominiert.⁹¹ Dies lässt sich jedoch damit erklären, dass die Ergebnisse vor mehr als zehn Jahren erschienen sind, im Fall von Köck 2012 und bezüglich Pöppinghege 2011. Denn zu diesem Zeitpunkt waren kritische öffentliche Diskurse und moralische Paniken der vergangenen Jahrzehnte rund um das vergleichsweise junge Medium noch wesentlich präsenter, allen voran die sogenannte Killerspiel-Debatte der 1990er- und 2000er-Jahre. In diesen Diskursen, deren Einfluss auf die Spielenden und die intersubjektiven Dynamiken des Interviews liegt zudem eine Begründung für die widersprüchlichen Aussagen und Haltungen in dieser Studie.

Diskussionen über die Verrohung einer durch neue Hobbys gefährdeten Jugend gab es schon in der Antike und finden in jeder Generation von neuem statt.⁹² Um neuartige Medien, die Popularität erlangen, bilden sich

90 Projektinterview vom 07.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2005, Schüler, 10. Klasse, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220207-1, S. 22.

91 Vgl. Julian Köck: Geschichtsbilder im Weltkriegsshooter und ihre Rezeption beim Spieler*, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften, Bd. 1, 2012, S. 1–22, S. 9–11; Rainer Pöppinghege: Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, Bd. 62, 2011, S. 459–468, S. 467.

92 Vgl. Sarina Hoff: Erziehungsgewalt als Mittel gegen die »Verwilderung der Jugend«? Diskurse über körperliche Schulstrafen in der Weimarer Republik und der Bundesrepu-

oftmals rasch polemische Sittenverfallsdiskurse und moralische Paniken. So kam es etwa in den USA während den 1950er-Jahren zu moralischen Paniken mit hitzigen, wissenschaftlich unfundierten Debatten zu möglichen Zusammenhängen von Jugendkriminalität, physischer Gewalt und Comics.⁹³ Als Referenz diente dabei vor allem die vom Psychologen Fredric Wertham unter Verfälschung von Daten verfasste Studie *Seduction of the Innocent*, die Korrelationen zwischen Straffälligkeit, Gewaltbereitschaft und Comic-Konsum ausmachte und daraus plakative und vereinfachende Schlüsse zog:⁹⁴ »Brutality in fantasy creates brutality in fact.«⁹⁵ Ähnliche Diskurse bildeten sich um digitale Spiele als vergleichsweise junges Medium ab den 1970er-Jahren und sind in Teilen heute noch wirkmächtig.

Die wissenschaftliche Debatte über den genauen Einfluss von digitalen Spielen auf soziales Verhalten und spezifisch auf Gewalttaten ist sehr komplex und bisher nicht abgeschlossen, da die verschiedenen Studien und Metastudien immer Gegenstudien nach sich ziehen.⁹⁶ Bereits mit dem Spiel *Death Race* (1976) kam es zu Diskussionen um gewalthaltige digitale Spiele.⁹⁷ Für die Interviewten sind aber die Diskurse ab den 1990er-Jahren nochmal von besonderer Bedeutung, da sie diese größtenteils selbst miterlebt haben. In den 1990er-Jahren entwickelten sich digitale Spiele zu einem Massenmedium und es erschienen einzelne als besonders brutal empfundene Produkte

blik, in: Meike Sophia Baader/Till Kössler/Dirk Schumann (Hrsg.): Jugend – Gewalt. Erleben – Erörtern – Erinnern (Jugendbewegung und Jugendkulturen Jahrbuch, Bd. 18), Göttingen 2023, S. 109–126; Michael Mosel/Christian Waldschmidt: »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹«. Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings, in: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Nr. 46, 2010, S. 86–98, hier S. 86 f.

93 Vgl. Janis Nalbadidacis: Comic, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 269–276, hier S. 269.

94 Vgl. ebd., S. 275.

95 Frederic Wertham: *Seduction of the Innocent*, London 1955, S. 109.

96 Vgl. Michael Kunczik/Astrid Zipfel: Gewaltdarstellungen, in: Uwe Sander/Friederike von Gross/Kai-Uwe Hugger (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 449–453, hier S. 449–453; Mosel/Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹«, S. 95 f.; Jochen Venus: Gewalt, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*, Wiesbaden/Heidelberg 2018, S. 331–342, hier S. 332.

97 Vgl. Peter Nauroth/Jens Bender/Tobias Rothmund/Mario Gollwitzer: Die »Killerspiele«-Diskussion. Wie die Forschung zur Wirkung gewalthaltiger Bildschirmspiele in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird, in: Torsten Porsch/Stephanie Pieschl (Hrsg.): *Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz*, Göttingen/Bern/Wien/Paris/Oxford/Prag/Toronto/Boston, MA/Amsterdam/Kopenhagen/Stockholm/Florenz/Helsinki 2014, S. 81–102, hier S. 81 f.

wie *Mortal Kombat* (1992) und die ersten Ego-Shooter wie *Wolfenstein 3D* (1992) oder *Doom* (1993).⁹⁸ Durch erschreckende Gewalttaten wie das Massaker an der Columbine High School in Colorado 1999 und Amokläufe an deutschen Schulen in dieser Zeit kam es in Deutschland zunehmend zu öffentlichen Diskussionen über die Zusammenhänge realer und virtueller Gewalt.⁹⁹ Forderungen nach Verkaufsverboten für gewalthaltige Titel oder einer Verschärfung von Indizierungsverfahren der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien wurden diskutiert.¹⁰⁰ Es etablierte sich im deutschsprachigen Raum der Begriff ›Killerspiel‹ für Titel, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen zentraler Teil der Spielerfahrung ist.¹⁰¹ Wissenschaftlich gilt der Begriff als unsachlich.¹⁰² Durch seine medial breite Rezeption strukturierte er allerdings mit seiner negativen Konnotation die Debatte.¹⁰³

Diese ›Killerspiel-Debatte‹ hat den öffentlichen Diskurs um digitale Spiele zu Beginn der 2000er-Jahre stark geprägt.¹⁰⁴ Wegen des medialen Spezifikums der Interaktion waren Kritikerinnen und Kritiker besonders besorgt.¹⁰⁵ Dargestellte Gewalt wird nicht passiv konsumiert wie im Film oder in Comics, sondern ist eine Handlungsoption. Digitale Spiele würden daher eine Identifikation mit den gewaltausübenden Figuren, mit den ›Tätern‹ nahelegen.¹⁰⁶ Gleichzeitig erschien das vergleichsweise junge Medium, das erst seit einer Generation im deutschsprachigen Raum Massenmedium

98 Vgl. Mario Gollwitzer/Tobias Rothmund/Christoph Klimmt/Peter Nauroth/Jens Bender: Gründe und Konsequenzen einer verzerrten Darstellung und Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsbefunde. Das Beispiel der »Killerspiele-Debatte«, in: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Bd. 17, Nr. 4, 2014, S. 101–117, hier S. 102.

99 Vgl. Jan-Paul Koopmann: Alles nur ein Spaß? Über die Debatte um »Killerspiele« und den Zusammenhang von gespielter und realer Gewalt, in: Jean-Philipp Baeck/Andreas Speit (Hrsg.): Rechte Ego-Shooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat, Bonn 2020, S. 154–174, hier S. 154; Nauroth/Bender/Rothmund/Gollwitzer, Die »Killerspiele«-Diskussion, S. 81 f.

100 Vgl. Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 154; Nauroth/Bender/Rothmund/Gollwitzer, Die »Killerspiele«-Diskussion, S. 81 f.

101 Vgl. Nauroth/Bender/Rothmund/Gollwitzer, Die »Killerspiele«-Diskussion, S. 82.

102 Vgl. ebd.

103 Vgl. Mosel/Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹«, S. 90.

104 Vgl. Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 154.

105 Vgl. Jochen Venus: Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte, in: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, Bd. 37, 2007, S. 67–90, hier S. 67 f.

106 Vgl. Britta Bannenberg: Amok, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 99–104, hier S. 99.

ist, in diesem Zeitraum gerade vielen älteren Personen ungewohnter als andere Wissensformen und Medien.¹⁰⁷ Die Diskussionen über die Zusammenhänge von gespielter und realer Gewalt wurde teils sehr unsachlich geführt mit kulturpessimistischen Untertönen und diente oft zur Ablenkung von sozialen und ökonomischen Problemen.¹⁰⁸ So machten Kritikerinnen und Kritiker gewalthaltige digitale Spiele verantwortlich für medial stark rezipierte Vorfälle realer Gewalt wie Amokläufe und weniger etwa die sozio-ökonomischen Lebensbedingungen der Täter.¹⁰⁹ Dass es sich im deutschsprachigen Raum bei einem Großteil der Teilnehmenden der Debatte in Zeitungen, Talkshows oder Radiosendungen um technikferne Personen handelte, liefert eine weitere Teilerklärung für den hitzigen, polemischen Verlauf. Beispielsweise wurde meistens pauschalisierend über ›Computerspiele‹ gesprochen und selten zwischen spezifischen Titeln, deren Genres, Spielmechaniken, Rolle von Gewalt und genauen Inhalten differenziert.¹¹⁰ Selten reflektierten Kritikerinnen und Kritiker die Möglichkeit der individuellen, subjektiven Rezeption durch Spielende, wenn sie in einem Spiel menschliche oder menschenähnliche Gegner bekämpfen.¹¹¹ Betroffen waren ebenso digitale Spiele mit historischen Inhalten wie *Wolfenstein 3D* oder Titel der *Battlefield*-Reihe.¹¹²

Etwa zeitgleich erweiterte sich die Debatte um die Frage, ob das Medium eine Form von Kunst oder hierfür zu trivial und anderen Kunstformen wie dem Film unterlegen sei.¹¹³ Weiterhin tauchten ›Computerspielsucht‹ und mögliche Zusammenhänge zwischen exzessiven Konsum und psychischen oder physischen Belastungen in Schlagzeilen oder Ratgeberbüchern für besorgte Angehörige auf.¹¹⁴ Hier wurde eine vergleichsweise zeitlich umfangreiche Nutzung als abweichendes Verhalten und klinisches Störungsbild benannt, die medizinische Betreuung erfordere.¹¹⁵ In allen Fragen war

107 Vgl. Venus, Du sollst nicht töten spielen, S. 80 f.

108 Vgl. Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 154.

109 Vgl. Gollwitzer/Rothmund/Klimmt/Nauroth/Bender, Gründe und Konsequenzen einer verzerrten Darstellung und Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsbefunde, S. 102.

110 Vgl. Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 157.

111 Vgl. ebd., S. 157 f.

112 Vgl. ebd., S. 158.

113 Vgl. Stephan Schwingeler: Digitale Spiele: Kunstdiskurse, in: Christoph Hust (Hrsg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 145), Bielefeld 2018, S. 35–46, hier S. 36.

114 Vgl. Wimmer/Schmidt, Game Studies und Mediensoziologie, S. 267–269.

115 Vgl. ebd.

ein zentrales Argument von Kritikerinnen und Kritikern des Mediums, dass gerade jugendliche Nutzende kein reflektierter, kompetenter Umgang zu zutrauen sei.¹¹⁶ Hier schlugen sich klar paternalistische, bevormundende Haltungen Bahn. Rezipierende wurden eindimensional als bloße Konsumentinnen und Konsumenten konstruiert und die Vielschichtigkeit von Aneignungsprozessen verkannt. Dementsprechend waren die Stimmen von Spielenden in den herkömmlichen Massenmedien kaum repräsentiert.¹¹⁷ In Zeitungen, Talkshows oder Radios sprachen Beobachterinnen und Beobachter des Mediums über Spielende, aber nicht mit ihnen. Spielende wiederum bildeten besonders im Internet eigene Kommunikationsräume,¹¹⁸ in denen man teilweise auch sachlicher und konstruktiver Kritik mit Anfeindungen begegnete.¹¹⁹ Digitale Spiele polarisierten in den 1990er- und 2000er-Jahren.

Diese Diskurse führten zu Bruchlinien zwischen jüngeren und älteren Generationen, Spielenden und Nichtspielenden, ewig skeptischen Kritikern mit stark negativen, alarmierenden Zuschreibungen und Nutzenden, die keine Form der Kritik zuließen.¹²⁰ Spielende sahen die mediale Berichterstattung in der Regel als eher negativ und nicht sonderlich informativ an bzw. gaben dieser teilweise eine Mitschuld an der Polarisierung.¹²¹ Konsumentinnen und Konsumenten mussten in diesem Klima oftmals ihrem Umfeld gegenüber, wenn es kulturell dem Gegenstand fern war, Stellung beziehen und sich rechtfertigen.¹²² Viele Nutzende fühlten sich missverstanden, was wiederum bei ihnen zu einer hohen Sensibilität geführt hat für Situationen, in denen digitale Spiele thematisiert werden.¹²³ Bei den Spielenden haben sich eingespielte Verhaltens-, Verteidigungs- und Rechtfertigungsmuster etabliert, um auf Vorwürfe und spielkritische Meinungen zu

116 Vgl. Mosel/Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch »Killerspiele«, S. 90.

117 Vgl. ebd., S. 91.

118 Vgl. ebd., S. 92.

119 Vgl. ebd., S. 97.

120 Vgl. Thorsten Quandt/Rachel Kowert: The Video Game Debate: Where Do We Go from Here, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): The Video Game Debate 2. Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, Milton 2021, S. 121–128, hier S. 121.

121 Vgl. Nauroth/Bender/Rothmund/Gollwitzer, Die »Killerspiele«-Diskussion, S. 90.

122 Vgl. Christoph Bareither: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens, Bielefeld 2017, S. 207; Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 160.

123 Vgl. Nicholas D. Bowman: The Rise (and Refinement) of Moral Panic, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, Hoboken, NJ 2015, S. 22–38, hier S. 32.

reagieren bzw. diese zu umgehen.¹²⁴ Der grundsätzlichen Kritik begegneten sie oft, indem sie die Gewalt und einer möglichen Faszination an dieser zu einer Nebensächlichkeit neben sportlichen oder sozialen Aspekten erklärten.¹²⁵ Auch hat sich teilweise in dieser Zeit ein ambivalentes Verhältnis zu den Sozialwissenschaften entwickelt, da die Rolle von Forscherinnen und Forschern in der Debatte nicht immer als sachlich und deren Arbeit nicht als empirisch gestützt wahrgenommen wurde.¹²⁶ Das rührt daher, dass sich auch Personen mit hohen akademischen Titeln und Expertenstatus mit unsachlichen, wissenschaftlich unfundierten Aussagen hervortaten.¹²⁷ Etwa vertrat der Hirnforscher Prof. Dr. Manfred Spitzer die These: »Wohlmeinende (aber unwissende) Eltern investieren Milliarden, um unseren Nachwuchs im Töten auszubilden.«¹²⁸

Nach den 2000er-Jahren ist die Debatte ruhiger und seltener geworden. Gründe hierfür sind die Ankunft von digitalen Spielen in der Mitte der Gesellschaft etwa als Wirtschaftsfaktor oder Sportevent,¹²⁹ und ein Generationswechsel. Die spielenden Jugendlichen von gestern sind heute erwachsen und arbeiten in Schulen, Gerichten und Redaktionen.¹³⁰ In allen medialen Bereichen wie Printmedien oder Sozialen Medien dominiert eine differenziertere und reflektierte Auseinandersetzung mit dem Medium und seinen Inhalten.¹³¹ Aktuell finden sich hitzige Diskurse eher zu spezifischen Teilaspekten von digitalen Spielen oder Spielkultur, wenn es etwa um Themen der Repräsentation, Sexismus oder Rassismus geht,¹³² und selten

124 Vgl. Bareither, Gewalt im Computerspiel, S. 207; Bowman, The Rise (and Refinement) of Moral Panic, S. 32; Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 160; Nauroth/Bender/Rothmund/Gollwitzer, Die »Killerspiele«-Diskussion, S. 92–96.

125 Vgl. Andreas Jahn-Sudmann/Arne Schröder: Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt, in: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Nr. 46, 2010, S. 18–35, hier S. 30.

126 Vgl. Gollwitzer/Rothmund/Klimmt/Nauroth/Bender, Gründe und Konsequenzen einer verzerrten Darstellung und Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsbefunde, S. 107.

127 Vgl. Mosel/Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch »Killerspiele«, S. 88.

128 Christian Klaß: Die Gewaltspieldebatte geht weiter – Spitzer gegen Horx, in: Golem.de, 18.08.2006, URL: <https://www.golem.de/0608/47251.html> (Stand: 05.10.2023).

129 Vgl. Quandt/Kowert, The Video Game Debate: Where Do We Go from Here, S. 122.

130 Vgl. Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 161.

131 Vgl. ebd., S. 174.

132 Vgl. Arno Görgen/Tobias Unterhuber: Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus. Eine Topografie, in: Arno Görgen/Tobias Unterhuber (Hrsg.): Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven (Game Studies, Bd. 4), Bielefeld 2023, S. 9–45, hier S. 19 f.

zum Medium als Ganzes.¹³³ Ähnlich hat sich der Status digitaler Spiele mit historischen Inhalten in den letzten Jahren verändert. So besprechen die Bundeszentrale für politische Bildung als auch die Presse das Medium positiv als mögliches Lernmedium für Geschichte,¹³⁴ einzelne Titel werden vom Feuilleton aufgegriffen.¹³⁵ In einem Video der populären Sendung *Game Two*, das Spiele aufzählt, mit denen man etwas lernen könne, sind von den 16 genannten Titeln sieben Historienspiele, darunter die *Assassin's Creed*-Reihe, die *Crusader Kings*-Reihe und auch *Valiant Hearts: The Great War*.¹³⁶ In dem Video sagt der Moderator Nils Bomhoff überspitzt: »Wer braucht Schule, wer braucht Atlanten, wer braucht Internet, wenn man *Civilization* hat!«¹³⁷ Digitale (Historien)Spiele sind in der öffentlichen Wahrnehmung zu einer Möglichkeit des Lernens, der sozialen Vernetzung und zu Kunst geworden.¹³⁸ Aber gleichzeitig kann der Ton der ›Killerspiel-Debatte‹ jederzeit wieder aufflammen. Das zeigte sich, als der damalige deutsche Innenminister Horst Seehofer einen Zusammenhang zwischen dem Medium und dem rechts-extremen terroristischen Anschlag in Halle 2019 herstellte.¹³⁹ Fragen zu staatlichen Maßnahmen wie Verkaufs- oder Werbeverbote können wieder auf den Tisch kommen und zu zahlreichen, entsprechenden Beiträgen in Zeitungen, Sozialen Medien oder TV-Magazinen führen.¹⁴⁰

133 Vgl. Koopmann, Alles nur ein Spaß?, S. 163 f.; Kowert/Quandt, Revisiting Old Debates, S. 1.

134 Vgl. Achim Fehrenbach: Antike, Mittelalter, Nazizeit. Drei Computerspiele, die Vergangenes lebendig machen, in: Tagesspiegel, Rubrik: Plus, 29.04.2023, URL: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/schule/antike-mittelalter-nazizeit-drei-computerspiele-die-vergangenes-lebendig-machen-9635222.html> (Stand: 28.09.2023); Nico Nolden: Digitale Spiele, Geschichte und Erinnerungskultur, in: Bundeszentrale für politische Bildung, Rubrik: Themen, 28.03.2022, URL: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504552/digitale-spiele-geschichte-und-erinnerungskultur/> (Stand: 28.09.2023).

135 Vgl. Görgen/Unterhuber, Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus, S. 25.

136 Vgl. Game Two: Kann man beim Zocken SCHLAUER werden? | 30 Sekunden über, in: YouTube, 20.09.2023, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HQuJwzkmmDK> (Stand: 28.09.2023).

137 Ebd., Min: 00:02:28–00:02:34.

138 Vgl. Harry J. Brown: Videogames and Education, Armonk, NY 2009, S. X.

139 Vgl. Dennis Kogel: Seehofer und die Gaming-Szene. Ein Sieg für den Täter von Halle, in: Deutschlandfunk Kultur, Rubrik: Sendungen & Podcasts, 14.10.2019, URL: <https://www.deutschlandfunkkultur.de/seehofer-und-die-gaming-szene-ein-sieg-fuer-den-taeter-von-100.html> (Stand: 28.09.2023).

140 Vgl. Gollwitzer/Rothmund/Klimmt/Nauroth/Bender, Gründe und Konsequenzen einer verzerrten Darstellung und Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsbefunde, S. 102 f.

Die Diskurse um ›Killerspiele‹, Computerspielsucht und Kunstform haben sich bei den interviewten Spielenden eingeprägt. Exemplarisch zeigt sich dies in einem expliziten Verweis auf die ›Killerspiel-Debatte‹, den Simon Vogt macht, als es um Ego-Shooter geht, die er sehr schätzt und die auch im Zentrum der Diskurse der 1990er- und 2000er-Jahre standen:

»[B]ei älteren Generationen, [...] die sehen das natürlich kritischer. Und es gibt ja auch immer wieder Behauptungen, dass Videospiele Gewalt fördern und so weiter. Das sind einfach Sachen, solange diese Verurteilungen noch umgehen, kann man das [die Skepsis älterer Generationen] halt auch nicht ändern, in der Hinsicht ist das gut, wie es ist, weil in einem Shooter glaube ich, auch grundsätzlich nicht das Ermorden und Abknallen von anderen im Vordergrund steht, sondern einfach der Spielspaß im Vordergrund steht, denke ich.«¹⁴¹

Auch wenn Simon Vogt erst 1998 geboren wurde, spiegeln sich hier doch stark die Diskurse und Argumente der 1990er- und frühen 2000er-Jahre. Er beschreibt einen Bruch zwischen Generationen und spricht von »Behauptungen« und »Verurteilungen«, was den aus seiner Sicht polemischen Charakter der Debatte unterstreicht. Seinen Worten nach, dass sich das »halt auch nicht ändern« kann, scheint die Debatte noch voll in Gang zu sein und sich nicht zu verschieben. Herr Vogt betont den Unterschied zwischen realer und virtueller Gewalt. Der Reiz des Spielens von Gewalt liege nicht im »Ermorden« und »Abknallen«, nicht in der Gewalt an sich, sondern in anderen Aspekten, die »Spielspaß« schaffen wie vermutlich in dem kompetitiven oder sozialen Charakter vieler Ego-Shooter.

Jedoch kann gespielte Gewalt an sich auch ein Reiz des Mediums sein, das einem erlaubt, »Dinge zu zerstören, Grenzen des Erlaubten zu überschreiten und gesellschaftliche Normen ohne Sanktionsrisiko zu brechen.«¹⁴² Sie verspricht Selbstwirksamkeitserfahrungen, Machtfantasien, audiovisuelles Spektakel¹⁴³ oder Abgrenzung von gesellschaftlichen Konventionen durch den Konsum besonders drastischer Darstellungen.¹⁴⁴ Umso interessanter ist eben die Leerstelle in den Gesprächen mit männlichen Teilnehmenden

¹⁴¹ Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220301-1, S. 34.

¹⁴² Melzer, Digitale Spiele, S. 291.

¹⁴³ Vgl. Jahn-Sudmann/Schröder, Überschreitungen im digitalen Spiel, S. 18.

¹⁴⁴ Vgl. ebd., S. 21 f.

der Studie, in der Lust und Faszination an virtueller Gewalt verschwinden. Wenn diese von ihren Erfahrungen mit verschiedenen Spielen erzählen, was sie an diesen schätzen und ihnen besonders in Erinnerung geblieben ist, kommen sie nicht auf eine mögliche Faszination an gespielter Gewalt zu sprechen. Das ist unabhängig davon, ob physische Gewalt in den besprochenen Titeln eine Handlungsoption ist und ob sie stilisiert, symbolisch oder explizit, scheinbar fotorealistisch inszeniert wird. Die Möglichkeit, etwa in einem *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) oder *Assassin's Creed Valhalla* (2020) menschlichen Gegnern in stark ästhetisierten, blutigen Animationen mit wuchtigen Schwerthieben Arme, Beine oder Köpfe abzutrennen, sprechen sie nicht an. Das steht in Kontrast zu anderen anonymen Rezeptionskontexten. So finden sich etwa 15-minütige Videos auf YouTube, die nur solche Animationen dieser Produkte in 4K-Bildauflösung zeigen und hunderttausende von Klicks haben.¹⁴⁵ Auch die Existenz von durch Nutzende geschaffene Modifikationen, sogenannte Mods, die für eine Vielzahl von Titeln die Gewaltinhalte brutaler und blutiger gestalten, weist auf ein vorhandenes Bedürfnis bei Teilen der Spielendschaft nach spektakulären Inszenierungen von Gewalt hin.¹⁴⁶

Weibliche Interviewte hingegen erzählen eigenständig und gerne von dem Reiz, virtuell Gewalt zu auszuüben. Charlotte Schneider etwa macht es am meisten Spaß, als martialische Wikingerin angelsächsische Klöster in *Assassin's Creed Valhalla* zu plündern und dabei Gegnern die Köpfe und Arme abzuschlagen,¹⁴⁷ während Martha Burkhart gerne als Meuchelmörder mit Schwertern durch Menschenmengen in der *Assassin's Creed*-Reihe wütet.¹⁴⁸ Die Aussagen von Frau Schneider und Frau Burkhart sind exemplarisch. Weibliche Befragte betonen eine Faszination für spektakulär inszenierte virtuelle Gewalt und die Einnahme einer ‚Täterrolle‘. Sie berichten –

145 Vgl. CINEMATIC GAMING: THE WITCHER 3 – All Finishers & Glory Kills (level 1 to 50) [4K], in: YouTube, 15.05.2022, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Ieaziapnv84> (Stand: 29.09.2023); GameCompareCentral: Assassin's Creed Valhalla All Finishers & Takedown Animations, Uncensored, in: YouTube, 18.12.2020, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DY6u2-gQMeU> (Stand: 29.09.2023).

146 Vgl. Jahn-Sudmann/Schröder, Überschreitungen im digitalen Spiel, S. 33.

147 Vgl. Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-1, S. 9.

148 Vgl. Projektinterview vom 23.01.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Feuerwehrfrau, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220123-1, S. 19 f.

im Gegensatz zu männlichen Interviewten – detailliert und eigenständig von entsprechenden Spielmomenten. Eine Erklärung hierfür liegt in gegenwärtigen Geschlechterbildern. Generell dominiert die gesellschaftliche Vorstellung, dass dem männlichen Geschlecht eine Tendenz zu physischer Gewalt innewohne.¹⁴⁹ Die Medienberichterstattung zeichnet besonders junge Männer als verletzungsmächtig mit einer Neigung zur Nutzung von Gewalt als Handlungsressource.¹⁵⁰ Weibliche Personen dagegen werden eher als verletzungsoffen imaginiert.¹⁵¹ Hierdurch bilden digitale Spiele und das Erzählen eigener Erfahrungen mit gespielter Gewalt einen Ermöglichungsraum für weibliche Interviewte, mit gesellschaftlichen Geschlechtervorstellungen zu brechen. Gleichzeitig wurden speziell digitale Spiele, besonders gewalthaltige Titel und die damit zusammenhängende Spielekultur in der ›Killerspiel-Debatte‹ als männlich gedachte Sphären konzipiert. In diesen undifferenzierten Vorstellungen war das Stereotyp des vom Medium radikalisierten potenziellen Amokläufers jung, weiß und vor allem männlich. In den Interviews ist es durch intersubjektive Dynamiken wahrscheinlich dazu gekommen, dass männliche Spielende ein eventuelles Interesse und Lust an virtueller Gewalt bewusst oder unbewusst ausgespart haben, um sich von diesem stereotypen Bild abzugrenzen. Eine mögliche Faszination für die Einnahme einer ›Täterrolle‹ in Spielen, wenn die Spieler in *Kingdom Come: Deliverance* (2018) in voller Plattenrüstung mit einem Streitkolben Bauern erschlagen oder im Globalstrategiespiel *Hearts of Iron IV* (2016) in einem kontrafaktischen Ablauf des Zweiten Weltkriegs als kommunistische USA Frankreich mit Atombomben in Schutt und Asche legen, ist nichts, was gegenüber Unbekannten, die das Gesagte dokumentieren, ohne weiteres preisgegeben wird.

Es gibt bei den Interviewten ein Bewusstsein für den schwierigen Stand, den das Medium hatte bzw. teilweise noch hat. Eingespielte Verhaltens-, Verteidigungs- und Rechtfertigungsmuster, um auf Vorwürfe und spielkritische Meinungen zu reagieren, sind in den Interviews explizit und implizit zu spüren. Das bietet eine Erklärung für die ambivalenten Aussagen zu digitalen Spielen als Form der Geschichtskultur. Die Spielenden werten das Medium als Repräsentationsform historischer Wissensbestände gleichzeitig auf und ab. Sie schwanken zwischen Misstrauen im Vergleich

149 Vgl. Michael Meuser: Geschlecht, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 209–214, hier S. 209 f.

150 Vgl. ebd., S. 211.

151 Vgl. ebd.

zu klassischen Formen der Wissensvermittlung und Begeisterung für die geschichtsdidaktischen Möglichkeiten des Mediums, wobei sie bei zweiterem immer auch auf dessen Popularität verweisen.¹⁵² Mal betonen sie die Rezeption als Unterhaltungsmedium sowie die Rahmenbedingungen der Produktion und an anderer Stelle spielt Geschichte als Spielinhalt eine große Rolle beim Konsum. Das verändert sich, je nachdem, welche Inhalte der Inszenierung sie genau besprechen, da die Spielenden ein digitales Spiel und dessen virtuell inszenierte Geschichte nicht als monolithischen Block wahrnehmen. Diese Ambivalenz ist Ausdruck der Übergangsphase der größeren öffentlichen Rezeption von digitalen Spielen. Sie sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen, aber moralische Paniken hallen als Echo immer noch nach.

6.2 Typologie der Nutzung und Deutung virtueller Geschichtsinszenierungen

Weder im akademischen noch im außerakademischen Kontext gibt es eine einheitliche Vorstellung davon, welche digitalen Spiele Geschichte repräsentieren und welche nicht.¹⁵³ Zentrale Fragen hierbei sind: Was ist überhaupt Geschichte und was nicht? Ab welchem Moment gilt ein Titel als Repräsentation der Vergangenheit, als Geschichtskultur? In welcher Dichte müssen historische Informationen und Wissensbestände in einem digitalen Spiel vorkommen und wie kohärent müssen sie angeordnet sein, damit ein Spiel als populärkultureller Ausdruck der Beschäftigung mit Vergangenen gelten kann? Grundsätzlich wird in dieser Studie von einem äußerst weit gefassten und inklusiven Begriff von Geschichte und Geschichtskultur ausgegangen. Geschichtskultur meint hier alle Formen, die das Wissen über die Vergangenheit einer Gesellschaft konkret im Alltag bewusst oder unbewusst repräsentieren, unabhängig von deren Funktionen.¹⁵⁴ Das kann sowohl ein Sach-

¹⁵² Dies ist zudem ein Ausdruck der zunehmenden Auflösung der Unterscheidung in high- und low-culture anhand von Popularität als Leitdifferenz. Vgl. Niels Werber/Daniel Stein/Jörg Döring/Veronika Albrecht-Birkner/Carolin Gerlitz/Thomas Hecken/Johannes Paßmann/Jörgen Schäfer/Cornelius Schubert/Jochen Venus: Getting Noticed by Many: On the Transformations of the Popular, in: Arts, Bd. 12, Nr. 1, 2023, S. 1–22, S. 6.

¹⁵³ Vgl. 2.3 Geschichte als Spielinhalt – Vom Kolorit bis zur historischen Verortung.

¹⁵⁴ Vgl. Hardtwig, Geschichtskultur, S. 112 f.; Pandel, Geschichtstheorie, S. 318. Für eine genauere Bestimmung des Begriffs vgl. 2.1 Kulturelles Gedächtnis und Geschichtskultur.

buch zu den NS-Verbrechen umfassen als auch eine Fernsehdokumentation über den Zweiten Weltkrieg oder die Produkte des *Star Wars*-Franchise, die in der Inszenierung des ›Galaktischen Imperiums‹ den Nationalsozialismus und die Wehrmacht verarbeiten. Gleichzeitig wurde im Rahmen des Rekrutierungsprozesses von Teilnehmenden für die Interviews ein eng gefasster Begriff von ›Historienspielen‹ verwendet.¹⁵⁵ Das Augenmerk der Studie liegt aber nicht auf der Kategorisierung und Analyse digitaler Spiele, die Geschichte repräsentieren, anhand wissenschaftlicher Gesichtspunkte oder den wissenschaftlichen Perspektiven auf den Begriff der Geschichtskultur.

Das Ziel ist hingegen die Erforschung der Rezeption durch die Spielenden und an dieser Stelle, welche digitalen Spiele aus ihrer Sicht die Vergangenheit repräsentieren. Unter welchen Bedingungen deuten die Spielenden das Medium, die darin ›entdecken‹ historischen Elemente und die Gesamtinszenierung als Repräsentation von Geschichte? Als erstes, einführendes Ergebnis lässt sich Folgendes festhalten: Bei ihrer Einordnung digitaler Spiele und ihrer Geschichtsinszenierungen als Repräsentationsform von Geschichte zeigen sich bei den Interviewten sehr unterschiedliche Vorstellungen davon, was überhaupt eine Erscheinungsform von Geschichte ist. Etwa operieren manche der Interviewten auf die Frage hin, was als Geschichtskultur zu bewerten ist und was nicht, mit sehr strengen Kriterien, während andere ein äußerst weit gefasstes Verständnis von Geschichtskultur ausdrücken. Ein digitales Spiel mit historischen Elementen ist für die eine Person nicht mehr als ein Sammelsurium lose miteinander verbundener Verweise auf die Vergangenheit und stellt für sie keine Erscheinungsform von Geschichte dar. Eine andere Person jedoch sieht in demselben Titel eine umfangreiche Abbildung der realhistorischen Vergangenheit. Manche nehmen die Geschichtsinszenierung kaum bis gar nicht wahr. Für andere wiederum ist Geschichte als Spielinhalt ein zentraler Reiz des Konsums. Sie begreifen einen Titel in erster Linie als Artefakt der Geschichtskultur und fokussieren sich in den Aussagen auf die präsentierten Geschichtsbilder. Was – in den Worten der Spielenden – ein ›Geschichtsspiel‹, ›ein Spiel, in dem Geschichte vorkommt‹ oder einfach ›Geschichte‹ sein kann, hängt nicht nur damit zusammen, ob historische Elemente vorhanden sind, sondern auch, mit welchen individuellen Konzepten von Geschichte diese gedeutet werden. Diese vielfältigen Vorstellungen und Deutungsmuster gilt es aufzuzeigen. Was ist also aus Sicht der Spielenden ein digitales Spiel, das Geschichte inszeniert,

155 Vgl. 2.4 Definition des Begriffs ›Historienspiel‹.

und was nicht? Was ist für sie eine Erscheinungsform von Geschichte? Was ist für sie Geschichtskultur?

Auf Grundlage des Datenmaterials lässt sich eine Typologie der Nutzung und Deutung virtueller Geschichtsinszenierungen in digitalen Spielen aus Sicht der Spielenden konstruieren. Die Typologisierung als Gruppierungsprozess erfolgt anhand von zwei Vergleichsdimensionen mit denen Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Fälle erfasst werden, um ermittelte Typen zu charakterisieren. Die beiden Vergleichsdimensionen beziehen sich auf die Nutzungsebene und die Deutungsebene der Rezeption. Bei der Nutzungsebene geht es darum, welche Rolle Geschichte als Spielinhalt in den Praktiken der Spielenden spielt. Wie relevant ist virtuell präsentierte Geschichte für die Interviewten beim Konsum und der Anschaffung eines Spiels? Wie intensiv beschäftigen sie sich mit den historischen Inhalten vor, bei und nach dem Spielen? In dieser Vergleichsdimension lassen sich vier Ausprägungen erfassen:

- ›*ludisch orientiert*‹: bei dieser Ausprägung spielt Geschichte als Spielinhalt kaum bis gar keine Rolle;
- ›*geschichtsaffin*‹: hier ist die Geschichtsinszenierung für den Konsum nicht bedeutungslos, aber eher nebensächlich;
- ›*geschichtsbegeistert*‹: mit den historischen Inhalten findet eine intensive Auseinandersetzung statt;
- ›*geschichtsreflektiert*‹: bei dieser Ausprägung besitzt Geschichte als Spielinhalt hohe Relevanz und es wird in hohem Maße über die gesellschaftliche Bedeutung und den geschichtsdidaktischen Einsatz virtuell präsentierte Geschichte reflektiert.

Die Deutungsebene bezieht sich auf Interpretationen der Spielenden des Mediums als Repräsentation der Vergangenheit. Unter welchen Bedingungen und mit welchen Geschichtsauffassungen ordnen sie einen Titel als Geschichte ein? Welche Konzepte von Geschichtskultur werden an das Medium und seine Nutzung herangetragen? In dieser Vergleichsdimension sind ebenfalls vier Ausprägungen feststellbar:

- ›*Indifferente*‹: sie beziehen sich in den Aussagen kaum auf die virtuell inszenierte Geschichte und verstehen das Medium nicht als Repräsentation der Vergangenheit;

- ›Pragmatiker‹: sie kommunizieren ein weit gefasstes Verständnis davon, welche Titel sie als Form der Geschichtskultur verstehen;
- ›Puristen‹: sie wiederum legen scharfe Kriterien an, wenn es um die Einordnung als Repräsentation der Vergangenheit geht, wobei die Zuschreibung objektbezogener Authentizität eine zentrale Rolle spielt;
- ›Konstruktivisten‹: sie blicken auf Geschichte als Spielinhalt als gegenwärtige Reflexion über die Vergangenheit, was im Zusammenhang mit einer weitgehenden Einordnung einzelner Titel als Geschichtskultur steht.

Auf Grundlage der Verhältnisse, der Korrelationen, der inhaltlichen und logischen Sinnzusammenhänge dieser Ausprägungen beider Vergleichsdimensionen lassen sich vier Typen¹⁵⁶ der Nutzung und Deutung virtueller Geschichtsinszenierungen in digitalen Spielen ausmachen.¹⁵⁷ Bei diesen Ty-

¹⁵⁶ Der Begriff Typus wird an dieser Stelle nicht im Sinne der umstrittenen, in der Persönlichkeitspsychologie genutzten Typenlehre genutzt. Es handelt sich vielmehr um die gedankliche Nachkonstruktion eines Sachverhalts anhand von beobachteten Merkmalen und Eigenschaften der Fälle, wie es in der qualitativen Forschung üblich ist, um bei beobachteten Phänomenen Interdependenzen, Kausalverhältnisse und Besonderheiten von Einzelfällen beschreiben zu können. Die vier gebildeten Typen sind abstrahierte Idealtypen im Sinne des Begriffs nach Max Weber. Sie beziehen sich auf reale empirische Phänomene, deren Merkmale übersteigert wurden, um verschiedene Rezeptionsformen einfacher herauszuarbeiten, zu kontrastieren und zu erklären. Vgl. Udo Kelle/Susann Kluge: Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung, 2., überarb. Aufl., Wiesbaden 2010, S. 83 f.; Horst Dieter Rönsch: Idealtypus, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 325–326, hier S. 325 f.; Christiane R. Schmerl: Typologie, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 803–804, hier S. 803 f.; Hanns Wienold: Typus, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 804, hier S. 804.

¹⁵⁷ Es ist wieder wichtig zu betonen, dass sich mit der ausgewählten Methode nicht feststellen lässt, ab welchem exakten Moment und aufgrund welcher spezifischen historischen Elemente eine Zuschreibung als Geschichtskultur erfolgt. Denn die Interviewten sprechen über die Spiele und ihre Deutungen aus der Retrospektive. Es könnte etwa der Fall sein, dass bereits im Vorfeld des Spielens die Rezeption von Werbematerial oder anderen Paratexten für eine Einordnung als Repräsentationsform von Geschichte entscheidend war, die Interviewten sich hieran aber nicht erinnert oder dies als nennenswert empfunden haben. Was sich jedoch feststellen lässt, ist, wie die Spielenden das Medium und dessen Inszenierungen von Geschichte retrospektiv deuten und was sie hierbei als erwähnenswert empfinden.

pen handelt es sich aber nicht um klar voneinander abgrenzbare Gruppen, denen man jede interviewte Person einzeln eindeutig zuordnen könnte. So wie Historizität im Medium selbst kein fixer, sondern ein skalierbarer Wert ist,¹⁵⁸ bewegt sich die Deutung des Mediums als Teil der Geschichtskultur in den Interviewaussagen ebenfalls nicht auf Grundlage exakter Kategorien und Schemata, sondern innerhalb eines Spektrums. Die vier konstruierten Typen entsprechen je einem Fixpunkt im Spektrum, in dem sich die einzelnen Spielenden bewegen: ludisch orientierte Indifferente (6.2.1), geschichtsaffine Pragmatiker (6.2.2), geschichtsbegeisterte Puristen (6.2.3) und geschichtsreflektierte Konstruktivisten (6.2.4).

Ludisch orientierte Indifferente thematisieren in den Interviews kaum die virtuell präsentierte Geschichte und scheinen sich auch nicht für sie zu interessieren, geschweige denn sie zu deuten oder in die geschichtskulturelle Landschaft einzuordnen. Geschichtsaffine Pragmatiker haben ein sehr weit gefasstes Verständnis davon, was für sie im digitalen Spiel als ›Geschichte‹ gelten kann. Dementsprechend beschreiben sie eine große Bandbreite an digitalen Spielen als spielerische, zwanglose Form des Umgangs mit Geschichte. So ordnen sie auch Titel mit fiktiv-fantastischen oder kontrafaktischen Settings als Erscheinungsform von Geschichte ein. Dies ist Ausdruck eines Verständnisses von Geschichte und Geschichtskultur, das nah an der bereits gegebenen, weit gefassten Definition der Begriffe liegt. Sie blicken mit einer positivistischen, historistisch geprägten Geschichtsauffassung auf das Medium. Sie scheinen keinen Titel als wirklichen Versuch anzusehen, historische Wissensbestände zu repräsentieren. Die historische Inszenierung ist für den eigenen Konsum zwar nicht bedeutungslos, jedoch eher nebensächlich. Für geschichtsbegeisterte Puristen wiederum ist Geschichte als Spielinhalt zentral. Sie beschäftigen sich mit den historischen Inhalten intensiv auch nach dem Ausschalten oder der Beendigung des Spieles – etwa in privaten Gesprächen oder Inhalten auf Sozialen Medien. Sie haben ein sehr enges Verständnis von Geschichte und nur Spiele, die möglichst faktentreu und ›akkurat‹ konkrete historische Ereignisse oder Phänomene inszenieren, ordnen sie als Geschichtskultur ein. Bei ihnen zeigt sich ein eng gefasstes Verständnis von Geschichtskultur. Ebenso zentral, wenn nicht gar wichtiger, ist die Inszenierung von Geschichte für die geschichtsreflektierte Konstruktivisten. Sie besitzen alle einen akademischen Hintergrund im geisteswissenschaftlichen Bereich,

158 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 105.

was sie zur einzigen Gruppe macht, bei der sich eine Korrelation zwischen dem soziodemografischen Hintergrund und der Rezeption feststellen lässt. Diese Gruppe kommt noch stärker als andere Typen auf das geschichts-didaktische Potential des Mediums zu sprechen. Sie blicken mit einem konstruktivistischen¹⁵⁹ Verständnis auf digitale Spiele und deren Inszenierung von Geschichte. In diesem Sinne begreifen sie jeden Verweis auf die Vergangenheit als Ausdruck spezifischer Perspektiven und kollektiver Gedächtnisse und somit als Geschichtskultur.

6.2.1 Ludisch orientierte Indifferente

Von den 86 Personen der Stichprobe lassen sich vier Interviewte dem Typus der ludisch orientierte Indifferenten zuordnen. Ludisch orientierte Indifferente thematisieren in ihren Aussagen kaum die Inszenierung von Geschichte in digitalen Spielen. Höchstens erwähnen sie vereinzelt historische Elemente. In ihren Beschreibungen erscheinen die Titel noch stärker als bei anderen Interviewten als Unterhaltungsmedien mit zeitlosen Settings ohne Geschichte als Spielinhalt. Das lässt sich an entsprechenden Aussagen festmachen zu einzelnen Spielen, darunter *Empire: Four Kingdoms* (2013), das nur wenig Verweise auf die Vergangenheit beinhaltet, und *Age of Empires II: Definitive Edition* (2019), welches eine beträchtliche Fülle an historischen Elementen inszeniert. Hier sollen diese beiden Titel als bewusst gewählte Gegensätze betrachtet werden, um festzustellen, ob die Rezeption virtuell inszenierter Geschichte bei dieser Gruppe von der Angebotsseite abhängt.

Das Strategiespiel *Empire: Four Kingdoms* verwendet Geschichte als Spielinhalt rudimentär vor allem in der stilisierten, comichaften Visualisierung von Gebäuden wie Burgen oder militärischen Einheiten wie Rittern und dem Sounddesign mit klirrenden Schwertern und trappelnden Hufen. Das Spiel besitzt ein grob angedeutetes mittelalterliches Setting mit fantastischen Elementen. Es gibt keine Verweise auf realhistorische Ereignisse. Geschichte hat hier die Funktion von Kolorit. Im Zentrum des Titels steht der Ausbau einer eigenen Burg aus der Vogelperspektive in einem endlosen Spiel, die soziale Interaktion online mit anderen Spielenden in Allianzen, Foren, Chatgruppen und die Teilnahme an Events sowie das nie endende

159 Für eine genauere Bestimmung des Konstruktivismus vgl. 5.2.2 Positivistische Geschichtsbilder.

Auf- und Absteigen in öffentlichen Ranglisten. Die Spielenden nutzen hierbei überwiegend mobile Endgeräte.

Ludisch orientierte Indifferente bringen die Spielinhalte mit historischen Bezügen von *Empire: Four Kingdoms* kaum zur Sprache. Einer der wenigen Hinweise auf die im Spiel vorkommenden historischen Elemente ist im Gespräch mit dem Rentner Gustav Koob die Burg, mit der alle Spielende starten: »Das ist also ein Spiel mit Burgen [...]. Das spiele ich jetzt ungefähr vier, fünf Jahre schon.«¹⁶⁰ Wesentlich konkreter wird es in den 15 Minuten, in denen Herr Koob über *Empire: Four Kingdoms* spricht, nicht. Historische Elemente, geschweige denn im Spiel popularisierte Geschichtsbilder etwa vom Mittelalter, deutet er höchstens an, wenn er beispielsweise sagt, dass im Spiel »geschichtliche Sachen«¹⁶¹ vorkommen. Auf Nachfrage nach konkreten Beispielen hierfür kann Herr Koob sich an nichts erinnern: »Beispiele, nee, wüsste ich jetzt nicht. [...] Nein, kann ich nicht jetzt beantworten.«¹⁶² An historische Elemente erinnern kann sich Gustav Koob kaum.

Die bereits erwähnte Reiseleiterin Clara Söderbaum hingegen spricht im Spiel vorkommende populäre Geschichtsbilder zum Mittelalter in Form von Burgen, Rittern und Armbrüsten häufiger an als Herr Koob.¹⁶³ Trotzdem ordnet auch sie *Empire: Four Kingdoms* nicht als Geschichtskultur im Sinne einer Repräsentation der Vergangenheit ein, denn diese losen Verweise sind für sie nicht mehr als »Staffage, aber wirklich mit Geschichte, mit Historie hat das eher nichts zu tun.«¹⁶⁴ Aus ihrer Sicht präsentiert das Spiel außer einzelnen stilisierten Verweisen auf historische Objektkultur keine realhistorische Zeit mit ihren Praktiken, Merkmalen oder Lebenswelten.¹⁶⁵ Das Auftauchen von historischen Elementen mag zwar anderen Spielenden¹⁶⁶ (oder bestimmten Wissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern)¹⁶⁷ ausreichen, um als Geschichtskultur zu gelten, für Frau Söderbaum jedoch

160 Projektinterview vom 28.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1956, Rentner, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bos), Projektinterviews, Signatur: GE 20220428-I, S. 19.

161 Ebd., S. 21.

162 Ebd., S. 23.

163 Vgl. 4.2 Objektkultur.

164 Projektinterview vom 10.06.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1964, Stadtführerin und Reiseleiterin, Signatur: GE 20220610-I, S. 29.

165 Vgl. ebd., S. 29 f.

166 Vgl. 6.2.2 Geschichtsaffine Pragmatiker; 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

167 Vgl. 2.3 Geschichte als Spielinhalt – Vom Kolorit bis zur historischen Verortung.

ist das nicht genug, um das Spiel als Repräsentation der Vergangenheit zu verstehen. Die Interviewte scheint eher eine eng gefasste Vorstellung davon zu haben, was Geschichtskultur ist und was nicht. Generell ist aus ihrer Sicht Geschichte nicht in einem »Computerspiel in irgendeiner Weise adäquat umsetzbar [...], sondern darum geht es ja auch gar nicht.«¹⁶⁸

Ludisch orientierte Indifferente deuten andere Funktionen des Mediums als relevanter für ihre Nutzungspraxis, weshalb die Thematisierung von virtuell präsentierter Geschichte während der Interviews immer eine Nebensache bleibt. Denn Geschichte als Spielinhalt spielt in den Aussagen von ludisch orientierten Indifferenten kaum eine Rolle. Stattdessen rücken sie Zeitvertreib, Unterhaltung und soziale Interaktion ins Zentrum. Herr Koob ist laut seiner Erinnerung zufällig auf *Empire: Four Kingdoms* aufmerksam geworden in Form von Fernsehwerbung,¹⁶⁹ wobei ihn nicht die Inszenierung von Geschichte interessiert hat, sondern der Zeitvertreib, der mit dem Spiel möglich ist: »Und für unterwegs kann ich ja das auf dem Smartphone auch machen [...]. Oder Sie sitzen beim Arzt oder so etwas [...].«¹⁷⁰ Laut seinen Aussagen könnte es sich für ihn ebenso gut um ein Gegenwarts- oder Science-Fiction-Setting handeln. Ähnlich irrelevant ist die Inszenierung von Geschichte in *Empire: Four Kingdoms* für Marinus Karl, den besonders die soziale Interaktion online interessiert: »Wenn diese sozialen Kontakte nicht wären, hätte ich das Spiel schon längst verlassen.«¹⁷¹ Frau Söderbaum lenkt das Gespräch ebenfalls immer wieder von der inszenierten Geschichte auf die Interaktion mit anderen Spielenden in der eigenen Allianz, dem gemeinsamen Organisieren von Strategien und der gegenseitigen Unterstützung bei gegnerischen Angriffen oder dem Austausch von Urlaubsgeschichten im Chat.¹⁷²

Diese Leerstelle in der Erinnerung lässt sich zum Teil mit der Angebotsseite und der Gestaltung von *Empire: Four Kingdoms* erklären. Denn

168 Ebd., S. 30.

169 Vgl. Projektinterview vom 28.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1956, Rentner, Signatur: GE 20220428-1, S. 20.

170 Ebd., S. 21.

171 Projektinterview vom 04.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1963, Senior Project Manager im IT-Umfeld, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: GE 20220704-1, S. 28.

172 Vgl. Projektinterview vom 10.06.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1964, Stadtführerin und Reiseleiterin, Signatur: GE 20220610-1, S. 24–27.

das Spiel nutzt Geschichte als einen Steinbruch. Geschichte schmückt die Spielmechaniken und -welt mit einer stilisierten Audiovisualisierung einzelner populärer, mittelalterlich anmutender Symbole und Figuren aus. Die Konstellation einer Vielzahl miteinander streitender Königreiche, die sich in einem permanenten Kriegszustand befinden, entspricht populären Geschichtsbildern über das Mittelalter.¹⁷³ Diese Geschichtsbezüge bleiben aber kontextlos und werden nicht zu einem kohärenten Bild miteinander verknüpft. Die historischen Elemente sollen dem Spiel nur einen Hauch der Vergangenheit einflößen.¹⁷⁴ Wenn das Medium historische Wissensbestände nur skizziert, braucht es eine bewusste Rezeption der historischen Elemente und angebotenen Geschichtsbilder, damit den Spielenden von der Geschichtsinszenierung mehr im Gedächtnis bleibt als vereinzelte, nicht spezifizierte Bestandteile. Ludisch orientierte Indifferente jedoch tun das nicht, weil sie sich nicht für Geschichte als Spielinhalt interessieren. Bei ihnen gibt es hierzu regelmäßig Erinnerungslücken im Interview und sie können höchstens isoliert historische Elemente benennen. Das ist auffällig und unterscheidet sie von anderen Typen der Rezeption. Denn diesen bleiben historische Elemente prinzipiell stärker im Gedächtnis, selbst bei digitalen Spielen, die Geschichte als Kolorit und Steinbruch nutzen und sich daher durch eine weniger intensive Beschäftigung mit dem Thema auszeichnen als andere Vertreter des Mediums.

Für ludisch orientierte Indifferente hingegen ist der Umfang, mit dem Geschichte in einem Spiel behandelt wird, in ihrer Erinnerung an das Spielerlebnis nebensächlich. Ihre Rezeption erfolgt scheinbar losgelöst von der Angebotsseite. Das wird besonders deutlich in Aussagen zu Titeln, bei denen die Inszenierung von Geschichte Teil ihres Kerns ist. Denn die Interviewten spielen auch solche Historienspiele wie *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999)¹⁷⁵ oder *Anno 1800*.¹⁷⁶ So kommt selbst die Beschreibung des Strategiespiels *Age of Empires II: Definitive Edition* von Janosch Berger fast vollständig ohne Bezüge auf die inszenierte Geschichte aus: »Es ist auf jeden

173 Vgl. Florian Schwarzwald: Mord, Pest und Verrat. Das Mittelalter in Computerspielen, in: Christian Rohr (Hrsg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur (Austria Geschichte, Bd. 7), Wien/Berlin/Münster 2011, S. 251–262, hier S. 257.

174 Vgl. Schwarz, Quarry – Playground – Brand, S. 27.

175 Vgl. Projektinterview vom 10.06.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1964, Stadtführerin und Reiseleiterin, Signatur: GE 20220610-1, S. 29.

176 Vgl. Projektinterview vom 04.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1963, Senior Project Manager im IT-Umfeld, Signatur: GE 20220704-1, S. 3.

Fall ein Strategiespiel, würde ich sagen. [...] Es geht natürlich darum zu gewinnen. Und um zu gewinnen, muss man den Gegner entweder zur Aufgabe zwingen oder klassisch vernichten, wie es so schön heißt.«¹⁷⁷ Im weiteren Verlauf beschreibt er den Spielablauf im Multiplayer mit dem Abbau von Rohstoffen, dem Ausbau bzw. der Weiterentwicklung der eigenen Gebäude und Einheiten, um sich einen Vorteil gegenüber dem Gegner zu verschaffen, wobei er neutrale Begriffe wie »Einheiten«¹⁷⁸ nutzt.¹⁷⁹ Wenn man das Spiel nicht kennt, lassen die Aussagen von Janosch Berger das Gegenüber im Unklaren, ob es sich um ein Gegenwarts-, Science-Fiction- oder historisches Setting handelt. Die vielfältige historische Aufladung der auditiven, textuellen, visuellen und spielmechanischen Elemente erwähnt er nicht. So tauchen etwa die Benennung und Visualisierung der Einheiten als mittelalterlicher ›Schwertkämpfer‹ oder ›Rammbock‹ oder die Kampagnen im Spiel, die sich um realhistorische Ereignisse und historische Persönlichkeiten drehen, in den Aussagen nicht auf.

Denn Herr Berger lenkt das Interview vor allem auf den Multiplayer-Modus des Spiels und dessen kompetitiven, sozialen Charakter:

»[I]m Einzelspieler (Pause) spiele ich es wirklich ganz selten. Also dann muss mir wirklich sehr langweilig sein. Und das kommt eigentlich nicht so oft vor. [...] Weil die KI relativ, ich sage mal, schlecht ist im Sinne von die ist nicht herausfordernd. Wenn du gegen Menschen spielst, verhalten sich Menschen einfach irrational. Und das kann einen gewissen Spaßfaktor reinbringen.«¹⁸⁰

Herausforderung und das Spiel gegen andere Spielende ist Kern seines Konsums und Interesses an *Age of Empires II: Definitive Edition*. Spielmodi wie die diversen Kampagnen, in denen er gegen computergesteuerte Gegner spielt, empfindet er als »langweilig«, was das Desinteresse an Geschichte als Spielinhalt verdeutlicht, da den Kern jeder Kampagne eine historische

177 Projektinterview vom 04.02.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1989, Angestellter, Metallverarbeitung, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: OU 20230404-1, S. 3.

178 Ebd., S. 4.

179 Vgl. ebd., S. 3 f.

180 Ebd., S. 5.

Erzählung bildet. Zu der im Multiplayer repräsentierten Geschichte könne er nichts sagen, denn: »Man ist ja auch ziemlich gut beschäftigt im Hirn mit seinen Abläufen, die man da so machen muss. Und ich glaube, da kann man wirklich nicht bewusst darüber nachdenken, wenn man da in so einem Tunnel dann drin ist[.]«¹⁸¹ Eine bewusste Rezeption inszenierter Geschichte wäre aus seiner Sicht für sein eigentliches Ziel beim Konsum, das eines kompetitiven, sozialen Erlebnisses, sogar hinderlich. Die spielmechanischen Funktionen der Einheiten und Gebäude und deren taktische oder strategische Vor- und Nachteile sind wichtiger als deren historische Aufladung. Ob unterbewusste Prozesse des Wissenstransfers oder der Rezeption der Geschichtsbilder stattfinden, lässt sich mit der Methode fokussierter Interviews nicht erfassen, da es sich um eine Momentaufnahme in der retrospektiven Deutung handelt. Aber im Interview, in der Selbstwahrnehmung und Deutung des Mediums spielen sie keine Rolle.

Die Irrelevanz der virtuell präsentierten Geschichte und die Schwierigkeit, sich an diese zu erinnern, zeigt sich besonders bei seinen Aussagen zu seinen Erfahrungen mit den Kampagnen von *Age of Empires II: Definitive Edition*: »Aber da bin ich ganz ehrlich, habe ich jetzt mal eine Kampagne gespielt. Ein so ein Kapitel. Und es war sehr langweilig. Also ich bin da überhaupt nicht reingekommen. [...] [6] [...] ich habe erst vor vier Wochen dieses eine Kapitel gespielt aus der Kampagne und ich habe es schon jetzt wieder vergessen, was es überhaupt war [...].«¹⁸²

Den Teil des Spiels, der Geschichte und spezifisch realhistorische Ereignisse am dichtesten und deutlichsten inszeniert, beschreibt Janosch Berger als langweilig, nutzt ihn fast nicht und er ist ihm auch nicht in Erinnerung geblieben. Auch auf Nachfrage hierzu macht er keine Aussagen zum Inhalt. Von den Personen, die *Age of Empires II* bzw. dessen Neuauflage *Age of Empires II: Definitive Edition* gespielt haben, ist er auch die einzige in der gesamten Stichprobe, die keine der zahlreichen im Spiel inszenierten, historischen Persönlichkeiten wie Dschingis Khan, Jeanne d'Arc oder Jan Žižka erwähnt. Hieran lässt sich erkennen, dass bei dieser Gruppe von Interviewten die Einordnung der virtuellen Geschichtsinszenierung unabhängig von der Angebotsseite erfolgt.

Bei allen Interviewten finden sich Momente im Gespräch, in denen sie das Medium gegenüber klassischen Vermittlungsformen von Geschichte als

¹⁸¹ Ebd., S. 8.

¹⁸² Ebd., S. 5f.

weniger vertrauenswürdig und geeignet einordnen.¹⁸³ Die ludisch orientierten Indifferenten jedoch betonen diesen Punkt mit größtem Nachdruck. Exemplarisch ist hier wieder eine Aussage von Janosch Berger: »Also wenn ich mich mit einem konkreten Thema auseinandersetzen will oder so, dann würde ich ja den direkten Weg gehen und mich darüber informieren über verschiedene Quellen, die auch klassisch oder zumindest auch neuartig existieren. Aber Spiele gehören da für mich nicht dazu.«¹⁸⁴

Bei einer Auseinandersetzung mit historischen Themen sei das Medium nicht nur kritischer zu betrachten als »klassisch[e]« Formen wie Museen oder auch »neuartig[e]« Formate, womit er Dokumentarfilme meint.¹⁸⁵ Er nimmt digitale Spiele darüber hinaus überhaupt nicht als Form wahr, in der man sich mit Geschichte beschäftigen kann. Andere Formen bieten aus seiner Sicht einen »direkten Weg« zu Geschichte. Digitale Spiele bieten laut ihm nicht einmal einen Umweg.

In diesem Punkt unterscheiden sich die ludisch orientierten Indifferenten markant vom Rest der Stichprobe. Die übrigen Interviewten schreiben bei Widersprüchlichkeiten und Ambivalenzen in den Aussagen dem Medium auch geschichtsdidaktisches Potential zu, die Geschichtssinszenierung hat Relevanz für den eigenen Konsum.¹⁸⁶ Ludisch orientierte Indifferente beschreiben das Medium fast ausschließlich als Mittel zur Unterhaltung, zum Zeitvertreib und besonders zur sozialen Interaktion mit anderen Spielenden, sei es im Multiplayer von *Age of Empires II: Definitive Edition* oder in Chaträumen und Allianzen in *Empire: Four Kingdoms*. Diese Deutung ist der vereinende Aspekt der vier Personen trotz der großen Unterschiede bezüglich ihrer soziodemografischen Hintergründe.

Dieser Fokus in den Aussagen auf soziale Interaktion kann in Bezug gesetzt werden zur Forschung von Nick Yee. Mit quantitativen Studien hat Yee ein Modell mit zwölf Motivationen von Spielenden erstellt, welches beschreibt, welche Titel Spielende auf welche Art und Weise spielen.¹⁸⁷

183 Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

184 Projektinterview vom 04.02.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1989, Angestellter, Metallverarbeitung, Signatur: OU 20230404-1, S. 12.

185 Vgl. ebd., S. 11.

186 Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen; 6.2.2 Geschichtsaffine Pragmatiker; 6.2.3 Geschichtsbegeisterte Puristen; 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

187 Vgl. Dmitri Williams/Nick Yee/Scott E. Caplan: Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile, in: Journal of Computer-Mediated Communica-

Sein Modell basiert auf dem Konzept von Richard Bartle, das er erweitert hat. Bartle hatte anhand theoretischer Überlegungen ohne Datengrundlage Spielende in ›achievers‹, ›socializers‹, ›killers‹ und ›explorers‹ eingeteilt.¹⁸⁸ Yee identifiziert eine soziale Einbettung des Mediums und Nutzung als Vehikel, um mit anderen Menschen in Beziehung zu treten, als eine der sechs Kernmotivationen von Spielenden, die sich wiederum in ›competition‹ und ›community‹ einteilen lässt.¹⁸⁹ Personen, bei denen diese soziale Motivation ausgeprägt sei, konsumierten vor allem Titel mit markanten Multiplayer-Aspekten etwa in Form von kompetitiven Online-Spielmodi, Ranglisten oder spielinternen Chaträumen.¹⁹⁰ Um festzustellen, ob es eine auffällige, relevante Korrelation und mögliche Kausalität zwischen einer sozialen Motivation des Konsums von digitalen Spielen und einer Rezeption im Sinne des Typus ludisch orientierter Indifferenter gibt, bräuchte es weitere Studien, die über diese vier Fälle hinausgehen.

Vereint werden die vier Interviewten durch den Umstand, dass sich alle vier Personen abseits von digitalen Spielen durchaus für Geschichte interessieren. Dieses Interesse äußert sich im Lesen von Sachliteratur, Online-Artikeln und Geschichtsmagazinen, dem Besuch von Museen oder dem Schauen von Dokumentarfilmen zu Geschichte.¹⁹¹ Hierin liegt wahrscheinlich auch der Grund, warum diese vier Personen im Gegensatz zu Personen, die sich weder für Geschichte noch für digitale Historienspiele interessieren, überhaupt an der Studie teilgenommen haben. Die Leerstelle der virtuell repräsentierten Geschichte in den Aussagen und der Umstand, dass keine

-
- tion, Bd. 13, Nr. 4, 2008, S. 993–1018, hier: S. 1009 f.; Nick Yee: *The Proteus Paradox. How online games and virtual worlds change us-and how they don't*, New Haven, CT 2014, S. 29.
- 188 Vgl. Richard Bartle: Hearts, clubs, diamonds, spades. Players who suit MUDs, in: *The Journal of Virtual Environments*, Bd. 1, Nr. 1, 1996.
- 189 Vgl. Nick Yee: The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Graphical Environments, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Bd. 15, Nr. 3, 2006, S. 309–329, hier S. 321 f.; Yee, *The Proteus Paradox*, S. 31 f.
- 190 Vgl. GCD: A Deep Dive into the 12 Motivations: Findings from 400,000+ Gamers, in: YouTube, 03.09.2019, URL: https://www.youtube.com/watch?v=gxJUPfKtg_Q (Stand: 20.02.2024), Min.: 00:22:02–00:26:59.
- 191 Vgl. Projektinterview vom 28.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1956, Rentner, Signatur: GE 20220428-1, S. 16 f.; Projektinterview vom 10.06.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1964, Stadtführerin und Reiseleiterin, Signatur: GE 20220610-1, S. 31 f.; Projektinterview vom 04.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1963, Senior Project Manager im IT-Umfeld, Signatur: GE 20220704-1, S. 18 f.; Projektinterview vom 04.02.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1989, Angestellter, Metallverarbeitung, Signatur: OU 20230404-1, S. 9.

Deutung als Geschichte im Sinne einer Repräsentationsform der Vergangenheit erfolgt, selbst wenn die Spielenden historische Elemente erkennen, ist nicht auf ein generelles Desinteresse an historischen Themen zurückzuführen, sondern auf ein Desinteresse an Geschichte in digitalen Spielen. Denn für diesen Typus ist die Funktion des Mediums als Unterhaltungsmedium und sozialer Ort entscheidend und nicht als Form von Geschichte. Bei digitalen Spielen geht es für sie um Spielspaß und soziale Kontakte, nicht um eine Beschäftigung mit der Vergangenheit. Es sich zeigt ein eng gefasstes Verständnis davon, was als Erscheinungsform von Geschichte gilt und was nicht.

In einem Desinteresse an Geschichte als Spielinhalt liegt wahrscheinlich auch der Grund für die geringe Anzahl ludisch orientierter Indifferenter in der Stichprobe. Denn die Teilnehmenden wurden über die Online-Kanäle von Entwicklerstudios rekrutiert,¹⁹² deren Produkte mit der genutzten Definition als Historienspiele klassifiziert werden können. Weiterhin wurde explizit angekündigt, dass die Interviews und die vorausgehende Online-Umfrage sich mit Geschichte in digitalen Spielen beschäftigen. Es handelt sich um eine selbstauswählende Stichprobe mit hoch motivierten Teilnehmenden. Daher war es erwartbar, dass die Studie keine große Zahl an Personen aktivieren würde, die sich kaum oder gar nicht für die Thematik interessieren und entsprechende Titel konsumieren, und deren Motivation folglich geringer ist, Zeit und Aufwand für eine Teilnahme aufzubringen.

Unabhängig davon, in welcher Fülle das Medium Verweise auf eine historische Zeit inszeniert, erwähnen die vier ludisch orientierten Indifferenten in den Interviews die virtuell präsentierte Geschichte nur selten. Sie interessieren sich nicht bewusst für sie, deuten das Medium nicht als Erscheinungsform von Geschichte und fokussieren sich stärker als andere interviewte Spielende auf dessen Funktionen als Unterhaltungsmedium und Ort der sozialen Interaktion. Damit spiegeln sie eine verbreitete Form des Umgangs mit Geschichte im Zeitalter der Massenmedien. Geschichte ist hier häufig ein legitimes Konsum- und Unterhaltungsobjekt.

192 Vgl. 3.3 Vorstellung der Stichprobe.

6.2.2 Geschichtsaffine Pragmatiker

Aus der Stichprobe können 19 von den 86 Interviewten dem Typus der geschichtsaffinen Pragmatiker zugeordnet werden. Für sie ist Geschichte als Spielinhalt ein Faktor des Konsums, aber kein wesentlicher. Sie haben ein weit gefasstes Verständnis davon, welche digitalen Spiele eine Form der Geschichtskultur sind. Das zeigt sich in der Deutung von Titeln als Repräsentation der Vergangenheit, die historische mit fiktiv-fantastischen Elementen vermischen. Jedoch ist ihre Einordnung gleichzeitig auch nicht beliebig und die Deutung als Repräsentationsform von Geschichte hat ihre Grenzen. Geschichtsaffine Pragmatiker gehören zu den 70 Spielenden, die virtuell inszenierte Geschichte nach Kriterien eines positivistischen Geschichtsbildes beurteilen.¹⁹³

Während Geschichte als Spielinhalt für ludisch orientierte Indifferente keine Relevanz besitzt, ist sie für geschichtsaffine Pragmatiker ein wichtiger, aber nicht zentraler Punkt bei Erwerb und Nutzung des Mediums. Der Soldat Max Griesel beschreibt etwa, welche Rolle die Geschichtsinszenierung für ihn beim Globalstrategiespiel *Europa Universalis IV* (2013) spielt:

»Also ich weiß nicht, ob mich das Spiel genauso interessiert hätte, wenn es komplett ausgedacht gewesen wäre, muss ich sagen. [...] aber mein Hauptgrund es zu kaufen war jetzt auch nicht die Geschichte, sondern es war einfach ein netter Nebeneffekt [...], das Gameplay hat spannend ausgeschaut, was für mich eben immer der Hauptgrund ist ein Spiel zu kaufen [...].«¹⁹⁴

Das Globalstrategiespiel startet mit jeweils einer zwischen den Jahren 1444 und 1821 angesiedelten historischen Ausgangssituation, aus der sich kontrafaktische Spielabläufe ergeben. Die Nutzenden bespielen eine lange Frühe Neuzeit mit über 500 spielbaren Fraktionen auf fast allen Kontinenten. Die Inszenierung von Geschichte ist in *Europa Universalis IV* ein wesentlicher Aspekt. Herr Griesel beschreibt das historische Setting als einen »netten Nebeneffekt«, ohne den er das Spiel jedoch nicht gekauft hätte oder spielen würde. Geschichte als Spielinhalt ist hier ein wichtiger, wenn auch nicht der entscheidende Faktor. Diese Aussage entspricht dem interviewübergreifen-

193 Vgl. 5 Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung.

194 Projektinterview vom 04.06.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1994, Soldat auf Zeit, Signatur: AN 20220604-I, S. II.

den Muster der Nutzung als Unterhaltungsmedium,¹⁹⁵ aber gleichzeitig ist deutlich, dass die virtuell präsentierte Geschichte im Gegensatz zu ludisch orientierten Indifferenten nicht irrelevant ist. Denn geschichtsaffine Pragmatiker sehen das Medium als Möglichkeit sich mit historischen Themen zu beschäftigen, die sie interessieren. Der Student Simon Vogt, die Studentin Veronica Schäfer und der Schüler Julian Zimmer etwa erwähnen, dass sie alle das Action-Adventure *Assassin's Creed Valhalla* (2020) gekauft hätten, weil sie sich generell für Wikinger interessieren.¹⁹⁶ Das historische Setting in *Assassin's Creed Valhalla* und die Repräsentation von Geschichtsbildern zu den Wikingern sind für sie nicht einfach nur Staffage, an die sie sich nicht erinnern können oder diese kaum erwähnen. Vielmehr sehen sie im Medium eine Möglichkeit, sich weiter mit diesem Thema auseinanderzusetzen, was eine Deutung als Form der Geschichtskultur impliziert.¹⁹⁷

Gleichzeitig ist dieses Interesse aber laut den Aussagen beschränkt auf den Moment des Spielens. Denn die Interviewten dieses Typus erwähnen auch auf Nachfrage nicht, sich im Vorfeld oder Anschluss an den Konsum tiefergehend oder sogar analytisch mit der Inszenierung von Geschichte zu beschäftigen. Beispielsweise erzählen Simon Vogt und Julian Zimmer nicht, dass sie sich mit den Einschätzungen und Interpretationen Dritter zur Darstellung der Wikinger in *Assassin's Creed Valhalla* auseinandergesetzt hätten. Auch erwähnen sie nicht, selbst zum historischen Thema recherchiert zu haben, um die Inszenierung besser einordnen zu können. Sie haben sich laut ihren Aussagen nicht mit anderen über diese Repräsentation der Wikinger und Angelsachsen im 9. Jahrhundert online oder in Person unterhalten, noch die Inszenierung im Nachhinein bewusst reflektiert. Die Momente der Interviews, in denen Geschichte als Spielinhalt relevant benannt wird, wie die Wertschätzung historischer ›Authentizität‹,¹⁹⁸ der Teilnahme an einem ›Großen‹ Ereignis oder dem Erleben einer historischen Umgebung als exotischen Reiseort, betreffen Situationen des direkten Konsums.¹⁹⁹ Somit ist ein Interesse an der virtuell präsentierten Geschichte in den Interviews mit ge-

195 Vgl. 6.1.1 Individuelle Ebene – Deutung und Nutzung als Unterhaltungsmedium.

196 Vgl. Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220301-I, S. 44; Projektinterview vom 06.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, 13. Klasse, Signatur: AC 20220306-I, S. 32 f.; Projektinterview vom 12.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1997, Studentin, Signatur: AC 20220512-I, S. 8.

197 Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

198 Vgl. 5 Bewertung der virtuellen Geschichtsinszenierung.

199 Vgl. 7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung.

schichtsaaffinen Pragmatikern vorhanden, selbst wenn es nicht so ausgeprägt zu sein scheint wie bei geschichtsbegeisterten Puristen oder geschichtsreflektierte Konstruktivisten.²⁰⁰

Die Frage, die sich hieran anschließt, ist, was ist aus Sicht der Spielenden ein digitales Spiel, das Geschichte inszeniert, und was nicht? Was verstehen die Spielenden unter Geschichte als Spielinhalt, ab wann ist sie im Medium vorhanden und kann somit Interesse erregen und einen Reiz beim Konsum ausmachen? Geschichtsaaffine Pragmatiker besitzen diesbezüglich ein breites Verständnis von Geschichte als Spielinhalt. Damit ein Titel Geschichte inszeniert, muss es sich aus ihrer Sicht nicht um einen Versuch handeln, eine spezifische realhistorische Zeit kohärent abzubilden, geschweige denn möglichst viele Aspekte der Vergangenheit faktentreu wiederzugeben. Digitale Spiele können historische Wissensbestände verbiegen, mit anderen oder mit fiktiv-fantastischen Elementen vermischen und trotzdem in Teilen als Repräsentation der Vergangenheit verstanden werden. Der Blick ist hier spielerisch, zwangslos und nicht systematisch. Aber gleichzeitig ist er auch nicht beliebig und die Deutung als Erscheinungsform von Geschichte hat ihre Grenzen. Die Spielenden verstehen nicht jeden Titel mit historischen Elementen als Geschichtskultur im Sinne einer Repräsentation der Vergangenheit.

An dieser Stelle erfolgt keine vollständige Herausarbeitung sämtlicher Titel, die geschichtsaaffine Pragmatiker im Interview angesprochen haben und als Repräsentation von Geschichte deuten. Stattdessen seien zwei spezifische Titel herausgegriffen, um die Rezeption exemplarisch zu analysieren: *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) und *Immortals Fenyx Rising* (2020), die als Grenzfälle für diesen Typus dienen. Denn die Spielenden dieses Typus ordnen diese Spiele, die historische Elemente mit fiktiv-fantastischen Inhalten vermischen, als Repräsentation von Geschichte ein. Anhand dieser Beispiele lässt sich exemplarisch die Perspektive von geschichtsaaffinen Pragmatikern bei der Beschreibung und Einordnung virtuell inszenierter Geschichte und ihr Verständnis von Geschichtskultur verdeutlichen.

The Witcher 3: Wild Hunt ist ein Rollenspiel des polnischen Entwicklerstudios CD Projekt Red. Es ist Teil der *The Witcher*-Spielreihe, die auf den Fantasy-Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski basiert. Seit dem Erscheinen des ersten Romans 1990 ist Sapkowskis Werk zu einem multimedialen, internationalen Franchise gewachsen, bestehend aus

200 Vgl. 6.2.3 Geschichtsbegeisterte Puristen; 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

Comics, Brettspielen, Filmen, Serien und zahlreichen digitalen Spielen.²⁰¹ Eine der finanziell erfolgreichsten und populärsten Adaptionen des Materials ist *The Witcher 3: Wild Hunt*. Es war ein sofortiger Erfolg mit über 4 Millionen verkauften Exemplaren innerhalb von zwei Wochen und hat sich zu einem vielfach ausgezeichneten, weltweiten Phänomen entwickelt.²⁰² Als Rollenspiel steht das Erleben einer interaktiven Geschichte mit zahlreichen Action- und Kampfsequenzen im Mittelpunkt. Das Spiel verfügt über eine Third-Person-Perspektive, bei der die Kamera hinter der Schulter der Hauptfigur positioniert ist. Es inszeniert eine fiktive, neomedieval²⁰³ Welt, die von allerlei Fabelwesen wie Werwölfen oder Zwergen bevölkert wird und von Magie durchdrungen ist. Diese Welt basiert weitgehend auf populären Bildern der europäischen mittelalterlichen Kultur, Objektkultur und sozialen Ordnungen. Neben den fantastischen Bewohnern dieser Spielwelt findet man gepanzerte Ritter oder Bauern, die in schlammigen Dörfern leben. Gesellschaftliche Konzepte wie das Feudalsystem und das Rechtskonstrukt freier Städte werden ebenfalls im Spiel aufgegriffen. Doch die fantastische Welt beschwört nicht nur Vorstellungen vom Mittelalter, sondern auch von anderen Epochen herauf. Teile der Architektur der Stadt Novigrad sind beispielsweise im römischen Stil gehalten, die Gesellschaften der Skellige-Inseln sind von populären Vorstellungen über die Wikinger inspiriert und manche Kleidungsstile der Adligen erinnern an die italienische Renaissance.²⁰⁴ Die Spielenden steuern den Hexer Geralt von Riva, einen professionellen Monsterjäger, der seine Adoptivtochter Ciri vor der sogenannten Wilden Jagd retten will, die sich Ciris einzigartige magische Fähigkeiten zunutze machen möchte. Die Geschichte von Geralt spielt vor dem Hintergrund eines Krieges zwischen dem südlichen Kaiserreich ›Nilfgaard‹ und den ›Nördlichen Königreichen‹. In der Tradition der Spielereihe be-

201 Vgl. Derek Fewster: *The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe*, in: *gameenvironments*, Bd. 2, 2015, S. 159–180, hier S. 159.

202 Vgl. ebd., S. 160.

203 Der Begriff ›neomedieval‹ meint einen kreativen Umgang mit mittelalterlichen Archetypen und die Transformation und Vermischung populärer Vorstellungen über das Mittelalter, um ein ›eigenes‹ Mittelalter zu kreieren. Vgl. Hans Rudolf Velten: *Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens*. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans Rudolf Velten (Hrsg.): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman* (Reihe Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft, Bd. 176), Heidelberg 2018, S. 9–20, hier S. 14 f.

204 Vgl. Fewster, *The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe*, S. 164 f.

steht ein zentraler Spielmechanismus und Erzählelement des Spiels darin, schwierige moralische Entscheidungen zu treffen, die unterschiedliche Konsequenzen für die Geschichte und die Spielwelt haben.

Von den interviewten Personen der Stichprobe, die sich ausführlicher zu diesem Spiel geäußert haben, betonen acht, dass das Spiel zumindest in Teilen das »echte« Mittelalter und die Lebensumstände der damaligen Zeit zeige. Sie sind der Meinung, dass das Mittelalter nicht nur als lose Inspirationsquelle für *The Witcher 3: Wild Hunt* gedient habe. Sie rezipieren diese neomediävale Fantasywelt in Teilen als Inszenierung einer realen historischen Epoche. Wie aber kommt es zu diesem Eindruck der fiktiven, von Drachen, Zauberern und Trollen bevölkerten Welt bei geschichtsaffinen Pragmatikern? Entscheidend für diese Deutung ist das Aufgreifen populärer Mittelalterbilder in *The Witcher 3: Wild Hunt* in den Bereichen der Objektkultur und gesellschaftlicher Aspekte wie technologische Rückständigkeit, omnipräsente Gewalt, adlige Willkürherrschaft und die Darstellung einer größtenteils ethnisch homogenen, weißen Bevölkerung.

Bei Nachfrage, wodurch sich der Eindruck eines realhistorischen Mittelalters einstellt, nennen die Spielenden als erstes die (Audio-)Visualisierung der Objektkultur. Die Fachwerkhäuser und Steinmauern der Städte, die eisernen Rüstungen der Soldaten, Leinenkleidung und Waffen wie Schwerter sind für die Interviewten klare Marker für das Mittelalter im Spiel. Eine Person erwähnt etwa die Gestaltung der Gebäude, Kleidung und Wappen als Hinweise auf das Mittelalter: »Geschichte [wird] gezeigt in diesem Spiel, sei es jetzt in der Architektur, zum Beispiel in Novigrad, in der großen Stadt, wo viele Fachwerkhäuser zu sehen sind, es gibt aber trotzdem auch eine große Kirche, es gibt eine Stadtmauer [...] oder die Kleidung von Leuten [...] oder vielleicht auch einfach nur Zeichen, Farben von Wappen [...].«²⁰⁵

Diese visuellen Elemente sind als Marker für das Mittelalter durch Kinderbücher, Schulunterricht oder Filme etabliert und populär gemacht geworden.²⁰⁶ Sie sind Teil des kollektiven Gedächtnisses der populären, neomediävalen Geschichtsbilder, die mit dem Mittelalter in Verbindung

205 Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220327-1, S. 43.

206 Vgl. Andrew B.R. Elliott: *Remaking the Middle Ages. The methods of cinema and history in portraying the medieval world*, Jefferson, NC 2011, S. 193.

gebracht werden.²⁰⁷ Die Spielenden rezipieren diese Elemente und ordnen sie als realhistorische Bezüge ein und weniger der fiktiven Fantasywelt zu.

Gleichzeitig ist die Objektkultur nicht nur an sich ein Marker für das Mittelalter in der Rezeption, sondern sie steht für ein weiteres Merkmal, das die Spielenden häufig erwähnen: vormoderne Einfachheit und technische Rückständigkeit. Dem Aufzugstechniker Luca Harting ist besonders die technische Rückständigkeit der Spielwelt in Erinnerung geblieben. Für ihn bekommt die Spielwelt einen mittelalterlichen Charakter durch unbefestigte Wege, auf denen sich Schweine suhlen, und einfache schlammige Dörfer, deren Häuser aus groben Holzstämmen und Strohdächern bestehen.²⁰⁸ Immer wieder hebt er das Fehlen von Elektrizität, Asphalt oder Beton hervor,²⁰⁹ »die Abwesenheit von allem, was wir halt als zivilisiert bezeichnen würden [...]«. «²¹⁰ Derlei Orte sind zwar in der Spielwelt zu finden, aber sie besteht nicht ausschließlich aus solchen. Die Spielwelt bietet den Spielenden vielfältige Landschaften und Orte: idyllische Wälder und abgelegene, unberührte Täler, prächtige Landsitze, trostlose Sümpfe, verfallene Burgen oder felsige, in Nebel getauchte Inseln. In der Gestaltung der Topografie und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner verweist das Spiel einmal auf eine düstere Vorstellung und dann auf ein romantisches Bild des Mittelalters, jedoch immer auf populäre Mittelalterbilder. Bei der Zuschreibung der Welt als mittelalterlich orientieren sich die Spielenden an diesen populären Geschichtsbildern des Mittelalters, die eine technologische Rückständigkeit im Vergleich zur gegenwärtigen Gesellschaft stärker als bei anderen Epochen betonen.²¹¹ Sie finden sie im Spiel wieder und führen bei ihnen zum Eindruck, dass der Titel hier Aspekte des realhistorischen Mittelalters abbildet.

Die Präsenz physischer Gewalt im Alltag, die mit dem Bild einer ungebildeten, verrohten bäuerlichen Bevölkerung einhergeht, ist ein weiterer

207 Vgl. Thomas Martin Buck: Das Mittelalter – ein »erkalteter Erinnerungsort« der vormodernen europäischen Geschichte, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 513–532, hier S. 518.

208 Vgl. Projektinterview vom 30.11.2021, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Aufzugstechniker, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: PI 20211130-I, S. 8 f.

209 Vgl. ebd., S. 6.

210 Ebd.

211 Vgl. Buck, *Das Mittelalter – ein »erkalteter Erinnerungsort« der vormodernen europäischen Geschichte*, S. 515.

Aspekt, den viele Befragte als Kennzeichen des Mittelalters in *The Witcher 3: Wild Hunt* erwähnen.²¹² Physische Gewalt ist ein allgegenwärtiges Thema im Spiel, wie der Historiker Derek Fewster treffend beschreibt: »[M]ythological monsters, bandits and deserters populate the countryside, hanged civilians dangle from branches everywhere in the noman's-land, while books, mages and non-humans are burned by witch hunters of a religious order in the town squares.«²¹³ Auch die Spielenden sind Teil dieses Gewaltraums, denn die Ausübung von Waffengewalt durch Geralt von Riva ist eine zentrale Spielmechanik. Das Spiel besteht aus zahlreichen Kampfsequenzen gegen menschliche und übernatürliche Gegner, die die Spielenden zum Teil spektakulär mit dem Schwert zerlegen können. Das Sammeln, Aufrüsten und Benutzen von Waffen und Rüstungen ist ein wichtiger Teil des Spielerlebnisses. Große Teile der Narration drehen sich um Mord, bewaffnete Raubüberfälle oder häusliche Gewalt. Dabei inszeniert das Spiel die Gewalt nicht immer als grausam oder brutal, sondern manchmal auch als unterhaltsam und spannend in Form von Kneipenschlägereien oder Boxkämpfen, auf die gewettet wird.

Diese Allgegenwärtigkeit von Gewalt ist für die Spielenden nicht nur ein beliebiges Merkmal der fiktiven Welt von *The Witcher 3: Wild Hunt*, sondern auch etwas, das sie als spezifisch mittelalterlich wahrnehmen. Die Interviewten beschreiben physische Gewalt im Spiel als etwas Alltägliches und gesellschaftlich Akzeptiertes, wenn beispielsweise Streitigkeiten zwischen Bauern gewalttätig gelöst werden und dies den Bewohnerinnen und Bewohner der Spielwelt als selbstverständlich erscheint.²¹⁴ Diese omnipräsente Gewalt nehmen die Spielenden als realistisch und logisch innerhalb des mittelalterlichen Settings wahr. Es ist erwähnenswert, dass die Interviewten die Gewalt nie mit der Handlung um den Krieg im Spiel zwischen Nilfgaard und den nördlichen Königreichen in Verbindung bringen. Ihrer Meinung nach ist der gewalttätige Charakter des täglichen Lebens in der Welt von *The Witcher 3: Wild Hunt* kein Produkt des Krieges. Vielmehr geht sie dem Krieg voraus und überdauert ihn. Sie schreiben die Gewalt dem

212 Vgl. Projektinterview vom 30.11.2021, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Aufzugstechniker, Signatur: PI 20211130-I, S. 8 f.; Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, Signatur: AC 20230403-I, S. 31.

213 Vgl. Fewster, *The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe*, S. 177.

214 Vgl. Projektinterview vom 30.11.2021, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Aufzugstechniker, Signatur: PI 20211130-I, S. 8 f.

Mittelalterssetting im Allgemeinen zu. Sie bedarf keiner Erklärung, wenn sie auftaucht. Sie ist Teil des täglichen Lebens. Hier zeigt sich ein etabliertes, populäres Bild des Mittelalters als gewalttätige Welt. Dieser Topos findet sich nicht nur in zahlreichen digitalen Spielen,²¹⁵ sondern auch in anderen mediävalistischen oder neomediävalen medialen Darstellungen wie historischen Romanen oder Filmen²¹⁶ und ihrer Rezeption.²¹⁷

Dieser Aspekt erscheint den Spielenden zusätzlich als mittelalterlich, weil die Gewalt unter anderem das Produkt uneingeschränkter aristokratischer Willkürherrschaft ist.²¹⁸ Laut den Interviewten spiegelt die soziale Struktur im Medium, was sie sich unter dem ›echten‹ Mittelalter vorstellen: Es gibt die herrschenden Adligen und den ›Rest‹ der Gesellschaft. Der ›Rest‹, d. h. die Bauern, Handwerker und Kaufleute, seien den Adligen völlig ausgeliefert und diese würden ihre Herrschaft mit Gewalt und willkürlichen Anordnungen durchsetzen. In den Beschreibungen der sozialen Strukturen im Spiel gibt es nach Ansicht der Spielenden keine komplexen, dynamischen Machtverhältnisse. Es gibt eine monolithische Pyramide von absoluten Hierarchien. Das entspricht so nicht unbedingt dem Spiel, in dem die Machtverhältnisse zwischen verschiedenen Gruppen wie der bäuerlichen Bevölkerung, der organisierten Kriminalität und dem Adel wesentlich komplexer und dynamischer sind. Die Rezeption der Spielenden aber spiegelt gängige Vorstellungen vom finsternen Mittelalter wider, in denen die mittelalterliche Gesellschaft durch feudalen Despotismus gekennzeichnet ist.²¹⁹ Populäre Darstellungen des Mittelalters zeichnen diesen Despotismus meist als besonders ungerecht, starr und hierarchisch,²²⁰ um ihn von modernen Gesellschaftsformen wie Demokratien besser abgrenzen zu können.²²¹ Die

215 Vgl. Schwarzwald, Mord, Pest und Verrat, S. 257.

216 Vgl. Dannbauer, Brutale Mittelalterinszenierung als Bestsellergarantie in Ken Folletts Roman »Die Säulen der Erde«, S. 62 f.; Hassemer, Das Mittelalter der Populärkultur, S. 109.

217 Vgl. Paul B. Sturtevant: The Middle Ages in popular imagination. Memory, film and medievalism (New directions in medieval studies, Bd. 1), London 2019, S. 210.

218 Vgl. Projektinterview vom 30.11.2021, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Aufzugstechniker, Signatur: PI 20211130-1, S. 9 f.; Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, Signatur: AC 20230403-1, S. 31.

219 Vgl. Simon Maria Hassemer: Das Mittelalter der Populärkultur. Medien – Designs – Mytheme. Dissertation, Freiburg 2013/14, S. 275.

220 Vgl. Elliott, Remaking the Middle Ages, S. 91 f.

221 Vgl. Christoph Bramann: Das »Lehnswesen« im Geschichtsbuch. Bildungsadministrative und fachwissenschaftliche Einflussfaktoren auf die Darstellungen zum Lehnswesen in hessischen Geschichtsschulbüchern für das Gymnasium zwischen 1945 und 2014, Braun-

Spielenden benennen diese fast kontextlose, gewaltbasierte Willkürherrschaft als ein Element, dass bei ihnen den Eindruck verursacht, es bei *The Witcher 3: Wild Hunt* nicht nur mit Fiktion, sondern auch mit Geschichte zu tun zu haben.

Ein weiterer Aspekt, den Interviewte als Marker von Historizität ausmachen, ist die Abwesenheit von nicht-weißen Personen, oder, wie es Sven Reimelt ausdrückt, dass es keine »dunkelhäutigen Charaktere oder ähnliches«²²² gibt. Er empfindet das als Marker des Mittelaltersettings, da er das Spiel als eine Anlehnung an »1400 in Polen«²²³ deutet, »wo halt einfach die Welt noch sehr, sehr viel kleiner war im Sinne von Austausch mit fremden Ländern und wo halt wirklich die Hauptbevölkerung einfach weiß war.«²²⁴ In der Spielwelt kann man zwar vielfältige verschiedene humanoide ›Völker‹ wie Elfen, Zwerge und Menschen antreffen, aber diese bilden bezüglich ihrer Hautfarbe eine homogene Gruppe. Diese Inszenierung der Spielwelt und deren Rezeption als mittelalterlich entspricht wieder einer mediävalistischen Vorstellung vom Mittelalter, die das mittelalterliche Osteuropa als überwiegend weiß imaginiert und etwa ohne Roma oder Personen aus Zentralasien.²²⁵ Diese Vorstellung vom ›Weißen Mittelalter‹, die sich in der Populärkultur fest etabliert hat, entspringt dem Bild des Mittelalters als Gegenentwurf zur Moderne, das die Welt als kleiner, weniger vernetzt und ethnisch homogener konzipiert.²²⁶ Seine Wurzeln liegen im 19. Jahrhundert und in europäischen nationalistischen Sichtweisen auf das Mittelalter. Diese Perspektiven begreifen das Mittelalter als mythische Vorgeschichte der jeweiligen eigenen nationalen Bewegung, die sich und ihre Vorstellungen von Kultur und Ethnie in die Vergangenheit projizieren, um diese durch

schweig 2017, S. 18–20; Steffen Patzold: Das Lehnswesen (Beck'sche Reihe, Bd. 2745), München 2012, S. 6 f.

222 Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, Signatur: AC 20230403-1, S. 31.

223 Ebd.

224 Ebd.

225 Vgl. Aurelia Brandenburg: »If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?«. Constructing and Debating the Middle Ages of *The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 201–220, hier S. 210.

226 Vgl. Helen Young: Race and historical authenticity. *Kingdom Come: Deliverance*, in: Karl C. Alvstad/Robert Houghton (Hrsg.): *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, London/New York, NY/Oxford/New Delhi/Sydney 2021, S. 28–39, hier S. 35.

eine scheinbare historische Tiefe legitimer erscheinen zu lassen.²²⁷ Die Vorstellung, dass das Mittelalter eine überwiegend ›weiße Epoche‹ gewesen sei, ist in Fantasy-Produkten generell sehr präsent,²²⁸ und findet sich auch in *The Witcher 3: Wild Hunt*.²²⁹

Was zudem auffällig ist bezüglich der Deutung als Repräsentation von Geschichte, sind die Leerstellen in den Aussagen der Spielenden. Im Spiel gibt es zahlreiche historische Elemente, die anderen Epochen angehören oder nicht dem gängigen Bild des Mittelalters entsprechen. So gibt es etwa eine Bank in der Stadt Novigrad, Gentechnologie besitzt sowohl in der Narration des Spiels als auch in den Spielmechaniken eine große Rolle und eine kokainähnliche Droge namens Fisstech wird gehandelt und konsumiert. Aber nichts davon erwähnen die Interviewten. Diese Elemente scheinen nicht die Wahrnehmung der Welt als mittelalterlich zu beeinträchtigen. Diese Tendenz zu einer selektiven Wahrnehmung, die anachronistische Elemente nicht irritieren, lässt sich mit dem von Hans Velten entwickelten Konzept eines gefräßigen Mittelalters in der Fantasy und ihren neomediävalen Produktionen erklären. Nach Velten kann das Mittelalter in der Fantasy Lebewesen, politische Systeme und materielle Kultur aus anderen Zeiträumen wie der Antike oder der Frühen Neuzeit kolonisieren und in eine als mittelalterlich dargestellte und wahrgenommene Welt integrieren.²³⁰ So ist eine Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen möglich, ohne eine Rezeption als mittelalterlich zu stören. Darüber hinaus wird das Mittelalter als ein Raum der Vergangenheit assoziiert, der für das Mythische und Fantastische offen ist.²³¹ In Kombination mit der Vorstellung des Mittelalters als irrational und abergläubisch führt dies zu dem Phänomen, dass das Erscheinen von übernatürlichen Elementen wie Drachen oder Magie als mittelalterlich möglich

227 Vgl. Patrick J. Geary/Gábor Klaniczay: Introduction, in: Patrick J. Geary/Gábor Klaniczay (Hrsg.): *Manufacturing Middle Ages. Entangled history of medievalism in nineteenth-century Europe* (National cultivation of culture, Bd. 6), Leiden 2013, S. 1–9, hier S. 1f.

228 Vgl. Helen Young/Kavita Mudan Finn: *Global medievalism. An introduction*, Cambridge/New York, NY 2022, S. 31.

229 Vgl. Tomasz Z. Majkowski: Geralt of Poland. The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia, in: *Open Library of Humanities*, Bd. 4, Nr. 1, 2018, S. 1–35, hier S. 27.

230 Vgl. Hans Rudolf Velten: Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans Rudolf Velten (Hrsg.): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman* (Reihe Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft, Bd. 176), Heidelberg 2018, S. 9–20, hier S. 17.

231 Vgl. ebd.

ist bzw. hier weniger stört.²³² Das Mittelalter scheint offener dafür zu sein, mit anachronistischen und fantastischen Elementen dargestellt zu werden als andere Epochen. Die scheinbar mittelalterliche Welt in *The Witcher 3: Wild Hunt* kann mit antiken, frühneuzeitlichen oder fantastischen Elementen vermischt werden, ohne dass sie in den Augen der Interviewten ihren mittelalterlichen Charakter verliert.

Hinsichtlich der Feststellung, dass geschichtsaffine Pragmatiker das Spiel als Repräsentation des Mittelalters deuten, ist es wichtig zu erwähnen, dass in den erwähnten Interviews niemand vergisst, dass es sich um eine fiktiv-fantastische Welt handelt. Die Interviewten betonen, dass sie das Spiel nicht als eine vollständige Darstellung des realen europäischen Mittelalters wahrnehmen. Vielmehr repräsentiert und rekonstruiert diese fiktionale Welt ihrer Meinung nach Aspekte des realhistorischen Mittelalters wie die Objektkultur, die technologische Rückständigkeit oder die Allgegenwärtigkeit von Gewalt. Die Geschichtsinszenierung ist für die Interviewten nicht nur ein Sammelsurium an historischen Elementen, sondern eine in Teilen ernstzunehmende Repräsentation des Mittelalters. Diese Ergebnisse bestätigen Felix Zimmermanns Annahme, dass manche Spielende digitale Spiele mit einem eindeutigen fiktiv-fantastischen Setting als Geschichtskultur deuten.²³³ Voraussetzung ist, dass ausreichend deutliche, als kohärent empfundene Bezüge zur Vergangenheit angeboten werden. Eine bestimmte Zeit, wie in diesem Fall das Mittelalter, muss erkennbar erscheinen, an kulturelle Vorprägungen anknüpfen und vorhandene Vorstellungen aktivieren, wobei populäre Geschichtsbilder wieder oft den Referenzrahmen bilden.

Die breite Perspektive geschichtsaffiner Pragmatiker lässt sich zusätzlich anhand ihrer Perspektive auf digitale Spiele veranschaulichen, die Mythologien²³⁴ aufgreifen. Denn hier kommt es über die Rezeption von dargestellten

232 Vgl. Bettina Bildhauer: *Medievalism and cinema*, in: Louise D'Arcens (Hrsg.): *The Cambridge companion to medievalism*, Cambridge 2016, S. 45–59, hier S. 54.

233 Vgl. Felix Zimmermann: *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*, Marburg 2023, S. 461.

234 Für den Begriff Mythos gibt es keine einheitliche Definition, die sich kulturübergreifend anlegen lässt. Im deutschsprachigen Raum beschreibt er in der wissenschaftlichen Nutzung ein zeitloses, dem methodisch-wissenschaftlichen Zugriff entzogenes Phänomen, das sich aber in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen weiter auffächert. Der soziologische Mythos Begriff ist ein anderer als der religionswissenschaftliche. Vgl. Christoph Jamme: *Mythos/Mythologie*, in: Hans Jörg Sandkühler/Dagmar Borchers/Arnim Regenbogen/Volker Schürmann/Pirmin Stekeler (Hrsg.): *Enzyklopädie Philosophie*. In drei Bänden, Hamburg 2021, S. 1681–1685, hier S. 1681; Gerrit Walther: *Mythologie*, in: *Enzyklopädie der Neuzeit Online*, 19.11.2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/>

Mythen nicht nur zu Zuschreibungen von Historizität, sondern auch zu Deutungen als Geschichtskultur, auch wenn die Titel aus wissenschaftlicher und zum Teil journalistischer Perspektive im Bereich eines Fantasy-Setting anzusiedeln sind. Es geht um die Rezeption von Titeln, in denen Mythen vormoderner, polytheistischer Gesellschaften und Bezüge omnipräsent sind. Dies ist bei *Immortals Fenyx Rising* der Fall. Hier sind griechische Götter wie Zeus, Ares oder Aphrodite Charaktere einer aus Versatzstücken der antiken griechischen Mythologie konstruierten Spielwelt. Spiele, die Religionsgeschichte zu vormodernen, polytheistischen Gesellschaften inszenieren – etwa zur Rolle von Mythen in der Religionsausübung im alltäglichen, realhistorischen Leben der Wikinger oder im antiken Ägypten – sind an dieser Stelle nicht gemeint.

In dem Action-Adventure steuern die Spielenden aus der Third-Person-Perspektive Fenyx, eine sterbliche Person aus dem realhistorischen Attischen Seebund, die den olympischen Göttern hilft, das Ungeheuer Typhon zu besiegen. Fenyx landet zu Beginn des Spiels als schiffbrüchige Person auf der fiktiven Goldinsel. Diese besteht aus sieben Regionen, die jeweils eine der griechischen Gottheiten wie Ares oder Aphrodite beherrscht. In jeder Region lassen sich zahlreiche Verweise auf Mythen finden, die im Zusammenhang mit der jeweiligen Gottheit stehen, zum Beispiel zum Prozess gegen Orestes in Athenas Region, dem Hain des Kleos. Das Spiel stellt Mythen wie den Tod von Adonis durch einen Eber oder göttliche Einflussnahme auf den trojanischen Krieg als reale Ereignisse dar. Durch die Strukturierung der Narration als Heldenreise und die Wichtigkeit von Prophezeiungen greift *Immortals Fenyx Rising* Topoi antiker griechischer Epen auf. Die zu lösenden Rätsel, wie das Zusammenfügen eines Mosaiks, das Narziss zeigt, oder der Kampf gegen den Minotaurus und Zyklopen nehmen ebenfalls Bezug auf antike griechische Mythen.

display/entries/EDNO/COM-315636.xml (Stand: 03.07.2024). Im Alltagssprachlichen Gebrauch wird Mythos für Personen, Ereignisse oder Phänomene verwendet, die populär und Gegenstand eines öffentlichen Kults geworden sind. Sie dienen der zeitlosen Nutzung für Selbstbilder etwa bei Nationalisierungsprozessen und zur Legitimation von Denken und Handlungen. Beispiele wären Alexander der Große, das Bermudadreieck, das Narrativ eines ›Kampf der Kulturen‹ oder die Varusschlacht. Vgl. Matthias Waechter: Mythos, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 11.02.2010, URL: <https://docupedia.de/zg/Mythos> (Stand: 19.10.2023); Walther, Mythologie. An dieser Stelle bezieht sich der Begriff auf vormoderne, polytheistische Kontexte und meint eine heilige Erzählung von Göttern etwa in Form von Schöpfungsgeschichten, die Gesellschaften, deren Werte und Selbstbilder strukturieren.

Das Spiel orientiert sich hierbei, wie viele Darstellung in digitalen Spielen,²³⁵ an vorausgegangenen populärkulturellen Inszenierungen. So folgt die Visualisierung von Zeus populären Imaginationen: ein älterer Mann mit grauem Bart, leicht gewellten, langen Haaren, goldenen Armschienen, einfachen Ledersandalen und einem muskulösen Oberkörper, der nur von einem Träger eines weißen Stoffgewands über der rechten Schulter bedeckt ist. Insgesamt schöpft das Spiel aus zahlreichen Mythen der griechischen Antike und fügt sie in einem eklektischen Verfahren neu zusammen. Zu den Figuren Zeus, Prometheus und Typhon behält das Spiel zwar einige Elemente aus den überlieferten Mythen bei wie die narrative Einbindung von Prometheus' Strafe, die Charakterisierung von Zeus als Göttervater und der Visualisierung von Typhon als Mischwesen, verändert sie jedoch zur Schaffung einer eigenen fiktiv-fantastischen Welt und Handlung.

Gerade diese Bezüge sind für manche Spielende zentral, die *Immortals Fenyx Rising* als Repräsentation von Geschichte deuten. Katharina Dreißig beschreibt die Bezüge als »historisch-fantastisch«²³⁶ und nicht etwa fiktiv-fantastisch. Bei ihrer Deutung des Titels als Geschichtskultur erwähnt sie explizit die Inszenierung von Mythen der griechischen Antike als einen Faktor hierfür: »Man hat da ja was mit den ganzen Göttern zu tun und so [...]. Aber es ist trotzdem mit diesen griechischen Sagen noch verbunden.«²³⁷ Auch wenn die Anlehnungen in *Immortals Fenyx Rising* eklektisch sind und eher den Charakter von Inspirationen haben, sind sie mit den »echten« antiken Mythen immer »noch verbunden«. Katharina Dreißig nimmt sie als ein historisches Element wahr. Sie reichen nicht nur als Marker von Historizität und Verweise auf eine spezifische Zeit aus, sondern zur Deutung als Geschichtskultur. Denn in der Vergegenwärtigung mancher vor-moderner polytheistischer Gesellschaften wie der Wikinger (oder eben des antiken Griechenlands) sind deren Mythen nahezu obligatorische Teilaspekte, die eine ungeheure Faszination ausüben.²³⁸ Für die Geschichtskultur

235 Vgl. Dunstan Lowe: Playing with Antiquity. Videogame Receptions of the Classical World, in: Dunstan Lowe/Kim Shahabudin (Hrsg.): Classics For All. Reworking Antiquity in Mass Culture, Newcastle upon Tyne 2009, S. 64–90, hier S. 69.

236 Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, Signatur: AC 20220325-1, S. 28.

237 Ebd.

238 Vgl. Magnús Magnússon: Die Wikinger. Geschichte und Legende, Düsseldorf/Zürich 2003, S. 11; Nina Nordström/Matthias Toplak: Epilog: Retrotopia. Die Wikingerzeit als Sehnsuchtsort, in: Jörn Staecker/Matthias Toplak (Hrsg.): Die Wikinger. Entdecker und Eroberer, 2. Aufl., Berlin 2019, S. 395–399, hier S. 398.

zum antiken Griechenland im Speziellen ist die griechische Mythologie seit dem Aufkommen der Renaissance in Italien ein fester Bestandteil.²³⁹ Das Medium Film hat im 20. und frühen 21. Jahrhundert dieser Entwicklung nochmals einen Schub gegeben, sodass mittlerweile in der populärkulturellen Inszenierung dieser Zeit Mythologie und Geschichte besonders stark verschwimmen.²⁴⁰ Mythologien sind etablierte Topoi der populären Vergewärtigung bestimmter vormoderner, polytheistischer Gesellschaften und deren Weltbilder, dies gilt etwa für die Wikinger, Ägypten im Altertum oder das antike Griechenland. Diese Gesellschaften und ihre Welten sind in populärkulturellen Zusammenhängen häufig nicht ohne ihre Mythen und die von ihnen ausgehende Magie und Religion denkbar.

Diese Deutung als Repräsentation von Geschichte stellt sich nicht nur durch das Aufgreifen von Mythen ein, sondern zusätzlich durch die Verknüpfung in der Erinnerung mit anderen Teilen der Inszenierung. So nennt etwa Kendra Aulinger die Visualisierung der Objektkultur auf Nachfrage: »[M]an hat auch so die ein oder andere Waffe in der Hand, die eine oder andere Rüstung an. Und das war alles sehr griechisch angehaucht.«²⁴¹ Die Visualisierung der Spielwelt von *Immortals Fenyx Rising* reiht sich in populäre Bilder über die griechische Antike ein. Weiße Antentempel und Tholoi mit umlaufenden Säulenkränzen geben dem Landschaftsbild der Spielwelt eine historisch verortete Kontur. In den Gebäuden finden sich Amphoren und Feuerschalen. Die Figuren tragen Ledersandalen, weite Gewänder und Arm- und Beinschienen aus Bronze und Gold. Diese Elemente rufen eine sofortige Assoziation bei Kendra Aulinger zum antiken Griechenland hervor und verstärken den Gesamteindruck, es hier mit einer Repräsentation dieser Zeit zu tun zu haben, die mehr ist als ein loses Sammelsurium historischer Elemente.

Selbst einen Titel wie *Immortals Fenyx Rising*, der sehr eklektisch, kreativ und spielerisch mit Geschichte umgeht und ein Fantasy-Setting besitzt, verstehen geschichtsaffine Pragmatiker als Geschichtskultur. Denn aus ihrer

239 Vgl. Lowe, *Playing with Antiquity*, S. 85.

240 Vgl. Martin M. Winkler: Introduction, in: ders. (Hrsg.): *Classical Myth and Culture in the Cinema*, Oxford/New York, NY 2001, S. 3–22, hier S. 4.

241 Vgl. Projektinterview vom 09.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1992, selbstständig, Coaching und medizinische Betreuung, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220209-1, S. 24.

Sicht greift das Medium kohärent und dicht Topoi einer spezifischen Zeit auf, die als historisch ausgemacht werden, selbst wenn sie sich auf populärkulturell gespeiste Wissensbestände stützt. Nicht trotz, sondern wegen der fiktiv-fantastischen Elemente, Erzählung und Spielwelt deuten sie es als Repräsentation der griechischen Antike. Denn diese Elemente werden erstens mit anderen populären Geschichtsbildern zu dieser Zeit wie der Objektkultur verknüpft und sind zweitens als Verweise auf eine spezifische vormoderne, polytheistische Mythologie gestaltet. Dies verdeutlicht die spielerisch zwangslose Perspektive, mit der geschichtsaffine Pragmatiker auf digitale Spiele als Form von Geschichte blicken.

Im Zusammenhang mit dieser spielerischen, zwangslosen Perspektive lässt sich für diese Gruppe eine Abstufung machen in Bezug auf das interviewübergreifende Muster der Einschätzung als Unterhaltungsmedium.²⁴² Denn laut ihren Aussagen handelt es sich beim Charakter digitaler Spiele als Unterhaltungsmedium nicht nur um eine Rahmenbedingung, die eine ›authentische‹ virtuelle Geschichtsinszenierung erschwert. Vielmehr ist es ein letztendlich unüberwindliches Hindernis für eine ›wahrhaftige‹ Repräsentation von Geschichte. Digitale Spiele böten nur die Möglichkeit eines unbefangenen, spielerischen, aber nicht ›authentischen‹ Umgangs mit Geschichte.

Das zeigt sich exemplarisch in einer Aussage von Kendra Aulinger zu ihrem Eindruck der historischen Umgebungen im Action-Adventure *Assassin's Creed Odyssey* (2018): »Also, ich bin da eigentlich immer sehr vorurteilsfrei dran gegangen, weil ich eben Verständnis dafür habe, dass die Entwickler ja nicht alles wie wahrhaftige Rekonstrukteure wiedergeben können, eben aufgrund dessen, dass ist ja immer noch ein Spiel [...].«²⁴³ Das Wort »Rekonstrukteure« verweist auf ein positivistisches Geschichtsbild als Maßstab, wie es bei allen geschichtsaffinen Pragmatikern vorherrscht. Den Anspruch einer vollständigen Rekonstruktion der Vergangenheit könne man aber nicht an das Medium haben, denn es »ist ja immer noch ein Spiel«. Demnach stehe der Charakter des Mediums als Spiel prinzipiell einer umfangreichen und realitätsgetreuen Repräsentation von Geschichte im Weg. Auch wenn alle Interviewten auf die Deutung als Unterhaltungsmedium und die zahlreichen Rahmenbedingungen bei der Inszenierung von Geschichte verweisen, hebt diese Gruppe diese Punkte noch einmal besonders hervor.

242 Vgl. 6.1.1 Individuelle Ebene – Deutung und Nutzung als Unterhaltungsmedium.

243 Projektinterview vom 09.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1992, selbstständig, Coaching und medizinische Betreuung, Signatur: AC 20220209-1.

Sie betonen stärker eine Skepsis dem Medium gegenüber im Vergleich zu klassischen Formen der Darstellung von Geschichte. Die Hervorhebung der Diskrepanz zwischen dem Charakter des Mediums als Unterhaltungsmedium, den Rahmenbedingungen der Produktion und der Repräsentation von Geschichte meint jedoch keine Unvereinbarkeit für geschichtsaffine Pragmatiker. Sie rezipieren die virtuell inszenierte Geschichte immer noch bewusst, bekunden Interesse und beurteilen die Inszenierung. Somit stellt ihre Deutung als Erscheinungsform von Geschichte für diese Gruppe keine sinnlose Form der Rezeption dar.

Das Medium ist für sie ein Grenzfall der Geschichtskultur. Denn weder begreifen sie digitale Spiele gar nicht als Repräsentationsform von Geschichte wie ludisch orientierte Indifferente, noch scheinen sie irgendeinen der angesprochenen Titel als wirklichen Versuch anzusehen historische Wissensbestände abzubilden. Hierbei interessieren sie sich aber auch nicht hinreichend stark für diese Frage, um etwa klare Kriterien zur Einordnung auszudifferenzieren. So wie sie ein breites Verständnis von Geschichte in den Interviews kommunizieren, das zulässt, eklektische, zwanglose und eindeutig fikionalisierende Formen Geschichte im Medium aufzugreifen, so ist ihre eigene Rezeption spielerisch und zwanglos. Das steht im Kontrast zu den geschichtsbegeisterten Puristen, die vergleichsweise harte Kriterien bei der Deutung virtueller Geschichtsinszenierungen anlegen und für die diese eine wesentlich höhere Relevanz besitzt.

6.2.3 Geschichtsbegeisterte Puristen

Die geschichtsbegeisterten Puristen bilden mit 51 Personen die mit Abstand größte Gruppe der Stichprobe. Dies liegt daran, dass es sich bei den Interviewten um eine selbstauswählende Stichprobe handelt, die vor allem hoch motivierte Teilnehmende mit einem ausgeprägten Interesse an der untersuchten Thematik aktiviert.²⁴⁴ Im Vergleich zu geschichtsaffinen Pragmatikern und ludisch orientierten Indifferenten spielt die Geschichtsinszenierung nämlich eine große Rolle in den Aussagen der 51 geschichtsbegeisterten Puristen. Dass beginnt damit, dass sie von selbst schnell auf Geschichte als Spielinhalt zu sprechen kommen und diese als zentralen Faktor im Konsum benennen. So erwähnt Richard Fuchs auf Nachfrage, wie sich sein gene-

244 Vgl. Diekmann, Empirische Sozialforschung, S. 339.

relles Interesse am Römischen Reichen ausgestaltet, auch das digitale Spiel *Total War: Rome II* (2013):

»Das ist unterschiedlich. Teilweise sind es halt viele Dokumentationen, irgendwie bei Arte, ZDF, *Terra X*, schieß mich tot, sowas in der Richtung. Ich habe aber auch diverse Bücher in der Richtung gelesen, über die Kaiserzeit, über Legionen, über die Ausbildung, also historische Quellen, die ein bisschen aufgehübscht worden sind, über sozusagen so einen Tagesablauf von einem Legionär oder einen Ausbildungsablauf in der römischen Armee, wie die aufgebaut ist, mit den Rängen, mit der Logistik und so weiter und so fort. Und da gibt es unterschiedlichste Quellen, also das reicht von Büchern eben auch bis hin zu Spielen, zum Beispiel, wie *Total War: Rome II* oder sowas in der Richtung.«²⁴⁵

Bei seiner Beschäftigung mit militärischen Aspekten des Römischen Reichs nennt er das Strategiespiel *Total War: Rome II* im selben Atemzug mit populärwissenschaftlichen Darstellungen in Form von Fernsehdokumentationen und nicht genauer spezifizierter Sachliteratur. Das Medium, bei dem Spielende während der Expansionszeit des Römischen Reichs vom 3. Jahrhundert v. Chr. bis zum Ende der Republik die Kontrolle über eine Großmacht haben wie Karthago oder Ägypten, erscheint in dieser Aufzählung als Form der Auseinandersetzung mit Geschichte. Zwar wirkt das Medium nicht als anderen Formen ebenbürtig, Herr Fuchs nennt es an letzter Stelle, aber er nimmt es immer noch als Teil einer Geschichtskultur zum Römischen Reich wahr. Die Darstellung des Römischen Reichs war in der Selbstwahrnehmung von Herrn Fuchs auch ein gewichtiger Kaufgrund für eben diesen Titel, der vielfältige militärhistorische Themen der Antike dicht inszeniert. Bei einigen wenigen Extremfällen dieses Typus geht die Relevanz virtuell präsentierter Geschichte so weit, dass sie digitale Spiele mit anderen Settings ohne explizite historische Elemente gar nicht erst spielen – wie etwa Johannes Wilhelm: »Aber diese Modernen, Gegenwärtigen [Settings], die interessieren mich einfach überhaupt nicht. Und sobald es futuristisch wird, ist es sowieso bei mir vorbei.«²⁴⁶ Gleichzeitig ist es wichtig zu betonen, dass auch geschichtsbegeisterte Puristen die Nutzung des Mediums zum Zeitvertreib sowie Unterhal-

245 Projektinterview vom 23.11.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, Signatur: AN 20221123-I, S. 4.

246 Projektinterview vom 18.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1996, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand:

tung und nicht zur Rezeption historischer Wissensbestände in den Aussagen in den Mittelpunkt stellen. Das Medium muss primär als Spiel funktionieren und es werden ebenfalls Spielmomente beschrieben, in denen die virtuell präsentierte Geschichte stark in den Hintergrund rückt, selbst wenn Geschichte als Spielinhalt den Konsum stärker prägt als bei den anderen Gruppen.

Das führt zur Frage, welche digitalen Spiele aus Sicht dieser Gruppe Geschichte repräsentieren und nicht nur historische Elemente beinhalten – denn diese Gruppe sieht darin einen Gegensatz. Nicht jedes Spiel, das historische Elemente repräsentiert, wird als Erscheinungsform von Geschichte verstanden. Bei der Einschätzung des Mediums haben geschichtsbegeisterte Puristen wesentlich strengere Kriterien als andere Interviewte. Für die Einordnung als Geschichtskultur muss ein Titel aus ihrer Sicht eine spezifische realhistorische Zeit kohärent abbilden und möglichst viele Aspekte der Vergangenheit faktentreu wiedergeben. Die Zuschreibung objektbezogener Authentizität ist eng mit der Einordnung als Repräsentation der Vergangenheit verknüpft. Diese Attribuierung erfolgt anhand der Maßstäbe, Ansprüche und Kategorien, wie sie oben herausgearbeitet wurden.²⁴⁷ Diese Gruppe hat ein sehr eng gefasstes Verständnis von Geschichtskultur. Das lässt sich exemplarisch erkennen an Frederik Schusters Einordnung von *Sid Meier's Civilization III* (2001), das aus seiner Sicht nur wenig mit Geschichte zu tun hat: »Es ist einfach nicht auf der Erde. [...] Die Römer sind 5000 Jahre später oder 4000 Jahre später als die Ägypter gestartet. Aber man weicht so schnell, so stark von der menschlichen Geschichte ab, dass es kein Geschichtsspiel ist.«²⁴⁸

Im dritten Teil der Globalstrategiespiele der *Sid Meier's Civilization*-Reihe steuern die Spielenden rundenweise eine von 16 als »Zivilisationen« bezeichnete Fraktionen vom Jahr 4000 v. Chr. bis ins 21. Jahrhundert und versuchen, entweder die gesamte Spielwelt zu erobern oder als erstes einen anderen Planeten zu erreichen. Sie blicken aus der Vogelperspektive auf die in Sechseckraster eingeteilte fiktive Spielwelt, die für jede Partie zufällig neu generiert wird. Die Spielwelt orientiert sich nicht an realhistorischer Topografie. Spielende können in jeder Partie aufs Neue bestimmen, wie sie vorgehen, mit wem sie sich verbünden, welche Gebäude sie bauen oder welche

Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220218-1, S. 22.

247 Vgl. 5.3 Ansprüche und Erwartungshaltungen an virtuelle Geschichtsszenierungen.

248 Projektinterview vom 27.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1970, Brandschutztechniker, Signatur: AC 20230127-1, S. 8.

Technologie sie zu welchem Zeitpunkt erforschen.²⁴⁹ Schon die Ausgangssituation des Spiels ist anachronistisch, wenn ungleichzeitige ›Zivilisationen‹ wie ›Zululand‹,²⁵⁰ ›Aztekien‹²⁵¹ und ›Amerika‹ als Repräsentation der USA zeitgleich als direkte Nachbarn existieren können. Im Verlauf einer Partie ergeben sich fortwährend ebenfalls kontrafaktische Konstellationen, wenn sich etwa Frankreich unter der Führung von Johanna von Orléans mit einem von Mahatma Gandhi geführten Indien gegen Russland verbündet, während Griechenland ein überseeisches Kolonialreich errichtet.

Die anachronistischen und kontrafaktischen Konstellationen, bei denen das Spiel »so schnell, so stark von der menschlichen Geschichte« abweicht, sind ausschlaggebend dafür, dass Herr Schuster *Sid Meier's Civilization III* als Sammelsurium historischer Elemente begreift und nicht als Repräsentation der realhistorischen Vergangenheit – trotz der vielfältigen Elemente, in denen das Medium historische Wissensbestände aufgreift. So inszeniert es etwa historische Persönlichkeiten als Anführerinnen und Anführer der verschiedenen Fraktionen. Auch im Titel vorkommende Technologieebäume verweisen auf realhistorische Entwicklungen, teils in sehr konkreter Weise wie direkte Bezüge zur Etablierung der Theorie der Schwerkraft nach Newton oder in zeitlich diffuser Form wie das Aufkommen von Bronzeerzeugung. Visuell und textuell repräsentieren manche Gebäude historische Weltwunderbauten und der Titel bietet in der lexikalisch anmutenden Datenbank der Zivilopädie Informationen zu den dargestellten Themen. Auch gängige Auffassungen von Geschichte als teleologisches Fortschrittsnarrativ und einer Weltgeschichte des andauernden Konflikts sind tief in das Medium eingeschrieben.²⁵² Für Herrn Schuster jedoch wirkt die Inszenierung inkohärent und verweist somit nicht auf einen spezifischen Zeitpunkt der Vergangenheit. Geschichte erscheint Frederik Schuster als Staffage. Das Auftauchen historischer Elemente allein reicht für geschichtsbegeisterte Puristen nicht aus, um das Spiel als Repräsentation der realen Vergangenheit zu verstehen.

249 Vgl. Eugen Pfister/Martin Tschiggerl: Ranke ex machina? Geschichtstheorie in digitalen Spielen, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, Bd. 74, Nr. 3/4, 2023, S. 125–139, S. 132 f.

250 Diese Fraktion repräsentiert das Königreich Zululand, das als Staat von 1816 bis 1897 in Südafrika existierte.

251 Diese Fraktion repräsentiert das Aztekenreich, das im Tal von Mexiko zwischen dem 14. und dem frühen 16. Jahrhundert existierte.

252 Vgl. Pfister/Tschiggerl, Ranke ex machina?, S. 133.

Für geschichtsbegeisterte Puristen sind eine eindeutige räumliche und zeitliche Verortung des Settings und das Vorkommen von historischen Fakten relevante Bezugspunkte in ihren Deutungen des Mediums. So nimmt Arthur Teller deshalb das Action-Adventure *Red Dead Redemption II* (2018) im Vergleich zu anderen Titeln weniger als Repräsentation von Geschichte wahr:

»[D]as spielt natürlich im Setting des Cowboys, aber für mich ist halt, wie gesagt, Geschichte auch irgendwie damit begriffen, reale Figuren aus der Zeit zu nehmen, reale Locations aus der Zeit zu haben, dass es für mich auch Geschichte ist. Geschichte ist für mich auch, wie gesagt, ein bisschen Wissen, was damals zu der Zeit war. Und das hat halt Rockstar mit dem Spiel *Red Dead Redemption* [2] nicht gemacht, das hat dann Ubisoft mit der *Assassin's Creed*-Reihe gemacht, [...] das macht *Age of Empires*, die da ein bisschen Charakter-Figuren nehmen, die zu der Zeit auch existiert haben.«²⁵³

Das Action-Adventure *Red Dead Redemption II* präsentiert einen stilisierten Entwurf des US-amerikanisch-mexikanischen Grenzgebiets am Ende des 19. Jahrhunderts, der populären Geschichtsbildern über den sogenannten Wilden Westen folgt. Das Spiel datiert seinen Spielbeginn auf das Jahr 1899, Mitglieder des realhistorischen Sicherheitsdienstes der Pinkerton-Agentur treten als Gegner auf und die Spielwelt ist von realen Orten wie den Rocky Mountains oder Biotopen des Bundesstaats Louisiana inspiriert. In einer großen Dichte tauchen Versatzstücke populärer Geschichtsbilder zum Ende des Prozesses der Kolonisierung Nordamerikas durch eingewanderte Siedlerinnen und Siedler in auditiver, visueller oder textueller Form auf, vor allem im Bereich der Alltagsgeschichte. Dadurch aber, dass der Titel nicht so dicht realhistorische Ereignisse und Persönlichkeiten inszeniert wie etwa Vertreter der *Assassin's Creed*- oder *Age of Empires*-Reihe wirkt das Medium auf Herrn Teller weniger als Form der Geschichtskultur. Bemerkenswert ist hierbei, dass die historischen Umgebungen von *Red Dead Redemption II* wesentlich aufwendiger und detaillierter inszeniert sind als etwa in Spieltiteln der *Age of Empires*-Reihe. Der Unterschied zwischen den Titeln liegt diesbezüglich darin, dass es sich bei den Orten in *Red Dead Redemption II* um fiktionale Versionen handelt, während die *Age of Empires*-Reihe sich auf realhistorische

253 Projektinterview vom 04.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Student, Signatur: AC 20220404-2, S. 29.

Orte bezieht wie etwa im vierten Teil die Stadt Moskau, auch wenn die Audiovisualisierung und topografische Nachbildung wesentlich abstrakter ist und sich nur lose am realhistorischen Vorbild orientiert. Es zeigt sich die Wirkmächtigkeit eines akteur-, fakten- und ereignisorientierten Blickes auf die Vergangenheit, wie er für historistische Geschichtsbilder typisch ist. Eine räumliche und zeitliche Verortung der virtuellen Geschichtsinszenierung über historische Umgebungen deutet diese Gruppe nicht als gleichrangig mit visuell, textuell und auditiv deutlich erkennbaren Repräsentationen von historischem Faktenwissen. Gleichzeitig betrachtet Herr Teller *Red Dead Redemption II* immer noch als Repräsentationsform von Geschichte, auch wenn es geschichtskulturell nicht gleichwertig mit anderen zeitlich und räumlich expliziter verorteten und mit mehr Faktenwissen angereicherten Spielen ist. Bei der Einordnung als Form der Geschichtskultur handelt es sich somit nicht um einen fixen Wert, sondern um einen skalierbaren.²⁵⁴

Ein Blick auf die Auswirkung von fiktiv-fantastischen und kontrafaktischen Elementen auf die Deutung des Mediums eignet sich zur Klärung, was diese Gruppe unter einer Repräsentation der Vergangenheit versteht. Fiktiv-fantastische Elemente stören umso mehr die Deutung als Geschichtskultur, je stärker sie in der Spielerfahrung hervortreten. Geschichtsbegeisterte Puristen blicken nicht über sie hinweg oder empfinden sie gar als passend. Die gilt auch bei der Darstellung von Mythen vormoderner, polytheistischer Gesellschaften. So meinte Etienne Portmann über die wiederkehrenden Science-Fiction Elemente der Animus-Technologie und fiktionale Vorläuferzivilisationen der Isu in der *Assassin's Creed*-Reihe, die auf Mythen etwa des antiken Griechenlands Bezug nimmt: »ich finde es mega schrecklich jedes Mal.«²⁵⁵ Alles, was den Anschein einer Rekonstruktion einer spezifischen Zeit hemmt, schmälert den Eindruck, es mit Geschichtskultur zu tun zu haben. Gleichzeitig hat Herr Portmann aber auch nicht geschildert, dass die fiktiv-fantastischen Elemente ein Grund für den Spielabbruch waren. Nur weil geschichtsbegeisterte Puristen Titel, die wie die *The Witcher*-Reihe,

254 Diese Unterscheidung entspricht zwar nicht einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive mit einem weit gefassten Verständnis von Geschichtskultur, ist aber der Deutungsmodus, mit dem die Befragten dieser Gruppe das Medium und seine Geschichtsinszenierungen verstehen.

255 Projektinterview vom 14.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1994, Polizist, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230414-1.

die *God of War*-Reihe oder die *Baldur's Gate*-Reihe fiktiv-fantastische und historische Elemente vermischen, nicht als Geschichtskultur deuten, heißt das nicht, dass sie nicht gleichzeitig begeisterte Spielende dieser Titel sein können. Hier zeigt sich ein weiteres Mal die primäre Einordnung und Nutzung des Mediums als Unterhaltungsmedium. Personen, die ausschließlich Historienspiele nach der hier genutzten engen Definition²⁵⁶ konsumieren, sind in der gesamten Stichprobe, selbst bei diesem Typus, nicht vorhanden.

Die Deutung kontrafaktischer Elemente ist komplexer. Kontrafaktizität ist für diese Gruppe ein Störfaktor bei der Einordnung als Geschichtskultur, wenn sie schon in die Ausgangssituation des Spiels eingeschrieben ist und sich nicht erst durch die Spielhandlungen der Spielenden ergibt. Digitale Spiele wie der Shooter *Wolfenstein: The New Order* (2014) oder das Strategiespiel *Iron Harvest* (2020) die retro-futuristische alternative Geschichtsverläufe des Zweiten bzw. Ersten Weltkriegs imaginieren, werden nicht als wirkliche Form der Geschichtskultur betrachtet. Anders ist dies bei Kontrafaktizität, wenn sich der Ausgangspunkt des Settings auf realhistorische Konstellationen bezieht und die Spielwelt erst durch die Handlungen der Spielenden kontrafaktisch wird. So deuten geschichtsbegeisterte Puristen digitale Spiele wie *Hearts of Iron IV* (2016),²⁵⁷ *Europa Universalis* (2013) oder *Crusader Kings III* (2020),²⁵⁸ die sich zu Beginn einer Partie auf realhistorische Konstellationen und Situation beziehen und es erst im Laufe des Spiels zu alternativen Geschichtsverläufen kommt, als Geschichtskultur. Nicht nur in diesem Punkt spiegeln die Interviewten stark die genutzte Definition eines Historienspiels²⁵⁹ bei der Einordnung digitaler Spiele als Form der Repräsentation von Geschichte.

In diesem Blick, der bei der Deutung der Geschichtsinszenierung mit vergleichsweise »strengen« Kriterien operiert, zeigt sich zudem implizit, dass geschichtsbegeisterte Puristen davon ausgehen, dass eine vollständige Rekonstruktion der Vergangenheit im Medium potenziell möglich ist. Sie sehen in dem Charakter des Mediums als Spiel und dessen Möglichkeiten Geschichte »realitätsgetreu« zu reflektieren, keine Diskrepanz wie etwa ge-

256 Vgl. Kapitel 2.4 Definition des Begriffs »Historienspiel«.

257 Vgl. Projektinterview vom 20.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2004, Schüler, 12. Klasse, Berufsschule, Signatur: AC 20220720-1, S. 25.

258 Vgl. Projektinterview vom 09.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg, Signatur: AN 20220509-1, S. 9; Projektinterview vom 23.11.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, Signatur: AN 20221123-1, S. 27 f.

259 Vgl. 2.4 Definition des Begriffs »Historienspiel«.

schichtsaaffine Pragmatiker. Vielmehr sei es möglich, beide Aspekte miteinander in Einklang zu bringen und ohne Widersprüche die Vergangenheit »wahrhaftig« darzustellen, obschon dies in der Regel nicht erfolgt.

Zusätzlich berichten geschichtsbegeisterte Puristen von der sozialen Einbettung ihrer Rezeption und von Anschlusskommunikation. Jannis Peterson und Maxim Schmitz erzählen etwa wie sie sich mit Freunden und Bekannten über ihre Eindrücke, Bewertungen und Assoziationen zur virtuell präsentierten Geschichte unterhalten und mit anderen populärkulturellen Verarbeitungen des historischen Themas abgeglichen haben.²⁶⁰ Diese Gruppe hebt die Funktion virtuell inszenierter Geschichte als eine Ressource für Konversationen und Interaktionen in persönlichen Gesprächen, digitalen Räumen oder sozialen Praktiken wie gemeinsamen Ausflügen zu den Inspirationsorten eines bestimmten Spiels hervor. Geschichte als Spielinhalt ist hier ein Vehikel zur Bildung von Eigengruppen.

Zudem kommen geschichtsbegeisterte Puristen stärker darauf zu sprechen, wie sie die virtuell inszenierte Geschichte jenseits des eigentlichen Spielmoments beschäftigt. Sie beschreiben vorausgehende, begleitende und nachgehende Auseinandersetzung mit dem historischen Thema und dessen Inszenierung. Die Rezeption der virtuell repräsentierten Geschichte weitet sich im Interview aus auf den Konsum von Sachliteratur, anderen populärkulturellen Verarbeitungen der betreffenden Zeit oder Einschätzungen von Personen, die als Expertinnen und Experten wahrgenommen werden. Die Interviewten erwähnen hierbei besonders YouTube-Videos von Content-Creators mit präntendierter Expertise zu historischen Themen. So erzählen etwa Janna Fichtner,²⁶¹ Johannes Wilhelm²⁶² und Sebastian Griebel²⁶³ begeistert von Videos des YouTubers Armidas, die sie zur Einordnung und Reflexion der virtuellen Geschichtsinszenierung nutzen. Diese Videos unter

260 Vgl. Projektinterview vom 17.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, Signatur: AC 20220217-1, S. 30; Projektinterview vom 04.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Zeitnehmer & Streckenposten auf einer Kartbahn, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220404-1, S. 25 f.

261 Vgl. Projektinterview vom 08.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Hausfrau, Signatur: AC 20220308-1, S. 35 f.

262 Vgl. Projektinterview vom 18.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1996, Student, Signatur: AC 20220218-1, S. 10 f.

263 Vgl. Projektinterview vom 21.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Altenpfleger, Signatur: AC 20220221-1, S. 35 f.

dem Titel »Historiker kommentiert« – womit ein Expertenstatus in Anspruch genommen wird – fokussieren sich meist auf die Repräsentation der jeweiligen Objektkultur und militärhistorische Fakten im Bereich der Technik- und militärischen Operationsgeschichte. Im Sinne eines Faktenchecks wird die Inszenierung wie etwa von *Kingdom Come: Deliverance* (2018) mit einem vorgeblichen Forschungsstand abgeglichen und versucht, objektbezogene Authentizität zu bescheinigen. Solche Inhalte präntendierter Expertise, positivistischer Geschichtsbilder und Zuschreibungen objektbezogener Authentizität sind weit verbreitet, gerade im Bereich der Sozialen Medien.²⁶⁴ Die Spielenden beschreiben, wie sie sich hierdurch sowohl mit dem Medium, seinen Inszenierungen historischer Themen als auch mit der dargestellten Geschichte selbst auseinandersetzen. Die Hervorhebung solcher Paratexte durch die Interviewten verdeutlicht, dass digitale Spiele besonders für geschichtsbegeisterte Puristen Teil eines Medienverbunds zur Beschäftigung mit Geschichte sind.

Die Hervorhebung von Geschichte als Spielhalt in Form eines relevanten Grundes des Konsums, die Bildung vergleichsweise ›harter‹ Kriterien anhand positivistischer und historistischer Geschichtsbilder bei der Einordnung und die soziale wie mediale Einbettung des Mediums in den Gesprächen mit geschichtsbegeisterten Puristen grenzt diese Gruppe von anderen bezüglich der Nutzung und Deutung des Mediums als Geschichtskultur ab. Diese Gruppe hat mit ludisch orientierten Indifferenten und geschichtsauffinen Pragmatikern gemeinsam, dass sich keine Korrelation zwischen der Nutzung und Einordnung der virtuell präsentierten Geschichte und soziodemografischen Hintergründen oder Konsumverhalten in Bezug auf Genres oder dargestellten historischen Themen feststellen lässt. Das unterscheidet wiederum diese drei Gruppen von der vierten Gruppe, den geschichtsreflektierten Konstruktivisten, die alle einen akademischen Hintergrund im geisteswissenschaftlichen Bereich besitzen.

²⁶⁴ Vgl. Milan Weber: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).

6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten

Die zwölf geschichtsreflektierten Konstruktivisten befinden sich alle entweder in einem fachwissenschaftlichen Geschichtsstudium, einem Lehramtstudium im Bereich Geschichte, einem geisteswissenschaftlichen Studium mit einer historischen Orientierung oder sie besitzen bereits einen entsprechenden Hochschulabschluss. Alle interessieren sich für medial vielfältige Darstellungen von Geschichte und der Konsum des Mediums ist fester Bestandteil des Alltags. In digitalen Spielen, die Geschichte inszenieren, treffen sich somit zwei Interessensfelder. Das macht virtuell präsentierte Geschichte zu einem zentralen und bewussten Konsumgrund der entsprechenden Titel. Dieses ausgeprägte Interesse erklärt, warum diese Gruppe überproportional in der Stichprobe vertreten ist. Personen mit einem der oben genannten akademischen Hintergründe, die sich nicht für Geschichte als Spielinhalt oder das Medium an sich interessieren, kommen in der Stichprobe nicht vor.

Ihrem Bildungshintergrund entsprechend treten sie mit einem konstruktivistischen Verständnis von Geschichte an das Medium heran. So definiert Matthias Pfeiffer den Begriff Geschichte folgendermaßen: »Also, dass Geschichte quasi immer nur die Vorstellung von einer Generation, einer Zeit ist über eine vergangene Zeit [...]«. ²⁶⁵ Folglich deutet diese Gruppe das Medium nicht als ein Fenster in die Vergangenheit, sondern als gegenwärtige Reflexion über die Vergangenheit. Besonders deutlich drückt dies der Berufsschullehrer für Geschichte, Deutsch und Informationstechnik Joshua Schmid aus: »[W]obei es dann letzten Endes auch eine Art Quelle wiederum ist [...] für die Gesellschaft, in der wir gerade leben. Also, natürlich klar, wenn Geschichte drin vorkommt, dann ist es jetzt nicht die Quelle für die Zeit, sondern es reflektiert halt unsere heutige Geschichte [...]«. ²⁶⁶

Digitale Spiele erscheinen in diesen Interviews als Träger historischer Wissensbestände, die die Geschichtsbilder der Gesellschaft spiegeln, die das jeweilige Medium hervorgebracht haben. Bei der Deutung des Mediums benutzt diese Gruppe wissenschaftliche Konzepte und Begriffe wie Geschichtskultur, Erinnerungskultur, kulturelles und kollektives Gedächtnis oder die Unterscheidung zwischen subjekt- und objektbezogener Authentizität. Die Erwähnung dieser Begriffe dient nicht nur zur Einordnung der

²⁶⁵ Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220327-1, S. 48.

²⁶⁶ Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Lehrer, Signatur: AC 20220404-1, S. 4.

digitalen Spiele, sondern auch zur Präsentation von Wissen und möglicherweise zur Bildung einer Eigengruppe mit dem Interviewer, deren Merkmal ein akademischer Hintergrund ist. Geschichtsreflektierten Konstruktivisten geht es nicht wie geschichtsaffinen Pragmatikern oder geschichtsbegeisterten Puristen darum, der Inszenierung Authentizität zuzuschreiben. Vielmehr dekonstruieren sie das Deutungsangebot und wollen es in die medial vielfältige Landschaft der Geschichtskultur einordnen.

Dies zeigt sich in den Aussagen von Florentin Stritter zum Action-Adventure *Assassin's Creed Origins* (2017):

»[D]as Spiel spielt ja Ende des ptolemäischen Reiches in Ägypten, kurz vor der römischen Übernahme. Deswegen kommen natürlich dann auch Caesar und Kleopatra vor als die zwei Koryphäen für die Zeit und die sind ja etliche Male schon in der Popkultur, im Film, im Spiel, dargestellt worden. Und auch in dem Spiel werden sie im Prinzip so dargestellt, wie sie immer schon dargestellt wurden [...]. Das merkt man, wenn man den Film *Cleopatra* gesehen hat, aus dem Jahr 1964 [...] und da meine ich, orientiert sich so das Bild [...] an dem Film. Und das ist auch so ein Punkt, wo mir aufgefallen ist, dass Spiele gerne auch populäre Darstellungen und oder Darstellungen, die schon populär geworden sind, sei es eben im Film, sei es im Roman, wo auch immer, dass das gerne be-[15]nutzt wird, als Grundlage, um dann das auch im Spiel so zu machen.«²⁶⁷

Kleopatra VII. ist eine Person, die schon ihre zeitgenössische Geschichtsschreibung faszinierte, welche wiederum Geschichtsbilder von der Herrscherin geprägt haben, die bis heute wirkmächtig sind:²⁶⁸ die Hervorhebung ihrer »exotischen« Schönheit, das Kleiden mit reichlich Schmuck und das Bild als verschlagener, gieriger Machtmensch,²⁶⁹ der andere durch ihre Attraktivität gefügig machte.²⁷⁰ Eine Fassung des Stoffs ist Shakespeares 1608 uraufgeführtes Stück *Antonius und Kleopatra*, das wie kein anderes Werk das Kleopatra-Bild geprägt hat. Kleopatra erscheint darin mysteriös, exotisch, sinnlich,

267 Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bos), Projektinterviews, Signatur: DS 20220425-1, S. 14 f.

268 Vgl. Christoph Schäfer: *Kleopatra*, Darmstadt 2006, S. 254.

269 Vgl. ebd., S. 266.

270 Vgl. ebd., S. 254.

herausfordernd und charmant, eben als eine *Femme fatale*.²⁷¹ Im 19. Jahrhundert werden Phantasien eines vermeidlichen Orients auch auf den Körper Kleopatras projiziert und sie wurde das Sinnbild verderblicher Sinnlichkeit.²⁷² Diese Zeichnung trägt sich in die populärkulturelle Verarbeitung bis heute fort besonders im Medium Film.²⁷³ Hervorzuheben ist hier der Historienfilm *Cleopatra* (1963) mit Elizabeth Taylor als Kleopatra VII., der die Königin als Frau zeigt, die zum Erreichen ihrer politischen Ziele sowohl ihren Reichtum als auch Verführung und Sex einsetzt.²⁷⁴ Im Action-Adventure *Assassin's Creed Origins* besitzt Kleopatra VII. eine wichtige Rolle in der Spielhandlung, die auch hier wieder als *Femme fatale* und gefährliche Verführerin auftritt, womit das Spiel auf den Historienfilm referiert.²⁷⁵

Herr Stritter ordnet diese Darstellung in die Historiografie und existierende Geschichtsbilder zu diesem historischen Thema ein. Er spricht die Funktionsweise des Mediums als gewinnorientiertes Produkt an, das eine möglichst breite Zielgruppe ansprechen soll und daher auf populäre Vorstellungen über die dargestellte Zeit zurückgreift. In diesem Bild ptolemäischen Ägyptens im Zeitraum von 49 bis 43 v. Chr. sind die historischen Persönlichkeiten Gaius Julius Caesars und besonders Kleopatras VII. Teile eines Kanons mit spezifischer Ikonografie, den vorausgegangene Darstellungen etwa »im Film« etabliert haben. Florentin Stritter identifiziert die Intermedialitätsketten zum Historienfilm von 1963. Für ihn ist der Titel daher weniger eine Beschäftigung mit der Vergangenheit, sondern damit, wie gegenwärtig auf diese Vergangenheit geblickt wird. Stritter zeigt in seiner Aussage – wie alle geschichtsreflektierten Konstruktivisten – ein großes Interesse daran, die Inszenierung vielschichtig und umfassend zu betrachten und das Erlebte zu dekodieren. Daher kommt diese Gruppe auch auf die Beschäftigung mit der geschichtswissenschaftlichen Untersuchung des Mediums zu sprechen. Sie geben an, Forschungsliteratur zu lesen,²⁷⁶ oder Personen, die im Bereich forschen oder geforscht haben, über Soziale Medien zu rezipieren und sich mit diesen zu vernetzen.²⁷⁷

271 Vgl. ebd., S. 269.

272 Vgl. ebd., S. 271.

273 Vgl. ebd., S. 279 f.

274 Vgl. ebd., S. 286.

275 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 165.

276 Vgl. Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Lehrer, Signatur: DS 20220425-2, S. 10.

277 Vgl. Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Lehrer, Signatur: AC 20220404-1, S. 3.

Ein anderes für diese Gruppe repräsentatives Beispiel ist Markus Will, der die Projektion moderner China-Bilder in die Vergangenheit in *Age of Empires IV* (2021) erwähnt,²⁷⁸ eurozentristische Geschichtsbilder in den Technologiebäumen von *Sid Meier's Civilization VI* (2016) erkennt,²⁷⁹ oder die Geschichtsauffassung von Krieg als Motor der Geschichte als rote Linie im Medium identifiziert.²⁸⁰ Christoph Arneson wiederum lässt sich ausführlich über den Begriff der Authentizität und Authentifizierungsstrategien des Mediums in der Gestaltung der Objektkultur aus.²⁸¹ Im späteren Verlauf des Interviews dekonstruiert er die Darstellung der Wikinger in *Assassin's Creed Valhalla* (2020) und im Strategiespiel *Northgard* (2017) als Reproduktion der Vorstellungswelten über Wikinger aus dem 9. Jahrhundert, weil er selbst eine Bachelorarbeit zu Symbolen der nordischen Mythologie im Heavy Metal verfasst hat.²⁸² Geschichtsreflektierte Konstruktivisten sprechen somit nicht nur über die Darstellung einer spezifischen Zeit im Medium, sondern auch darüber, wie es epochenübergreifende Geschichtsauffassungen etwa als Fortschrittsnarrative oder Vorstellungen von ewigen Zyklen bewaffneter Konflikte repräsentiert. Die Korrelation dieser Rezeptionsform mit dem Bildungshintergrund demonstriert die Bedeutung bestehender Gedankenwelten und Geschichtsauffassungen, mit denen die Spielenden an das Medium herantreten, es konsumieren und nachträglich reflektieren. Ein geschichtswissenschaftliches Studium kann offensichtlich einen starken Einfluss auf die (dekonstruierende) Rezeption der virtuellen Geschichtssinszenierung haben, wie es auch Daniel Giere für Transfereffekte nachgewiesen hat.²⁸³

Ähnlich wie geschichtsaffine Pragmatiker besitzt diese Gruppe ein weit gefasstes Verständnis davon, welche Titel Geschichte repräsentieren und

278 Vgl. Projektinterview vom 04.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, Arbeitsvermittler bei der Agentur für Arbeit, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20230104-1, S. 7f.

279 Vgl. ebd., S. 14 f.

280 Vgl. ebd., S. 11 f.

281 Vgl. Projektinterview vom 15.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Student, Signatur: KA 20220715-1, S. 14–18.

282 Vgl. ebd., S. 22–24.

283 Vgl. Daniel Giere: Geschichtsbewusste Computerspieler – Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spielwelten, in: Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, 02.10.2017, URL: <https://mediathek.hhu.de/watch/0e10e3a3-5aaf-4331-904e-5612b85b0b00> (Stand: 21.02.2024), Min.: 00:27:10–00:27:40; Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, S. 295.

was eine Erscheinungsform von Geschichte ist. So deutet die Lehrerin für Geschichte und Deutsch Sofia Mendel die Shooter der *Wolfenstein*-Reihe als eine Reflexion über den Nationalsozialismus und als Form der Geschichtskultur.²⁸⁴ Das Rollenspiel *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) des polnischen Entwicklerstudios CD Projekt RED sieht Matthias Pfeiffer nicht nur als Inszenierung populärer Vorstellung zum Mittelalter an, sondern auch als Ausdruck einer polnischen Nationalgeschichtsschreibung. So symbolisiert für ihn der fiktive Krieg zwischen dem Königreich ›Redanien‹ und dem Imperium ›Nilfgaard‹ Vorstellungen des polnischen kollektiven Gedächtnisses, die die polnische Nation als immer wieder von außen durch Imperien bedrohten Staat zeichnen.²⁸⁵ Bei dieser Gruppe gibt es ein ausgeprägtes Bewusstsein dafür, dass sich Geschichtsbilder bewusst und unbewusst in allen möglichen Formen von Medien und Kunst ausdrücken. Sie besitzen im Gegensatz zu geschichtsbegeisterten Puristen ein weitgefasstes Verständnis von Geschichtskultur als Repräsentation der Vergangenheit.

Bei geschichtsreflektierten Konstruktivisten herrscht kein Anspruch vor, dass ein Spiel unbedingt wissenschaftliche Debatten oder einen Forschungsstand wiedergeben soll. Eine Ausnahme gibt es aber hierbei: Diese betrifft historische Thematiken, die Relevanz für die eigene politische Identitätskonstruktionen haben und denen aktuell gesellschaftliche Bedeutung zugeschrieben wird – wie es etwa in Deutschland die Verbrechen des Nationalsozialismus betrifft. Denn hier dürfe keine Geschichtsverfälschung in Form von Relativierung oder Leugnung stattfinden. Dies spricht Joshua Schmid explizit an:

»[W]enn zum Beispiel (Pause) aus dem Bereich Nationalsozialismus da irgendwie das so aufbereitet wird, dass es einfach historisch total verquer ist, dann hätte ich da wirklich ein Problem damit. Und dann bin ich wahrscheinlich im Umgang mit antiken Geschichtsbildern laxer, einfach, weil das für unsere Erinnerungskultur wahrscheinlich nicht so die große Bedeutung hat im Vergleich zur Phase des Nationalsozialismus [...].«²⁸⁶

284 Vgl. Projektinterview vom 11.07.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1996, Lehrerin, Signatur: AC 20220711-1, S. 38.

285 Vgl. Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220327-1, S. 42 f.

286 Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Lehrer, Signatur: AC 20220404-1, S. 11.

Bei historischen Themen, die fester und sichtbarer Teil der Erinnerungskultur sind und wesentliche Bedeutung für die eigenen politischen Werte haben, fordern geschichtsreflektierte Konstruktivisten deutlicher und nachdrücklicher als andere Interviewte eine Darstellung, die sich eng am Forschungsstand orientiert und eindeutig eine humanistische, demokratische Position einnimmt. Zentraler Bezugspunkt dieser Haltung ist in den Aussagen die Darstellung des Holocaust.

Obwohl die Erinnerung an den Holocaust nach dem Zweiten Weltkrieg in der westdeutschen Gesellschaft latent vorhanden war, begann die eigentliche Entwicklung zu einem zentralen Bezugspunkt im deutschen kollektiven Gedächtnis in der BRD erst im Verlauf des Übergangs von den 1970er- zu den 1980er-Jahren.²⁸⁷ Ab diesem Zeitraum und zunehmend ab den 1990er-Jahren wurde der Holocaust zur epochalen Negativikone Europas und Nordamerikas.²⁸⁸ Die Erinnerung an den Holocaust erlebt eine ungebrochene Konjunktur in Deutschland in wissenschaftlicher Forschung, im Bereich der schulischen Bildung oder in populärkulturellen Verarbeitungen.²⁸⁹

In digitalen Spielen bleibt er wiederum weitgehend eine Leerstelle, obwohl der Zweite Weltkrieg das am meisten bespielte historische Setting ist.²⁹⁰ Das Medium lenkt meistens den Blick exklusiv auf kämpferische Handlungen zwischen den bewaffneten Truppenverbänden der am Krieg beteiligten Staaten. Themen jenseits hiervon wie das Schicksal von Zivilisten oder ein Alltag jenseits des Kämpfens tauchen selten auf. Von den kriegsbeteiligten Staaten ist das nationalsozialistische Deutschland einer der am meisten inszenierten Kriegsparteien im Medium. In den kampforientierten Inszenierungen tritt es überwiegend in Form der Wehrmacht auf, während an der Kriegsführung beteiligte nationalsozialistische Organisationen wie die Waffen-SS oder die paramilitärische Bautruppe Organisation Todt ausgespart werden. Der Zweite Weltkrieg war ein frühes Thema für digitale Spielen wie *Tanktics* (1976) oder *Eastern Front 1941* (1981). Diese Spiele zeigen den

287 Vgl. Dan Diner: Gegenläufige Gedächtnisse. Über Geltung und Wirkung des Holocaust, Göttingen 2020, S. 9.

288 Vgl. ebd.

289 Vgl. ebd., S. 10 f.

290 Vgl. Nolden, Geschichte und Erinnerung in Computerspielen, S. 142; Angela Schwarz: Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (MedienWelten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 7–34, hier S. 14.

Krieg als entpolitierten Konflikt zwischen moralisch und politisch gleichwertigen Gegnern, die sich auf dem Schlachtfeld mit Respekt und Ehre begegnen.²⁹¹ Der politische Rahmen des Krieges, Kriegsverbrechen oder die Zivilbevölkerung sind blinde Flecken. Ab den 2000er-Jahren fanden sich in Shootern wie *Medal of Honor: Underground* (2000) oder den Titeln der *Call of Duty*-Reihe erste Hinweise auf NS-Verbrechen an Kriegsgefangenen, aber keine direkten Bezüge auf den Holocaust.²⁹² Seit 2017 taucht der Holocaust im Medium vermehrt auf und zwar weniger in populären Titeln, sondern eher in Spielen, die sich erinnerungskulturell einordnen wollen und bewusst als Lernmedien konzipiert wurden wie *Attentat 1942* (2017) oder *Through the Darkest of Times* (2020). Populäre Spieltitel verweisen eher indirekt auf den Holocaust. So greift *Call of Duty: WWII* (2017) den systematischen Massenmord etwa implizit auf, indem die Mission des Spielepilog in ein Kriegsgefangenenlager führt. Die visuelle Gestaltung des Lagers spiegelt populäre bildliche Vorstellungen von Konzentrations- und Vernichtungslagern. Ähnlich bedient sich auch das kontrafaktische Spiel der *Wolfenstein*-Reihe *Wolfenstein: The New Order* (2014) in seiner Darstellung eines Konzentrationslagers der Ikonografie von Auschwitz.²⁹³ Auffällig ist hierbei, dass es vor allem Spiele mit einer nahen Kameraperspektive wie der First- oder Third-Person-Perspektive und einer ausgeprägten Narration sind, die auf den Holocaust zumindest verweisen. In einem Globalstrategiespiel mit einer distanzierten Vogelperspektive wie *Hearts of Iron IV* (2016) haben die Entwicklerinnen und Entwickler bewusst den Holocaust oder den Vernichtungskrieg in Osteuropa ausgespart, obwohl das Deutsche Reich mit Adolf Hitler als Anführer eine der vielen spielbaren Fraktionen ist.²⁹⁴

Die Leerstelle des Holocaust in digitalen Spielen zum Zweiten Weltkrieg lässt sich daher nicht nur mit Geschichtsbildern erklären, die den systematischen Massenmord nur bestimmten Organisationen wie der Gestapo oder militärischen Verbänden wie der Waffen-SS zuschreiben und eine wissenschaftlich unfundierte,²⁹⁵ sachlich falsche Unterscheidung zwischen den

291 Vgl. Eugen Pfister: »Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!«. Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games, in: Alexander von Lünen/Katherine J. Lewis/Benjamin Litherland/P.H. Cullum (Hrsg.): *Historia ludens. The playing historian*, New York, NY 2020, S. 267–284, hier S. 270.

292 Vgl. ebd., S. 277f.

293 Vgl. ebd.

294 Vgl. ebd., S. 276.

295 Vgl. Neitzel/Welzer, *Soldaten*; David Stahel: *Hitler's Panzer Generals*. Guderian, Hoepner, Reinhardt and Schmidt Unguarded, Cambridge/New York, NY/Port Melbourne/

›bösen‹ Nazis und der ›sauberen‹ Wehrmacht vornehmen. Diese Leerstelle entsteht auch im Bereich der Zensur durch Behörden bzw. Selbstzensur von Produzierenden, da es um die Darstellung eines für viele Gesellschaften in Europa und Nordamerika besonders sensiblen Themas geht.²⁹⁶ In den gesellschaftlichen Debatten, wie digitale Spiele letztendlich einzuordnen sind, als legitime Kunstform oder (kritikwürdiger) Zeitvertreib, und ob ihnen die Fähigkeit zugeschrieben werden kann, den Holocaust als Thema adäquat zu behandeln, hat bisher keine Position klare Deutungshoheit erlangt bzw. haben sich keine eindeutigen, allgemein akzeptierten Darstellungsmodi etabliert.²⁹⁷

Entsprechend ihrer Prägung durch die deutsche Erinnerungskultur fordern geschichtsreflektierte Konstruktivisten eine klare Positionierung im Medium gegen die nationalsozialistische Verfolgungs- und Vernichtungspolitik. Gleichzeitig führt eine Aussparung von NS-Verbrechen und speziell des Holocaust, wie sie wie eben beschrieben im Medium weit verbreitet ist, bei dieser Gruppe nicht dazu, dass ein Spiel zwangsläufig abgebrochen oder gar nicht erst gekauft wird. So erwähnt Krischan Gantz Spielerfahrungen mit dem Fahrzeug-Shooter *World of Tanks* (2010),²⁹⁸ während Lukas Bauer und Matthias Pfeiffer erzählen, dass sie Titel der *Hearts of Iron*-Reihe spielen, auch wenn sie sich der Leerstelle des Holocaust in der Inszenierung bewusst sind.²⁹⁹ NS-Verbrechen können durch das Medium ausgespart werden, es darf aber nicht zu einer geschichtsverfälschenden Darstellung kommen, die die Ereignisse explizit relativiert oder leugnet.

Zum einen spiegelt diese Haltung, die gleichzeitig eine angemessene Darstellung von NS-Verbrechen fordert und eine Aussparung unter gewissen Umständen akzeptiert, dass sich keine klare und anerkannte Darstellungsweise dieses Thematik für das Medium herausgebildet hat.³⁰⁰ Zum

New Delhi/Singapore 2023, S. 133–182; Jens Westemeier (Hrsg.): »So war der deutsche Landerder ...«. Das populäre Bild der Wehrmacht (Schriftenreihe/Bundeszentrale für Politische Bildung, Bd. 10615), Bonn 2020.

296 Vgl. Bender, Virtuelles Erinnern, S. 147; Eugen Pfister: Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen, in: Zeitgeschichte, Bd. 43, Nr. 4, 2016, S. 250–263, hier S. 255 f.; Pfister, »Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!«, S. 267 f.

297 Vgl. Pfister, »Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!«, S. 269 f.

298 Vgl. Projektinterview vom 30.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, Promovend, Archäologie, Signatur: AC 20230130-1, S. 32 f.

299 Vgl. Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220327-1, S. 44 f.; Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Signatur: DS 20220425-2, S. 15 f.

300 Vgl. Pfister, »Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!«, S. 269 f.

anderen ist eine mögliche Erklärung dieser Position, dass auch geschichtsreflektierte Konstruktivisten das Medium in ihren Aussagen immer noch primär als ein Unterhaltungsmedium verstehen, an das sie andere Ansprüche haben als an andere (institutionalisierte) Formen der Geschichtskultur.³⁰¹ Auch hier zeigt sich eine Übergangsphase der gesamtgesellschaftlichen Rezeption von digitalen Spielen. Die Hervorhebung der Wichtigkeit einer wissenschaftlich fundierten, einem humanistischen Menschenbild adäquaten Darstellung einer als gesellschaftspolitisch relevant eingestuften Thematik und die Dringlichkeit, mit der dieser Punkt in den Interviews vorgebracht wird, steht weiterhin im Zusammenhang mit soziodemografischen Hintergründen. Denn die Interviewten treten hier in ihrer Rolle als angehende oder praktizierende Akteure im Bereich institutionalisierter Geschichtsvermittlung auf. Sie möchten vermutlich unter Beweis stellen, dass sie in der Lage sind, Geschichte reflektiert zu vermitteln. Ferner möchten sie sich vor dem Hintergrund intersubjektiver Dynamiken möglicherweise klar in einem links-progressiven politischen Milieu verorten und gegenüber einem Vertreter der Universität die Wichtigkeit eines kritischen, reflektierten Umgangs mit einem relevanten Thema der deutschen Erinnerungskulturen betonen.

Im Zusammenhang mit ihrer (angestrebten) beruflichen Tätigkeit, universitären Ausbildung und der Relevanz virtuell inszenierter Geschichte kommen sie außerdem wiederkehrend auf die Auslotung des geschichts-didaktischen Potentials zu sprechen. So berichtet Sofia Mendel als praktizierende Lehrkraft selbst von Plänen, das Rätsel-Adventure *Valiant Hearts: The Great War* (2014) im Geschichtsunterricht zu nutzen:

»Man kriegt ja insgesamt dann irgendwie auch vier Storys, auch aus ganz unterschiedlichen Perspektiven, also die Multiperspektivität finde ich da ganz spannend und eben auch, ja der Frontsoldat, die Krankenschwester, einfach ja, dass erzählt wird, wie die Leute auch in diesem Krieg einfach gelandet sind. [...] [41] [...] Und ja, weil es zu Fragen anregt, die vielleicht sonst, sage ich mal, wenn man nur Buchwissen studiert, es ergeben sich aus dem Spiel, glaube ich, ganz andere, wie bei Filmen auch, ganz andere Fragestellung, die vielleicht vorher gar nicht aufgekommen wären [...]. Und letztendlich bleibt sowas, also sage ich mal, so ein Spiel oder so ein Umgang

301 Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

mit Medien, bleibt viel mehr im Kopf. [...] Es lädt zu Identifikation ein oder eben auch, führt aber auch zu Dissonanzen manchmal. Hätte ich jetzt, hätte ich genauso gehandelt, wenn ich jetzt oder, wenn ich jetzt weiß, dass es so und so ausgeht, hätte ich dann diese Entscheidung nochmal, oder würde ich die jetzt nochmal treffen? Bereue ich irgendetwas?³⁰²

Frau Mendel hebt wie die anderen Personen dieser Gruppe noch einmal stärker und konkreter als die übrigen Interviewten ihre Sicht auf die geschichtsdidaktischen Möglichkeiten des Mediums hervor. Aus ihrer Sicht eignet sich das Rätsel-Adventure, das oben ausführlicher vorgestellt wurde,³⁰³ für die Bildung eines kritischen Geschichtsbewusstseins, das nicht nur kanonisiertes Faktenwissen reproduziert, sondern auch Bezüge zur eigenen Lebenswelt herstellt und eine individuelle Sinnbildung der Vergangenheit betreibt. Sie sieht im Medium die Möglichkeit, spielerisch gleichermaßen Kompetenzen des historischen Denkens zu vermitteln. *Valiant Hearts: The Great War* entspreche der Anforderung der gegenwärtigen Geschichtsdidaktik, eine multiperspektive und vielfältige Lernumgebung zu schaffen, die nicht nur Wissen, sondern zudem Können hervorbringt.³⁰⁴

In diesem Zusammenhang fällt auf, dass keine Person dieses Typus älter als 40 Jahre ist. Sie gehören einer vergleichsweise jungen Generation an, die einerseits mit digitalen Spielen aufgewachsen ist und andererseits einer Strömung der Geschichtsdidaktik zu zuordnen ist, die stärker auf die Vermittlung Handlungsstrategien statt reinem Faktenwissen setzt.³⁰⁵ Geschichtsreflektierte Konstruktivist*innen, die wie etwa Lukas Bauer als Lehrkräfte praktizieren, berichten teilweise von Konflikten mit oder Unverständnis seitens älterer Kolleginnen und Kollegen, die dem Medium fremd sind und

302 Projektinterview vom 11.07.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1996, Lehrerin, Signatur: AC 20220711-1, S. 40 f.

303 Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

304 Vgl. Lars Deile: Didaktik der Geschichte, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 2014, URL: https://docupedia.de/zg/Didaktik_der_Geschichte (Stand: 06.08.2024); Martin Lücke: Multiperspektivität, Kontroversität, Pluralität, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hrsg.): Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, 2. Aufl., Schwalbach/Ts. 2017, S. 281–288.

305 Vgl. Friedrich Jaeger: Geschichtsdidaktik, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 108–112, hier S. 109–111; Andreas Körber: Kompetenzmodelle in der Geschichtsdidaktik, in: Georg Weißeno/Béatrice Ziegler (Hrsg.): Handbuch Geschichts- und Politikdidaktik, Wiesbaden 2020, S. 1–14, hier S. 8.

ihm misstrauisch begegnen.³⁰⁶ In diesen Berichten und Ideen zum Einsatz als Lernmedium in Schulen bleiben digitalen Spiele jedoch immer ein begleitendes Werkzeug, das etablierte Formen des Unterrichts nicht ersetzen soll.

Es lässt sich feststellen, dass sich ein fachwissenschaftliches Geschichtsstudium, ein Lehramtstudium im Bereich Geschichte oder ein geisteswissenschaftliches Studium mit einer historischen Orientierung auf die Rezeption des Mediums, seiner Inszenierungen von Geschichte sowie auf das Sprechen über diese auswirkt. Diese Gruppe an Interviewten nutzt mit einer konstruktivistischen Perspektive die Geschichtsinszenierung stärker als Möglichkeit zum Verständnis der eigenen Umwelt und weniger zum Begreifen der dargestellten Zeit. Die Spielenden beschreiben Geschichte als Spielinhalt als relevanten Faktors des Konsums, wobei sie über das Medium hinausdenken und besonders ausgeprägt seine Bedeutung und Rolle in der medial vielfältigen Landschaft der Geschichtskultur sowie seine mögliche Funktion in der Geschichtsdidaktik reflektieren. In diesem Zusammenhang zeigt sich in den Aussagen ein Pioniergefühl. Die im Vergleich zum deutschen Durchschnittsalter jungen Interviewten berichten, wie sie zur Etablierung des Mediums als anerkannte Repräsentationsform der Vergangenheit und potenzielles Lernmedium beitragen und hierbei teilweise auf ablehnende oder kritische Haltungen stoßen. Hier zeigt sich ein weiteres Mal der aktuell stattfindende Wandel des Diskurses um digitale Spiele als vollwertige Kunstform, simplem Zeitvertreib und profitablen Wirtschaftsgut.

6.3 Zwischen Misstrauen und Begeisterung – Digitale Spiele im Wandel der Wahrnehmung

Interviewübergreifend dominieren ambivalente Aussagen zu digitalen Spielen als Form der Geschichtskultur. Die Spielenden werten das Medium als Repräsentationsform historischer Wissensbestände gleichzeitig auf und ab. Unabhängig vom soziodemografischen Hintergrund betonen die Spielenden die Deutung und Nutzung der konsumierten Titel als ›einfaches‹ Unterhaltungsmedium und reflektieren mediale, technische, sozio-politische, gesetzliche und ökonomische Bedingungen der Inszenierung von Geschich-

306 Vgl. Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Lehrer, Signatur: DS 20220425-2, S. 9 f.

te in digitalen Spielen. Gleichzeitig hebt die Mehrheit der Befragten die Relevanz von Geschichte als Spielinhalt in ihrem Konsum und die vielfältige Beschäftigung mit den Inszenierungen von Geschichte hervor. Die Interviewten schwanken zwischen Misstrauen im Vergleich zu bildungsorientierten Formen der Wissensvermittlung wie Museen oder dem Schulunterricht und Begeisterung für die geschichtsdidaktischen Möglichkeiten des Mediums – wobei sie bei letzterem immer auch auf seine Popularität und seinen erlebnisorientierten Zugang zu Geschichte verweisen. Digitale Spiele würden im Gegensatz zu anderen Formen der Geschichtskultur eine interaktive Erfahrung mit Geschichte anbieten, die mehrere Sinne gleichzeitig – wie Sehen und Hören – bedient.

In den Aussagen werden die Wirkmächtigkeit gesellschaftlicher Diskurse um digitale Spiele und die aktuelle Übergangsphase in der Wahrnehmung des Mediums erkennbar. Diese Ambivalenz könnte ein Hinweis darauf sein, dass bezüglich des zugeschriebenen Vermittlungspotentials von (Geschichts-)Wissen eine Annäherung in der Wahrnehmung institutionalisierter Geschichtskultur wie Museen, Schulen oder Sachbüchern und einer angeblich weniger wertigen, erlebnisorientierten Geschichtskultur wie Historienfilmen, Reenactment oder digitalen Spielen stattfindet. Die Zuschreibung eines besonderen emotionalen Vermittlungspotenzials könnte auf eine wachsende Erwartung hindeuten, dass auch andere Formen der Geschichtskultur Emotionalität als Qualitätsmerkmal integrieren müssen – sofern sie populär sein sollen. Gleichzeitig aber werten die Spielenden ein rational-nüchternes, kritisch-distanziertes und akademisch-elitäres Verständnis von Geschichte nicht vollständig ab oder fordern gar seine Verdrängung. Dies zeigt sich etwa an der bereits erwähnten Hierarchisierung, die grundlegende Unterscheidungen zwischen einer höherwertigen und weniger wertigen Geschichtskultur aufrechterhält.

Die Interviewten scheinen sinnlich-erlebnisorientierte Geschichtskultur komplementär zu rational-kognitiven Zugängen zu verstehen. Digitale Spiele werden institutionalisierte Formen der Geschichtskultur nicht ersetzen, sondern erweitern und umformen, dadurch, dass die Spielenden diese zunehmend mit digitalen Spielen verknüpfen und vergleichen. Dies führt zu einer Reaktion anderer Formen der Geschichtskultur auf das Medium, die nach Möglichkeiten suchen, mit diesem populären Geschichtsvermittler und seinem erlebnisorientierten Zugang umzugehen. Diese Reaktionen können vielfältig ausfallen von resistenten, resilienten, integrierenden oder sich anpassenden Verhaltensweisen – wie sich im Material beispielsweise für

den Schulunterricht zeigt anhand der Bemühungen mancher geschichtsreflektierter Konstruktivistinnen digitale Spiele als begleitendes Werkzeug im Geschichtsunterricht einzusetzen und ihren Berichten von den skeptischen bis ablehnenden Haltungen ihrer Kolleginnen und Kollegen.

Je weiter dieser Wandel der Wahrnehmung digitaler Spiele voranschreitet, desto mehr könnte sich eine Übertragung von Wissensbeständen aus dem Medium in das (Geschichts-)Wissen der Spielenden verstärken. Die Forschung geht aktuell davon aus, dass Nutzende auf als vermeintlich realistisch eingeschätzte Repräsentationen von Geschichte in digitalen Spielen zurückgreifen, um Wissenslücken zu schließen oder bestehende Auffassungen zu bestätigen. Sie nutzen diese Inszenierungen jedoch nicht, um vorhandenes Wissen grundlegend infrage zu stellen oder zu konterkarieren.³⁰⁷ Digitale Spiele füllen (gegenwärtig) Leerstellen auf und untermauern vorhandene Vorstellungen, überschreiben sie jedoch nicht. Das hängt vermutlich auch mit dem beschriebenen ambivalenten Status in der gegenwärtigen Landschaft der Geschichtskultur zusammen. Eine zunehmende Integration digitaler Spiele und ihrer Darstellungsmodi in andere Bereiche der Geschichtskultur könnte nun dazu führen, dass das Medium bezüglich der Wissensvermittlung von Geschichte an Glaubwürdigkeit gewinnt. Aus dieser Statusveränderung könnte wiederum folgen, dass sich bei den Spielenden Transferprozesse ausweiten und verstärken. Digitale Spiele könnten vermehrt zu einer Quelle von Geschichtsvorstellungen werden.

Bei der Deutung und Nutzung des Mediums als Repräsentationsform von Geschichte konnten vier Typen ausgemacht werden. Auf diese Typologisierung können zukünftige Studien aufbauen. Die Rolle von Geschichte als Spielinhalt schwankt bei den Spielenden zwischen Irrelevanz, einem zwanglos, spielerischen Umgang bis hin zu einer ausgeprägten Wichtigkeit, die mit hohen Ansprüchen und strengen Bewertungskriterien verknüpft wird. Was aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive für die Beschreibung der Phänomene und kulturellen Artefakte, in denen sich das kulturelle Gedächtnis und dessen Inhalte manifestieren können und die kulturell geschaffen werden, als Geschichtskultur bezeichnet wird, verstehen die Interviewten sehr unterschiedlich und teilweise nur bedingt als Erscheinungsform von Geschichte. In der Unterschiedlichkeit der Deutungen digitaler Spiele als Repräsentation von Geschichte – die durch die Typologisierung zutage tritt – zeigt sich, welche Bedeutung individuelle Dispositionen, Bedürfnisse

307 Vgl. Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, S. 364.

und Nutzung sowie Verständnisse von Geschichte bei der Einordnung des Mediums in die geschichtskulturelle Landschaft haben. Während sich etwa in den Aussagen geschichtsaffiner Pragmatiker ein weit gefasstes Verständnis von Geschichtskultur ausdrückt, das den Überlegungen der Historiker Wolfgang Hardtwig und Jörn Rüsen ähnelt, besitzen geschichtsbegeisterte Puristen ein enges Verständnis davon, welche Spieltitel als Repräsentationsform von Geschichte gedeutet werden können. Bei der Gruppe der geschichtsbegeisterten Puristen zeigt sich zudem, welche Wichtigkeit der Eindruck von Authentizität für viele Spielende besitzt, damit digitale Spiele als legitime Form der Auseinandersetzung mit Geschichte erscheinen. Das entscheidende Kriterium bei der Deutung als Erscheinungsform von Geschichte ist für diese Interviewten nicht, ob Geschichte inszeniert wird, sondern wie. Welche Rolle Authentizität und Authentifizierungsstrategien in anderen Bereichen der Geschichtskultur besitzen und ob diese etwa relevanter in erlebnisorientierter Geschichtskultur sind als in institutionalisierten Formen, könnten zukünftige Studien untersuchen.

Für drei der vier Typen ist die Rezeption der virtuellen Geschichtsin szenierung ein relevanter Bezugspunkt in den Interviews etwa in Form von Modi der Bewertung, Einordnung und Reflexion. Was aber genau bietet den Spielenden Geschichte als Spielinhalt im Medium? Welche Funktion besitzt die in digitalen Spielen inszenierte Geschichte für sie? Auf welche Spielerfahrung sowie Eindrücke kommen sie besonders häufig zu sprechen und bei welchen scheint ihre Faszination am größten zu sein? Die Interviewten beschreiben in dem Zusammenhang eine große Bandbreite an Funktionen und Reizen, die Geschichte im Medium für sie hat.

7 Funktionen der virtuellen Geschichtsinszenierung – ›Vergangenheit unmittelbar erleben‹

7.1 Die Faszination für Geschichte und digitale Spiele

In virtuell präsentierter Geschichte überschneiden sich potenziell zwei Interessengebiete: die Faszination für Geschichte und die Faszination für digitale Spiele. Die Beschäftigungen mit der Vergangenheit und mit dem Medium haben jeweils ihre eigenen Reize und Funktionen. Menschen staunen, sind fasziniert und irritiert von Geschichte. Die Beschäftigung mit der Vergangenheit kann hierbei vielfältige Funktionen erfüllen, wobei das Interesse an Geschichte besonders dann hervortritt, wenn etwas in der Gegenwart die Relevanz eines historischen Geschehens hervorhebt.¹ Der Aufstieg rechts-extremer und demokratiefeindlicher Bewegungen in Deutschland lässt manche ihren Blick auf die Weimarer Republik und ihr Scheitern richten, um die aktuelle politische Situation zu verstehen und Handlungshinweise zu finden.² Geschichte dient als Orientierungshilfe in der Gegenwart, als Werkzeug für das Verständnis der eigenen Umwelt und zur Antizipation der Zukunft.³ Ein Blick auf die Vergangenheit kann über die Selbsteinordnung in einen zeitlichen Prozess zur Identitätsbildung in einem umfassenden

¹ Vgl. Rodney Harrison: *Heritage. Critical Approaches*, London/New York, NY 2013, S. 4.

² Vgl. Felix Bohr: Was wir aus der Weimarer Republik für den Umgang mit der AfD lernen können, in: *Spiegel*, Rubrik: Geschichte, 15.08.2023, URL: <https://www.spiegel.de/geschichte/was-wir-aus-der-weimarer-republik-fuer-den-umgang-mit-der-afd-lernen-kann-a-ca74b23c-0e30-4ae3-b12b-964140f2bf6c> (Stand: 29.02.2024); Matthias Roman Schneider: Gefahr durch Rechtsextremismus für unsere Demokratie – Wiederholt sich die deutsche Geschichte?, in: *SWR Aktuell*, Rubrik: SWR Aktuell, 27.1.2024, URL: <https://www.swr.de/swraktuell/baden-wuerttemberg/rechtsextremismus-afd-verfall-demokratie-geschichte-weimarer-republik-100.html> (Stand: 29.02.2024).

³ Vgl. Stephan Schwan: Erleben und Verstehen? Virtuelle und Augmentierte Realitäten als innovative Formen historischen Lernens, in: Christian Kuchler/Kristopher Muckel (Hrsg.): *Virtual Reality. Zukunft der historischen Bildung?* (Historische Bildung und Public History, Bd. 3), Göttingen 2025, S. 40–53, hier S. 41 f.

Zeitzusammenhang beitragen.⁴ Mit der narrativen Konstruktion von Geschichte versuchen Menschen, eine sinnstiftende Deutung für die Vergangenheit zu gewinnen, um diese nicht als sinnlos, zufällig und unwesentlich zu empfinden.⁵ Muster, Sinnzusammenhänge, Korrelationen und Kausalitäten wollen ausgemacht werden, um Prognosen und Vorhersagen treffen und der Vergangenheit eine logische und nachvollziehbare Ordnung geben zu können.⁶ Für manche Personen dient Geschichte im Alltag als Lehrmeisterin, als Ansammlung von Positiv- und Negativbeispielen von scheinbar überzeitlichen, unveränderlichen Naturgesetzen und Moralvorstellungen. Die Vergangenheit wird zu einem Sammelbecken von Fremderfahrungen, auf die man zurückgreift, um politische oder moralische Erfolge zu wiederholen.⁷ So fanden sich auf den im Frühjahr 2024 deutschlandweiten Demonstrationen gegen die Alternative für Deutschland und Rechtsextremismus Plakate mit der Aufschrift ›Damit auf die 1920er nicht 1933 folgt‹ oder Parolen wie ›Nie wieder ist jetzt‹.⁸ Dies referiert auf die Herrschaft des Nationalsozialismus und dessen Verbrechen. Die hierbei aus der Geschichte gezogene Lehre lautet, dass, wenn eine rechtsextreme Partei an die Macht kommt, dies zu einer repressiven und mörderischen Politik gegen Minderheiten und politische Gegner führt.⁹ Daher sei es jetzt wichtig, dagegen zu demonstrieren und sich politisch zu positionieren. Für andere ist Geschichte eine Projektionsfläche eigener Sehnsüchte¹⁰ oder eine Vergleichsfolie. Aus

4 Vgl. Friedrich Jaeger/Jörn Rüsen: *Geschichte des Historismus. Eine Einführung*, München 1992, S. 41 f.

5 Vgl. Jörn Rüsen: Sinn, historischer, in: Stefan Jordan (Hrsg.): *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft* (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 263–265, hier S. 264 f.; Martin Tschiggerl/Thomas Walach/Stefan Zahlmann: *Geschichtstheorie*, Wiesbaden/Heidelberg 2019, S. 11.

6 Vgl. Donatus Thürnau: Sinn, in: Hans Jörg Sandkühler/Dagmar Borchers/Arnim Regenbogen/Volker Schürmann/Pirmin Stekeler (Hrsg.): *Enzyklopädie Philosophie. In drei Bänden*, Hamburg 2021, S. 1461–1464, hier S. 1461 f.

7 Vgl. Reinhart Koselleck: *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 757), 11. Aufl., Frankfurt am Main 1979, S. 38 f.

8 Vgl. Nikolas Lelle: Demos gegen rechts. Was heißt Nie wieder?, in: *Die Tageszeitung*, Rubrik: Gesellschaft, 09.02.2024, URL: <https://taz.de/Demos-gegen-rechts/!5987599/> (Stand: 28.03.2024).

9 Vgl. ebd.

10 Vgl. Jörn Rüsen: *Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft*, Köln 2013, S. 239 f.; Anabelle Thurn: *Geschichte als moralisches Lehrstück*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 437–460, hier S. 455.

der Perspektive der eigenen Normen und Werte wird eine vergangene Zeit betrachtet, interpretiert und gewertet, um sich selbst besser zu verstehen.¹¹ Wer etwa auf das mittelalterliche Feudalsystem blickt und dieses als grausame Willkürherrschaft begreift, kann sich seiner Selbstwahrnehmung als moderner, demokratischer Mensch versichern.

Geschichte dient als politisches Argument. Tagtäglich produzieren und nutzen Menschen, Bewegungen oder Parteien gezielt Geschichtsbilder zu politischen Zwecken, wenn etwa Donald Trump oder andere vor ihm wie Ronald Reagan in den 1980er-Jahren mit dem Slogan ›Make America Great Again‹ auf eine unspezifische, romantisierte goldene Zeit der USA verweisen, die es wiederherzustellen gelte bzw. die als positiver Orientierungspunkt für konservative bis rechtsextreme gesellschaftliche Entwicklungen dienen soll.¹² Geschichte fungiert für Menschen als sozialer Fluchttort sowohl im Sinne von Eskapismus vor der eigenen Gegenwart etwa in Form einer modernen Sehnsucht nach einem scheinbar entschleunigten, einfacheren, direkteren Mittelalter. Aber sie nützt auch zur Auseinandersetzung mit der Realität und der Herstellung von Bezügen zum eigenen Leben und der eigenen Herkunft.¹³ So mag eine afroamerikanische Person sich in der Gegenwart mit dem atlantischen Sklavenhandel beschäftigen, um die aktuelle Beschaffenheit der US-Gesellschaft und die eigene Position in ihr besser zu verstehen. Eine andere Person mag sich mit dem zivilen Widerstand im Nationalsozialismus auseinandersetzen, um Positionen und Haltungen zum Thema Zivilcourage zu entwickeln, indem sie sich fragt, wie sie gehandelt hätte. Aufgrund der anhaltenden Relevanz von Geschichte im Bildungskanon dient Geschichtswissen als kommunikative Ressource, um eigenes

11 Vgl. Felix Hinz/Andreas Körber: Zusammenfassende Reflexionen, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 557–592, hier S. 561.

12 Vgl. Cord Arendes: *Geschichte als politisches Argument*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 425–436, hier S. 427; Sophie Schmalenberger/Christoffer Kølvrå/Bernhard Forchtner: *Extreme Right*, in: Yifat Gutman/Jenny Wüstenberg/Irit Dekel/Kaitlin M. Murphy/Benjamin Nienass/Joanna Wawrzyniak/Kerry Whigham (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Memory Activism*, Milton 2023, S. 86–90, hier S. 87.

13 Vgl. Béatrice Ziegler: *Geschichte als sozialer Fluchttort*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 485–496, hier S. 492.

Wissen und Bildung vor anderen zu präsentieren und sich damit zu profilieren.¹⁴ Generell erfüllt Geschichte somit in unterschiedlichen Formen für unterschiedliche Personen unterschiedliche Funktionen. Allen gemeinsam ist die Tatsache, dass es beim Blick auf die Vergangenheit eigentlich um die Gegenwart und die eigene Lebensrealität geht.

Ebenso faszinierend sind für viele Menschen digitale Spiele. Sie sind Medien des Zeitvertreibs, der Unterhaltung, der Vermittlung von Kultur, der identitätsstiftenden Sinnsuche und Orte des sozialen Handelns und der öffentlichen Kommunikation.¹⁵ Spielende können das Medium als Ermöglichungsraum für die Überwindung von körperlichen, kulturellen, sprachlichen, ideologischen und räumlich-geografischen Grenzen und als Ort der Formulierung von Selbstbildern und Werten nutzen.¹⁶ So können sie etwa durch die individuelle Gestaltung einer Spielfigur und der Kontrolle über ihr Verhalten in einem Action-Adventure oder Rollenspiel ihre eigene Identität erforschen und zum Beispiel mit gesellschaftlichen Geschlechtervorstellungen brechen. Konsumentinnen und Konsumenten erleben, dass ihre Spielhandlungen direkte, kausale Reaktionen verursachen, sie Herausforderungen bewältigen, Aufgaben lösen und Autonomie und Kompetenz verspüren, was hinter dem nun schon mehrfach verwendeten Begriff der Selbstwirksamkeit steckt. Sie machen Erfahrungen von Kontrolle und Kontrollverlust in einer geschützten, künstlichen, von der Realität abgegrenzten Umgebung.¹⁷ Das Spielen digitaler Spiele ist eine Form des Leistungshandelns, bei dem gute Leistungen belohnt und schlechte bestraft werden,¹⁸

14 Vgl. Sabine Horn/Michael Sauer: Vorwort, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen* (utb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 9–11, hier S. 9.

15 Vgl. Wimmer/Schmidt, *Game Studies und Mediensoziologie*, S. 252 f.; Jens Wolling/Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer: Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyse Rahmens für die Nutzungsforschung, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden 2008, S. 11–21, hier S. 15 f.

16 Vgl. Michael Mosel/Christian Waldschmidt: »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele««. Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings, in: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, Nr. 46, 2010, S. 86–98, S. 92 f.

17 Vgl. Carsten Wünsch/Bastian Jenderek: Computerspielen als Unterhaltung, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden 2008, S. 41–56, hier S. 54.

18 Vgl. Katharina-Maria Behr/Christoph Klimmt/Peter Vorderer: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden 2008, S. 225–240, hier S. 225.

was eine Nutzung auch als Lernmedium ermöglicht.¹⁹ Nick Yee, einer der führenden Forscher zur Nutzung des Mediums, geht von drei größeren, sich überschneidenden und nicht gegenseitig ausschließenden Clustern der Motivation von Spielenden aus: Leistung, Immersion²⁰ und soziale Interaktion mit anderen Nutzenden.²¹ Dementsprechend befriedigt das Medium Bedürfnisse nach Kompetenz, Autonomie, dem Erleben anderer (Lebens) Welten oder sozialer Verbundenheit.²² Digitale Spiele können diese Leistung erbringen, weil sie die Spielenden einladen, Partizipierende und Handelnde in der Spielwelt zu sein und nicht nur Beobachtende.²³ Die konkrete Nutzungsfunktion des Mediums ist sowohl von situativen und personalen als auch sozialen Kontexten abhängig.²⁴

Was geschieht nun jedoch, wenn sich die Faszination für Geschichte und die Faszination für digitale Spiele begegnen? So vielfältig die Formen von Geschichte im Medium sein können, so vielfältig können ihre Funktionen potenziell für die Spielenden ausfallen.²⁵ Sie hilft etwa den Spielenden, sich durch vertraute historische Elemente in der Spielwelt

-
- 19 Vgl. Ioanna Iacovides/James Aczel/Eileen Scanlon/Will Woods: Making sense of gameplay. How can we examine learning and involvement?, in: Transactions of the Digital Games Research Association, Bd. 1, Nr. 1, 2013, S. 1–17.
 - 20 Der Begriff Immersion bezieht sich hierbei auf die in wissenschaftlichen Kontexten vielgenutzte Definition nach Murray, die Immersion beschreibt als Gefühl, von einer völlig anderen Realität umgeben zu sein, die die ganze Aufmerksamkeit und den gesamten Wahrnehmungsapparat in Anspruch nimmt. Vgl. Janet Horowitz Murray: Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace, Cambridge, MA 1998, S. 98–100.
 - 21 Vgl. Nick Yee: The Proteus Paradox. How online games and virtual worlds change us and how they don't, New Haven, CT 2014, S. 28 f.
 - 22 Vgl. Leonard Reinecke/Sina A. Klein: Game Studies und Medienpsychologie, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 210–251, hier S. 227.
 - 23 Vgl. Nicholas D. Bowman/Jaime Banks: Player-Avatar Identification, Relationships, and Interaction. Entertainment Through Asocial, Parasocial, and Fully Social Processes, in: Peter Vorderer/Christoph Klimmt (Hrsg.): The Oxford Handbook of Entertainment Theory, New York, NY 2021, 691–716, hier S. 692; Jochen Venus: Erlebtes Handeln in Computerspielen, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Britta Neitzel/Timo Schemer-Reinhard/Jochen Venus (Hrsg.): Theorien des Computerspiels (Zur Einführung, Bd. 391), Hamburg 2012, S. 104–127, hier S. 118.
 - 24 Vgl. Wolling/Quandt/Wimmer, Warum Computerspieler mit dem Computer spielen, S. 19.
 - 25 Vgl. Arno Görgen/Eugen Pfister: Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte, in: Christian Schwarzenegger/Erik Koenen/Christian Pentzold/Thomas Birkner/Christian Katzenbach (Hrsg.): Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte. Perspektiven, Potentiale, Problemfelder (Digital Communication Research, Bd. 10), Berlin 2022, S. 375–400, hier S. 379 f.

zurechtzufinden und die Durchdringung von Spielmechaniken zu vereinfachen.²⁶ Dass ein gerüsteter Ritter in einem Strategiespiel vermutlich eine militärische Funktion hat, eine Windmühle in einem Aufbauspiel zur Produktion von Nahrung dient oder ein Planwagen in einem Action-Adventure zur US-Kolonialzeit als Transportmittel fungiert, ist leichter zu verstehen als Elemente mit vergleichbaren Funktionen in einem Science-Fiction- oder Fantasy-Setting. Denn hier sind Entwicklerinnen und Entwickler häufig gezwungen, sich eigene Gebäude, Fortbewegungsmittel und Kampfeinheiten auszudenken, weshalb ihre jeweilige ludische Funktion den Spielenden explizit erklärt werden muss. Neben diesen spielmechanischen Besonderheiten virtueller Geschichtsinszenierungen eröffnen diese gleichzeitig die Möglichkeit der Begegnung mit einer ebenso fremden wie vertrauten Spielwelt, die sich organisch, kohärent und glaubwürdig anfühlt.²⁷ Sie kann erinnerungskulturelle Funktionen einnehmen oder unter bestimmten Voraussetzungen bei der Aneignung von Sach- und Fachkompetenz unterstützen.²⁸ Ein weiterer zentraler Reiz für die Nutzenden digitaler Spiele mit Geschichte liegt darin, einen vermeintlich unmittelbaren, interaktiven, erlebnisorientierten Zugang zur Vergangenheit anzubieten.²⁹ Das entspricht größeren Trends in der Geschichtskultur, wie sie im Geschichtstourismus, Ausstellungen mit Einbindung von Virtual Reality oder im Reenactment zu finden sind.³⁰

26 Vgl. Carl Heinze: *Mittelalter-Computer-Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 8), Bielefeld 2012, S. 209 f.

27 Vgl. Jörg Friedrich/Carl Heinze/Daniel Milch: *Digitale Spiele*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 261–281, hier S. 270–272; Görgen/Pfister, *Codierte Chroniken?*, S. 379.

28 Vgl. Steffen Bender: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen* (Histoire, Bd. 23), Bielefeld 2012, S. 104 f.; Daniel Giere: *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt am Main 2019, S. 374.

29 Vgl. Angela Schwarz: *Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?*, in: Angela Schwarz (Hrsg.): *»Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel* (MedienWelten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 7–34, hier S. 20; Felix Zimmermann: *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*, Marburg 2023, S. 18.

30 Vgl. Hans Ulrich Gumbrecht: *Production of Presence. What Meaning Cannot Convey*, Stanford, CA 2004, S. 94 f.; Sharon Macdonald: *Memorylands. Heritage and Identity in Europe today*, London/New York, NY 2013, S. 16.

Genau diesen Zugang, die Vergangenheit visuell, akustisch und haptisch erleben zu dürfen, scheint auch der Großteil der Interviewten bis auf vier Ausnahmen³¹ zu suchen und besonders zu schätzen. Dies zeigt sich exemplarisch in der Aussage von Phillip Vogel:

»Keiner von uns hat eine Zeitmaschine und keiner weiß zu 100 Prozent, wie es im alten Ägypten aussah. [...] Bei Spielen finde ich eben das Besondere, dass man sich quasi aussuchen kann, gehe ich jetzt ins alte Ägypten und klettere auf Pyramiden oder gehe ich ins Zeitalter der Industrialisierung oder kämpfe ich im Ersten Weltkrieg an der Westfront gegen Frankreich. Und so kann man dann quasi immer in einzelne Rollen schlüpfen, in verschiedenen Epochen, und sich die dann quasi auch aussuchen und ziemlich akkurat, je nach Fall, dann eben auch nacherleben und das finde ich das Interessante und das kann kein anderes Medium, Bücher vielleicht noch, je nach Fantasie, je nach Kreativität aber, Museen vielleicht auch noch, weil man dort die Dinge auch sieht, aber es ist für mich etwas anderes, ein verrostetes kaputtes Schwert in einer Vitrine zu sehen oder ein echtes im Spiel in den Händen zu halten. Das hat für mich eine andere Wirkung.«³²

Herr Vogel spricht davon, dass er mit dem Medium verschiedene Zeiten »nacherleben« und dort in »Rollen schlüpfen« könne. Er spricht von der Möglichkeit einer individuellen Teilnahme an der Geschichte. Wiederkehrende Formulierungen einer Ich-Form wie »gehe ich« oder »kämpfe ich« suggerieren Unmittelbarkeit. Seine Aussagen decken sich folglich mit dem skizzierten erlebnisorientierten Zugang zur Vergangenheit, den gerade digitale Spiele bieten können. Phillip Vogel hebt digitale Spiele gegenüber anderen Formen geschichtskultureller Inszenierungen wie Bücher oder Museen hervor, die einen solchen Zugang nicht in einer vergleichbaren Intensität anbieten würden. Vogels Aussagen sind beispielhaft für ein größeres Muster: In den Interviews geht es weniger um die Möglichkeit, Geschichte durch das Medium rational zu verstehen, sondern sie durch das mediale Spezifikum der Interaktivität und des Eindrucks objektbezogener Authentizität scheinbar emotional und persönlich zu erleben. Herrn Vogels Verweis auf eine Zeitmaschine im Zusammenhang mit dem Reiz virtuell inszenierter

31 Vgl. 6.2.1 Ludisch-orientierte Indifferente.

32 Projektinterview vom 01.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, IT Application Consultant, Signatur: AN 20220701-1, S. 37.

Geschichte deutet auf ein zentrales, in zahlreichen Interviews immer wiederkehrendes Schlagwort hin, nämlich das der ›Zeitreise‹.

Wie genau erfolgt diese Nutzung durch die Spielenden? Welche Geschichte wollen sie wie erleben und welche soll ihnen als ›echt‹ erscheinen? Welche Spielmomente sind in diesem Zusammenhang die zentralen Bezugspunkte in der Erinnerung? Welche Rolle spielt dabei der Eindruck objektbezogener Authentizität für die Funktionen der virtuell präsentierten Geschichte? Welche Rückschlüsse lassen sich aus den Aussagen auf die Motivationen der Spielenden schließen? Dies sind die Fragen, um die es in diesem Kapitel vornehmlich geht.

Zu den Funktionen virtueller Geschichtsinszenierungen beschreiben die Interviewten Wahrnehmungen, die sich drei Strategien der Rezeption zuordnen lassen. Erstens bilden vom Medium repräsentierte historische Geschichtsbilder einen zentralen Faszinationspunkt. Die Interviewten wollen entweder selbst als Akteurin oder Akteur an historischen, bedeutsamen Ereignissen und Zäsuren teilnehmen, die ›Großen Individuen‹ treffen oder diese sein oder in kontrafaktischen Verläufen selbst die Geschichte (um-) lenken, um eine intensiviert Erfahrung von Selbstwirksamkeit zu machen (7.2). Zweitens bilden historische Umgebungen ein wiederkehrendes Thema, wenn es um den Reiz virtuell präsentierter Geschichte geht. Ausführlich und begeistert sprechen die Spielenden davon, die Vergangenheit als einen exotischen Reiseort zu erleben und in Rollen der dargestellten Zeit zu schlüpfen (7.3). Drittens dienen die historischen Inszenierungen als Ermöglichungsraum, um durch selektive Rezeption der angebotenen Geschichtsbilder oder deren bewusste Angleichung etwa durch die Nutzung von Mods die virtuell inszenierte Geschichte mit eigenen Vorstellungen in Einklang zu bringen. Auf diese Weise nutzen die Interviewten die Geschichtsinszenierungen als Orte der Erforschung und Konstruktion der eigenen Identität (7.4). Obwohl sie im Folgenden getrennt voneinander betrachtet werden, schließen sich diese Strategien der Rezeption virtuell repräsentierter Geschichte in der Nutzung der Spielenden nicht gegenseitig aus, können gleichzeitig stattfinden, überschneiden sich teilweise und die Spielenden können problemlos zwischen ihnen hin- und herwechseln.³³

33 Zur Deutung und Nutzung als geschichtsdidaktisches Werkzeug vgl. Kapitel 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

7.2 Historistische Selbstwirksamkeit – »Wow! Ich darf in einem Spiel Churchill helfen!«³⁴

Wie bereits gesehen, sind digitale Spiele stark von historistischen Interpretationen der Vergangenheit durchdrungen. Hierbei unterscheiden sie sich nicht von anderen geschichtskulturellen Angeboten.³⁵ Im Medium finden Geschichtsbilder von ›Großen Persönlichkeiten‹ weite Verbreitung, die das Schicksal ganzer Staaten und Nationen in den entscheidenden Momenten der Geschichte bestimmt haben. Häufig dreht sich virtuell inszenierte Geschichte um Krieg, Diplomatie und die Regierenden, die hierbei die ›Fäden in den Händen hielten‹. Die Inszenierungen des Mediums rücken oft das Außergewöhnliche ins Zentrum, wenn es um vermeintliche Wendepunkte der Geschichte geht, die durch die Entscheidungen und Handlungen Einzelner herbeigeführt und nicht als Produkt langwieriger Prozesse und zugrundeliegender Strukturen dargestellt werden.³⁶ Hintergründe sind hier zweitrangig im Vergleich zu den Fakten und Details historischer Ereignisse und Zäsuren.³⁷ Im Vordergrund steht in der Regel, was passierte, und nicht, warum es passiert ist.

Für die Spielenden bilden diese vom Medium repräsentierten historistischen Geschichtsbilder nicht nur einen relevanten Bezugspunkt in den retrospektiven Bewertungspraktiken,³⁸ sondern sind auch ein Faszinosum im Konsum. In den Interviews kommen in diesem Zusammenhang vor allem drei Bereiche zur Sprache, wenn es um den Reiz virtueller Geschichtsinszenierungen geht: Die Interviewten wollen entweder selbst als Akteurin oder Akteur an historischen Zäsuren und als bedeutsam empfundenen Ereignissen teilnehmen, die ›Großen Individuen‹ treffen oder in ihre Haut schlüpfen oder in kontrafaktischen Verläufen selbst die Geschichte (um-)lenken. Was diese drei Aspekte unter anderem eint, ist, dass sie alle akteurzentriert sind und Individuen einen großen Einfluss auf die Geschichte zu sprechen. Somit verspricht ihre Implementierung in ein Spiel eine ausgeprägte Erfahrung von Kontrolle der und Einfluss auf die Geschichte und somit Selbstwirksamkeit.

34 Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, Signatur: AC 20230304-I, S. 38.

35 Vgl. oben Kapitel 5.4.1 Historismus im Kontext virtueller Geschichtsinszenierungen.

36 Vgl. Angela Schwarz: Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen, Stuttgart 2023, S. 122.

37 Vgl. ebd., S. 150.

38 Vgl. 5.4 Historistische Geschichtsbilder – Der lange Arm des 19. Jahrhunderts.

Als außergewöhnlich und folgenschwer wahrgenommene historische Ereignisse beziehen sich im Medium nicht nur auf politische, sondern auch kulturelle, technische, wirtschaftliche oder ökologische Bereiche. Historische Kriege, Kultur- und Sportereignisse oder technologische Erfindungen können genauso audiovisuell, narrativ und spielmechanisch in digitale Spielen eingebettet sein wie Naturkatastrophen oder Seuchen. So sind etwa das Erdbeben von Lissabon 1755 in *Assassin's Creed Rogue* (2014) oder mittelalterliche Pestwellen im Europa des 14. Jahrhunderts im Action-Adventure *A Plague Tale: Innocence* (2019) relevante Teile der Narration und werden aufwendig audiovisualisiert. Historische Ereignisse fungieren für die Gestaltung einer packenden Narration wie etwa in den zahlreichen Kampagnen der *Age of Empires*-Reihe. Manche Titel repräsentieren historische Ereignisse auch in den Spielmechaniken, wenn etwa eintretende, realhistorische Ereignisse sich auf die Spielwelt im Globalstrategiespiel *Europa Universalis IV* (2013) auswirken in Form verschiedener temporärer oder permanenter Vor- und Nachteile für die Fraktionen.

Die Interviewten erwähnen wiederholt und begeistert solche Spielerlebnisse, die sich auf akteurzentrierte Darstellungen von historisch »bedeutsamen« Ereignissen und Zäsuren beziehen. So spricht Torsten Christmann, wenn es um seine Faszination für *Company of Heroes* (2006) geht, neben dem Multiplayer-Modus davon, dass »man halt noch einmal etwas tiefer in diese ganze Geschichte hineingetaucht ist, also vor allem dann halt die Schlacht in der Normandie [...]«.»³⁹ Bei der Gefechtssimulation, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist, hat ihn, was sein Gefühl des »Hineintauchens« betrifft, besonders die erste Mission der Kampagne zur Landung am sogenannten Omaha Beach in der Normandie am 6. Juni 1944 beeindruckt:

»[M]an beginnt erst einmal mit der Landung am Strand, Omaha Beach müsste es gewesen sein und muss seine Truppen dann den Strand entlangführen, in die dahinter liegende Grabensektionen, um dann halt den Sieg davonzutragen [...] [27]. [...] [S]ie [die Entwicklerinnen und Entwickler] haben quasi alle nötigen Aspekte beachtet wie Bunkeranlagen, Gräben, Hindernisse, die man überwinden muss, oder auch Deckungen, die dann die Truppen ausnutzen können. Und auch die Darstellung von zum Beispiel Explosionen oder auch das Maschinengewehrfeuer, da rein wurde sehr viel

39 Projektinterview vom 18.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Öffentlicher Dienst, Signatur: AC 20220318-1, S. 24.

Zeit investiert, [...]. Das hat auf jeden Fall dazu beitragen, dass ich halt dieses Spiel auch dann sehr intensiv [...] weitergespielt [habe] und wollte halt immer weiter und immer mehr.«⁴⁰

Der beschriebene Spielmoment aus *Company of Heroes* bezieht sich auf einen realhistorischen Teil der im Zweiten Weltkrieg von den Alliierten durchgeführten Operation Overlord, die vom 6. Juni bis 25. August 1944 durchgeführt wurde. Das Ziel der Operation war es, mit Truppen in der Normandie anzulanden und eine Front im Westen Deutschlands zu eröffnen.⁴¹ Teil wiederum dieser größeren Operation war die Operation Neptune, bei der ein Angriff auf die deutschen Befestigungen in der Normandie und die Etablierung eines Brückenkopfes erfolgen sollten.⁴² Omaha Beach ist die alliierte Bezeichnung eines französischen Küstenabschnitts in der Normandie, an dem am 6. Juni 1944 – am sogenannten D-Day – alliierte Truppen im Rahmen der Operation Neptune landeten. Omaha Beach ist der bekannteste Küstenabschnitt der Operation, da hier die Verluste der US-amerikanischen Truppen mit 5 000 bis 6 000 Toten, Verwundeten und Vermissten besonders hoch waren.⁴³ Die Operation Overlord und besonders die Landung am Omaha Beach gehören zu den bekanntesten Schlachten bzw. militärischen Operationen der Weltgeschichte, speziell in der anglo-amerikanischen Geschichtsschreibung, da sie als Beginn der Rückeroberung Frankreichs und Wendepunkt im Krieg gelten.⁴⁴ Schlachtfeldtourismus, Museen oder populärkulturelle Verarbeitungen wie die Historienfilme *Der Längste Tag* von 1962, *Der Soldat James Ryan* von 1998 oder die Historienserie *Band of Brothers – Wir waren wie Brüder* von 2001 halten die Erinnerung an diese Ereignisse aufrecht und binden sie in die Erinnerungskultur ein, wobei besonders eine US-amerikanische Perspektive und spezifischer die der Landungstruppen und Fallschirmjäger im Fokus stehen.⁴⁵ Diese verlustreiche militärische Operation eignet sich für ein heroisches Narrativ des Anfangs vom Ende der deutschen Besatzung

40 Ebd., S. 26–27.

41 Vgl. Gerhard Schreiber: *Der Zweite Weltkrieg*, 5. Aufl., München 2013, S. 106f.

42 Vgl. ebd.

43 Vgl. Joseph Balkoski: *Omaha Beach. D-Day, June 6, 1944*, Mechanicsburg, PA 2004, S. 350–352; Robert Michael Citino: *The Wehrmacht's last stand. The German campaigns of 1944–1945*, Lawrence, KA 2017, S. 135; Peter Lieb: *Unternehmen Overlord. Die Invasion in der Normandie und die Befreiung Westeuropas*, 3. Aufl., München 2022, S. 80–89.

44 Vgl. Lieb, *Unternehmen Overlord*, S. 211.

45 Vgl. ebd., S. 211–219.

in Westeuropa.⁴⁶ Omaha Beach ist in diesem Geschichtsbild ein blutig erkämpfter Wendepunkt des Krieges und die alliierten Soldaten sind darin kriegsentscheidende Helden.⁴⁷

Eine der populärsten geschichtskulturellen Verarbeitungen dieses Ereignisses findet sich in der Anfangsszene des Historienfilms *Der Soldat James Ryan* von Steven Spielberg aus dem Jahr 1998. Der Film hat maßgeblich zu einem erneuten Boom des Zweiten Weltkrieges in der Populärkultur beigetragen und einen Kanon der Darstellung der Schlacht am Omaha Beach in der Geschichtskultur etabliert.⁴⁸ Die Erzählung des Films handelt von einer Gruppe US-Soldaten der United States Army Rangers, die mit ihrem Offizier nach der Landung der Alliierten in der Normandie 1944 einen verschwundenen Fallschirmjäger, den im Titel genannten James Ryan, suchen sollen. Der Film zeichnet die Landung am Omaha Beach als entbehrungsreichen, brutalen Kampf, den die US-amerikanischen Soldaten letztlich nur unter großen Opfern für sich entscheiden können. In dieser Szene steht das subjektive Erleben der US-Soldaten im Vordergrund. Die Inszenierung soll wirken, als sei die Perspektive eines individuellen alliierten Soldaten eingefangen worden, der an der Landung teilnahm. Zur Schaffung dieses Eindrucks nutzt das Medium verschiedene filmtechnische Mittel, besonders im Bereich der Kameraperspektive und des Sounddesigns. So befindet sich die Kamera in der Landungsszene mitten unter den US-Soldaten, es gibt zahlreiche Close-Ups von Gesichtern und zum größten Teil wurde mit einer Handkamera gedreht. Dadurch wirkt das Bild oft schief und ist selbst in den Totalen unscharf. Die Kamera ist ständig in Bewegung, verwackelt bei Einschlägen von Geschossen oder taucht plötzlich unter Wasser. Der Blick der Kamera soll den Blick eines der anlandenden Soldaten imitieren. Ein weiteres Mittel zur Verstärkung des visuellen Eindrucks ist das genau auf die einzelnen Bilder abgestimmte Sounddesign, das die optische Impression noch einmal signifikant verstärkt. Die Geräuschkulisse ist, passend zu dem Gezeigten, beherrscht von Kugelpfeifen, Explosionen und Schreien,

46 Vgl. ebd.

47 In der Forschung wird das Konzept von Omaha Beach als Entscheidungsschlacht abgelehnt, da zum einen das Konzept von eindeutigen Wendepunkten in der Militärgeschichte umstritten ist und zum anderen in diesem spezifischen Fall hierdurch die Kriegslage Deutschlands im Sommer 1944 stark vereinfacht und andere Faktoren wie etwa die militärischen Erfolge der Roten Armee relativiert werden. Vgl. ebd.

48 Vgl. Tanine Allison: *Destructive Sublime. World War II in American Film and Media*, New Brunswick, NY 2018, S. 167; Trevor B. McCrisken/Andrew Pepper: *American History and Contemporary Hollywood Film*, Edinburgh 2005, S. 95–98.

wobei die unterschiedliche Lautstärke von nahen und fernen Geräuschen ein Gefühl von Räumlichkeit erzeugt. Mit diesen Stilmitteln versucht der naturalistische Historienfilm, die Erlebniswelten der US-Soldaten zu rekonstruieren und den Zuschauenden das Gefühl zu vermitteln, unmittelbar Teil des Geschehens zu sein.

Die Gefechtssimulation *Company of Heroes* spiegelt in der ersten Mission der Kampagne diese Inszenierung und das populäre Geschichtsbild der Landung am Omaha Beach als aufopferungsvollen Wendepunkt des Krieges. Der Titel spielt im Setting des Zweiten Weltkriegs aus der Vogelperspektive auf in Sektoren aufgeteilten Landstrichen und Städten. Die direkten Kampfhandlungen zwischen den beiden spielbaren Fraktionen der Streitkräfte der Vereinigten Staaten und der Wehrmacht sind Kernelement des Spiels. Kleinteilig steuern Spielende Einheiten der Infanterie und einzelne Fahrzeuge. Das Medium stellt nicht den Krieg als Ganzes dar, sondern als zeitlich und räumlich klar umgrenzte einzelne Gefechte. Das Spiel präsentiert hierbei populäre Topoi eines operations- und technikorientierten Blicks auf die Militärgeschichte des Zweiten Weltkriegs in der Audiovisualisierung von Fahrzeugen, Uniformen und Waffentechnik, der Relevanz der taktischen Nutzung des Geländes in der Spielmechanik und den Stärken und Schwächen der verschiedenen Truppenverbände und Kriegsmaschinen wie der Volksgrenadiere, United States Army Rangers, des M4 Sherman Panzers oder des Panzerkampfwagen VI Tiger. Die Kampagne behandelt verschiedene Schlachten der Operation Overlord aus US-amerikanischer Perspektive.

In der ersten der insgesamt 15 Missionen »Mission 1. Omaha Beach«, die auch als Tutorial fungiert, übernehmen die Spielenden die Kontrolle über US-Soldaten der 1. US-Infanteriedivision mit dem Spitznamen Big Red One bei der Landung am Omaha Beach. Ziel ist die Sicherung des Landungsabschnitts und die Vorbereitung der Landung von schweren Kriegsmaschinen wie Panzern. Das Level beginnt mit seiner Videosequenz zur missglückten Landung der ersten Angriffswelle mit der Anfahrt der Landungsboote, dem Herunterlassen der Rampe und dem anschließenden Tod der meisten Soldaten durch einen Kugelhagel der deutschen Verteidigung, die vor allem mit schweren Maschinengewehren operiert. Die Videosequenz orientiert sich nicht nur stark am Historienfilm von 1998 in der Darstellung einzelner Momente wie dem mühsamen, lebensgefährlichen Erstürmen des Strandes, der panischen Suche nach Schutz hinter Panzersperren, die nur unzureichende Deckung bieten, und Bildern von Soldaten, die durch Explosionen durch

die Luft geschleudert und zerrissen werden. Auch die Kameraperspektive dieser Videosequenz imitiert die von *Der Soldat James Ryan*, obwohl das eigentliche Spielgeschehen aus der Vogelperspektive stattfindet. Nach dieser Sequenz erhalten die Spielenden die Steuerung über die Soldaten der zweiten Angriffswelle.

Die Spielenden müssen den Einheiten befehlen, Panzersperren und andere Barrieren als Deckung zu nutzen, um sich unter Maschinengewehrfeuer und Artilleriebeschuss an den Strand vorzuarbeiten. Die Audiovisualisierung präsentiert den Strand und die anschließende erhöhte Landschaft aus Bunkern und Gräben als graue, entsättigte Kulisse voller brennender, zerstörter Landungsfahrzeuge, zerschossener Leichen und Einschlagslöchern mit einem Sounddesign aus gebrüllten Befehlen, pfeifenden Kugeln und Explosionen. Die Spielenden geben mehreren Gruppen aus etwa zwei Dutzend individuellen Einheiten Befehle aus der Vogelperspektive, wobei die Möglichkeit besteht, die Ansicht zu drehen und nah an die einzelnen Soldaten heranzuzoomen. Um sie mit den Spielmechaniken vertraut zu machen, gibt das Medium den Spielenden aufeinanderfolgende Aufgaben. Als erstes müssen sie 25 Soldaten an eine Barriere aus Stacheldraht am Rande der befestigten Anhöhe führen. Danach sprengen sie mit Einheiten des Pioniere-Typs eine Bresche in den Stacheldraht, schicken dann die eigenen Soldaten die Anhöhe hinauf, um Bunker mit MG42-Geschützen sowie mehrere 8,8-cm-Flugabwehrkanonen auszuschalten. Durch die Möglichkeit des Zoomens und kurze Videosequenzen, die etwa das Eindringen einzelner Soldaten in einen Bunker zeigen und Figuren mit Namen und einem Gesicht individualisieren, ist eine stärkere Identifikation mit den Soldaten möglich – trotz der Vogelperspektive und der im Genre üblichen Spielmechanik, bei der die gesteuerten Einheiten in der Regel namenlos und ersetzbar sind. In der Darstellung der Landung, den gezeigten Elementen und dem Fokus auf die Perspektive einzelner US-Soldaten sind die intermedialen Bezüge zwischen Film und Spiel offenkundig.

In dieser historischen Inszenierung führen die Spielenden mit einer kleinen Gruppe von Soldaten die schlachtentscheidenden Aufgaben in einem Wendepunkt des Krieges aus. Das Medium verdichtet den Krieg auf einzelne Personen, Momente und Aktionen und blendet größere Kontexte, Strukturen und andere Akteursgruppen aus. Die Spielenden haben hier die Kontrolle über den Ausgang der Landung. Sie sind das Zünglein an der Waage im größten Krieg der Menschheitsgeschichte. Dieses angebotene Geschichtsbild tritt nochmal deutlich hervor in der Videosequenz zur darauf-

folgenden Mission, die sich um die an der Operation beteiligten US-Fallschirmjäger dreht, über die eine Erzählerstimme aus Off sagt: »Der Erfolg des D-Day lag ganz allein in den Händen dieser Männer...«

Torsten Christmann kommt nicht auf das freie Spiel oder andere Missionen zu sprechen, wenn es für ihn um den Reiz virtuell präsentierter Geschichte geht. Er spricht über das Level »Mission 1 Omaha Beach«, das die Landung als eine Entscheidungsschlacht des Zweiten Weltkrieges inszeniert und zahlreiche ikonische Elemente des populären Geschichtsbildes remediatisiert. Seine Faszination rührt daher, dass er mit dem Medium nicht nur haptisch, auditiv und visuell in Geschichte »hineintauchen«, sondern dass er zusätzlich ein entscheidender Akteur im Zweiten Weltkrieg sein kann und nicht nur eines der vielen Opfer der Landung, die im Medium wenig heldenhaft, kaum dass sie Land betreten haben, niedergeschossen werden. Das im Spiel gezeichnete Bild von Omaha Beach eignet sich für diese Fantasie, da es das Ereignis als eine Erzählung von Ohnmacht, Heroismus und Märtyrertum inszeniert, was den ultimativen Triumph der Spielenden in dieser Schlacht umso größer erscheinen lässt. Denn sie sind die Helden und Überlebenden und nicht die Opfer. Sie erfahren mit dem Abschluss des Levels ein Erfolgserlebnis inmitten der Ohnmacht der Szene. In diesem Spielmoment treffen sich das mediale Spezifikum der Interaktivität und historistische, akteurzentrierte Geschichtsbilder, um das Bedürfnis nach Selbstwirksamkeit intensiv zu befriedigen. Die Einbindung von historischen Ereignissen als von Individuen bestimmte Zäsuren bietet den Spielenden die Möglichkeit, an wichtigen Momenten der Geschichte scheinbar teilzunehmen und diese sogar zu beeinflussen. Sie »bleiben nicht länger Objekte, sondern rücken in die Rolle des Subjekts auf.«⁴⁹

Gleichzeitig steht die Erfüllung des Wunsches nach Selbstwirksamkeit und der Fantasie ein Zügelhalter der Geschichte zu sein, im Zusammenhang mit dem Eindruck objektbezogener Authentizität. Zur Frage, warum er das Spiel »intensiv weitergespielt hat«, spricht Christmann davon, dass die Entwickler »alle nötigen Aspekte beachtet« hätten. Dabei verweist er konkret auf die Gestaltung der Topografie mit »Bunkeranlagen« und »Gräben«, den Ablauf der Erstürmung und die Kampfhandlungen mit »Explo-

49 Angela Schwarz: »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«, Geschichte in Computerspielen, in: Barbara Korte/Sylvia Paetschek (Hrsg.): *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 313–340, hier S. 334.

sionen« und »Maschinengewehrfeuer«. Auf Nachfrage, warum das für ihn authentisch sei, verweist Torsten Christmann selbst auf die transmedialen Bezüge zwischen dem Spiel und dem Historienfilm *Der Soldat James Ryan*: »der Soldat James Ryan [...] beginnt ja auch mit dem D-Day und dadurch hat man dann natürlich auch eine ganze klare Vorstellung, wie ungefähr dieser Frontabschnitt ausgesehen haben muss, wie das Vorgehen der Truppen dort ausgesehen haben muss.«⁵⁰ Die Orientierung von *Company of Heroes* an dem naturalistischen Historienfilm als Authentifizierungsstrategie hat bei Herrn Christmann gegriffen, denn für ihn bildet *Der Soldat James Ryan* und dessen populäres Geschichtsbild zur Landung am Omaha Beach den – einzigen und vollständig als authentisch akzeptierten – Referenzpunkt für seine Rezeption des Spiels. Die hierdurch erfolgte Zuschreibung objektbezogener Authentizität hat das Immersionsgefühl⁵¹ gesteigert, welches wiederum das Erlebnis, ein entscheidender historischer Akteur zu sein, förderte. Wenn es sich echt anfühlt, könnte es echt sein. Es geht nicht nur darum, den D-Day zu erleben, sondern ihn wie in *Der Soldat James Ryan* zu erleben. Eine von den Entwicklerinnen und Entwicklern intendierte Erweiterung des Historienfilms ins Interaktive hat offensichtlich stattgefunden.

Im Aufgreifen populärer Geschichtsbilder und eindeutiger Intermedialitätsketten liegt zudem eine weitere Funktion. Seitens der Spieleentwicklerinnen und -entwickler bietet eine entsprechende Gestaltung den Vorteil, bestehendes Vorwissen aktivieren zu können, um so den Spielenden eine schnelle Verortung des historischen Settings und Verständnis des Spielablaufs zu ermöglichen. Im Fall von *Company of Heroes* sind die intermedialen Bezüge zu Beginn des Spiels äußerst stark ausgeprägt und von den Macherinnen und Machern intendiert und gezielt gesetzt. Zu diesem Zeitpunkt sind viele Spielende noch unvertraut mit der Steuerung, den anstehenden Aufgaben und müssen sich erst einmal orientieren. Der Bezug auf andere populäre Darstellungen nimmt hierbei Druck von den Spielenden. Es braucht weniger Kontextualisierung der (historischen) Situation im Spiel selbst, das Ereignis wird sofort erkannt und es ist automatisch klar, was

50 Projektinterview vom 18.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Öffentlicher Dienst, Signatur: AC 20220318-I, S. 28.

51 Der Begriff Immersion bezieht sich hierbei auf die in wissenschaftlichen Kontexten vielgenutzte Definition nach Murray, die Immersion beschreibt als das Gefühl, von einer völlig anderen Realität umgeben zu sein, die die ganze Aufmerksamkeit und den gesamten Wahrnehmungsapparat in Anspruch nimmt. Vgl. Murray, Janet Horowitz: *Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MA 1998, S. 98–100.

jetzt von den Spielenden verlangt wird und welche Aufgaben in welcher Reihenfolge anstehen. Die Feinde sind die Deutschen, das Ziel ist es, den Strand unter Nutzung von Deckungsmöglichkeiten zu erstürmen, um anschließend die befestigten Stellungen auszuschalten.

Zusätzlich muss die Aussage von Herrn Christmann und sein Fokus auf diesen Spielmoment auch immer vor ihrem Entstehungshintergrund gelesen werden. Als Tutorial handelt es sich vermutlich um einen der ersten Eindrücke vom Spiel, was es einfacher macht, sich an diese im Interview zu erinnern. Gleichzeitig ist das präsentierte Geschichtsbild übersichtlich und nachvollziehbar. Das Wesentliche verdichtet sich in einer Anekdote, der Zweite Weltkrieg wird zu einer einzigen Schlacht verkürzt. Ein solches akteur- und ereignisorientiertes Geschichtsbild ist einfacher wiederzugeben und zu kommunizieren als eine komplexe Wirtschafts- oder Strukturgeschichte. Dieser Umstand ist ein weiterer, aber nicht der alleinige Grund dafür, dass Herr Christmann diesen Spielmoment so ausführlich thematisiert.

Diese ausführlichere Analyse der Aussagen von Christmann kann als exemplarisch für weite Teile der Interviews gelten. Wiederholt kommen die Interviewten auf Spielmomente zu sprechen, in denen sie zu relevanten Subjekten in bedeutsamen, dramatischen Momenten der Geschichte werden. Der Reiz des Nachspiels historischer Ereignisse und die Verstärkung des Erlebnisses durch den Eindruck objektbezogener Authentizität, welche wiederum zu einem relevanten Teil über Objektkultur und deren Handhabung hergestellt wird, ähnelt den Praktiken des Reenactment.⁵² Weitere Aussagen von anderen Spielenden beschreiben etwa begeistert, in *Assassin's Creed III* (2012) bei der Boston Tea Party selbst Teekisten über Bord geworfen,⁵³ die Schlacht von Hastings in *Age of Empires IV* (2021) geschlagen zu haben,⁵⁴ im Ego-Shooter *Verdun* (2015) beim Weihnachtsfrieden 1914 im Ersten Welt-

52 Vgl. Wolfgang Hochbruck: ›Belebte Geschichte‹. Delimitationen der Anschaulichkeit im Geschichtstheater, in: Barbara Korte/Sylvia Paetschek (Hrsg.): *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 215–230, hier S. 217 f.; Stefanie Samida: *Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten*, in: *Forum Kritische Archäologie*, Bd. 3, 2014, S. 136–150, S. 138.

53 Vgl. Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Lehrer, Signatur: DS 20220425-2, S. 16 f.

54 Projektinterview vom 01.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1965, Beamter, Deutsche Bundesbank, Signatur: AC 20220201-2, S. 9.

krieg dabei gewesen zu sein⁵⁵ oder die Pestwelle im Frankreich des 14. Jahrhunderts in *Plague Tale: Innocence* (2019) erlebt zu haben.⁵⁶

Ein im Medium häufig anzutreffendes Geschichtsbild ist das der ›Großen Individuen‹. Digitale Spiele präsentieren als außergewöhnlich empfundene, historische Personen oft als Motoren der Geschichte. Historische Persönlichkeiten aus den Bereichen der Politik und des Militärs wie Napoleon Bonaparte oder Dschingis Khan tauchen ebenso auf wie Menschen, die in kulturellen, sozialen oder technischen Feldern bekannt sind, darunter Niccolò di Bernardo dei Machiavelli, Albert Einstein oder Matoaka bzw. Rebecca Rolfe, bekannt als Pocahontas. Entweder interagieren die Spielenden mit diesen (jeweils Nichtspielerfiguren) oder steuern sie selbst.

In den Narrationen der *Assassin's Creed*-Reihe etwa nehmen die ›Großen Individuen‹ eine zentrale Rolle ein, wenn beispielsweise Herodot und Perikles den Spielenden Aufgaben zur Verteidigung der Demokratie Athens in *Assassin's Creed Odyssey* (2018) erteilen. ›Große Individuen‹ sind Ankerpunkte in den Kampagnen von *Age of Empires II: Definitive Edition* (2019), etwa Moctezuma II. oder Johanna von Orléans. Auf der narrativen Ebene des Mediums hebt dies meist die Stellung einzelner Individuen als treibende Kräfte für technologische Erfindungen, politische Prozesse oder militärische Auseinandersetzungen hervor und folgt in der Regel entsprechenden populären Darstellungen.

Auch auf der spielmechanischen Ebene greifen digitale Spiele historische Persönlichkeiten auf, um ihren Welten Historizität zu verleihen. So übernehmen die Spielenden im Globalstrategiespiel *Hearts of Iron IV* (2016) die Kontrolle über einen Staat im Jahr 1936 oder 1939 wie etwa der Sowjetunion, den USA oder Siam. Dabei besitzt jeder Staat ein Staatsoberhaupt, das über ein Portrait repräsentiert wird, wobei im kontrafaktischen Verlauf des Spiels sich das Staatsoberhaupt ändern kann. Auf der spielmechanischen Ebene besitzen die verschiedenen Staatsoberhäupter spezielle Vorteile, sogenannte ›leader traits‹, die sich auf politische oder ideologische Aspekte beziehen. Für Deutschland ist ein mögliches Staatsoberhaupt Adolf Hitler, mit dem die Spielenden auch starten, wenn sie diese Fraktion wählen. Adolf Hitler

55 Vgl. Projektinterview vom 18.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Öffentlicher Dienst, Signatur: AC 20220318-I, S. II.

56 Vgl. Projektinterview vom 16.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Logistiker, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220316-I, S. 16 f.

besitzt als ›leader trait‹ »Diktator«, was den politischen Machtzuwachs der Spielenden um 25 % steigert. Politische Macht ist im Titel eine essenzielle Ressource, um Gesetze zu erlassen, Minister einzustellen oder diplomatische Aktionen auszuführen. Adolf Hitler als Staatsoberhaupt verschafft den Spielenden somit einen Vorteil im Spielverlauf. Diese Spielmechanik zeichnet das Bild Hitlers als einen geschickten Politiker, der umfassende Macht innerhalb des Staates besaß. Francisco Franco als Staatsoberhaupt der Fraktion Spanien verfügt über den ›leader trait‹ »Caudillo«, der die dauerhafte Besatzung eroberter Gebiete erleichtert und Kosten für Offiziere senkt, während Mustafa Kemal Atatürk mit »Father of the Turks« die Unterstützung der Bevölkerung für die Regierung stärkt, was wiederum Einfluss auf die wirtschaftliche Produktivität des gesteuerten Staates hat.

Wie in der Narration und den Spielmechaniken folgt auch die Audiovisualisierung meist populären Geschichtsbildern zu den ›Großen Individuen‹. So präsentiert *Assassin's Creed Syndicate* (2015) Winston Churchill im schwarzen Dreiteiler mit Fliege, Bowler und Zigarre, während *Sid Meier's Civilization VI* (2016) den Staufer Friedrich I., genannt Barbarossa, mit markanten Gesichtszügen, einem roten Bart, goldener Krone, gehüllt in eine schwere Plattenrüstung und mit einem Szepter in einer Hand visualisiert.⁵⁷

Für die Spielenden ist es ein zentraler Reiz, virtuell inszenierter Geschichte, die ›Großen Individuen‹ der Geschichte zu treffen oder in deren Haut zu schlüpfen. Dies zeigt sich exemplarisch in der Aussage von Konrad Milberg zum Spielmoment der Schlacht an den Thermopylen in *Assassin's Creed Odyssey*. Aus seiner Sicht gehört die Möglichkeit, in der Spielsituation in die Haut des spartanischen König Leonidas I. zu schlüpfen zu einem der besten Momente in der Reihe:

»[D]ie erste Szene, die man in *Assassin's Creed Odyssey* bekommt, wenn man das Spiel startet, ist letzten Endes, man steht in der Person von Leonidas, kämpft diesen Kampf, der in dem Film ja auch dargestellt ist, [...] [9] [...] aber es hat mich tatsächlich wie in dem Film gefesselt. Und dann bin ich als dieser Charakter Leonidas in das Spiel rein und muss dann diese Schlacht kämpfen. Und das hat tatsächlich für mich das Feeling mehr ausgemacht, [...], dass man halt so diese Erfahrung selber auch machen

57 Weiteres zur Repräsentation des Geschichtsbilds ›Großer Individuen‹ und dessen Rezeption in digitalen Spielen findet sich an weiteren Stellen der Arbeit. Vgl. 4.3 Historische Persönlichkeiten; 5.4 Historistische Geschichtsbilder – Der lange Arm des 19. Jahrhunderts.

darf, ohne letztes immer nur von der Außenperspektive auf die Person zu schauen. [...] Einerseits liegt es natürlich auch daran, dass mich halt genau dieser [sic] Zeit-Epoche oder, dass mich dieser Mythos von dieser Schlacht und so weiter, auch sehr gefesselt hat [...] [10] [...] Aber es hat halt letztes diese Schlacht so ein bisschen erlebbar gemacht, dass man selber diese Schlacht nachspielen durfte, die eigentlich in dem Film sehr gut auch gezeigt wurde.«⁵⁸

Die Schlacht an den Thermopylen bilden das Intro und Tutorial von *Assassin's Creed Odyssey*. Die realhistorische Schlacht fand an der Küste Mittelgriechenlands zu Beginn des Zweiten Perserkrieges im Spätsommer 480 v. Chr. statt. Ein gewaltiges persisches Heer unter König Xerxes I. siegte gegen ein kleineres, griechisches Heer unter der Führung des Königs von Sparta Leonidas I. aus ca. 4000 Peloponnesier, darunter 300 Spartiaten, 1100 Boiotiern, und 1000 Lokrern und Phokern aus Mittelgriechenland.⁵⁹ Leonidas I. und die Spartiaten kamen hierbei um. Aufgrund einer lückenhaften Quellenlage ist so gut wie nichts über die genauen Kampfhandlungen, das Verhalten und die Ziele der Armeen und ihrer Heerführer bekannt.⁶⁰ Herodots Geschichtsschreibung, eine der meistgenutzten und umfangreichsten Quellen hierzu, ist oft ungenau und spekulativ, was eine Rekonstruktion unmöglich macht.⁶¹ Die geschichtswissenschaftliche Forschung kann weniger Aussagen über den Schlachtverlauf selbst treffen als darüber, was Griechen der Antike aus der Retrospektive über das Ereignis sagten.⁶² Hierin zeigt sich bereits die extrem deutungs offene Grundlage der Legendenbildung um die Schlacht, die Rolle von Leonidas I. und die Bewertung seines Todes.⁶³ In der frühen Phase der Deutung des Ereignisses schon wenige Jahrzehnte danach entstanden bereits viele Topoi, die das Geschichtsbild auch später prägen sollten, unter anderem dessen Charakterisierung als Kampf zwischen entschlossenen Wenigen gegen Viele, Freiheit und Knechtschaft, Kultur und

58 Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Einzelhandelskaufmann, Signatur: AC 20220422-2, S. 8–10.

59 Vgl. Wolfgang Will: Die Perserkriege, 2. Aufl., München 2019, S. 75.

60 Vgl. Christopher Carey: Thermopylae, Oxford/New York, NY 2019, S. 6f.; Will, Die Perserkriege, S. 81.

61 Vgl. Will, Die Perserkriege, S. 9.

62 Vgl. ebd.

63 Vgl. Anuschka Albertz: Exemplarisches Heldentum. Die Rezeptionsgeschichte der Schlacht an den Thermopylen von der Antike bis zur Gegenwart (Ordnungssysteme, Bd. 17), München 2006, S. 65.

Barbarei, Herrschaft durch gute Gesetze und Despotie. Diese anschlussfähige Interpretation machte es möglich, die Erinnerung an das Ereignis und die Taten des spartanischen Königs in späteren Epochen und anderen Kontexten immer wieder zu aktualisieren und ihr damit einen neuen Sinn zu geben.⁶⁴

Die Schlacht wird als historisches Exempel von der Antike bis in die Gegenwart etwa im Russisch-Ukrainischen Krieg genutzt zur Sinnproduktion in Hinsicht auf Themen wie Selbstopferung, Kampf für Freiheit, aufrechten Gang in den Tod, Pflichterfüllung, Treue, Heldentum, Verhältnis des Individuums zum Staat, Kriegerideale oder Männlichkeit.⁶⁵ Leonidas I. umrankt der Mythos eines aufopferungsvollen, bis zum eigenen Tod kämpfenden Königs und eines der größten Heerführer der Menschheitsgeschichte.⁶⁶ Schon in der spekulativen, ausgeschmückten Geschichtsschreibung Herodots erfolgt die Niederlage nicht aufgrund von Leonidas I. Versagen als Heerführer, sondern durch einen angeblichen Verräter, Ephialtes, und der spartanische König fällt bei ihm als Held.⁶⁷ In der Renaissance wurde Leonidas I. zu einem Musterbeispiel der Tapferkeit, ein Geschichtsbild das bis heute fortwirkt.⁶⁸ In der Aufklärung diente der König Spartas als heroisches Exemplum für verschiedenste politische Strömungen. Mal trat er als konstitutioneller Monarch auf, mal als Anführer von aufopferungsbreiten Bürgern.⁶⁹ Welcher Leonidas I. in welchem West-Ost-Antagonismus für was genau bei den Thermopylen sein Leben ließ, ist beliebig und deutungsoffen. Gemeinsam ist diesen Rezeptionen, dass sie Leonidas I. Jahrhunderte nach seinem Tod zu einem der ›Großen Individuen‹ erklärten. Ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts existierte eine Phase, in der die Bedeutung als Vorbild von Leonidas I. und der Schlacht an den Thermopy-

64 Vgl. Will, *Die Perserkriege*, S. 8.

65 Vgl. Albertz, *Exemplarisches Heldentum*, S. 344; Carey, *Thermopylae*, S. 163–201; Emma Clough: *Loyalty and Liberty. Thermopylae in the Western Imagination*, in: Thomas J. Figueira (Hrsg.): *Spartan Society*, Swansea 2004, S. 363–384, hier S. 372 f.; Vuk Drašković: *Ukrajinski termopili*, in: Danas, Rubrik: *Dijalog*, 05.03.2022, URL: <https://www.danas.rs/dijalog/licni-stavovi/ukrajinski-termopili/> (Stand: 07.03.2024); D.S. Levene: *Xerxes Goes to Hollywood*, in: Emma Bridges/Edith Hall/P.J. Rhodes/Peter John Rhodes (Hrsg.): *Cultural Responses to the Persian Wars. Antiquity to the Third Millennium*, Oxford/New York, NY 2007, S. 383–404, hier S. 383.

66 Vgl. Ernst Baltrusch: *Sparta. Geschichte, Gesellschaft, Kultur* (Beck'sche Reihe, Bd. 2083), 5. Aufl., München 2016, S. 24.

67 Vgl. Will, *Die Perserkriege*, S. 76 f.

68 Vgl. ebd., S. 115 f.

69 Vgl. ebd.

len im deutschsprachigen Raum Mitteleuropas rapide abnahm, da sie mit individualistischen Werten schwer in Einklang zu bringen waren und mit nationalsozialistischer Geschichtspolitik assoziiert wurden.⁷⁰ Mit populär-kulturellen Verarbeitung wie dem Historienfilm *The 300 Spartans* aus dem Jahr 1962, dem weltweit erfolgreichen Historienroman *The Gates of Fire* von 1998 und besonders dem Historienfilm *300* aus dem Jahr 2006 trat jedoch der spartanische König wieder ins kollektive Gedächtnis europäischer und nordamerikanischer Gesellschaften, die den Mythos im Kontext des Kalten Krieges und des sogenannten War on Terror aktualisierten.⁷¹

Für das populäre Geschichtsbild des historischen Ereignisses und von Leonidas I. ist gegenwärtig der Historienfilm *300* von höchster Bedeutung. Die Schlacht bei den Thermopylen 480 v. Chr. bildet die Handlung von *300* und Leonidas I. ist Protagonist. Der Film beginnt mit der Geburt und Erziehung des Königs von Sparta und endet kurz nach dessen als heroisch inszeniertem Tod im Pfeilhagel. Leonidas I. ist hier eine außergewöhnliche Figur von Tapferkeit, kriegerischer Gewalt, Patriotismus und Hypermaskulinität.⁷²

Wie in den Spielen der Reihe üblich nehmen auch in *Assassin's Creed Odyssey* historische Persönlichkeiten eine zentrale Rolle ein. Leonidas I. ist eines dieser ›Großen Individuen‹. Das Intro und Tutorial beginnt mit der Schlacht bei den Thermopylen, obgleich die eigentliche Handlung 50 Jahre später während des Peloponnesischen Krieges angesiedelt ist. Das Action-Adventure lädt die Schlacht über Dialoge als Freiheitskampf auf und auch bildästhetisch ist der Historienfilm *300* das Vorbild etwa in der starken Ästhetisierung der Gewalt und Visualisierung der Spartaner mit muskulösen, hypermaskulinen Idealkörpern, gekleidet in Brustharnischen und bewaffnet mit Speer und Hoplon. In diesem Tutorial übernehmen die Spielenden selbst die Kontrolle über den Spartanerkönig aus einer Third-Person-Perspektive. Die Narration zeichnet Leonidas I. über dessen Aussagen und Handlungen als unbeugsam, todesmutig und fähigen Kriegsherren, als ein ›Großes Individuum‹. Die Audiovisualisierung, die ebenfalls *300* entlehnt ist, unterstreicht diesen Eindruck. Leonidas I. erscheint als athletischer, bärtiger Mann mittleren Alters mit markanten Gesichtszügen, einem durchdringen-

70 Vgl. Albertz, Exemplarisches Heldentum, S. 339 f.

71 Vgl. ebd., S. 343; Emma Stafford: The Curse of 300? Popular Culture and Teaching the Spartans, in: Journal of Classics Teaching, Bd. 17, Nr. 33, 2016, S. 8–13, S. 9.

72 Vgl. Lynn S. Fotheringham: The positive portrayal of Sparta in late-twentieth-century fiction, in: Stephen Hodkinson/Ian Macgregor Morris (Hrsg.): Sparta in Modern Thought. Politics, History and Culture, Swansea 2012, S. 393–428, hier S. 394.

den und entschlossenen Blick, in einem roten Umhang, mit Brustharnisch und korinthischen Helm mit rotem Helmbusch. Da es sich um das Tutorial handelt, ist Leonidas I. eine besonders starke Spielfigur etwa in Form hoher Lebensenergie, besonderer Kampfmanöver oder hoher Schadenswirkung gegenüber den persischen Gegnern, wodurch es unwahrscheinlich ist, dass die Nutzenden schon im Tutorial sterben. Durch die ausgesprochene Stärke der Spielfigur haben sie Zeit und können sich stressfrei an die Steuerung gewöhnen. Spielmechanisch untermauert das Medium gleichzeitig die hervorragenden Qualitäten von Leonidas I. als Krieger und gibt den Spielenden die Möglichkeit einer Machtfantasie, wenn sie unaufhaltsam über das Schlachtfeld schreiten. Dieser Eindruck verstärkt sich, wenn der zu besiegende Endgegner des Tutorials ein äußerst hünenhafter Perser ist, der in einer Videosequenz zuvor mühelos mehrere Spartiaten getötet hat.

Obwohl dieser Spielmoment nur wenige Minuten dauert und einen Bruchteil von *Assassin's Creed Odyssey* ausmacht, in dem Spielende mühelos 100 Stunden verbringen können, hat er bei Konrad Milberg einen starken Eindruck hinterlassen. Dass Herr Milberg diese Spielszene im Interview schnell erzählbereit hat, liegt nicht nur daran, dass es sich um einen der ersten Spielmomente handelt. Denn er beschreibt selbst, dass er es außerordentlich geschätzt hat, dass er »in der Person von Leonidas« selbst »diese Schlacht nachspielen durfte« und dass er im Medium nicht »nur von der Außenperspektive« dieses Ereignis betrachtet hat. Die aktive Partizipation und das Schlüpfen in Leonidas I. hat ihn »gefesselt«. Herr Milberg, der sich von dieser »Zeit-Epoche« und dem »Mythos von dieser Schlacht« sehr fasziniert zeigt, hat laut Aussage im Medium die Möglichkeiten gefunden, diesen historischen Moment nicht nur zu erleben, sondern auch der zentrale historische Akteur darin zu sein.

Auffällig ist hierbei, dass er nicht konkret auf die Deutung des Ereignisses oder der Rolle von Leonidas I. darin zu sprechen kommt oder welche Rolle eventuell dieses Geschichtsbild als Handlungsmodell für das eigene Leben spielt. Er spricht nicht an, ob seine Faszination für das Schlüpfen in die Rolle des Königs von Sparta etwa in dessen Hypermaskulinität, selbstaufopfernden Kriegertums oder der ausgesprochenen Handlungsmacht des virtuellen Leonidas I. liegt. Konrad Milberg beschreibt selbst auf Nachfragen eher Gesamteindrücke einer diffusen Atmosphäre, als dass er anschaulich einzelne Elemente der Inszenierung und deren spezifische Rezeption benennen könnte. Hier zeigt sich, dass es ihm in diesen Spielmoment weniger um die Möglichkeit geht, Geschichte kognitiv, rational und systematisch

zu verstehen, sondern sie durch das mediale Spezifikum der Interaktivität emotional und persönlich zu erleben. Nicht Erkenntnisgewinn scheint im Vordergrund zu stehen, sondern die Möglichkeit einer temporären Statusveränderung, in der durch das Zusammenspiel des medialen Spezifikums der Interaktivität von digitalen Spielen mit dem historistischen Geschichtsbild des ›Großen Individuums‹ ein ausgeprägtes Maß an Selbstwirksamkeit erfahrbar ist. Die Stärke des Mediums liegt für ihn nicht im rationalen Verstehen der Rolle von Leonidas I. während der Schlacht bei den Thermopylen, sondern im Erlebnis, wie sich der spartanische König als Schlüsselfigur in ihr gefühlt haben könnte.

Auch lässt sich in der Aussage wieder die Rolle von populären Geschichtsbildern als Referenzrahmen der Rezeption in den transmedialen Bezügen erkennen, die Herr Milberg erwähnt. Er erkennt die Intermedialitätsketten, was an den Aussagen »wie in dem Film« deutlich wird. Er betont, dass er die Darstellung der Schlacht in *300* als »sehr gut« und fesselnd empfunden hat. Der Historienfilm ist der Bezugspunkt für den Konsum anderer Darstellungen. Weiterhin ist bemerkenswert, dass er zweimal von ›dürfen‹ spricht. Das Medium erlaube ihm etwas, was er vorher nicht habe erfahren können. Die Interaktivität des Titels ermögliche es ihm, sich als aktiven Teil der Geschichtsinzenierung wahrzunehmen im Gegensatz zum aus seiner Sicht passiven Medium des Films. Dabei will er nicht irgendein Leonidas I. sein, sondern das ›Große Individuum‹ aus dem Historienfilm *300*. Zusätzlich dienen die starken Bezüge zum Historienfilm wie im eben beschriebenen Fall von *Company of Heroes* zur Verortung des historischen Settings und des Ablaufs des Levels. Ebenfalls liefert der Entstehungshintergrund der Aussage einen weiteren Grund für den Bezug von Herrn Milberg auf diesen Spielmoment. Die Erinnerung an das Tutorial von *Assassin's Creed Odyssey* lässt sich in ein Erzählmuster mit einem Protagonisten, Wettstreit, Anfang und Ende bringen, das aus anderen populären Medien wie dem Historienfilmen bekannt ist.

Die Interviewten erzählen begeistert von Spielerlebnissen, in denen sie selbst im Medium vorkommende und als solche inszenierte ›Große Individuen‹ steuern oder mit diesen interagieren konnten. Hierbei schätzen sie überwiegend eine Repräsentation im Sinne populärer Geschichtsbilder, die eine historistische Deutung als machtvollen Subjekte anbieten. Es geht in diesen Momenten um eine subjektive, emotionale Erfahrung von Geschichte und nicht um die Erklärung von ihr und ihren Kontexten. Andere Interviewte erzählen begeistert von ihren Interaktionen mit Figur eines Leonardo da Vinci

in *Assassin's Creed II* (2009),⁷³ davon in den Kampagnen von *Age of Empires II: Definitive Edition* (2019) dramatische Geschichten über die Leben von William Wallace, Moctezuma II. oder Johanna von Orléans zu erfahren⁷⁴ oder Richard Löwenherz in *Assassin's Creed* (2007) auf seinem Kreuzzug zu treffen, dessen Namen und Person man aus Disney-Filmen kennt.⁷⁵

Die Produzierenden von digitalen Spielen nutzen Kontrafaktizität vieltätig für ein heterogenes Angebot an alternativgeschichtlichen Settings und Erzählungen, wobei meistens der Zweite Weltkrieg imaginiert wird.⁷⁶ Kontrafaktizität bezeichnet in Bezug auf Geschichte denkbare, aber nicht eingetretene Verläufe der Vergangenheit.⁷⁷ Im Zentrum dieser Gedankenspiele stehen einerseits zeitlich und räumlich abgrenzbare, faktische Momente der Geschichte, denen ein Charakter als Wendepunkt zugeschrieben wird. Schon die Veränderung eines oder weniger Faktoren dieser Wendepunkte führt in der Fiktionalisierung zu starken Abweichungen der Geschichte.⁷⁸ Andererseits können sich kontrafaktische Überlegungen auf größere historische Prozesse und etwa deren Ausbleiben beziehen. In beiden Fällen geht es um die Frage »was wäre, wenn?« Was wäre, wenn es nicht zum Angriff auf Pearl Harbor gekommen wäre? Was wäre, wenn die Franken und ihre Verbündeten die Schlacht von Tours und Poitiers 732 n. Chr. verloren hätten? Was wäre, wenn das Attentat auf Adolf Hitler vom 20. Juli 1944

73 Vgl. Projektinterview vom 11.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Integrationsberaterin für Personen mit Schwerbehinderung, Signatur: AC 20220211-1, S. 26.

74 Vgl. Projektinterview vom 06.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, Signatur: AC 20221206-1, S. 11 f.

75 Vgl. Projektinterview vom 14.03.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1993, Projekttechnikerin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220314-1, S. 16.

76 Vgl. Angela Schwarz: Wie der Geheimagent seiner Majestät auf der Titanic den Ausbruch des Ersten Weltkriegs vereitelte. Kontrafaktische Gedankenexperimente im Computerspiel, in: Isabel Kranz (Hrsg.): Was wäre wenn? Alternative Gegenwarten und Zukunftsprojektionen um 1914, Paderborn 2017, S. 181–204, hier S. 198.

77 Vgl. Alexander Demandt: Kontrafaktische Geschichte, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 190–193, hier S. 190.

78 Vgl. Brigitte Obermayr/Riccardo Nicolosi/Nina Weller: Kontrafaktische Interventionen in die Zeit und ihre erinnerungskulturelle Funktion. Einleitung, in: Riccardo Nicolosi/Brigitte Obermayr/Nina Weller (Hrsg.): Interventionen in die Zeit. Kontrafaktisches Erzählen und Erinnerungskultur, Boston, MA 2019, S. 1–15, hier S. 3; Hans-Peter von Peschke: Was wäre wenn. Alternative Geschichte, 2., überarb. u. erw. Aufl., Darmstadt 2017, S. 12 f.

nicht gescheitert wäre? Was wäre, wenn die Reformation oder der europäische Kolonialismus nicht stattgefunden hätten? Für Historikerinnen und Historiker können diese Überlegungen sinnvoll sein, um die kausale Bedeutung einzelner Personen oder Strukturen als Wirkungsfaktoren historischer Prozesse zu erfassen oder geschichtstheoretische Vorannahmen zu reflektieren, die Geschichte als linearen, alternativlosen Ablauf konzipieren.⁷⁹

Für die Produzierenden von digitalen Spielen eignet sich eine kontrafaktische Inszenierung, da sie ereignis- und ergebnisoffen ist und somit einen kreativen, spielerischen, spekulativen Umgang mit Geschichte ermöglicht. Hierbei kann zwischen zwei Formen unterschieden werden, in denen Kontrafaktizität im Medium erscheint. Einmal, wenn Kontrafaktizität auf der narrativen Ebene in der Ausgangssituation des Settings eingeschrieben ist und einmal, wenn sie sich erst durch die Spielhandlungen der Nutzenden und im Laufe der Narration ergibt. Die Rollenspiele der *Fallout*-Reihe bilden ein Beispiel für die erste Variante. Die Spielwelten der *Fallout*-Reihe zeichnen einen alternativen Geschichtsverlauf nach dem Zweiten Weltkrieg, in dem es unter anderem im Jahr 2077 zu einem verheerenden, globalen Atomkrieg gekommen ist. Titel wie die der *Fallout*-Reihe werfen die Spielenden bereits in ein kontrafaktisches Setting. In diesen digitalen Spielen ist die Kontrafaktizität ohne Einfluss der Spielenden in die vorgefertigte Narration des jeweiligen Spiels eingeschrieben.

Die andere Variante von Kontrafaktizität findet sich in Titeln, deren Ausgangspunkte sich auf realhistorische Konstellationen beziehen und die erst im Verlauf der Narration oder durch die Handlungen der Spielenden kontrafaktisch werden, soweit es der Rahmen der Spielmechanik zulässt. Die Third-Person-Shooter der *Elite Sniper*-Reihe spielen etwa im realhistorischen Zweiten Weltkrieg, aber die Spielenden können in bestimmten Missionen kontrafaktische Handlungen vornehmen, wie etwa ein erfolgreiches Attentat auf Adolf Hitler. Die Globalstrategiespiele der *Europa Universalis*-Reihe sind weitere Beispiele. Die Spielenden beginnen an verschiedenen historischen Momenten zwischen dem 15. und 19. Jahrhundert. Durch ihre Handlungen und die der computergesteuerten Fraktionen ergeben sich erst alternative

79 Vgl. Demandt, *Kontrafaktische Geschichte*, S. 192; Raphael Gross: Vorwort, in: Fritz Backhaus/Dan Diner/Julia Franke/Raphael Gross/Stefan Paul-Jacobs/Lili Reyels (Hrsg.): *Roads not Taken. Oder: Es hätte auch anders kommen können*, München 2023, S. 7–9, hier S. 8; Christoph Nonn/Tobias Winnerling: *Wozu eigentlich kontrafaktische Geschichte?*, in: Christoph Nonn/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Eine andere deutsche Geschichte 1517–2017. Was wäre wenn*, Paderborn 2017, S. 7–19, hier S. 8.

Geschichtsverläufe wie die Eroberung der iberischen Halbinsel durch das Osmanische Reich, die Kolonialisierung Nordamerikas durch Japan oder die Bildung eines den gesamten afrikanischen Kontinent umspannenden Königreichs der Luba. Diese Form von Kontrafaktizität ist besonders im Genre der Globalstrategiespiele vertreten. In Spielen wie denen der *Europa Universalis*-, *Total War*- oder *Hearts of Iron*-Reihe bezieht sich Kontrafaktizität besonders auf Kriegsverläufe, politische Organisationformen von Staaten und die Verschiebung von Grenzen, während »im Bereich von Technologien, Waffen oder Ideologien keine grundlegenden Abweichungen von den realhistorischen Fortschritten«⁸⁰ vorkommen. Die Inszenierungen konzentrieren sich meist auf die alternativen Auswirkungen und weniger deren strukturelle Ursachen.⁸¹ Dass die Geschichte kontrafaktisch verläuft, steht im Vordergrund und weniger, warum sie so verläuft. In diesen digitalen Spielen entsteht die Kontrafaktizität durch den ludonarrativen Spielverlauf.⁸²

In den Interviews heben die Spielenden die zweite Variante von Kontrafaktizität als besonders reizvoll hervor. Begeistert sprechen sie von Spielmomenten, in denen ihre Handlungen den Divergenzpunkt bilden, von dem es zu signifikanten Abweichungen des realhistorischen Verlaufs kommt. Sie möchten in kontrafaktischen Verläufen selbst die Geschichte (um-)lenken. Exemplarisch verdeutlicht dies die Aussage von Daniel Krätschmer zu *Rome: Total War* (2004):

»Weil ich bei einem Spiel selber, also bis zu einem gewissen Grad, es kommt natürlich auf die Offenheit des Spiels an, aber ich kann es selber beeinflussen. Ich kann jetzt zum Beispiel bei der *Total War*-Reihe entscheiden, als Römer greife ich jetzt zum Beispiel Karthago an, oder ich bewege mich mit meinen römischen Soldaten über die Alpen. Und das ist was, was jetzt zum Beispiel in einem Buch, oder was ein Film zum Beispiel nicht kann. Bei einem Film und bei einem Buch bin ich gewissermaßen dazu verurteilt, das hinzunehmen, was mir gegeben wird. Also ich bin da passiver Konsument und nicht aktiver Gestalter von Geschichte.«⁸³

80 Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 60.

81 Vgl. Ylva Grufstedt: *Shaping The Past. Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games* (Video games and the Humanities, Bd. 7), Berlin/Boston, MA 2022, S. 196.

82 Vgl. Milan Weber: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).

83 Projektinterview vom 05.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, Signatur: AC 20220405-1, S. 17.

Im Strategiespiel *Rome: Total War* übernehmen die Spielenden die Kontrolle über eine Regionalmacht im Zeitraum von 270 v. Chr. bis 14 n. Chr. in einem aus Westasien, dem Mittelmeerraum, Mitteleuropa und den britischen Inseln bestehenden Raum. Hauptsächlich geht es im Spiel um militärische Konflikte, in den Spielmechaniken spielen aber auch andere gesellschaftliche Bereiche wie Politik, Wirtschaft, Diplomatie oder technologische Entwicklungen eine Rolle.⁸⁴ So können die Spielenden die Steuerpolitik in einzelnen Provinzen regeln, kulturelle und religiöse Gebäude wie Theater und Tempel errichten oder diplomatische Aktionen gegenüber anderen Fraktionen durchführen, etwa Handelsabkommen schließen oder kartografische Informationen austauschen. Das Spiel läuft einmal als rundenbasiertes Strategiespiel aus der Vogelperspektive ab auf einer in Provinzen aufgeteilten dreidimensionalen Karte Europas, Nordafrikas und von Teilen Westasiens. In diesem Teil des Spiels geht es hauptsächlich um die Verwaltung von Städten in den kontrollierten Provinzen, deren Ausbau zur Profitmaximierung und die Entwicklung von (Kriegs-)Technologie. Gleichzeitig besteht *Rome: Total War* aus Echtzeitstrategiekämpfen ebenfalls aus der Vogelperspektive auf dreidimensionalen Karten der jeweiligen Schlachtfelder oder belagerten Städte, bei denen das richtige Taktieren mit den verschiedenen Einheiten im Vordergrund steht. Die Spielenden steuern eine von 20 Fraktionen, zum Beispiel das Patriziergeschlecht der Julier, die Karthager oder das Seleukidenreich. Neben dem Multiplayer, der Möglichkeiten in einzelnen Gefechten historische Schlachten nachzuspielen, ist der relevanteste Spielmodus der der Kampagne. Hier ist es das Ziel im Zeitraum von 270 v. Chr. bis 14 n. Chr. – wobei ein Jahr aus zwei Runden besteht – die Stadt Rom und 50 weitere Provinzen zu erobern. Wie genau die Kampagne sich ausgestaltet, welche Fraktionen sich verbünden, zum Großreich aufschwringen oder besiegt werden, ist stark abhängig von den Handlungen und Entscheidungen der Spielenden. Sie können das römische Reich mit Karthago besiegen, ein seleukidisches Reich errichten, das den gesamten Mittelmeerraum umfasst, oder als Britannier eine römische Eroberung der Insel Großbritannien verhindern. In diesen alternativgeschichtlichen Abläufen geht es jedoch immer um die territoriale, kriegerische Ausbreitung eines Großreichs. Theoretisch können sich die Spielenden dem zwar entzie-

84 Vgl. Malte Stamm: Konfliktsimulationen. Counterfactual History oder Infotainment?, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 127–140, hier S. 138.

hen und etwa nur Kultur- und Wirtschaftsgebäude in ihren Städten errichten und sich aus den Machtkämpfen heraushalten. Darauf ist das Spiel aber nicht ausgelegt. In diesem (geo-)politisch-militärisch orientierten Rahmen ist jeder Spieldurchlauf einzigartig und kontrafaktisch, während in religiösen, kulturellen, ideologischen oder technologischen Bereichen keine größeren Abweichungen stattfinden.

Herrn Krätschmer gefällt es, dass er in diesem Historienspiel mit einem ludonarrativen kontrafaktischen Verlauf den geschichtlichen Verlauf »selber beeinflussen« kann. Er grenzt das Medium gegenüber anderen Formen der Geschichtskultur wie dem Buch oder Historienfilm ab, in denen er dazu verurteilt sei, »das hinzunehmen, was mir gegeben wird.« Interaktivität als mediales Spezifikum ermögliche eine andere Option der Auseinandersetzung mit Geschichte, die eine eigene Qualität besitze. Nämlich, dass er sich nicht als ein »passiver Konsument« der Inszenierung fühlt, sondern als ein »aktiver Gestalter von Geschichte.« In diesen Aussagen zeigt sich, dass das Medium ihn unter anderem reizt, weil er hier das Gefühl hat, Geschichte ab dem Divergenzpunkt selbst aktiv auszugestalten und nicht nur bereits bekannten Wegen zu folgen. Die Spielenden sind »nicht bloß Endabnehmerchaft eines fertigen Produkts, sondern steuern Alternativverläufe selbst, erzeugen eigene Gedankenexperimente.«⁸⁵ Es ergeben sich ausgeprägte Formen der Involvierung und Selbstwirksamkeitserlebnisse für die Spielenden.⁸⁶ Gleichzeitig erhält das Medium zusätzlich Spannung, da der Ausgang im Gegensatz zum realhistorischen Verlauf nicht bekannt ist.⁸⁷

Die ereignisgeschichtliche Ebene kontrafaktischer Szenarien scheint Daniel Krätschmer dabei stärker anzusprechen als die strukturelle Ebene. So spricht er davon, entscheiden zu können, ob und wann er Karthago erobern möchte, und nicht etwa davon, den alternativgeschichtlichen Bau von kulturellen und religiösen Gebäuden in seinen kontrollierten Provinzen voranzutreiben und etwa Londinium in ein Zentrum der Theaterkunst zu verwandeln. Er bezieht sich auf »große« Ereignisgeschichte in den Bereichen der Politik und des Militärs und nicht auf Lokal- oder Religionsgeschichte,

85 Schwarz, *Wie der Geheimagent seiner Majestät auf der Titanic den Ausbruch des Ersten Weltkriegs vereitelte*, S. 199.

86 Vgl. Stamm, *Konfliktsimulationen*, S. 140.

87 Vgl. Stefan Jordan: *Virtuelle Geschichte*, in: Dawid Kasprowicz/Stefan Rieger (Hrsg.): *Handbuch Virtualität*, Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 455–473, hier S. 459; Schwarz, *Wie der Geheimagent seiner Majestät auf der Titanic den Ausbruch des Ersten Weltkriegs vereitelte*, S. 181 f.

obwohl das Spiel es erlauben würde, sich auf die Gestaltung bestimmter Provinzen und die Veränderung religiöser Weltanschauungen in Regionen zu konzentrieren. Das Entscheiden über das Schicksal ganzer Staaten und Gesellschaften ist das Reizvolle. Zum einen lässt sich dies durch die Angebotsseite erklären. Ein Spielverhalten, das sich nicht an dem angedachten Ziel der kriegerischen, territorialen Expansion orientiert, ist theoretisch möglich, kommt jedoch im Rahmen der Spielmechaniken schnell an seine Grenzen. Denn alle Bereiche des Spiels sind auf dieses Spielziel der gewalt-samen Expansion ausgelegt. Aber gleichzeitig liegt ein Grund für den Fokus auf diese Form der Kontrafaktizität in den Funktionen, die das Medium für die Nutzenden erfüllt. Denn sie erwähnen nicht, eine Form von Alternativgeschichte jenseits historistischer Ereignisgeschichte zu vermissen oder einzufordern. Es geht darum, sich als Motor langfristiger und als bedeutsam empfundener gesamtgesellschaftlicher und geopolitischer Veränderungen zu erleben.

Auch sprechen die Interviewten wie Herr Krätschmer nicht andere Funktionen kontrafaktischer Überlegungen an, beispielsweise über reale Möglichkeitsräume nachzudenken oder Bedingungen und Ursachen historischer Prozesse zu reflektieren (auch wenn es sich nicht ausschließt, dass dies in unterbewussten Prozessen geschehen ist). Eine Nutzung des Mediums als eine historische Simulation zum besseren Verständnis der Geschichte, wie Heiko Brendel und Malte Stamm es theoretisch beschreiben, taucht in den Aussagen nicht auf.⁸⁸ Hierin könnte ein Hinweis liegen, dass eine solche Nutzung nicht weit verbreitet ist, was jedoch weiterer Forschung bedarf, die vor allem auf Repräsentativität abzielt. Die interviewten Spielenden entsprechen stärker dem was Brendel als ›Urchronist‹ bezeichnet, also Personen, die mit dem Medium selbst eine als realistisch wahrgenommene Alternativgeschichte kreieren wollen.⁸⁹ Digitale Spiele, in denen die Kontrafaktizität ohne Einfluss der Spielenden in die vorgefertigte Narration des jeweiligen

88 Vgl. Heiko Brendel: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 107–136, hier S. 125; Malte Stamm: Konfliktsimulationen. Counterfactual History oder Infotainment?, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 127–140, hier S. 128.

89 Vgl. Brendel, Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?, S. 125 f.

Spiels eingeschrieben ist, wie die *Wolfenstein*- oder *Fallout*-Reihe, tauchen in den Interviews nicht im Zusammenhang mit dieser Funktion virtuell repräsentierter Geschichte auf, sondern hinsichtlich des Erlebens historisch anmutender Umgebungen.⁹⁰ Weitere Beispiele zum Reiz, kontrafaktisch Geschichte zu lenken, beziehen sich etwa darauf, im Globalstrategiespiel *Hearts of Iron IV* (2016) Stalin in der Sowjetunion in den 1930er-Jahren zu stürzen und durch Leo Trotzki als Staatsoberhaupt zu ersetzen, eine demokratische Revolution im Japanischen Kaiserreich durchzuführen,⁹¹ den Spanischen Bürgerkrieg zu Gunsten der pro-republikanischen Kräfte zu entscheiden,⁹² oder in *Crusader Kings III* (2020) die Kreuzzüge zu verhindern.⁹³

Die Spielenden suchen Spielmomente, in denen historistische Geschichtsbilder und das mediale Spezifikum der Interaktivität ineinandergreifen. In diesen Momenten ist nämlich das Gefühl von Selbstwirksamkeit als zentraler Reiz des Mediums außerordentlich intensiv. Sie suchen eine temporäre Statusveränderung durch das Schlüpfen in die Haut eines Akteurs historischer Zäsuren, eines ›Großen Individuums‹ oder (Um-)Lenkers der Geschichte. Sich als handlungsmächtiges Subjekt der Geschichte zu fühlen, verspricht ein starkes Selbstwirksamkeitserlebnis. Im Reenactment hilft eine solche temporäre Statusveränderung, die eigene Identität zu festigen und auszuloten.⁹⁴ Eine ähnliche Funktion kann das Medium erfüllen. Weiterhin können die Spielenden durch ihre bewusste Partizipation an der Inszenierung und ihr persönliches Erlebnis mit einem historischen Thema einen emotionalen Bezug zu den präsentierten historischen Akteuren und Ereignissen herstellen, die weniger abstrakt und distanziert erscheinen. Die Interviewten bauen eine emotionale Verbindung zur repräsentierten Geschichte auf, weil die Auseinandersetzung aus einem persönlichen, auditiven und visuellen Erlebnis besteht.

90 Vgl. 7.3 Das Erleben historischer Welten.

91 Vgl. Projektinterview vom 09.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg, Signatur: AN 20220509-1, S. 40 f.

92 Vgl. Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, Signatur: AC 20230304-1, S. 34.

93 Vgl. Projektinterview vom 23.11.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, Signatur: AN 20221123-1, S. 29.

94 Vgl. Robbert-Jan Adriaansen: Play, in: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Reenactment Studies. Key Terms in the Field*, Milton/New York, NY 2020, S. 178–182, hier S. 178–182; Helmut Groschwitz: Authentizität, Unterhaltung, Sicherheit. Zum Umgang mit Geschichte in Living History und Reenactment, in: *Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde*, 2010, S. 141–155, hier S. 148; Tomann, Einleitung, S. 4.

Bisherige Rezeptionsstudien kommen zu ähnlichen Ergebnissen.⁹⁵ Der Eindruck von objektbezogener Authentizität verschleiert den Konstruktionscharakter der virtuellen Geschichtsinzenierung, was das Gefühl der Immersion, der Wahrhaftigkeit des Erlebnisses und der erfahrenen Selbstwirksamkeit steigert. Neben Orientierung im (historischen) Setting und den Spielmechaniken bieten Bezüge des Mediums auf populäre Geschichtsbilder den Spielenden die Möglichkeit, historische Wissensbestände wiederzuerkennen. Das bestätigt positiv den eigenen Wissensstand, für den populäre Geschichtsbilder bei den meisten Interviewten den Referenzrahmen bilden. Die Spielenden können sich hierdurch selbst aufwerten und Wissen über Geschichte als Distinktionsmerkmal gegenüber anderen nutzen.

Zusätzlich erweitert das Medium die Erfahrungen mit anderen Formen der Geschichtskultur, indem man das, was man etwa im Historienfilm gesehen oder im Historienroman oder Sachbuch gelesen hat, nun selbst scheinbar erleben darf. Konsumierende schätzen es, wenn verschiedene Formen der Geschichtskultur sich aufeinander beziehen, miteinander verknüpfen lassen und sich gegenseitig ergänzen. Aus diesen Beobachtungen ergibt sich, dass Analysen gegenwärtiger Geschichtskultur stets im Medienverbund erfolgen sollten. Dies gilt sowohl bei der Betrachtung der Produktion als auch Rezeption und deren wechselseitigen Dynamiken.

Gleichzeitig zeigt sich im Wunsch nach vertrauten Geschichtsbildern ein Bedürfnis nach Geschichte, die in ihren Grundstrukturen repetitiv und affirmativ wirkt, anstatt Etabliertes grundsätzlich infrage zu stellen. Geschichtskultur kann sich nur in begrenztem Umfang von etablierten Geschichtsbildern lösen – sofern sie populär sein soll. Selbst neuartige Perspektiven müssen sich auf bestehende Darstellungen beziehen, um anschlussfähig zu bleiben. So rücken etwa Inszenierungen des Ersten Weltkriegs nun auch Kolonialsoldaten oder andere Schauplätze stärker in den Fokus. Jedoch bleibt es bei einer Abfolge von Schlachten, in denen Waffentechnik und Erlebniswelten von (kämpfenden) Soldaten im Zentrum stehen.

Die intersubjektiven Dynamiken der Interviews bieten wie in allen Aussagen zusätzlich einen Grund, warum die Spielenden ausgerechnet diese Spielmomente hervorheben. Denn diese historistischen Repräsentationen

95 Vgl. Lisa Gilbert: »Assassin's Creed reminds us that history is human experience«. Students' senses of empathy while playing a narrative video game, in: *Theory & Research in Social Education*, Bd. 47, Nr. 1, 2019, S. 108–137, S. 121–123; Eve Stirling/Jamie Wood: »Actual history doesn't take place«: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity, in: *GameStudies*, Bd. 21, Nr. 1, 2021.

zeigen historische Szenen, Personen und Ereignisse, zu denen die Interviewten eine überschaubare Geschichte mit klaren Erzählschemata wiedergeben können. Das bietet den Interviewten Struktur für ihre spontanen Antworten und Reaktionen im Gespräch. Historismus ist und bleibt ein relevanter Bezugspunkt für viele Personen in ihrer Beschäftigung mit, ihrem Nachdenken über und ihrer Faszination an Geschichte.⁹⁶

7.3 Das Erleben historischer Welten – »Als Legionär durchs alte Rom«

Durch die Gestaltung einer historisch aufgeladenen Spielwelt stellt das Medium Geschichtlichkeit her.⁹⁷ Digitale Spiele füllen ihre Spielwelten mit historischen Topografien, Personen oder Objektkulturen. Sie präsentieren den Spielenden naturbelassene Landschaften, ländliche Regionen, dicht besiedelte oder urbane Räume einer Zeit. Eine besondere Rolle kommt in der Regel der Architektur und Topografie von Städten zu sowohl in Form von Gebäuden als generischer Staffage als auch als einzelne hervorgehobene ikonische Landmarken.⁹⁸ Gefüllt sind diese historischen Spielwelten mit der Objektkultur der dargestellten Zeit in Form von Kleidung, Waffen, Fahrzeugen oder technischen Geräten, die von den Nichtspielerfiguren genutzt werden, die die Welt bevölkern und verschiedene soziale und ethnische Gruppen darstellen. Das Medium visualisiert die historischen Umgebungen in einer großen Bandbreite von stark stilisierten bis hin zu fotorealistischen Entwürfen und untermalt sie mit historisch aufgeladenen Soundscapes. Je nach Genre unterscheiden sich die Interaktionsmöglichkeiten der Spielenden mit den historischen Spielwelten und ihren Bewohnerinnen und Bewohnern erheblich. Im Action-Adventure *Ghost of Tsushima* (2020) können sie als fiktiver Samurai während der ersten Invasion der Mongolen im Jahr 1274 die Insel Tsushima mit ihren Dörfern, Shintō-Schreinen und heißen

96 Vgl. Stefan Haas: Geschichtswissenschaft. Eine Einführung (UTB-basics, Bd. 5401), Leiden/Boston, MA/Singapore/Paderborn/Wien 2023, S. 127.

97 Vgl. zu ausführlichen Informationen zur Gestaltung und Rolle historischer Umgebungen im Medium oben Kapitel 5.5 Historische Umgebungen – »So war die Welt damals wahrscheinlich«.

98 Vgl. Angela Schwarz: Discovering the Past as a Virtual Foreign Country. Assassin's Creed as Historical Tourism, in: Erik Champion/Juan Hiriart (Hrsg.): Assassin's Creed in the Classroom. History's Playground or a Stab in the Dark? (Video games and the Humanities, Bd. 15), Berlin/Boston, MA 2024, S. 169–187, hier S. 176–178.

Quellen als offene, realistisch visualisierte Spielwelt erkunden, sich mit Nichtspielerfiguren unterhalten oder gegen die bewaffnete Krieger Khotun Khans kämpfen. In *Anno 1800* (2019) gestalten sie eigene viktorianisch anmutende Städte zur Zeit der Industrialisierung, managen und versorgen verschiedene Bevölkerungsgruppen von Arbeitern, Bauern oder Handwerkern und formen die Topografie der Spielwelt durch den Bau von Fabriken, Bauernhöfen und Eisenbahnschienennetzen wie es ihnen beliebt. Im Fahrzeug-Shooter *World of Tanks* (2010) hingegen durchqueren sie in Panzern historische Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs, nutzen die Landschaft für taktische Vorteile oder zerstören sie und die gegnerischen Panzer darin. Digitale Spiele geben häufig das Versprechen, vergangene Welten ausschnittshaft oder umfangreich zu erleben.⁹⁹

Die Interviewten kommen in ihren Aussagen ausgeprägt häufig auf diesen Aspekt virtuell präsentierter Geschichte – historische Umgebungen und ihre Bewohnerinnen und Bewohnern – zu sprechen und das nicht nur in Bezug auf die Bewertung der Inszenierung.¹⁰⁰ Selbst wenn es um den Reiz von Geschichte als Spielinhalt geht, erzählen die Interviewten ausgiebig von der Faszination, die historische Spielwelten vielfältig auf sie ausüben. Aber was genau fasziniert sie daran? Welche Form der medialen Interaktion mit historisierten Umgebungen und ihren Bewohnerinnen und Bewohnern zieht sie an und welche bleibt im Gedächtnis? Welche Gestaltungsform empfinden sie als besonders ansprechend? Was bietet ihnen diese Auseinandersetzung? In den Interviews lassen sich hierzu vor allem zwei Bereiche ausmachen: Die Spielenden sprechen ausführlich und begeistert davon, die Vergangenheit als einen exotischen Reiseort zu erleben und davon, in die Rolle von Bewohnerinnen oder Bewohnern der dargestellten Zeit zu schlüpfen. In beiden Bereichen geht es um eine autonome, persönliche, multisensorische und räumliche Wahrnehmung der Vergangenheit zur Selbstverortung.

Die Rezeption der virtuellen historischen Umgebungen als exotische Reiseorte lässt sich mit Konzepten zum Geschichtstourismus beschreiben. Denn im Tourismus ist ebenfalls ein häufiges Versprechen das der Zeitreise zu einer lokalen Vergangenheit.¹⁰¹ Geschichtstourismus als Variante des

99 Vgl. Andrew J. Salvati/Jonathan M. Bullinger: Selective Authenticity and the Playable Past, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 153–167, hier S. 156.

100 Vgl. 5.5 Historische Umgebungen – »So war die Welt damals wahrscheinlich«.

101 Vgl. Valentin Groebner: Touristischer Geschichtsgebrauch. Über einige Merkmale neuer Vergangenheiten im 20. und 21. Jahrhundert, in: *Historische Zeitschrift*, Bd. 296, Nr. 2,

Tourismus ist ein vieldeutiger Begriff, weil er sich auf einen unklaren Tourismusbegriff bezieht und sich mit dem Kulturtourismus überschneidet, was verschiedene wissenschaftliche Begriffsbestimmungen hervorgebracht hat.¹⁰² Geschichtstourismus beschreibt das Besuchen von Orten, denen eine historische Bedeutung zugeschrieben wird wie Ruinen, Altstadtvierteln oder Schlachtfeldern.¹⁰³ Angela Schwarz und Daniela Mysliwicz-Fleiß verstehen unter Geschichtstourismus nicht nur bildungsorientierte Studienreisen, sondern eine historische Praxis, »die ein bestimmtes Erleben von einer konkreten Vergangenheitskonstruktion an einem bestimmten Ort beinhaltet.«¹⁰⁴ Es geht um das (scheinbar) räumliche Fühlen der Geschichte eines Ortes. Rulf Jürgen Treidel schließt sich dem in Teilen an, wenn er die Wichtigkeit visueller Eindrücke von Gebäuden und Objekten im Geschichtstourismus unterstreicht.¹⁰⁵ Die Reisenden suchen hierbei sowohl vertraute Bilder, die sie etwa aus Filmen, Büchern oder dem Internet wiedererkennen, als auch das Ungewöhnliche und Außeralltägliche.¹⁰⁶ Von größter Wichtigkeit ist eine selbstständige, räumliche Bewegung.¹⁰⁷ Die Konsumentinnen und Kon-

2013, S. 408–428, hier S. 421 f.; Sabine Stach: Geschichtstourismus, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 10.07.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Stach_geschichtstourismus_vi_de_2020 (Stand: 28.02.2024); Ingrid Thurner: Tourismuslandschaften – Sehenswürdigkeiten – Menschen, in: Burkhard Schnepel/Felix Girke/Eva-Maria Knoll (Hrsg.): Kultur all inclusive. Identität, Tradition und Kulturerbe im Zeitalter des Massentourismus, Bielefeld 2013, S. 151–182, hier S. 151.

- 102 Vgl. Axel Dreyer: 2. Kulturtourismus – eine Einführung, in: Axel Dreyer/Christian Antz (Hrsg.): Kulturtourismus, 3., überarb. Aufl., Berlin/Boston, MA 2020, S. 29–52, hier S. 31 f.; Rüdiger Hachtmann: Tourismus-Geschichte (Grundkurs Neue Geschichte, Bd. 2866), Göttingen 2007, S. 13 f.; Hanno Hochmuth: HisTourismus. Public History und Berlin-Tourismus, in: Christoph Kühberger/Andreas Pudlat (Hrsg.): Vergangenheitsbewirtschaftung. Public History zwischen Wirtschaft und Wissenschaft, Innsbruck/Wien/Bozen 2012, S. 173–182, hier S. 173; Stach, Geschichtstourismus.
- 103 Vgl. Hanno Hochmuth: Geschichtstourismus, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): Handbuch Historische Authentizität, Göttingen 2022, S. 178–185, hier S. 178.
- 104 Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß: Von der Reise zur touristischen Praxis. Geschichte als touristisches Reiseziel im 19. und 20. Jahrhundert – eine Einführung, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, S. 15–24, hier S. 19.
- 105 Vgl. Rulf Jürgen Treidel: Historische Erfahrungen im Urlaub. Vom Tagesausflug zur Studienreise, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen (utb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 103–111, hier S. 103 f.
- 106 Vgl. Stach, Geschichtstourismus; John Urry: The Tourist Gaze. Leisure and Travel in Contemporary Society, London 1990, S. 1–7.
- 107 Vgl. Schwarz, Pastness in the making, S. 35.

sumenten können autonom entscheiden, wann sie wie lange aus welchem Blickwinkel und welcher Nähe etwa ein historisches Gebäude oder Objekt betrachten wollen.¹⁰⁸ Die Reisenden fühlen sich nicht als passive Konsumierende wie etwa beim Lesen eines Buches, sondern als aktiv Betrachtende. Hierdurch wird die geschichtstouristische Erfahrung individuell, persönlich und interaktiv.¹⁰⁹ Zentral sind in diesem performativen Geschichtskonsum die Vorstellung der Immersion in eine vergangene Welt sowie der Eindruck von Authentizität und der scheinbaren Unberührtheit der besuchten Orte.¹¹⁰ Geschichtstourismus soll eine sinnlich erfahrbare Aktivität sein. Es handelt sich somit um den etwa durch Informationstafeln, Öffnungszeiten oder abgesperrte Bereiche vorformatierten »Nachvollzug einer Inszenierung, die Sinne und Emotionen, nicht aber [primär] den Verstand adressiert.«¹¹¹ Diese Praxis soll Bedürfnisse nach Wissen, Vertrautem, Fremdem, Partizipation und Selbstverortung durch außeralltägliche Erfahrungen in außergewöhnlichen Umgebungen stillen, die man mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen kann.¹¹²

Diese Art des Reisens mit dem Anspruch einer ausgeprägten inhaltlichen Beschäftigung mit Geschichte lässt sich bis in die Zeit der Aufklärung in Form von Bildungsreisen junger Adliger zurückverfolgen.¹¹³ Im späten 19. Jahrhundert gewann sie als klassenübergreifendes Phänomen an Bedeutung.¹¹⁴ Denn Geschichte gehörte damals bereits fest zum traditionellen Bildungskanon weiter Teile der (bürgerlichen) Gesellschaft, dem nun auch durch eine große Zahl von Interessierten durch das Aufsuchen historischer

108 Natürlich gibt es hierbei Rahmenbedingungen wie etwa abgesperrte Bereiche oder die Zeitplanung der Führung.

109 Vgl. Schwarz, *Pastness in the making*, S. 35.

110 Vgl. Valentin Groebner: *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen*, Frankfurt am Main 2018, S. 173; Hochmuth, *Geschichtstourismus*, S. 180; Stach, *Geschichtstourismus*.

111 Schwarz/Mysliwicz-Fleiß, *Von der Reise zur touristischen Praxis*, S. 16.

112 Vgl. Schwarz, *Pastness in the making*, S. 27; Nina Wang: *Rethinking Authenticity in Tourism Experience*, in: *Annals of Tourism Research*, Bd. 26, Nr. 2, 1999, S. 349–370, S. 362.

113 Vgl. Hochmuth, *Geschichtstourismus*, S. 179.

114 Angela Schwarz: Vorwort, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): *Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert* (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, 9–15, hier S. 10; Angela Schwarz: *Geschichtstourismus in der Moderne. Annäherungen an die Entstehung eines Massenphänomens seit dem 18. Jahrhundert*, in: Eugen Kotte/Steven Zurek (Hrsg.): *Geschichtstourismus*, Frankfurt am Main 2023, S. 25–45, hier S. 28–33; Treidel, *Historische Erfahrungen im Urlaub*, S. 104.

Stätten als eine Form der Bildungsreise entsprochen werden konnte.¹¹⁵ In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts im Zuge eines generellen ›Geschichtsbooms‹, dem rasanten Ausbau des Personenverkehrs – besonders der zivilen Luftfahrt – sowie dem zeitweise steigenden Realeinkommen in Teilen der Gesellschaft entwickelte sich Geschichtstourismus zu einer verbreiteten und beliebten Praxis.¹¹⁶ Heute finden sich geschichtstouristische Praktiken in nahezu allen Gesellschaften und Bevölkerungsschichten.¹¹⁷

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit den Verbindungen zwischen Geschichtstourismus und digitalen Spielen ist spärlich und konzentriert sich auf Nutzungsmöglichkeiten des Mediums im Bereich der Bildung und des Tourismus.¹¹⁸ Eine Funktion des Mediums kann es jedoch sein, Spielende in scheinbar vergangene Welten zu ziehen und ihnen persönliche, emotionale Momente innerhalb der historischen Inszenierung anzubieten.¹¹⁹ Es finden sich zahlreiche Gemeinsamkeiten zwischen den Praktiken des Geschichtstourismus und des Konsums digitaler Spiele, die Geschichte inszenieren: das Erleben von Orten, die explizit als historisch präsentiert werden, die performative Herstellung des Eindrucks objektbezogener Authentizität und die Relevanz von Vorwissen und Erwartungen hierbei.¹²⁰ Wie im Geschichtstourismus ist bei digitalen Spielen ebenfalls das Gefühl von Autonomie zentral. Die freie Bewegung der Spielenden durch die virtuelle Umgebung ermöglicht die Erfahrung von Eigenständigkeit in der Wahrnehmung der Spielwelt und den Eindruck einer individuellen, unabhängi-

115 Vgl. Daniela Mysliwicz-Fleiß/Jan Pasternak: Geschichtstourismus als mediales Phänomen. Strategien der touristischen Aneignung »historischer« Orte und ihre Wechselbeziehung im 19. und 20. Jahrhundert, in: Eugen Kotte/Steven Zurek (Hrsg.): Geschichtstourismus, Frankfurt am Main 2023, S. 125–159, hier S. 148; Schwarz, Geschichtstourismus in der Moderne, S. 33; Treidel, Historische Erfahrungen im Urlaub, S. 108.

116 Vgl. Hochmuth, Geschichtstourismus, S. 179 f.

117 Vgl. Mysliwicz-Fleiß/Pasternak, Geschichtstourismus als mediales Phänomen, S. 149.

118 Für eine Übersicht unter Auslassung von Anh-Thu Nguyen: Cool Games, Cool Japan, in: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus/Curtis L. Maughan/Su-Jin Song/Miruna Vozaru/Felix Zimmermann (Hrsg.): Mental health – atmospheres – video games. New directions in game research II (Studies of digital media culture, Bd. 15), Bielefeld 2022, S. 147–160; Jana Radošinská: Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed, in: Acta Ludologica, Bd. 1, Nr. 2, 2018, S. 4–16, zur bisherigen Forschung. Vgl. Schwarz, Discovering the Past as a Virtual Foreign Country, S. 170, Fußnote 4.

119 Vgl. Schwarz, Discovering the Past as a Virtual Foreign Country, S. 172–176.

120 Vgl. Michał Mochocki: Heritage Sites and Video Games. Questions of Authenticity and Immersion, in: Games and Culture, Bd. 16, Nr. 8, 2021, S. 951–977, S. 971 f.

gen Aneignung.¹²¹ Wie bei klassischen Formen des Geschichtstourismus ist jedoch das Angebot im Medium ebenfalls vorformatiert etwa durch Spielmechaniken und Levelstruktur. Die individuelle Aneignung und selektive Rezeption erfolgen teilweise autonom.

Für eine geschichtstouristische Nutzung eignen sich theoretisch Action-Adventure oder Rollenspiele mit der Kontrolle über eine Spielfigur aus einer First- oder Third-Person-Perspektive am besten, da sich in ihnen das Gefühl von Unmittelbarkeit und Immersion am stärksten einstellen kann.¹²² Die Möglichkeit, das Spielen virtuell inszenierter Geschichte als eine Form des Geschichtstourismus zu begreifen, zeigt sich etwa anhand des Action-Adventures *Ghost of Tsushima* (2020). Bei diesem Titel ist es Teil der Spielerfahrung, wie im Tourismus Orte auf der japanischen Insel Tsushima im 13. Jahrhundert zu bewundern. Das Spiel imitiert Praktiken von Kulturtourismus in Japan wie das Besuchen von Shinto-Schreinen oder heißen Quellen zum Baden.¹²³ Außerdem kam es zu einer Zusammenarbeit der Entwicklerinnen und Entwickler mit und Beratung durch lokale Tourismusorganisationen in Tsushima und der Nagasaki Prefecture Convention and Tourism Association etwa in Form einer Website, die sowohl das Spiel als auch die echte Insel Tsushima bewirbt. Hierdurch ist das Medium Teil einer touristischen Erfahrung und soll als Marketingstrategie touristische Reisen nach Tsushima fördern.¹²⁴ Auch die äußerst populäre *Assassin's Creed*-Reihe wird als eine Form des Geschichtstourismus beworben, wie es etwa der Game Director von *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013) Ashraf Ismail sagte: »Assassin's Creed is about historical tourism«.¹²⁵

Beschreibungen der Nutzung eines Mediums als geschichtstouristische Praktik sind ein roter Faden in den Interviews. Benjamin Lessing ist etwa bei *Assassin's Unity* (2014) am meisten davon fasziniert, das Paris der Französischen Revolution aus der Third-Person-Perspektive eigenständig, räumlich und visuell zu erleben:

121 Vgl. Schwarz, Pastness in the making, S. 35.

122 Vgl. Schwarz, Discovering the Past as a Virtual Foreign Country, S. 175 f.

123 Vgl. Nguyen, Cool Games, Cool Japan, S. 157 f.

124 Vgl. ebd.

125 Steven Ruygrok: Ubisoft: 'Assassin's Creed 4's' Caribbean world hit new milestone of credibility, in: Examiner, URL: <http://www.examiner.com/article/ubisoft-assassin-s-creed-4-s-caribbean-world-hit-new-milestone-of-credibility> (Stand: Seite offline), archiviert in: Internet Archive. Wayback Machine, 25.02.2014, URL: <https://web.archive.org/web/20150511204733/http://www.examiner.com/article/ubisoft-assassin-s-creed-4-s-caribbean-world-hit-new-milestone-of-credibility> (Stand: 10.04.2024).

»Ich hatte [...] das Gefühl so könnte es in Paris auf den Straßen 1789 ausgeschaut haben. Dass die Bürger die Marseillaise singend im Aufruhr und so weiter waren. [...] Es hat mich beeindruckt, weil man also doch irgendwie das Gefühl hatte, man wäre dabei gewesen. [...] auch wenn ich in Urlaub beispielsweise fahre, ich fahre sehr gerne in Städte oder Gegenden, die einen gewissen historischen Kontext haben. Also ich fahre nach Florenz zum Beispiel oder auf Zypern oder wie auch immer und habe die Kreuzfahrerburgen angeguckt oder Monolithen, Tempel und so weiter. Und ich versuche mir immer vorzustellen, wie es da wohl ausgeschaut hat oder [...] wie die Menschen damals gelebt haben [...]. Dafür reicht meine Fantasie natürlich bei weitem nicht aus. Und solche Spiele helfen mir dann ein bisschen, mir in meiner Fantasie das besser vorstellen zu können. Das war bei *Unity* recht stark, weil ich eben schon mal in Paris war. Und ich fand das unheimlich faszinierend, wie toll die diese Spielwelt nachgebaut haben, das fand ich fantastisch, also ich habe selten ein Spiel gesehen, was wirklich so akkurat versucht hat, Paris umzusetzen. Und das machte dann für mich auch den Reiz aus [...].«¹²⁶

Wie in den anderen Teilen der *Assassin's Creed*-Reihe erfolgt die historische Aufladung des Titels stark über die detaillierte, realistische audiovisuelle Gestaltung einer historischen Umgebung, in diesem Fall der Stadt Paris im Zeitraum von 1789 bis 1794. Paris besteht im Spiel aus 21 Stadtteilen, die sich alle visuell voneinander unterscheiden – von schlammigen Elendsvierteln, in denen Brauntöne dominieren, bis zu prunkvollen Bezirken mit detailreichen Fassaden und üppigen, grünen Parkanlagen. Neben generischen Gebäuden, die als Staffage dienen, visualisiert das Medium zahlreiche prominente Gebäude und Orte, die teilweise betreten werden können, wie das Panthéon, die Katakomben von Paris, dem Platz der Eintracht (Place de la Concorde), die Bastille und vor allem eine äußerst aufwendige, detaillierte Version von Notre-Dame. Es finden sich hierbei zahlreiche Anachronismen, wie sie in der Reihe häufig vorkommen. So steht etwa die Bastille während des gesamten Spielverlaufs, obwohl diese bereits 1790 abgerissen wurde.

In der Visualisierung der Stadt und besonders ihrer Landmarken kommt es ebenfalls in der Tradition der Spielserie zu einer »Rückprojektion gegenwärtiger Bilder in eine entfernte Vergangenheit«. ¹²⁷ Die Gestaltung orien-

126 Projektinterview vom 01.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1965, Beamter, Deutsche Bundesbank, Signatur: AC 20220201-2, S. 18.

127 Angela Schwarz: Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, in: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hrsg.):

tiert sich an und entspricht dem gegenwärtigen Erscheinungsbild der Gebäude und der Stadt. Die Interaktionsmöglichkeiten mit den Gebäuden sind in der Regel jenseits der Bewegung an ihnen oder um sie in Form von Klettern und Laufen begrenzt. Die meisten Gebäude können nicht betreten, nicht verändert und nicht zerstört werden. Ebenfalls entsprechen – zur besseren Funktion als Unterhaltungsmedium – die Topografie und Maßstäbe der Stadt bewusst nicht dem historischen Vorbild. So sind die Straßen stark verbreitert und die Distanzen zwischen den Landmarken verkleinert, um die Bewegungsfreiheit und Effizienz der Spielenden beim Erkunden zu erhöhen. Für seine Veröffentlichungszeit ist innovativ, dass sich in den Straßen hunderte Nichtspielerfiguren finden im Gegensatz vorangegangenen Titeln, in denen sich die Anzahl im Bereich von Dutzenden Personen bewegte. Beispielsweise gibt es große, schreiende Massen vor dem Justizpalast, die in sich wiederholenden Animationen die Fäuste in Richtung der Tore recken und die Trikolore schwenken. In Tavernen singen Nichtspielerfiguren französische Revolutionslieder, darunter auch die Marseillaise. Immer wieder sind aufgebrachte Menschenmassen, die Fahnen schwenken und Lieder der Revolution singen, Teil der Paris-Kulisse des Action-Adventure. Sie sind ein wichtiges Mittel des Mediums, um populäre Geschichtsbilder zur Französischen Revolution abzubilden. Die Interaktionsmöglichkeiten mit diesen namenlosen Individuen sind stark eingeschränkt und gehen in der Regel nicht darüber hinaus, dass die Spielenden diese anrempeln, wenn sie sich durch die Massen bewegen.

Herr Lessing verharrt in seinen Aussagen bei seinen visuellen Eindrücken des Spiels etwa von den aufgebrachten Menschenmassen oder dem nachgebauten Paris, wie er es nennt. Hier zeigt sich wieder die Relevanz der Visualisierung der Objektkultur einer Zeit als vermeintliche Rekonstruktion, damit sich bei den Spielenden der Eindruck von Geschichtlichkeit und objektbezogener Authentizität einstellt.¹²⁸ Das freie Betrachten der historischen Umgebungen, besonders der Architektur, und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner im eigenen Tempo und nach eigenen Maßstäben ist ihm im Gedächtnis geblieben. Das zeigt sich außerdem in dem Umstand, dass er sich im Gespräch besonders begeistert von einem bestimmten Feature zeigt: nämlich von der Möglichkeit, einen hohen Punkt in der Spielwelt – etwa ei-

Computer|Spiel|Bilder, Glückstadt 2014, S. 219–257, hier S. 236.

128 Vgl. 4.2 Objektkultur; 5.5 Historische Umgebungen – »So war die Welt damals wahrscheinlich«.

nem Turm oder das Dach eines Gebäudes – als Aussichtspunkt zu »synchronisieren«. Spielmechanisch werden hierbei neue besondere Orte, darunter Fundorte von Gegenständen oder Questgeber, auf einer Karte des Gebiets markiert und Schnellreisepunkte freigeschaltet. Wenn die Spielenden einen solchen Aussichtspunkt erreichen, löst sich in einer Videosequenz die Kamera aus der Third-Person-Perspektive, rotiert um die Spielfigur und zoomt dabei immer weiter hinaus, bis das gesamte Stadtpanorama zu sehen ist. Eine Synchronisation auf der Turmspitze der Kapelle Sainte-Chapelle auf der Île de la Cité, einer Binneninsel auf der Seine, auf der sich auch Notre Dame befindet, hat es Herrn Lessing besonders angetan: »Dieser Rundflug, der war fantastisch. Sie werden es nicht glauben, ich habe die Synchronisation viermal gestartet, habe sie viermal angeguckt, hintereinander, weil ich das so genial fand.«¹²⁹ Dass die Interaktion mit den Kulissen und Personen – wie so häufig im Medium – bei vielen anderen Spielen teilweise sehr eingeschränkt ist,¹³⁰ hat seinen nachhaltigen Eindruck und seine Begeisterung nicht geschmälert. Die historische Spielwelt gesehen zu haben, ist für ihn das Entscheidende und Erwähnenswerte.

Ebenfalls bemerkenswert ist, dass Benjamin Lessing unmittelbar auf Urlaubserlebnisse zu sprechen kommt. Er verknüpft seine Erlebnisse im Medium mit seinen geschichtstouristischen Erfahrungen etwa bei der Besichtigung der Überreste von Kreuzfahrerburgen oder Tempeln. Dass er diese verschiedenen Erlebnisse miteinander assoziiert, ist ein weiterer Hinweis darauf, dass er den Konsum von *Assassin's Creed Unity* als eine Form von Geschichtstourismus begreift. Hierbei kommt er auch nochmal auf seine eigenen Reisen nach Paris zu sprechen. Er verbindet und vergleicht seine visuellen Eindrücke des gegenwärtigen Paris mit der Inszenierung des historischen Paris im Spiel. Die Erinnerung an das Spiel evoziert seine Erlebnisse als Tourist in Frankreich. Es entsteht der Eindruck, dass er das Medium als Möglichkeit versteht, Paris noch einmal anders zu erleben und seinen Urlaub überspitzt formuliert digital fortzusetzen. Zusätzlich beschreibt er, dass das Spiel diesen sogar erweitert habe. Durch das Medium hat er ein Bild des revolutionären Paris bekommen, dass seine Vorstellungskraft auf der realen

129 Projektinterview vom 01.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1965, Beamter, Deutsche Bundesbank, Signatur: AC 20220201-2, S. 19.

130 Vgl. Carl Heinze: Mittelalter-Computer-Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 8), Bielefeld 2012, S. 183.

Reise überstiegen hat.¹³¹ Das Paris, das er sich nur vorgestellt hat, ist zum Leben erwacht, als »wäre man dabei gewesen.« Aus seiner Sicht ermöglicht das Medium es, Geschichtstourismus in der realen Welt fortzusetzen und zu erweitern. Durch seine individuelle Bedeutungszuschreibung wird die historische Umgebung zu einem geschichtstouristischen Raum.¹³²

Für Florentine Larenz besteht diese Ergänzung der eigenen Reiseerlebnisse durch das Medium vor allem darin, dass sie eine ausgeprägtere Autonomie und einen geschichtsträchtigeren Eindruck bei der Besichtigung der historischen Orte in der Ezio-Trilogie der *Assassin's Creed*-Reihe habe als bei realen Urlaubserlebnissen:

»Ich würde fast sagen, die Atmosphäre ist ein Ticken besser als live. [...] Sie haben da vor allem die Touristen in Adiletten und mit Selfiestick. Die machen das natürlich ein bisschen kaputt. Sie haben eine wahnsinnige Lautstärke live. Da sind natürlich mehrere Straßenkünstler, aber auch viele Touristengruppen. Sie müssen gucken, wo Sie stehen. Sie möchten nicht in Fotos stehen, Sie möchten gerne selber Fotos schießen. Und dieser ganze Druck auch, dass Sie die Zeiten einhalten müssen, dass Sie gucken müssen, dass Sie nicht beklaut werden. [...] [6] [...] All das haben Sie natürlich nicht bei *Assassin's Creed*. Ich kann mir da die Lautstärke regeln. Ich kann mir die Musik regeln, ich kann die Sachen in Ruhe lesen, ich kann mich da aufs Dach setzen auf dem Dom, [...] besteigen können Sie den aber nicht ganz so weit, wie ich das mit einem Computerspiel kann. [...] Ich komme ja an Stellen in dem Spiel, wo selbst die Macher von Ubisoft nur mit Drohnen hinkommen. Ja, das ist klasse.«¹³³

131 Zusätzlich zeigt sich hier die Wichtigkeit der medialen Auf-/Nachbereitung von geschichtstouristischen Erlebnissen in der realen Welt, um geschichtstouristische Bildikonen, Motive und Praktiken zu schaffen, aufzugreifen und zu festigen. Vgl. Mysliwicz-Fleiß/Pasternak, Geschichtstourismus als mediales Phänomen, S. 153 f.

132 Vgl. Karlheinz Wöhler/Andreas Pott/Vera Denzer: Formen und Konstruktionsweisen von Tourismusräumen, in: Karlheinz Wöhler/Andreas Pott/Vera Denzer (Hrsg.): Tourismusräume. Zur soziokulturellen Konstruktion eines globalen Phänomens, Bielefeld 2010, S. 11–19, hier S. 11.

133 Projektinterview vom 05.06.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1990, Lehrerin, Heilerziehungspflege an einer Berufsschule, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230506-1, S. 5 f.

Das Medium biete ein Bild, in dem die Begleiterscheinung des modernen Massentourismus nicht vorkommen, und dadurch eine bequemere und (scheinbar) eigenständigere geschichtstouristische Erfahrung ermöglicht wird. Es gibt keine anderen Reisenden, keinen Zeitdruck und viel mehr Bewegungsfreiheit mit unerwarteten oder üblicherweise nicht verfügbaren Ansichten. Die historische Umgebung gehört einem allein und man kann sich auf das Besichtigen konzentrieren. Dabei behauptet jedoch keine interviewte Person, dass die virtuelle Geschichtssinszenierung reale Reisen überflüssig machen würde, aber ein Urlaubsgefühl wird immer wieder hervorgehoben. Charlotte Schneider bringt es auf den Punkt: »Es ist einfach wie Urlaub. Wenn ich [*Assassin's Creed*] *Odyssey* anmache und dann da irgendwo auf einer Insel rumrase, ist das wirklich wie Urlaub.«¹³⁴

Die Verknüpfung von Urlaubserlebnissen mit Spielerfahrungen in der Erinnerung von Benjamin Lessing macht zusätzlich deutlich, dass der Eindruck objektbezogener Authentizität, wie ihn Herr Lessing dem digitalen Stadtbild von Paris zuschreibt, und die geschichtstouristische Erfahrung mit dem Medium stark daran gebunden sind, dass die Gestaltung sich an gegenwärtigen Bildern orientiert und möglichst realistisch wirkt. Dass das virtuelle Paris am Ende des 18. Jahrhundert seinem Bild des gegenwärtigen Paris teilweise entspricht, macht die Spielwelt authentisch.

Die Relevanz dieser Entsprechung zeigt sich auch im Interview mit Matthias Pfeiffer zur Gestaltung der Basilika Sankt Peter im Vatikan, bekannt als Petersdom, im Spiel *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010). Das Action-Adventure spielt weitgehend im Rom des Jahres 1503. Im Spiel gleicht der Petersdom in Grundriss und Erscheinung dem historischen Bau zu diesem Zeitpunkt, abgesehen von seiner Kuppel, die der Titel in anachronistischer Weise als halbfertig darstellt. Abriss und Wiederaufbau des alten Petersdoms begannen etwa um 1505 unter Papst Julius II., die gewaltige ikonische Kuppel wurde 1546 begonnen und erst 1591 vollendet,¹³⁵ und damit eindeutig nach der Zeit, die das Spiel hauptsächlich adressiert. Wie es in den Spielen der Reihe häufiger vorkommt, vereint das Gebäude das zeitgenössische und das gegenwärtige Erscheinungsbild in einem. Ersteres untermauert den Anspruch eines jeden Titels der *Assassin's Creed*-Reihe, die gezeigte Vergangenheit so exakt wie möglich rekonstruieren zu wollen. Letzteres dient Spielen-

¹³⁴ Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-1, S. 15.

¹³⁵ Vgl. Hugo Brandenburg/Antonella Ballardini/Christof Thoenes: Der Petersdom in Rom. Die Baugeschichte von der Antike bis heute, Petersberg 2015, S. 260.

den zur besseren Wiedererkennbarkeit des jeweiligen Gebäudes, das auch in seiner neuen Form aus dem späten 16. Jahrhundert für heutige Verhältnisse immer noch alt aussieht und daher von Betrachtenden als historisch und für die Zeit des Spiels passend empfunden werden kann. Im Spiel ist es möglich, sich bis in den Innenhof des Petersdoms zu bewegen und die Kuppel aus der Nähe zu betrachten.

Herr Pfeiffer hebt seine visuellen Eindrücke des Gebäudes in *Assassin's Creed: Brotherhood* im Gespräch hervor:

»[A]ls ich vor dem Vatikan stand im Spiel, dachte ich mir: ›Das sieht ja ganz anders aus, als von Fotos oder als ich da in Rom zum Beispiel war‹, [...] ich habe mich erst mal irritiert gefühlt, weil ich dachte: ›Naja gut, so wie ich es heute kenne, muss es ja wahrscheinlich immer gewesen sein‹, und als ich dann nachgeguckt habe und festgestellt habe: ›Okay, natürlich gab es auch mal Vorgängerbauten‹, dann dachte ich mir, dann ist es ja auch wieder eigentlich realitätsnah oder historisch korrekt, was ich dann wiederum gut fand, aber ich fand es immer noch schwierig, dass es nicht so aussah wie heute. Also es war nicht das, was ich erwartet habe, aber ich habe das Gebäude trotzdem wiedererkannt wegen dieser Kuppel, dass das natürlich historisch eigentlich falsch ist, dass die Kuppel da daraufgesetzt wird, auf dieses alte Gebäude fand ich in dem Moment nicht so schlimm, weil mir dieser Wiedererkennungswert wichtiger war, weil das irgendwie meine Vorstellung bestätigt hat, von dem, was ich gerne in dem Spiel sehen wollen würde.«¹³⁶

Er erinnert sich, dass er im ersten Moment irritiert war, dass das Gebäude nicht vollständig seinem Bild entsprach, sondern sich am alten Bau orientiert. Die Irritation führte dazu, dass er die Inszenierung mit Hilfe von anderen im Interview nicht näher genannten Medien verifizieren wollte. Er hat »nachgeguckt«. Hierin drückt sich auch wieder ein gewisses Misstrauen gegenüber dem Medium des digitalen Spiels aus.¹³⁷ Die Inszenierung, so detailliert sie auch sein mag, kann sich nicht aus sich selbst heraus verifizieren. Obwohl er durch die Recherche herausgefunden habe, dass diese Gestaltung »historisch korrekt« ist, ist ihm doch die anachronistische, »historisch eigentlich falsch[e]« Kuppel wichtig. Er sucht und wünscht sich

136 Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220327-1, S. 8.

137 Vgl. 6.1 Interviewübergreifende Muster.

Teile der gegenwärtigen Ikonografie Roms im vergangenen Stadtbild. Die historische Umgebung soll zwar einerseits historisch und fremd sein, darf aber gleichzeitig nicht zu stark mit dem brechen, was er von Fotos, aus Fernsehdokumentationen oder Spielfilmen über das gegenwärtige Rom oder dem eigenen Urlaub in Italien kennt. In den Interviews existiert in der Rezeption historischer Umgebungen des Mediums ein Spannungsverhältnis zwischen dem Verlangen nach einer fremden Vergangenheit und der Verankerung der Vergangenheit in der bekannten Gegenwart. Das Spiel muss diese Spannung jedoch scheinbar gar nicht auflösen. Denn Herr Pfeiffer zeigt sich trotz seines Wissens um den Anachronismus insgesamt sehr begeistert von dem Titel und der historischen Umgebung,¹³⁸ die ihm durch ihre Vermischung von Verganem und Gegenwärtigem das Gefühl gibt, in »eine Zeitkapsel zu gehen«¹³⁹ und eine »Zeitmaschine«¹⁴⁰ zu nutzen. In dem teils misstrauischen, teils begeisterten Verhältnis der Interviewten zu digitalen Spielen als Repräsentationsform von Geschichte¹⁴¹ scheint für die Spielenden auch Potential zu liegen, das in der Nutzung klassischer Formen der Geschichtskultur nicht vorhanden ist: nämlich Geschichte spielerisch und zwanglos zu erleben, ohne dass alles immer ›richtig‹ und ›korrekt‹ sein muss. Digitale Spiele genießen offenbar eine gewisse Narrenfreiheit in diesem Bereich der Rezeption.¹⁴²

Die Gestaltung der historischen Umgebungen im Sinne gegenwärtiger Sehgewohnheiten verstärkt ein personalisiertes Erlebnis der virtuellen Geschichtsinszenierung. Das wird deutlich anhand der zahlreichen Verknüpfungen zu Urlaubserlebnissen, die die Spielenden herstellen. Besonders häufig kommt es zu solchen Verbindungen in den Spielen der *Assassin's Creed*-Reihe. Von den 49 Personen, die während des Interviews ausführlicher auf mindestens einen Titel der Reihe zu sprechen kommen, verknüp-

138 Vgl. Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220327-1, S. 6–10.

139 Ebd., S. 10.

140 Ebd.

141 Vgl. 6.1 Interviewübergreifende Muster.

142 Auch hier muss natürlich wie bereits so oft auf die intersubjektiven Dynamiken hingewiesen werden, die möglicherweise dazu geführt haben, dass die Interviewten vor dem Interviewer, der als Vertreter der Universität auftrat, bewusst oder unbewusst eine kritische Haltung eingenommen haben, in der das Medium und seine Inszenierung von Geschichte im Vergleich zu traditionelleren Formen der Geschichtskultur wie der Schule oder Sachbüchern nicht übermäßig ernst genommen werde, um Bildung und Reflexionsfähigkeiten zu präsentieren.

fen 22 ihre Spielerlebnisse mit Urlaubsmomenten in Griechenland, Italien oder Ägypten. Florentine Larenz erzählt, wie die Spiele der sogenannten Ezio-Trilogie der *Assassin's Creed*-Reihe sie dazu inspiriert haben, nach Norditalien zu reisen und in den Medien inszenierte Orte wie Florenz zu besichtigen: »[I]ch war in Florenz oder in der Toskana und San Gimignano, dann all die Schauplätze eigentlich aufgrund des Spiels.«¹⁴³ Auch für Laura Mattes waren Titel der Reihe ein Grund, an die heutigen Orte zu fahren, die für die virtuellen Räume Vorbild gestanden haben: »In 2020 haben wir einen Freund in Florenz besucht, der wohnt dort und [...] [27] [...] wir sind dann auch dorthin gefahren, weil wir einfach damit auch *Assassin's Creed* ganz anders erleben konnten.«¹⁴⁴ Im Interview springen beide immer wieder zwischen Urlaubs- und Spielerlebnissen hin und her. Sie erzählen davon, wie sie Orte aus den Spielen in der Realität gesucht und wiedererkannt haben und umgekehrt: »'Wo waren wir jetzt tatsächlich in der Stadt? Und wo war das dann im Spiel?' Dann sind wir das so ein bisschen nachgelaufen, [...] Santa Croce ist auch ein wichtiger Punkt in *Assassin's Creed II*, weil dort in dem Gebiet hat zum Beispiel dann eben Ezio das erste Attentat verübt.«¹⁴⁵

Der Reiz besteht darin, dass zu den realen und virtuellen Räumen bereits eine persönliche Verbindung besteht, die durch die Besichtigung des jeweils anderen verstärkt wird. In diesem Fall hat Frau Mattes selbst im Spiel als Ezio nahe der Kirche Santa Croce das Attentat als fiktiver Assassine verübt. Auch Frau Larenz betont die Relevanz dieses Punktes: »Ja, ich glaube, was mich wirklich verankert in den Spielen und dann auch in der Realität mich anzieht, ist, dass ich diese Schauplätze kenne oder besichtigen kann.«¹⁴⁶ Die Verknüpfung von Urlaubs- und Spielerlebnissen personalisiert zusätzlich das Erlebnis von Geschichte sowohl im realen als auch virtuellen Raum. Weiterhin festigt diese Verschränkung geschichtstouristische Bildikonen, Motive und Praktiken etwa in Form spezifischer Orte, die es aus einer bestimmten Perspektive real und virtuell zu erleben gilt.¹⁴⁷

143 Projektinterview vom 05.06.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1990, Lehrerin, Heilerziehungspflege an einer Berufsschule, Signatur: AC 20230506-1, S. 7.

144 Projektinterview vom 03.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Auszubildende, Fachinformatikerin, Signatur: AC 20220203-1, S. 26 f.

145 Ebd., S. 28.

146 Projektinterview vom 05.06.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1990, Lehrerin, Heilerziehungspflege an einer Berufsschule, Signatur: AC 20230506-1, S. 7.

147 Vgl. Mysliwicz-Fleiß/Pasternak, Geschichtstourismus als mediales Phänomen, S. 153 f.

Die geschichtstouristische Nutzung des Mediums erwähnen die Spielenden am häufigsten im Zusammenhang mit Spieltiteln aus Genres, in denen ein entschleunigtes Betrachten der historischen Umgebungen im eigenen Tempo bei freier Kontrolle über die Kamera möglich ist. Dies ist häufig in Action-Adventures und Rollenspielen der Fall. Für kompetitive und hektische Spiele, wie die meisten Shooter es sind, beschreiben die Interviewten diese Form der Rezeption nicht. So etwa erzählt Klaus Schult, der sich sehr für die historischen Umgebungen der *Assassin's Creed*-Reihe begeistert,¹⁴⁸ dass ihm der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Shooter *Call of Duty* (2003) keinen Spaß gemacht habe, weil man durch die einzelnen Level hetze: »Nee, das macht mir keinen Spaß. Man ballert sich vom Anfang bis zum Ende durch und dann geht man in das nächste Gebiet [...]«. ¹⁴⁹ Deshalb habe das für ihn »auch mit Geschichte an sich nichts zu tun«. ¹⁵⁰ Action-Adventure und Rollenspielen überwiegen eindeutig, wenn es um diese Funktion virtuell präsentierter Geschichte geht. Eine geschichtstouristische Nutzung digitaler Spiele finden sich aber auch bei Vertretern anderer Genres wie Aufbauspiele, sofern die konkreten Spieltitel eine entschleunigte und teilweise eigenständige Betrachtung der historischen Umgebungen zulassen. So zeigen sich auch geschichtstouristische Praktiken bei Andreas Klebsch und seiner Nutzung des Aufbauspiels *Anno 1800* (2019). In dem Titel bauen die Spielenden Siedlungen mit vielfältigen Produktionsketten und Gebäudetypen wie Fabriken, Wohnhäusern oder Parkanlagen zur Zeit der Industrialisierung auf. Aus einer Vogelperspektive blicken sie auf ihre Städte und haben die Möglichkeit, weit in die Spielwelt hineinzuzoomen sowie die Kamera frei zu bewegen und um 360° zu drehen. Herr Klebsch genießt es immer wieder beim Planen, Bauen und Verwalten der Siedlungen und Produktionsketten ab und zu innezuhalten und das Panorama (s)einer viktorianischen Stadt zu betrachten. ¹⁵¹

148 Vgl. Projektinterview vom 01.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1964, Kaufmännischer Angestellter, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220201-1, S. 11 f.

149 Ebd., S. 21.

150 Ebd.

151 Vgl. Projektinterview vom 03.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Architekt, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20230103-1, S. 19 f.

Durch die Möglichkeit der freien Kontrolle der Kamera imitiere er hierbei manchmal die Perspektive eines Spaziergängers, der durch die Straßen schlendert: »[V]on der Gestaltung her finde ich es angenehm, dass man die Möglichkeit hat, in dieser Art Ego-Shooter-Perspektive auch durch die Stadt zu laufen, so als Spaziergänger einfach das auch zu betrachten, was man gebaut hat [...].«¹⁵²

Weitere Beispiele zum Reiz die Vergangenheit im Medium als exotischen Reiseort zu erleben, beziehen sich etwa darauf, in *Assassin's Creed Valhalla* (2020) aus nächster Nähe zu sehen, wie der Lebensalltag der Wikinger beim Kämpfen, Handeln, Fischen oder in der Religionsausübung aussah,¹⁵³ die Städte im Action-Adventure *Red Dead Redemption II* (2018) als eine Art Freilichtmuseum für das Leben im 19. Jahrhundert in den USA im sogenannten Wilden Westen zu nutzen,¹⁵⁴ oder einen Eindruck vom Stadtbild und Leben einer Siedlung im feudalen Japan im Gruppenmanagementspiel *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* (2016) oder von Karthago in der Antike im Strategiespiel *Total War: Rome II* (2013) zu erhalten.¹⁵⁵ Sie alle verheißen ein Erleben von Geschichte, das so sonst nicht möglich sei.

Die andere in den Interviews wiederkehrende Form der Nutzung der historischen Umgebungen ist das Schlüpfen in die Rolle von Bewohnerinnen oder Bewohnern der dargestellten Zeit. Richard Fuchs etwa beschreibt, dass das Medium es ihm ermögliche, aktiver Teil der Geschichtsszenierung zu sein und sein Körpergefühl in eine Figur der virtuellen historischen Welt zu verschieben:

»Naja, quasi das Gefühl, lang vergangene Geschichte selber noch mal am eigenen Leib irgendwie erfahren zu können. Normalerweise, wenn man was über Geschichte erfahren will, [13] liest man Bücher oder geht ins Museum oder macht eben Vergleichbares. Und an der Stelle ist es aber so, dass man tatsächlich selber als Protagonist, als derjenige, der eben da handeln kann,

¹⁵² Ebd., S. 20.

¹⁵³ Vgl. Projektinterview vom 23.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Fortbildung zur Hygienefachkraft, Projektinterviews, Signatur: AC 20220323-1, S. 38–40; Projektinterview vom 19.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Monteur, Signatur: KS 20221219-1, S. 5 f.

¹⁵⁴ Vgl. Projektinterview vom 12.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1997, Studentin, Signatur: AC 20220512-1, S. 22 f.

¹⁵⁵ Vgl. Projektinterview vom 07.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, User-Interface-Designerin, Signatur: DS 20220507-1, S. 9 f.; Projektinterview vom 30.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, Promovend, Archäologie, Signatur: AC 20230130-1, S. 16 f.

ist man da eben unterwegs und kann Sachen machen. Also in Eigenregie sozusagen, wenn man so möchte. Und das ist etwas, was ich einzigartig finde.«¹⁵⁶

Auch wenn das Medium mit seinen Regelsystemen die Nutzung umrahmt,¹⁵⁷ hat Herr Fuchs den Eindruck, in digitalen Spielen die Geschichtsin szenierung nicht nur selbstbestimmt rezipieren zu können, sondern auch ein Bestandteil von ihr mit ausgeprägter Autonomie zu sein. Er vergleicht digitale Spiele explizit mit anderer Geschichtskultur wie Büchern oder Museen, um die aus seiner Sicht einzigartige Möglichkeit des Mediums, Geschichte »am eigenen Leib« in »Eigenregie« zu erleben, hervorzuheben.¹⁵⁸ In Büchern und Museen sei er nur ein Beobachter der Geschichte. In digitalen Spielen dagegen könne man kurzzeitig ein Mensch der Vergangenheit werden.

In welche Rollen jedoch wollen Herr Fuchs und andere Spielende genau schlüpfen? Suchen sie ikonische Rollen oder weniger Bekannte? Wollen sie in einem Titel mit Mittelaltersetting einen fahrenden Händler, einen jüdischen Gelehrten, einen wandernden Scherenschleifer, einen Leibeigenen oder einen Ritter spielen? Wie wollen sie innerhalb dieser Rolle mit der historischen Umgebung und ihren Bewohnerinnen und Bewohnern interagieren? Möchten sie als Scherenschleifer dessen »typischen« Alltag erleben oder aus diesem ausbrechen und selbst zum fahrenden Ritter werden? Was ist aus ihrer Sicht faszinierend und erinnerungswürdig?

Die Interviewten sprechen vor allem von der Einnahme von Rollen, die in populären Geschichtsbildern als kennzeichnend für eine Zeit gelten. Sie möchten eine Bewohnerin bzw. ein Bewohner der historischen Umgebung sein, der »typisch« für die Zeit und Umwelt und vielleicht in seinen Fähigkeiten und Taten außergewöhnlich ist, aber in seiner Grundzeichnung kollektiv geteilten populären Vorbildern entspricht. Jonathan Koch ist etwa ein Spielabschnitt im Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018), in dem die

156 Projektinterview vom 23.11.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, Signatur: AN 20221123-I, S. 12 f.

157 Vgl. Nico Nolden: Digitales Spielen als Reenactment. Kollaboratives historisches Handeln durch Verkörperung in digitalen Räumen, in: Sabine Stach/Juliane Tomann (Hrsg.): Historisches Reenactment. Disziplinäre Perspektiven auf ein dynamisches Forschungsfeld (Medien der Geschichte, Bd. 4), Berlin/Boston, MA 2021, S. 131–153, hier S. 134.

158 An dieser Stelle zeigt sich ein weiteres Mal das Spannungsverhältnis, in dem sich digitale Spiele in den Aussagen der Interviewten bewegen. Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

Spielfigur Heinrich kurzzeitig zu einem Mönch im ländlichen Böhmen des frühen 15. Jahrhunderts wird, besonders in Erinnerung geblieben:

»[A]ls Mönchslehrling hatte man halt so verschiedene Aufgaben, dass man in der Küche aushilft oder irgendwelche Schriften abschreibt und halt dafür war es gut, wenn man halt da schon Latein gekonnt hat, wenn man es vorher gelernt hat. Auf jeden Fall so dieses Leben, also diese Ebene, wo man sich wirklich ganz krass mit dem Mönchsleben auseinandergesetzt hat [...]«. ¹⁵⁹

In dem beschriebenen Spielabschnitt muss sich die Hauptfigur Heinrich als Novize ausgeben, um in einem Benediktinerkloster Nachforschungen anzustellen. Um nicht aufzufallen, nimmt er am Klosteralltag teil. Die Spielenden müssen den Tagesablauf und die Regeln des Ordens lernen und sich an diese halten, wenn es beispielsweise um die Beachtung der Nachtruhe geht, oder dürfen sich zumindest beim Brechen von Regeln nicht erwischen lassen. Zu den täglichen Aufgaben gehört unter anderen das morgendliche Beten, das Arbeiten im Skriptorium oder das Brauen von Tränken an einem Alchemietisch zu festen Zeiten. Als Kleidung erhalten sie einen Habit, die Tracht des Ordens. Diese Spielhandlungen zeigt das Medium teilweise äußerst kleinteilig, um einen Ausschnitt klösterlichen Lebens im Hochmittelalter darzustellen. Das klösterliche Leben zeichnet das Spiel als streng und strukturiert, während es die Mönche als korrupt und heuchlerisch darstellt. Diese wollen die eigene Macht ausbauen und berauschen sich an Alkohol. Dies entspricht dem populären Geschichtsbild einer machtgierigen, korrupten und religiös verbrämten institutionalisierten katholischen Kirche im Mittelalter. ¹⁶⁰

Im Spiel hat Herr Koch mit dem Habit eine (Ver-)Kleidung erhalten, bei den Aufgaben in der Werkstatt und im Skriptorium Objektkultur der Zeit gehandhabt und durch seine Handlungen, Entscheidungen und (Rollen-) Spiel das Kloster mit Leben gefüllt, anstatt die Geschichtsinszenierung nur zu beobachten. Das Erleben des Alltags eines »typischen« Benediktinermönchs ist für ihn erinnerungswürdig und einer der faszinierendsten Spielmomente gewesen. Diese Interaktion mit der historischen Umgebung des Klosters und seinen Bewohnern ähnelt sehr stark Praktiken des Reenactment. Hier nehmen die Akteurinnen und Akteure historische Rollen ein wie etwa von Sol-

¹⁵⁹ Projektinterview vom 01.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Student, Signatur: AC 2022I201-I, S. 24.

¹⁶⁰ Vgl. Simon Maria Hassemer: Das Mittelalter der Populärkultur. Medien – Designs – Mytheme. Dissertation, Freiburg 2013/14, S. 285.

daten des Zweiten Weltkriegs, mittelalterlichen Knechten und Mägden oder römischen Legionären. Sie verkleiden sich, handhaben rekonstruierte Objektkultur der Zeit und versuchen, eine historische Welt durch ihr Rollenspiel zu schaffen, wobei sie in der Regel populäre Geschichtsbilder abbilden, aber gleichzeitig an die Inszenierung den Anspruch objektbezogener Authentizität stellen.¹⁶¹ Im Vordergrund steht der Versuch, die Vergangenheit körperlich, räumlich und emotional zu erleben.¹⁶² Die detaillierten Darstellungen des Alltags und der Aufgaben im Kloster mit der Möglichkeit, an dieser Inszenierung teilzuhaben durch die Handhabung von Objektkultur und Interaktion mit der Umgebung und den Nichtspielerfiguren, haben bei Herrn Koch den Eindruck hinterlassen, in Ausschnitten das Leben eines mittelalterlichen Mönchs zu führen. Andere Spielmomente, in denen ein Rollenwechsel möglich ist, sind ihm nicht derart in Erinnerung geblieben. So können im Spiel die Spielenden etwa als Gehilfe eines Müllers Mehlsäcke hin- und hertragen, aber die Arbeit und das Leben eines Müllers in Böhmen im 15. Jahrhundert bleibt nur angedeutet.¹⁶³ Ein Rollenwechsel ist hier weniger möglich als im Spielabschnitt im Kloster, da deutlich weniger Handlungsmöglichkeiten vorhanden sind, verschiedene Aspekte des Lebens nicht derart ausgeprägt inszeniert werden und die Spielenden keine spezifische Kleidung erhalten. Je stärker und vielfältiger ein Titel den Spielenden anbietet eine Bewohnerin und Bewohner einer historischen Umgebung mit ›typischen‹ Handlungen, Kleidern und sonstiger Objektkultur der Zeit und Rolle zu sein, desto mehr stellt sich der Eindruck ein ›Geschichte am eigenen Leib zu erfahren‹.

161 Vgl. Anka Dreschke: Ritual, in: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Reenactment Studies. Key Terms in the Field*, Milton/New York, NY 2020, S. 202–205, hier S. 202–205; Iain McCalman/Paul A. Pickering: From Realism to the Affective Turn. An Agenda, in: Iain McCalman/Paul A. Pickering (Hrsg.): *Historical Re-Enactment. From Realism to the Affective Turn*, Basingstoke 2010, S. 1–17, hier S. 1 f.; Samida, *Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten*, S. 142 f.

162 Vgl. Stefanie Samida/Sarah Willner/Georg Koch: *Doing History – Geschichte als Praxis. Programmatische Annäherungen*, in: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.): *Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur* (Edition Historische Kulturwissenschaften (EHK), Bd. 1), Münster/New York, NY 2016, S. 1–25, hier S. 11; Rebecca Schneider: *Performing Remains. Art and War in Times of Theatrical Reenactment*, London/New York, NY 2011, S. 37; Brigitte Walters: *Reenactment*, in: Yifat Gutman/Jenny Wüstenberg/Irit Dekel/Kaitlin M. Murphy/Benjamin Nienass/Joanna Wawrzyniak/Kerry Whigham (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Memory Activism*, Milton 2023, S. 391–393, hier S. 391.

163 Vgl. Schwarz, *Geschichte in digitalen Spielen*, S. 141.

Simon Vogt beschreibt eine ähnliche Nutzung des Mediums für mehrere Spiele der *Assassin's Creed*-Reihe und für *Red Dead Redemption* (2010). In dieser Aussage wird deutlich, wie wichtig es ist, dass der Rollenwechsel populären Geschichtsbildern entspricht:

»[I]n *Odyssey*, da hat man sich definitiv wie ein Spartaner gefühlt, [...] in *Black Flag* auf jeden Fall, hat es sich angefühlt, als wäre man ein Pirat, weil man hatte halt sein Schiff, man hatte seine Crew, man ist eigentlich, sage ich mal 70 Prozent des Spiels auf seinem Schiff gewesen und man hatte einfach diese Freiheit, man konnte einfach alles machen im Prinzip, man greift einfach an, wie man sich fühlt. Man hat seine eigene Insel gehabt, wo man unter keinem Einfluss eines englischen Governments zum Beispiel stand [...]. Es gibt auch Spiele, *Red Dead Redemption*, klar, da fühlt man sich halt wie ein Cowboy und wenn man dann halt seiner Gruppe angehört und dann so einen Zugüberfall macht oder so, oder eine Bank überfällt, dann passt das natürlich auch.«¹⁶⁴

Die wiederkehrende Formulierung »fühlt man« zeigt, dass es dem Interviewten um einen emotionalen, persönlichen und erlebnisorientierten Zugang zur Vergangenheit durch die Einnahme verschiedene Rollen geht, die als ikonisch für die jeweilige inszenierte Zeit angesehen werden. Den temporären Statuswechsels zum Piraten, Spartaner oder Cowboy, und die autonome Ausführung entsprechender Handlungsmuster beschreibt Herr Vogt als reizvoll. Die genannten Titel inszenieren die erwähnten Piraten während des sogenannten ›Goldenen Zeitalters der Piraterie‹ in der Karibik im frühen 18. Jahrhundert in *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), die Spartiaten im antiken Griechenland in *Assassin's Creed Odyssey* und Bewohnerinnen und Bewohner des US-amerikanisch-mexikanischen Grenzgebiets am Anfang des 20. Jahrhunderts in *Red Dead Redemption* auf der narrativen, audiovisuellen und narrativen Ebene im Sinne der entsprechenden populären Geschichtsbildern. Wie in der Aussage von Herrn Koch zu *Kingdom Come: Deliverance* zeigt sich somit, dass historische Rollen, die als ikonisch für die jeweilige Zeit gelten und die ›typische‹ Kleidung tragen, ›typische‹ Objektkultur handhaben und ›typische‹ Handlungen ausüben, besonders reizvoll wirken. Herr Vogt erinnert sich daran, als Cowboy in einem Setting des

¹⁶⁴ Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220301-I, S. 28.

sogenannten Wilden Westens selbstbestimmt Zugüberfälle zu begehen oder als Pirat auf einem Schiff durch die Karibik segelnd ein Leben in »Freiheit« außerhalb rechtlich kodifizierter Ordnungen genossen zu haben.

Die Spielenden bringen bei diesem Rollenwechsel häufig ihre eigenen Vorstellungen zum Leben und Verhalten von Menschen in der Vergangenheit in ihre Spielhandlungen ein. Laut ihren Aussagen verhalten sie sich nicht nur einfach als sie selbst in der Vergangenheit, wie es bei einer rein geschichtstouristischen Nutzung eher der Fall ist. Vielmehr versuchen sie, aus ihrer Sicht teilweise als eine andere, historische Person der inszenierten Zeit zu agieren. Eine solche Aneignungspraxis erwähnt Javier Navarro Cortés für das Spiel *For Honor* (2010). In *For Honor* geht es um den Kampf dreier Fraktionen, deren Spielfiguren das Medium eindeutig als Wikinger, Samurai und hochmittelalterliche Ritter inszeniert, in einem kontrafaktischen Szenario. Die Spielenden übernehmen die Kontrolle über eine Spielfigur aus einer der drei Fraktionen mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen sowie Fähigkeiten aus der Third-Person-Perspektive in einer Einzelspielerkampagne oder im Mehrspielermodus gegen andere Spielende. Das Spiel besteht hauptsächlich aus bewaffneten Kämpfen. Bei dem Entwurf der Spielfiguren orientiert es sich eindeutig an populären Geschichtsbildern: Die Ritter zeichnen sich durch schwere, schmiedeeiserne Rüstungen aus, sind in der Regel vergleichsweise unbeweglich und führen als Waffen vor allem Schwerter; die Wikinger sind meist deutlich größer als die Figuren der anderen Fraktionen, heißen Jarl oder Walküre, tragen gehörnte Helme und ansonsten kaum Rüstung, sie sind tätowiert und überwiegend mit Äxten bewaffnet; die Samurai wiederum tragen Leder- und Holzrüstungen und Halbmasken in Gestalt von verzerrten Fratzen und kämpfen weitgehend mit Katanas. In jeder Fraktion finden sich einzelne Figuren, die sich durch schnelle, langsame, aggressive oder defensive Kampfstile auszeichnen. Somit gibt die ausgewählte Fraktion nicht per se einen Kampf-/Spielstil vor.

Herr Navarro Cortés beschreibt im Interview, wie er in *For Honor* je nach Spielfigur und Fraktion sein Spielverhalten im Mehrspielermodus angepasst habe, damit es stärker seinen jeweiligen Geschichtsbildern zu den historischen Gruppen entspricht. Während er etwa als Wikinger nach dem Motto »Sieg oder Valhalla«¹⁶⁵ rücksichtslos und aggressiv kämpfe und immer

165 Projektinterview vom 16.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Logistiker, Signatur: AC 20220316-1, S. 25.

das dichteste Kampfgetümmel suche,¹⁶⁶ versuche er, als Samurai mit einem aus seiner Sicht ehrenhaften Kampfstil zu agieren, indem er etwa keinen Angriff antäuscht, »weil ich einfach auf Ehre kämpfe.«¹⁶⁷ Er richte sein Spielverhalten nicht nur nach den Anforderungen eines kompetitiven Mehrspielermodus aus, der möglichst effiziente, gewinnorientierte Handlungen nahelegt. Zusätzlich wechsele er gerne die Rolle und agiere aus seiner Sicht als eine historische Person. Sein Referenzrahmen für die Spielhandlungen sind populäre Geschichtsbilder. Somit bricht er nicht mit den vom Spiel angebotenen ohnehin populären Geschichtsbildern zu Rittern, Samurai und Wikingern, sondern spitzt diese sogar zu. Herr Navarro Cortés nutzt das Medium und besonders dessen mediales Spezifikum der Interaktivität demnach zur performativen Herstellung einer individuell gewünschten Deutung und Form der Geschichtsinszenierung. Die virtuell präsentierte Geschichtsinszenierung wird nicht einfach passiv konsumiert, sondern aktiv angeeignet und angepasst, um den persönlichen Geschichtsvorstellungen und -bedürfnissen zu entsprechen.

Bei diesem Rollenwechsel geht es den Interviewten erheblich darum, einen Einblick in das Leben, die Gefühls- und Erlebniswelten von Menschen in der Vergangenheit zu erhalten. Detlef Leschke beschreibt beispielsweise, wie der Shooter *Call of Duty* (2003) für ihn die Perspektive eines Rotarmisten während des Zweiten Weltkriegs »total erlebbar gemacht«¹⁶⁸ habe. Besonders eindringlich ist ihm in diesem Zusammenhang die erste Mission der sowjetischen Einzelspielerkampagne in Erinnerung geblieben.¹⁶⁹ In dem Level steuern die Spielenden aus der First-Person-Perspektive den Gefreiten der Roten Armee Alexei Ivanovich Voronin und landen als Teil eines Großangriffs am Westufer der Wolga am 18. September 1942 in Stalingrad an, um sich den von den Deutschen besetzten Stadtgebieten zu nähern. Sie beginnen die Mission – für einen Shooter untypisch – unbewaffnet, nur mit einer Handvoll Munition ausgestattet und müssen dem feindlichen Feuer ausweichen, bis sie unter den toten Kameraden oder Feinden eine Schusswaffe finden. Wenn sie sich beim Angriff auf die deutschen Stellungen in

166 Vgl. ebd.

167 Ebd.

168 Projektinterview vom 18.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1967, Organisationsentwickler, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230418-1, S. 4.

169 Vgl. ebd., S. 4–5.

Richtung ihrer Startposition zu weit zurückziehen, werden sie von den Politkommissaren und anderen Mitgliedern der Roten Armee erschossen. In der Spielszene kommt es immer wieder dazu, dass andere Nichtspielerrotarmisten ohne Befehl den Rückzug antreten und durch die Kugeln der eigenen Leute sterben. Diese Inszenierung der Roten Armee als brutale, menschenverachtende Armee, in der im Kampf um Stalingrad jedes unerlaubte Zurückweichen der eigenen Soldaten mit dem Tod geahndet wurde, orientiert sich nicht nur stark an dem Historienfilm *Duell – Enemy at the Gates* (2001), der sich um die Schlacht von Stalingrad dreht, sondern imitiert ganze Szenen des Films, die das Erschießen sogenannter Verräter und Deserteure zeigen. Das Bild der Taktik von selbstmörderischen, unbewaffneten Menschenwellen und systematischen Massenerschießungen von unerlaubt fliehenden Soldaten der Roten Armee ist zwar weit verbreitet und vielfach medialisiert worden, entspringt jedoch dem Kontext des Kalten Krieges und hat wenig mit dem gegenwärtigen Forschungsstand zu tun.¹⁷⁰

Herr Leschke hat diese Darstellung als besonders authentisch empfunden, weil sie (seinen) populären Geschichtsbildern entspricht und nachvollziehbare Gefühlslagen inszeniert.¹⁷¹ Der Spielmoment hat einen nachhaltigen Eindruck bei ihm hinterlassen, da er eine Vorstellung davon zu bekommen meinte, wie sich ein Rotarmist gefühlt haben könnte: »[A]lso ich habe mich noch nie so wehrlos gefühlt und so ausgeliefert einer Situation wie da.«¹⁷² Er habe den Zweiten Weltkrieg zwar vorher aus Sachbüchern und dem Schulunterricht gekannt,¹⁷³ aber das Spiel und dessen Inszenierung habe sein Verständnis vom Krieg »durch eine emotionale Ebene erweitert, die mir sonst nie klar geworden wäre, die ich überhaupt nie so erlebt hätte, in den Schilderungen des Zweiten Weltkriegs steht überhaupt nichts von der Sinnlosigkeit und der Ausweglosigkeit drin.«¹⁷⁴ Denn beim Konsum des

170 Vgl. Jochen Hellbeck: Die Stalingrad-Protokolle. Sowjetische Augenzeugen berichten aus der Schlacht, Frankfurt am Main 2012, S. 24; Ronald M. Smelser/Edward J. Davies: The Myth of the Eastern Front. The Nazi-Soviet War in American Popular Culture, New York, NY 2008, S. 242 f. So wurde etwa beim Kampf um Stalingrad die Mehrheit ohne Befehl fliehender Soldaten der Roten Armee nicht hingerichtet oder eingesperrt, sondern auf andere, bestehende Einheiten verteilt. Vgl. Richard J. Overy: Russia's War, London 2010, S. 160.

171 Vgl. Projektinterview vom 18.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1967, Organisationsentwickler, Projektinterviews, Signatur: AC 20230418-1, S. 4 f.

172 Ebd., S. 4.

173 Vgl. ebd., S. 5–6.

174 Ebd., S. 8.

Mediums habe er sich nicht etwa im Gegensatz zu einem Historienfilm als passiver Abnehmer wahrgenommen.¹⁷⁵ Stattdessen habe sich beim ihm das Gefühl eingestellt, Teil der Geschichtsinszenierung zu sein: »[I]ch bin Bestandteil der Handlung. Ich agiere. Und [9] das hat für mich den totalen Unterschied gemacht.«¹⁷⁶ Die Inszenierung der Gefühls- und Erlebniswelt der Menschen einer Zeit ist nicht nur ein Kriterium bei der Zuschreibung objektbezogener Authentizität, sondern auch eine Funktion des Mediums für die Spielenden.¹⁷⁷

Es ist auffällig, dass in den Aussagen zur Praktik des Rollenwechsels im Gegensatz zu einer oben beschriebenen geschichtstouristischen Nutzung des Mediums zahlreiche Shooter wie *Call of Duty: WWII* (2017), *For Honor* oder *Battlefield 1* (2016) und auch Fahrzeug-Shooter wie *World of Tanks* (2010) vorkommen.¹⁷⁸ Ein ausgeprägtes kompetitives Element und eine stärkere Rahmung der Handlungs- und vor allem der Bewegungsmöglichkeit durch das Medium, wie es in diesen Genres aufgrund begrenzter Levelstruktur und dem Fokus auf das kompetitive Nutzen von Waffen üblich ist, stehen somit dieser Form des Erlebens historischer Umgebungen und ihrer Bewohnerinnen und Bewohner offenbar nicht im Weg. Im Gegenteil scheinen die Genrekonventionen teilweise sogar förderlich zu sein, wenn es darum geht, in vergangene Gefühls- und Erlebniswelten scheinbar einzutauchen, die sich etwa durch Hektik, Stress oder Panik auszeichnen.

Bezüglich dieser Funktion virtuell präsentierter Geschichte kommen die Interviewten nicht nur auf Spieltitel zu sprechen, die eine First- oder Third-Person-Perspektive anbieten und in denen Spielende eine einzelne Figur steuern wie Action-Adventure, Rollenspiele oder Shooter. Die Spielenden sprechen auch vom Reiz eines temporären Rollenwechsels bei Vertretern aus anderen Genres, in denen sie ganze Gruppen oder sogar Gesellschaften aus distanzierteren Perspektiven wie einer Vogel- oder Theaterperspektive steuern, wie es für Aufbau-, Strategie- oder Gruppenmanagementspiele üblich ist. Denn auch in diesen Titeln besteht die Möglichkeit, sich bei der

175 Vgl. ebd.

176 Ebd., S. 8–9.

177 Vgl. 5.5 Historische Umgebungen – »So war die Welt damals wahrscheinlich«.

178 Vgl. Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Einzelhandelskaufmann, Signatur: AC 20220422-2, S. 19 f.; Projektinterview vom 27.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1970, Brandschutztechniker, Signatur: AC 20230127-1, S. 21; Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, Signatur: AC 20230304-1, S. 6–8.

Steuerung auf eine einzelne Figur zu fokussieren bzw. zu imaginieren, dass man eine einzelne Figur steuert. So beschreibt exemplarisch beispielsweise Daniel Krätschmer, dass er sich beim Spielen des Strategiespiels *Rome: Total War* (2004) in die Situation eines antiken Herrschers hineinversetzt habe. Das Spiel habe ihm die Möglichkeit gegeben, »vielleicht mal so nachzuempfinden, wie ist denn das, wenn jetzt zum Beispiel du dein Reich hast und das wird plötzlich von einer fremden Macht bedroht [...] und dann sagen musst, ›okay, jetzt muss ich mich hier verteidigen‹.«¹⁷⁹

Im Strategiespiel *Rome: Total War* (2004) übernehmen die Spielenden die Kontrolle über eine Regionalmacht im Zeitraum von 270 v. Chr. bis 14 n. Chr. in Westasien, dem Mittelmeerraum, Mitteleuropa oder auf den britischen Inseln. Das Spiel läuft zum einen als rundenbasiertes Strategiespiel ab, in dem sie ihr Reich verwalten, und es besteht zum anderen aus Echtzeitstrategie kämpfen, in denen sie einzelne militärische Einheiten steuern. In beiden Bereichen wird die Spielwelt als dreidimensionale Karten aus der Vogelperspektive dargestellt. Die Spielenden überblicken das gesamte Reich. Die Gesellschaft folgt ihnen fast bedingungslos.¹⁸⁰ Sie spielen den Souverän der jeweiligen Regionalmacht. Dabei steuern sie keinen konkreten, visualisierten Herrscher, der gestürzt oder ersetzt werden kann, sondern eine unsichtbare, ewig lebende, unumstrittene Personifikation eines Kollektivs.¹⁸¹ Sie sind der Leviathan im Sinne von Hobbes.¹⁸² Ein historisches Individuum sind sie nur im metaphorischen Sinne.¹⁸³

Trotz dieser Abstraktion hat Herr Krätschmer den Eindruck, in die Rolle eines menschlichen, historischen Herrschenden der römischen Antike zu schlüpfen, der mit konkreten Problemen und Entscheidungen konfrontiert wird. Die Möglichkeit, die Rolle einer historischen Person einzunehmen, bleibt trotz dieser entfremdeten und distanzierten Inszenierung erhalten, denn die Spielenden bleiben Individuen, die individuell mit dem Medi-

179 Projektinterview vom 05.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, Signatur: AC 20220405-1, S. 16.

180 Vgl. Angela Schwarz: Gefolgschaftskonzepte in digitalen Spielen mit historischen Settings, in: Anne Ganzert/Philip Hauser/Isabell Otto (Hrsg.): Following. Ein Kompendium zu Medien der Gefolgschaft und Prozessen des Folgens, Berlin/Boston, MA 2023, S. 341–350, hier S. 344.

181 Vgl. Tobias Winnerling: Den Leviathan spielen. Thomas Hobbes und die Zivilisation-Reihe, in: Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaften, Bd. 33, Nr. 2, 2023, S. 56–82, hier S. 63.

182 Vgl. ebd., S. 63 f.

183 Vgl. ebd., S. 63.

um interagieren und eine einzelne, gesteuerte Figur imaginieren können.¹⁸⁴ Ein ähnliches Beispiel findet sich bei Jannis Peterson zum Strategiespiel *Stronghold Crusader* (2002). Hier errichten, verteidigen und erobern die Spielenden mittelalterliche Burgen aus einer ähnlich abstrakten, isometrischen Perspektive als unsichtbarer Herrscher. Für Herrn Peterson habe der Titel »das Urbedürfnis jedes kleinen Jungen erfüllt, nämlich: ich bin Burgherr.«¹⁸⁵ Auch hier berichtet der Interviewte wieder von einem temporären Rollenwechsel trotz der abstrakten Personifizierung.¹⁸⁶ Es zeigt sich, dass die Nutzung digitaler Spiele mit historischen Settings für einen Rollenwechsel in historische Personen für die Spielenden nicht gebunden ist an Genrekonventionen wie die Perspektive der Kamera und die spezifische Gestaltung des Avatars als Stellvertreterin oder Stellvertreter der Spielenden.¹⁸⁷

Weiterhin fällt auf, dass in den Interviews unabhängig von den soziodemografischen Hintergründen eindeutig Aussagen über einen Wechsel in kriegsrische Rollen wie Ritter, Samurai oder Soldaten überwiegen bzw. zu Bewohnerinnen und Bewohnern der Vergangenheit, die im Zusammenhang mit der Ausübung bewaffneter Gewalt stehen (etwa Herrscherfiguren). Dies ist nicht zwangsläufig ein Hinweis auf gewalttätige Einstellungen bei den Spielenden, auch wenn virtuelle Gewalt ein Reiz des Mediums sein kann.¹⁸⁸ Denn einerseits ist dieser Schwerpunkt in den Interviews angebotsgesteuert. Im Großteil der digitalen Spiele mit Geschichte als Spielinhalt ist bewaffnete Gewalt eine, wenn nicht die zentrale Handlungsressource der Spielenden. Zusätzlich lässt sich diese häufige Erwähnung des Spielens als kriegsrische Bewohnerinnen und Bewohner der historischen Umgebungen und die Begeisterung der Interviewten hierfür damit erklären, dass sich ein solcher Rollenwechsel gut mit dem Erlebnis von Selbstwirksamkeit verbinden lässt. Die Geschichtsinzenierungen des Mediums zeichnen ihre historischen Spielwelten meistens als Gewalträume, in denen die Fähigkeit, bewaffnete Gewalt anwenden oder dirigieren zu können, ein effizientes Mittel für Selbstbestimmtheit ist. Folglich ermöglicht das Spielen

184 Vgl. ebd., S. 64.

185 Projektinterview vom 17.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, Signatur: AC 20220217-1, S. 10.

186 Vgl. ebd.

187 Weitere Formen temporärer Rollenwechsel als Nutzungspraktik finden auch im Konsumverhalten statt, dass oben beschrieben wurde. Vgl. 7.2 Historische Selbstwirksamkeit – »Wow! Ich darf in einem Spiel Churchill helfen!«.

188 Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

einer kriegerischen Figur, dass die Spielenden sich als handlungsmächtige Subjekte der Spielwelt fühlen. Weiterhin bietet die Einnahme einer kriegerischen Rolle den Spielenden eine Abwechslung zu ihrer gegenwärtigen Lebensrealität in Deutschland, Österreich oder der Schweiz. In deren Gesellschaften ist das Ausüben physischer Gewalt außerhalb von sportlichen oder sicherheitspolitischen Kontexten zwar vorhanden, aber eindeutig negativ behaftet sowie teilweise tabuisiert und im globalen Vergleich findet physische, bewaffnete Gewalt im Alltag kaum statt. Digitale Spiele bieten die Gelegenheit, in einem sicheren, nicht realen Raum außeralltägliche Erfahrungen mit einer Thematik zu machen, die den meisten Personen im alltäglichen Leben fremd, in der Medienlandschaft aber allgegenwärtig ist. Die historische Aufladung der Spielwelt gestattet zudem eine Exotisierung der Gewalt und klare Distanzierungs- und Abgrenzungsmöglichkeiten. Kriegerum und bewaffnete Gewalt werden einer Vergangenheit zugeschrieben, die fern und anders erscheint. Eine historische Aufladung virtueller Gewalt macht es möglich, sich gleichzeitig mit ihr zu beschäftigen und von ihr zu distanzieren.

Die Spielenden schlüpfen ihren Berichten zufolge vor allem in historische Rollen, die in populären Geschichtsbildern als ikonisch für die jeweilige Zeit gelten. Für Spiele mit einem Mittelaltersetting wie *Kingdom Come: Deliverance* oder *Crusader Kings III* (2020) berichten die Interviewten vom Reiz, ein Mönch, König oder Ritter zu sein, aber nicht ein Schinder oder Barbier. In Spielen, die im Zweiten Weltkrieg spielen, möchten sie eher ein kämpfender Soldat sein als eine zivile Person, die den Kriegsalltag durchlebt. Auch hier sind die Aussagen vermutlich zum einen wieder angebotsgesteuert, da das Medium sich in seinen Geschichtsinszenierung meistens auf populäre Geschichtsbilder und entsprechende Gesellschaftsgruppen fokussiert. So entsprechen im Gruppenmanagementspiel *Desperados III* (2020) alle spielbaren Figuren etablierten Typen des Filmgenres des Western wie einem Trapper oder Kopfgeldjäger, in der Gefechtssimulation *Company of Heroes* (2006) oder dem Shooter *Call of Duty* steuern die Spielenden ausschließlich Soldaten des Zweiten Weltkriegs und in Spielen mit einem Mittelaltersetting wie *Stronghold Crusader* oder *Kingdom Come: Deliverance* übernehmen sie die Kontrolle über Burgherren, Ritter oder Mönche. In den Interviews jedoch machen die meisten Spielenden keine Aussagen, dass sie divergierende Darstellungen vermissen oder sich wünschen würden, wenn ein Titel sie nicht anbietet. Den populären Kern einer Zeit zu erleben, ist für die Mehrheit der zentrale Reiz.

In diesem Fokus auf populäre Geschichtsbilder beim Spielen zeigt sich, dass die Rezeption digitaler Spiele in einem Medienverbund stattfindet, in dem Historienfilme eine äußerst relevante Stellung innehaben. Die Interviewten beschreiben digitale Spiele als Möglichkeit, das Leben in der Vergangenheit aktiver zu erleben, welches sie in anderen medialen Geschichtsin szenierungen wie Historienfilmen und -romanen kennen gelernt haben, bei deren Konsum sie sich aber als vergleichsweise passiv wahrnehmen. Sie können ein Spartiat sein genauso wie in dem Historienfilm *300* (2006) oder ein Samurai wie Tom Cruise in *Last Samurai* (2003) oder ein Wikinger wie in der Historienserie *Vikings* (2013–2020). Digitale Spiele setzten die Auseinandersetzung mit den in anderen Medien präsentierten Geschichtsbildern fort und erweitern sie. Die Spielenden werden selbst zu Darstellerinnen und Darstellern in der Geschichtsin szenierung. Diesen Wunsch antizipieren die Produzierenden und gestalten die Spiele entsprechend. So haben sich die Entwicklerinnen und Entwickler von *Ghost of Tsushima* etwa bei der Darstellung der Samurai und deren Objektkultur bewusst weniger an einem historischen Forschungsstand zu Japan im 13. Jahrhundert orientiert, sondern an japanischen Filmen des Jidai-geki-Genre, beispielsweise bei der Implementierung anachronistischer Katanas und Haramaki Rüstungen.¹⁸⁹

Weitere Beispiele zum Reiz, in die Rolle einer Bewohnerin oder eines Bewohners der historischen Umgebungen zu schlüpfen, beschreiben etwa, in *Assassin's Creed Valhalla* selbst ein plündernder, seefahrender, tätowierter Wikinger mit Axt und Rundschild zu sein,¹⁹⁰ in *Kingdom Come: Deliverance* einen gepanzerten, schwertschwingenden Ritter zu spielen¹⁹¹ oder in der Wirtschaftssimulation *Die Gilde* (2002) der Begründer einer frühneuzeitlichen Handelsdynastie zu sein, der eine Handelsflotte verwaltet.¹⁹²

189 Vgl. Peter Brown: How Ghost Of Tsushima Balances Fact Versus Fiction, in: Gamespot, 03.07.2018, URL: <https://www.gamespot.com/articles/how-ghost-of-tsumima-balances-fact-versus-fiction/1100-6460128/> (Stand: 02.05.2023); Dean Takahasi: How a gaijin studio made the beautiful unrealism of Ghost of Tsushima, in: Venturebeat, 09.08.2020, URL: <https://venturebeat.com/games/how-a-gaijin-studio-made-the-beautiful-unrealism-of-ghost-of-tsushima/> (Stand: 02.05.2023).

190 Vgl. Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-1, S. 9 f.; Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220301-1, S. 24 f.

191 Vgl. Projektinterview vom 19.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Monteur, Signatur: KS 20221219-1, S. 5 f.

192 Vgl. Projektinterview vom 21.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Altenpfleger, Signatur: AC 20220221-1, S. 22 f.

Eine geschichtstouristische Nutzung und ein Rollenwechsel zu einer Bewohnerin oder einem Bewohner der inszenierten Zeit erlaubt es, die Vergangenheit individuell zu erfahren. Dies ist möglich durch eine scheinbar autonome, multisensorische Wahrnehmung des virtuellen historisch aufgeladenen Raums, das selbstbestimmte Agieren darin und die Beteiligung daran, ihn mit (historischem) Leben zu füllen. Aus Sicht der Interviewten bieten ihnen die Spiele hierbei große Freiheit in der Interaktion mit und besonders Bewegung in der verräumlichten Zeit.¹⁹³ Sie können entscheiden, wohin sie sich bewegen, wo sie stehen bleiben wollen, wann sie wie lange auf welche Art und Weise mit jemanden oder etwas interagieren möchten und wie stark sie an den historischen Umgebungen partizipieren wollen.¹⁹⁴ Die Spielenden sind sich dabei bewusst, dass mediale Spezifika, technische, sozio-politische, gesetzliche und ökonomische Bedingungen die Geschichtsin szenierung und die Auseinandersetzung mit ihr rahmen.¹⁹⁵ Aber virtuell präsentierte Geschichte bietet laut den Aussagen auch Vorteile, die andere Formen der Auseinandersetzung mit Geschichte nicht hätten. Denn im Gegensatz etwa zu Geschichtstourismus in der realen Welt können die historischen Umgebungen ohne langwierige Anreisen, die Gebundenheit an Öffnungszeiten von Museen oder Launen des Wetters erlebt werden. »Man ist nicht müde, man hat keine kaputten Füße«,¹⁹⁶ wie es Florentine Larenz zuspitzt. Die Vergangenheit rückt vermeintlich in die Gegenwart und in die bequeme, sichere Umgebung des eigenen Wohnzimmers.

Die Spielenden reizt an den historischen Umgebungen im Medium, sich in eine historische Welt einzufühlen und eine persönliche Beziehung zu dieser herzustellen. Wie beim Interesse an den repräsentierten historistischen Geschichtsbildern geht es hierbei stärker darum, etwa die Erlebniswelt eines Soldaten im Zweiten Weltkrieg oder Paris während der Französischen Revolution emotional zu erfahren und weniger, diese rational zu erfassen.¹⁹⁷

193 Vgl. Schwarz, *Pastness in the making*, S. 25.

194 Vgl. Mara Cerquetti: *The Importance of Being Earnest. Enhancing the Authentic Experience of Cultural Heritage Through the Experience-Based Approach*, in: Tonino Pencarelli/Fabio Forlani (Hrsg.): *The Experience Logic as a New Perspective for Marketing Management*, Cham 2018, S. 149–168, hier S. 164.

195 Vgl. 6.1.1 Individuelle Ebene – Deutung und Nutzung als Unterhaltungsmedium.

196 Projektinterview vom 05.06.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1990, Lehrerin, Heilerziehungspflege an einer Berufsschule, Signatur: AC 20230506-1, S. 4.

197 Vgl. 7.2 Historistische Selbstwirksamkeit – »Wow! Ich darf in einem Spiel Churchill helfen!«.

Geschichte soll zu einem scheinbar realen und begehbaren Ort werden.¹⁹⁸ In der Wahrnehmung der Spielenden befindet sich die zeitliche Einordnung der Inszenierung in einem Spannungsfeld. Den Spielenden ist zwar bewusst, dass es sich bei den Inszenierungen um Repräsentationen im Hier und Jetzt handelt, gleichzeitig aber gibt es auch Momente, in denen das Gefühl angedeutet wird, dass man sich beim Spielen im Original, im Dort und Damals, befunden habe: Die Interviewten beschreiben das Gefühl einer Zeitreise. Geschichte wird (fast) greifbar. Diese (Spiel)Momente schätzen und suchen die Interviewten. Hierin liegt auch die Funktion des Eindrucks objektbezogener Authentizität. Wenn es echt wirkt, könnte es echt sein. Daher gilt für digitale Historienspiele dasselbe Versprechen wie im Geschichtstourismus: »Du darfst vergessen, dass die Vergangenheit vergangen ist.«¹⁹⁹ Die Spielenden berichten von Spielmomenten, in denen sie vergessen möchten, dass es nicht echt ist, wie es Maxim Schmitz erwähnt: »Man spielt ja in dieser Spielwelt, man stellt sich darauf ein und wenn man da wirklich eintauchen kann [...], da ist man wirklich so in einem Spiel drin. Da ist es wichtig, dass man da nicht irgendwie solche Faktoren hat, die einen dann wirklich aus dieser Immersion rausreißen.«²⁰⁰ Eine Geschichtsinszenierung, die ihren Konstruktionscharakter offensiv zur Schau stellt und nicht verschleiert, steht dem Eindruck von Wahrhaftigkeit und Unmittelbarkeit im Weg und somit auch diesen Strategien der Rezeption. Für den Großteil der Interviewten ist die Geschichtsinszenierung dann authentisch, wenn sie populären Geschichtsbildern entspricht. Denn diese bilden für die meisten Spielenden den Referenzrahmen.

Beim Reiz des Erlebens historischer Welten durch eine geschichtstouristische Nutzung oder einen Rollenwechsel hat sich gezeigt, dass die Interviewten diese Strategien der Rezeption für alle Genres beschreiben. Gleichzeitig ist auffällig, dass Genres wie Rollenspiele oder Action-Adventures, die die Steuerung einer einzelnen Figur durch eine offene Spielwelt aus der First- oder Third-Person-Perspektive anbieten, sich für diese Nutzung besonders

198 Vgl. Angela Schwarz: »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«. Geschichte in Computerspielen, in: Barbara Korte/Sylvia Paetschek (Hrsg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 313–340, hier S. 334; Schwarz, Pastness in the making, S. 42; Zimmermann, Virtuelle Wirklichkeiten, S. 118.

199 Groebner, RetroLand, S. 179.

200 Projektinterview vom 04.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Zeitnehmer & Streckenposten auf einer Kartbahn, Signatur: AC 20220404-I, S. 18.

eigenen. Denn hier kann sich ein Eindruck von Unmittelbarkeit und Immersion am stärksten einstellen, wie es von der Forschung bisher theoretisch auch angenommen wurde.²⁰¹

Dieses Eintauchen in eine historische Umgebung und das Interagieren mit und Kennenlernen ihrer Topografie, Bewohnerinnen und Bewohner, Objektkultur, Gebräuche und Besonderheiten hat neben dem Wunsch nach persönlichen Erlebnissen die Funktion, sich selbst zu verorten. Die Reise in die Geschichte ist wie die Reise in ein fremdes Land. Man lernt Menschen kennen, die ähnlich oder anders agieren als man selbst. Das ist eine produktive Irritation. Man grenzt die historische von der eigenen Lebenswelt ab. Das führt dazu, dass man die eigene Gegenwart mit anderen Augen sieht und einen anderen Blick bekommt auf das eigene Leben und die Gesellschaft, in der es eingebettet ist. Man erfährt etwas über sich selbst. Man konstruiert eine Identität.²⁰² Aus Sicht der Interviewten ermöglichen eine geschichtstouristische Nutzung und temporäre Rollenwechsel in digitalen, historisch aufgeladenen Räumen eine solche Erfahrung. Die virtuellen historischen Umgebungen werden zu Orientierungspunkten sowohl als soziale Fluchtorte als auch als erschreckende Abgrenzungspunkte, die die Gegensätzlichkeit zum eigenen, gegenwärtigen Leben hervortreten lassen.²⁰³

Charlotte Schneider schätzt etwa das Action-Adventure *Red Dead Redemption II*, weil sie in dessen historischen Umgebung des sogenannten Wilden Westens eine Welt vorfindet, die ihr »einfacher«²⁰⁴ erscheint und

201 Vgl. Behr/Klimmt/Vorderer, Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, S. 238; Schwarz, *Discovering the Past as a Virtual Foreign Country*, S. 175 f.

202 Vgl. Carsten Drieschner: *Living History als Freizeitbeschäftigung*. Der Wikingerverein »Opinn Skjold e. V.«, in: Schleswig, *Kieler Blätter für Volkskunde*, Bd. 37, 2005, S. 31–61, hier S. 55; Gaby Herchert: »Gehabt Euch wohl, ich suche mich im Mittelalter!«. *Living History und die Welt des Mittelalters neben uns*, in: Dietmar Hartwich/Christian Swertz/Monika Witsch (Hrsg.): *Mit Spielern. Überlegungen zu nachmodernen Sprachspielen in der Pädagogik*, Würzburg 2007, S. 105–111, hier S. 110; Körber-Stiftung: *history@debate: Verwandte Diktaturen?*, in: YouTube, 02.06.2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LkrXVtclagI&t=3663s> (Stand: 05.04.2024), Min.: 01:00:46–01:01:30; Sabine Stach: *Zeit-Reisen? Ein Ausblick aus tourismustheoretischer Perspektive*, in: Sabine Stach/Juliane Tomann (Hrsg.): *Historisches Reenactment. Disziplinäre Perspektiven auf ein dynamisches Forschungsfeld* (Medien der Geschichte, Bd. 4), Berlin/Boston, MA 2021, S. 209–232, hier S. 214 f.; Wöhler/Port/Denzer, *Formen und Konstruktionsweisen von Tourismusräumen*, S. 11.

203 Vgl. Schwarz/Mysliwicz-Fleiß, *Von der Reise zur touristischen Praxis*, S. 23.

204 Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-I, S. 5.

»nicht so kompliziert, wie es manchmal im echten Leben tatsächlich ist«. ²⁰⁵ Geschichte ist hier ein romantisierter Sehnsuchtsort der US-amerikanischen *frontier*, den Frau Schneider in Gegensatz zu ihrer eigenen, »kompliziert[en]« Gegenwart bringt. In der virtuellen Geschichtsinszenierung des Spiels, die unter anderem aus stereotypisch inszenierten ikonischen Landschaften der US-amerikanischen Südstaaten wie Sümpfen, Canyons oder Kurzgras-Prärien besteht, ²⁰⁶ könne sie als Gesetzloser durch unberührte Natur und Siedlungen am Rande der Wildnis reisen und eine (Spiel)Erfahrung des »echten« Wilden Westens machen, die geprägt sei von Entschleunigung und Selbstbestimmung: »[D]er Wilde Westen ist so ein bisschen diese Freiheit, man macht einfach drauf los, der amerikanische Traum. Das ist schön.« ²⁰⁷

Umgekehrt ermöglicht eine Rezeption der historischen Umgebungen als erschreckende, finstere Orte eine sichere Form des Dark Tourism in eine furchtbare, aber gleichzeitig faszinierende Zeit und Welt, die die eigene gegenwärtige, moderne Welt als sicher, stabil und vorhersehbar erscheinen lässt. ²⁰⁸ In diesem Sinne rezipiert beispielsweise Gregor Fischer *Stronghold Crusader*. In dem Strategiespiel errichten, verteidigen und erobern die Spielenden mittelalterliche Burgen im Setting der Kreuzzüge aus der Vogelperspektive. Neben der Kriegführung und dem Taktieren mit verschiedenen militärischen Einheiten ist ein zentrales Spielelement die Steuerung der Zufriedenheit und Produktivität der eigenen Burgbevölkerung. Den Spielenden stehen dabei verschiedene Mittel zur Verfügung wie das Heben und Senken von Steuern oder die Rationierung von Nahrungsmitteln. Zusätz-

²⁰⁵ Ebd.

²⁰⁶ Vgl. Stephan Maximilian Pietsch: Landscape as Frontier. Experiencing the Wild West in Red Dead Redemption 2 (2018), in: Dennis Edler/Olaf Kühne/Corinna Jenal (Hrsg.): The Social Construction of Landscapes in Games, Wiesbaden 2022, S. 273–288, hier S. 278–280.

²⁰⁷ Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-1, S. 7.

²⁰⁸ Vgl. Daniela Mysliwicz-Fleiß: Friedhofstourismus im 19. Jahrhundert als Reise in die Vergangenheit, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, S. 233–262; Schwarz, Geschichtstourismus in der Moderne, S. 38; Philip R. Stone: A dark tourism spectrum. Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions, in: Tourism: An Interdisciplinary International Journal, Bd. 54, Nr. 2, 2006, S. 145–160, hier S. 146; Philip R. Stone: Dark Tourism Themes, Issues and Consequences. A Preface, in: Philip R. Stone/Rudi Hartmann/A. V. Seaton/Richard Sharpley/Leanne Whiteside (Hrsg.): The Palgrave Handbook of Dark Tourism Studies, London 2018, S. vii–x, hier S. vii.

lich können sie Gebäude errichten vom Typ der ›Strafen und andere Schrecken‹ wie etwa Galgen, Scheiterhaufen oder Senkgruben, die die Beliebtheit schwächen und die Produktivität erhöhen, oder vom Typ der ›Gärten und andere Freuden‹ wie Maibäume, Stadtgärten oder Tanzbären, die die Beliebtheit erhöhen, aber die Produktivität senken. Die Spielenden können selbst entscheiden, was für ein Herrscher sie sein wollen. Herrn Fischer sind besonders die ›Strafen und andere Schrecken‹ in Erinnerung geblieben. Diese empfindet er als typisch mittelalterlich, da sie für ihn ein Kernmerkmal der Epoche repräsentieren: eine grausame Willkürherrschaft des Adels.²⁰⁹ Diese Rezeption des Spiels im Sinne des populären Geschichtsbildes eines finsternen, grausamen Mittelalters²¹⁰ habe ihn zwar erschreckt, aber gleichzeitig auch einen Reiz des Konsums ausgemacht: »Und dass das schon in dem Spiel auch mit gezeigt wurde, dass das Mittelalter echt eine dunkle Scheißzeit war, hat mich schon auch irgendwo gereizt, glaube ich.«²¹¹ Denn durch die Fokussierung auf die Aspekte der Geschichtsinszenierung, die auf das Geschichtsbild des finsternen Mittelalters verweisen, und die Ausblendung etwa der ›Gärten und anderen Freuden‹ kann er sein Leben in einer ›modernen‹ Welt mehr wertschätzen: »[I]ch bin heilfroh, dass ich nicht in dieser Zeit gelebt habe, das war, glaube ich, schon mitunter eine der dunkelsten Zeiten, die die Welt so erlebt hat.«²¹²

Bei historischen Umgebungen und ihren Bewohnerinnen und Bewohnern in digitalen Spielen liegt der Reiz in der Möglichkeit, vermeintlich persönlich zu erleben, wie eine Zeit sich angefühlt haben könnte. Hierbei geht es den Spielenden darum, zu spüren, was eine bestimmte Zeit ausgemacht habe. Daher stellen die Interviewten im Zusammenhang mit ihren Erfahrungen mit virtuell präsentierten Geschichtsinszenierungen wiederkehrend die Assoziation zu einer Zeitmaschine her, wie es Charlotte Schneider tut:

209 Vgl. Projektinterview vom 02.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1992, selbstständig, Tresortechnik, Projektinterviews, Signatur: AC 20221202-1, S. 5 f.

210 Vgl. Otto Gerhard Oexle: Das entzweite Mittelalter, in: Gerd Althoff (Hrsg.): Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, Darmstadt 1992, S. 7–29, hier S. 7; Christian Rohr: Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Wie das Mittelalter in einem Nebel von Klischees versinkt, in: Christian Rohr (Hrsg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur (Austria Geschichte, Bd. 7), Wien/Berlin/Münster 2011, S. 343–350, hier S. 347.

211 Projektinterview vom 02.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1992, selbstständig, Tresortechnik, Projektinterviews, Signatur: AC 20221202-1, S. 6.

212 Ebd.

»Wie gesagt bei [*Assassin's Creed*] *Origins* hat man sehr stark das allgegenwärtige Gefühl, dass man da im Alten Ägypten herumturnt und das war echt cool. Ich weiß, ich sagte es gerade oft, dass es cool war, aber das ist es auch wirklich gewesen. Ja, als wäre man da. Also, wenn ich drei Wünsche frei hätte, wäre mindestens einer davon eine Zeitmaschine, um [17] in die Vergangenheit zu reisen. Die Zukunft interessiert mich eigentlich einen Koffer, aber die Vergangenheit! Oh Gott! Ich wäre nur noch unterwegs.«²¹³

7.4 Digitale Geschichte als Ermöglichungsraum

Es zeigt sich immer wieder, dass Spielende nicht einfach nur passive, stille Empfängerinnen und Empfänger der Geschichtsbilder des Mediums sind. Digitale Spiele machen vielmehr ein Angebot, das Konsumierende individuell rezipieren. Dieser Umstand lässt sich auch in der dritten Strategie der Rezeption bezüglich der Funktion erkennen. Denn die Interviewten beschreiben die historischen Inszenierungen als Ermöglichungsraum, der ihnen wichtige Optionen in der Konstruktion ihrer eigenen Identität liefert. Besonders aufgrund des medialen Spezifikums der Interaktivität können die Spielenden aktiv an der Ausgestaltung der Geschichtsinszenierungen mitwirken. Somit ist eine stärkere Individualisierung des Angebots möglich als in anderen Medien wie dem Roman oder dem Film. Das bedeutet, dass das Medium es den Nutzenden ermöglicht, seine virtuell repräsentierten Geschichtsinszenierungen gezielt zu nutzen und zu verändern, um die eigene Identität zu erforschen und zu konstruieren. Die Spielenden machen die virtuell präsentierte Geschichte zur Projektionsfläche und zum Aushandlungsort für die eigene Identität, die eigenen Werte und Normvorstellungen. Hierzu bringen sie die inszenierten Geschichtsbilder mit ihren eigenen Vorstellungen zu den dargestellten historischen Themen in Einklang, die wiederum ihre sozio-politische Identität etwa in Bezug auf Geschlechterbilder ausdrücken sollen.

Obschon diese Strategie der Rezeption gleichzeitig mit anderen bereits beschriebenen stattfindet, sich teilweise mit den anderen überschneiden kann und die Spielenden problemlos zwischen ihnen hin- und herwechseln können, steht hier der bewusste Ausdruck einer sozio-politischen Identität

213 Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, Signatur: AC 20221216-I, S. 16 f.

deutlicher im Vordergrund. In den Interviews kommen hierfür drei konkrete Strategien zur Sprache: die bewusste selektive Rezeption angebotener Geschichtsbilder, die die eigene Identität berühren; deren bewusste Veränderung durch die Anwendung von Mods; und die Nutzung für Anschlusskommunikation und Vergemeinschaftungspraktiken.

Exemplarisch lässt sich die Angleichung der angebotenen Geschichtsbilder an eigene Vorstellungen zur Konstruktion und der Formulierung der eigenen sozio-politischen Identität durch eine selektive Rezeption anhand von Gregor Fischer zeigen. Denn Herr Fischer rezipiert das Action-Adventure *Mafia II* (2010) im Sinne populärer Geschichtsbilder zur italienisch-amerikanischen Mafia, um zur Selbstverortung Verbindungen zwischen sich und den Spielfiguren herzustellen. Es geht darum, die dargestellten Personen, Gesellschaften und historischen Welten derart zu rezipieren, dass eine persönliche Verknüpfung und Identifikation mit diesen möglich werden. Die inszenierte Geschichte soll zur Projektionsfläche für eigene Werte und Normvorstellungen werden.

Das Action-Adventure *Mafia II* spielt in der fiktiven, von den Spielenden frei begehbaren Stadt Empire Bay an der Ostküste der USA, einer Mischung aus den realen Städten New York City und Chicago zwischen 1945 und 1951. Die Spielenden steuern aus einer Third-Person-Perspektive eine Figur, die einen Italo-Amerikaner mit dem Namen Vito Scaletta darstellt. Als Mitglied der US-amerikanischen Cosa Nostra wird er in einen Machtkampf zwischen verschiedenen Gruppen der organisierten Kriminalität verwickelt. Hierbei inszeniert das Medium die Cosa Nostra grundlegend als eine Gruppe, die sich durch strikte Regeln und Disziplin auszeichnet.²¹⁴ So besitzen die Mitglieder der italienisch-amerikanischen organisierten Kriminalität im Spiel überwiegend moralische Vorstellungen von Ehre, die anschlussfähig sind an die weiße bürgerliche Mehrheitsgesellschaft. Obwohl diese Mehrheitsgesellschaft die Kriminellen nicht vollständig sozial akzeptiert, so werden sie doch respektiert. So zeigt das Spiel zu Beginn Vito Scaletta als einen Mann, der seine Mutter liebt, vor dem Essen ein Tischgebet spricht und seine Schwester Francesca gewaltsam vor einem Kredithai beschützt. In der Charakterisierung der gut gekleideten, berechnenden, selbstbeherrschten ›Ehrenmänner‹ folgt das Spiel einem romantiserten Bild der Mafia. Der Ursprung dieses Mythos liegt im Sizilien des 19. Jahrhunderts, hat sich aber

214 Vgl. Giulio Pitroso: Mafia and the Representation of Italians, in: Transactions of the Digital Games Research Association, Bd. 5, Nr. 1, 2019, S. 45–76, hier S. 63.

erst in den 1950er-Jahren etabliert und in die Populärkultur eingeschrieben, wobei der Film *Der Pate* (1972) ein wichtiges populärkulturelles Artefakt bildet.²¹⁵ Dieses romantisierte Bild zeichnet die (männlichen) Mitglieder der Mafia als mächtige Anti-Establishment-Figuren, für die Ehre, Familie, Respekt und Traditionen zentral sind und die eine Alternative zu einem als anti-individualistisch und restriktiv wahrgenommen Staat darstellen.²¹⁶ Auch inszeniert *Mafia II* die Mafia als männlich gedachte Sphäre – die Mehrheit der relevanten Figuren sind Männer –, in der sich Maskulinität definiert durch Härte, souveränes Auftreten und die Fähigkeit, Gewalt ausüben zu können. Dies steht ebenfalls in der Tradition des Mythos und ist offen für männliche Machtfantasien.²¹⁷ Gleichzeitig zeichnet das Medium jedoch ein ambivalentes Bild, wenn sich etwa die gespielte Hauptfigur Vito Scaletta am ›schmutzigen‹ Heroinhandel beteiligt oder seine Schwester Francesca aufgrund der von ihm verübten Gewalttaten den Kontakt zu ihm abbricht. Auch thematisieren etliche Spielmomente, dass sich viele der ›Made Men‹ – der vollwertigen Mitglieder der Cosa Nostra – nur an Kodex und Regeln halten, solange sie einen persönlichen Vorteil aus diesen ziehen können und auch keine Probleme damit haben, wenn Unbeteiligte in Mitleidenschaft gezogen werden.

Herr Fischer zeigt sich im Interview besonders von den Elementen der Inszenierung in *Mafia II* fasziniert, die einem romantisierten Bild der organisierten Kriminalität entsprechen: »Und ich fand aber eben gerade an *Mafia* [II] immer so interessant, dass das so Gentlemen-Gangster sind, also so mit Anzug und einfach keine Handtaschendiebe, sondern halt einfach gemachte Männer, haben sie sich ja selber genannt.«²¹⁸ Die Spielmomente, die mit dem Bild der ›Gentlemen-Gangster‹ brechen, etwa solche zum ›schmutzigen‹ Handel mit Heroin oder der Ermordung Unbeteiligter, erwähnt er im Interview nicht. Herr Fischer erinnert sich äußerst selektiv an die Darstellung der Mitglieder der US-amerikanischen Cosa Nostra. Er zeichnet sie im Sinne des Mythos als ›Ehrenmänner‹, die sich gegen das Establishment richten und dabei zwar außerhalb des Gesetzes stehen, aber aus seiner Sicht

215 Vgl. George S. Larke-Walsh: Screening the Mafia. Masculinity, Ethnicity and Mobsters from The Godfather to The Sopranos, Jefferson, NC 2010, S. 221; Pitroso, Mafia and the Representation of Italians, S. 63f.

216 Vgl. Larke-Walsh, Screening the Mafia, S. 221f.

217 Vgl. ebd., S. 225.

218 Projektinterview vom 02.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1992, selbstständig, Trepsortechnik, Projektinterviews, Signatur: AC 20221202-1, S. 12.

nicht grundsätzlich unmoralisch agieren. Das steht im Zusammenhang mit der generellen Faszination, die das romantisierte Bild der Mafia in den USA, das ihn seit seiner Jugend begleitet, ausübt:

»Ich sage es mal so, ich habe in meiner Jugend selber einige Probleme gehabt und habe oftmals das Gefühl gehabt, dass die offiziellen Autoritäten einen nicht unbedingt so schützen, wie man das vielleicht gern hätte, [...]. Und zur Mafia, das waren halt Ehrenmänner damals noch [...]. Deswegen, also mich hat das halt schon immer fasziniert und gerade auch so Filme wie *Der Pate*, wo man eben sieht, dass früher die Mafia auch mit ihrem Codex ganz klar gegen Drogen war und halt einfach so eine verschworene Bruderschaft. Und das fand ich halt immer faszinierend, dass man so zueinander hält, [...].«²¹⁹

Er äußert Misstrauen gegenüber »offiziellen Autoritäten« und hebt in diesem Zusammenhang kurz darauf ab, als Jugendlicher im Rahmen von Fußballspielen Gewalt durch Polizisten erlebt zu haben, die ihm als grund- und maßlos erschien.²²⁰ Angesichts dieser als ungerecht empfundenen, übermächtigen Institutionen, die gewaltsam und antagonistisch gegen einen selbst agieren, erscheint ihm das romantisierte Geschichtsbild der Mafia attraktiv, wie er es in Medien wie *Mafia II* und *Der Pate* vorgefunden hat. Denn hier findet er ein historisches, vermeintlich reales Vorbild für eine Gemeinschaft, in der Loyalität gegenüber anderen Mitgliedern der Gruppe einen hohen Stellenwert besitzt, einer Gruppe, die sich selbstbewusst gegen staatliche Institutionen in Stellung bringt, aber gleichzeitig auch nicht – etwa durch Drogenhandel – der Mehrheitsgesellschaft ernsthaft schaden würde. Obschon Herr Fischer sich bewusst ist, dass dies ein romantisertes Bild ist, bleibt es für ihn attraktiv, besonders im Medium des digitalen Spiels: »Heute weiß ich, okay, so verschworen waren die auch nicht, die haben sich auch alle gegenseitig über den Haufen geschossen. Aber trotzdem fasziniert es mich irgendwie.«²²¹ Denn diese idealisierte Form einer Gemeinschaft in *Mafia II* zu erleben, über den Avatar ein Teil von ihr zu sein und mit anderen Mitgliedern wie Joe Barbaro, dem besten Freund von Vito Scaletta, sich in Empire Bay zu behaupten, ermöglicht es ihm, in einer geschützten,

219 Ebd., S. 9.

220 Vgl. ebd.

221 Ebd., S. 9.

künstlichen, von der Realität abgegrenzten Umgebung eine Fantasie auszu-
leben, die ihn schon länger zu begleiten scheint. Das Spiel eröffnet so die
Chance, das eigene Selbstbild zu konturieren und die Werte zu erforschen,
die für die eigene Person Relevanz besitzen (sollen).

Ein weiteres Beispiel für eine selektive Rezeption zur Identitätsbildung
findet sich in den Interviews mit Eike Rohde und Sven Reimelt zu *Assas-
sin's Creed Odyssey* (2018) und den darin dargestellten Geschlechterbildern.
Sie beschreiben ihre Wahrnehmungen, die deutlich voneinander abweichen.
Während wie bereits oben ausführlich erwähnt, das digitale Spiel einerseits
hypermaskuline Geschichtsbilder zur Gesellschaft Spartas remediatisiert,²²²
inszeniert es gleichzeitig in Teilen Frauen in der griechischen Antike im Sin-
ne aktueller Vorstellungen von weiblicher Emanzipation und einer Gleich-
berechtigung der Geschlechter.²²³ So ähnelt die spielbare spartanische Söld-
nerin Cassandra durch ihre kämpferische Überlegenheit und körperliche
Fitness einer Actionheldin und einer nach gegenwärtigen Maßstäben eman-
zipierten Frau, die sich »in allen sozialen, politischen und kulturellen Räu-
men frei bewegen kann.«²²⁴ Weiterhin ist ihr Körper nicht hypersexualisiert
wie viele gegenwärtige Frauendarstellungen in digitalen Spielen, sondern
entspricht eher dem idealisierten Körperbild eines athletischen und gesun-
den Körpers.²²⁵ Zusätzlich belebt eine Gruppe von Söldnerinnen die Spiel-
welt, obwohl das Phänomen weiblichen Söldnertums für den dargestellten
Zeitraum nicht historisch verbürgt ist.²²⁶ Die Darstellung von Sexarbeiterin-
nen vermischt mediale Klischees, historische Gegebenheiten und zeitgenös-
sische feministische Theorie im Spiel in der dort präsenten Gemeinschaft
der Hetären.²²⁷ Das Medium zeigt Prostitution als legale und gängige Praxis
der Antike, die Hetären als sozial akzeptierte und einflussreiche Gruppe,
deren Angehörige sich als Familie begreifen.

Eike Rhode zeigt sich im Interview sehr interessiert an Diskursen um die
Kategorien Geschlecht und Sexualität. Laut den Aussagen breche das Spiel
mit bestehenden, weit verbreiteten traditionellen Geschlechterbildern, was

222 Vgl. 5.5 Historische Umgebungen – »So war die Welt damals wahrscheinlich«.

223 Vgl. Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 176 f.

224 Ebd., S. 176.

225 Vgl. ebd., S. 164.

226 Vgl. ebd., S. 176 f.

227 Vgl. Roz Tuplin: »We do what we must to survive«. Female Sex Workers in Assassin's
Creed: Odyssey, in: Jane Draycott (Hrsg.): Women in historical and archaeological video
games (Video games and the Humanities, Bd. 9), Berlin/Boston, MA 2022, S. 208–222,
hier S. 220.

aus einer sich politisch links-progressiv verstehenden Haltung zu begrüßen sei.²²⁸ Denn das Spiel zeige etwa Frauen in einer ansonsten meist männlich gedachten Sphäre des Kriegerturns in Form der Söldnerinnen, visualisiere manche weibliche Figuren als äußerst muskulös und biete mit der Protagonistin Cassandra einen weiblichen Avatar an.²²⁹ Die griechische Antike werde neu gedacht und das Medium liefere somit ein historisches Beispiel für aktuelle Diskurse um Geschlechterbilder. In diesem Zusammenhang erwähnt Eike Rohde die entschiedene Ablehnung einer regressiven hypermaskulinen Deutung Spartas wie im Historienfilm *300* (2006) und vertritt die Meinung, dass diese im Spiel nicht bzw. nur relativiert vorkomme.²³⁰ *Assassin's Creed Odyssey* zeige, dass diese Darstellung Spartas und die Vorstellungen traditioneller binärer Geschlechterbilder für die griechische Antike ahistorisch seien.

Herr Reimelt wiederum bezieht eine gegenteilige Position: Für ihn mache eine hypermaskuline Darstellung der spartanischen Gesellschaft den Großteil der Geschichtsinzenierung von *Assassin's Creed Odyssey* aus und entspreche genau den historischen Gegebenheiten sowie dem Film *300*, der ihn stark fasziniert.²³¹ Die Inszenierung der weiblichen Figuren erwähnt er nicht. In seinen Aussagen erscheint das Action-Adventure als Darstellung eines historischen Beispiels traditioneller Männlichkeitsbilder, was im Gegensatz zu den Beschreibungen von Eike Rohde steht. Zwei Personen rezipieren mithin dasselbe Spiel stark unterschiedlich, damit es ein historisches Beispiel für die eigenen Geschlechterbilder liefert. Sie nehmen die Inszenierung selektiv wahr, um die angebotenen Geschichtsbilder mit ihren eigenen Vorstellungen und Idealen zur Kategorie Geschlecht in Einklang zu bringen.

Die Wahrnehmung der historischen (Spiel)Welt kann auf vielfache Weise entsprechend eigenen Bedürfnissen angepasst werden. Eine weitere Form der Angleichung der inszenierten Geschichtsbilder stellen sogenannte Mods dar. Mod ist die Abkürzung für ›modification‹ und bezeichnet die Veränderung der Software eines Spiels, um eine eigene Version eines Titels oder von Teilen seines Geschehens zu erstellen.²³² Die Produktion und Anwendung

228 Vgl. Projektinterview vom 10.11.2022, Spieler (divers), Jahrgang 1998, Student*in, Signatur: AC 20221110-1, S. 7–11.

229 Vgl. ebd.

230 Vgl. ebd.

231 Vgl. Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, Signatur: AC 20230403-1, S. 14–16.

232 Vgl. Katharina-Maria Behr: Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames,

von Mods heißt Modding. Die Veränderungen können vielfältig beschaffen sein: von der Behebung von Fehlern, über die Ergänzung neuer Level, der Umgestaltung von Spielfiguren oder Items bis zur weitreichenden und fast bis zur Unkenntlichkeit des Ursprungstitels reichenden Veränderung eines Spiels. Vielfach werden Mods über das Internet kostenlos zum Download bereitgestellt.²³³ Bei dem Phänomen handelt es sich aber nicht um einen Nebenaspekt von Spielkultur. Vielmehr werden Mods vielfach genutzt, und es existieren ganze Modding-Websites für einzelne Spieltitle oder Spielreihen, wie für die *Total War*- oder die *Civilization*-Reihe.²³⁴ Mods und Modding sind ein relevanter, kreativer und komplexer Bestandteil der Spielkultur.²³⁵

Ebenso gibt es zahlreiche Mods für eine Vielzahl von Spieltitlen, die deren Geschichtsinzenierungen betreffen und die Geschichtsbilder der Modder ausdrücken.²³⁶ So ermöglichen Mods etwa für Spiele der *Europa Universalis*-Reihe weitere kontrafaktische Verläufe, die in den Grundspielen nicht vorgesehen sind.²³⁷ Mods, die explizit die historischen Elemente im Medium verändern, haben häufig zum Ziel, einzelnen Aspekten mehr den Anschein objektbezogener Authentizität zu verleihen, etwa durch die Implementierung einer detaillierten Objektkultur.²³⁸ So finden sich beispielsweise Mods für den Shooter *Call of Duty: World at War* (2008), die die Visualisierung von Uniformen, Ausrüstung oder die Farbe von Handgranaten von

Wiesbaden 2008, 193–207, hier S. 193; Philipp Bojahr: Störungen des Computerspielens, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Britta Neitzel/Timo Schemer-Reinhard/Jochen Venus (Hrsg.): Theorien des Computerspiels (Zur Einführung, Bd. 391), Hamburg 2012, S. 147–178, hier S. 174; Mark Butler: Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens (Kaleidogramme, Bd. 14), Berlin 2022, S. 90.

233 Vgl. Behr, Kreative Spiel(weiter)entwicklung, S. 193.

234 Vgl. Alexander Unger: Modding as Part of Game Culture, in: Johannes Fromme/Alexander Unger (Hrsg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht, Heidelberg 2012, S. 509–523, hier S. 513 f.

235 Vgl. ebd., S. 509.

236 Vgl. Andrew J. Salvati: Fantasies of Control. Modding for Ethnic Violence and Nazi Fetishism in Historical Strategy Games, in: Alexander von Lünen/Katherine J. Lewis/Benjamin Litherland/P. H. Cullum (Hrsg.): Historia ludens. The playing historian, New York, NY 2020, S. 155–169, hier S. 156.

237 Vgl. Tom Apperley: Modding the Historians' Code. Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History, London 2013, S. 185–199, hier S. 190 f.

238 Vgl. ebd., S. 193; Gareth Crabtree: Modding as Digital Reenactment. A Case Study of the Battlefield Series, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History, London 2013, S. 199–212, hier S. 204–206.

US-Soldaten im Zweiten Weltkrieg verändern oder für das Strategiespiel *Total War: Rome II* (2013) weitere Gebäude hinzufügen.

Javier Navarro Cortés beschreibt etwa die Nutzung einer Mod für das Spiel *A Plague Tale: Innocence* (2019), die dem Spiel eine lateinische Sprachausgabe hinzufügt. Bei *A Plague Tale: Innocence* handelt es sich um ein Action-Adventure mit einer Third-Person-Perspektive. Der Titel spielt im südwestlichen Teil des Königreichs Frankreich in Aquitanien im 14. Jahrhundert zu Zeiten der Pest. Im Spiel hat der ›Schwarze Tod‹ einen übernatürlichen Ursprung. Die Spielenden übernehmen die Rolle der 14-jährigen Amicia, die ihren kleinen Bruder Hugo begleitet. Die beiden werden von der Inquisition durch von der Pest verwüstete Landstriche gejagt. Diese ist hinter Hugo her, da er übernatürliche Kräfte besitzt, mit denen er die im Spiel allgegenwärtigen Rattenschwärme kontrollieren kann. In übergeordneter Perspektive inszeniert das Spiel die Zeit als ein ›finsteres Mittelalter‹, in der Gewalt, religiöser Fanatismus und Aberglaube herrschen und das Leben hart und von Verzweiflung geprägt ist. *A Plague Tale: Innocence* besitzt verschiedene Sprachausgaben für die Oberfläche, die Untertitel und gesprochene Sprache der Figuren – etwa Deutsch, Englisch oder Französisch. Navarro Cortés hat das Spiel durch eine Mod verändert, sodass die gesprochene Sprache der Figuren Latein ist, während die Sprachausgabe für die Oberfläche und Untertitel jedoch unverändert bleibt.²³⁹

Die Mod habe aus seiner Sicht das »[E]intauchen«²⁴⁰ in die historische Umgebung intensiviert, da sie den Eindruck objektbezogener Authentizität der Inszenierung gesteigert habe:

»Weil ja im Mittelalter, soviel ich weiß, ja Latein gesprochen wurde lange Zeit oder im Frühmittelalter, ich weiß es nicht genau und irgendwie konnte ich da wirklich eintauchen, es ist nicht Deutsch, es ist nicht unsere Sprache. Es ist wirklich die Sprache, die damals gesprochen wurde. Es ist, ich kann es irgendwie nicht beschreiben, es ist ein Gefühl, es ist einfach, es fühlt sich viel realistischer an.«²⁴¹

In der Aussage drückt sich eine Vorstellung der europäischen mittelalterlichen Gesellschaft aus, in dem eine bestimmte Form des Lateins eine uni-

239 Vgl. Projektinterview vom 16.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Logistiker, Signatur: AC 20220316-1, S. 17 f.

240 Ebd., S. 17.

241 Ebd., S. 18.

verselle schriftliche und mündliche Sprache gewesen sein soll. Das ist ein Bild, das wenig mit der historischen Realität zu tun hat.²⁴² Das sogenannte Mittellatein bezeichnet die realhistorischen, vielfältigen Äußerungsformen der lateinischen Sprache des europäischen Mittelalters.²⁴³ Mittellatein hatte vor allem die Funktionen als Schrift- und Literatursprache sowie mündliche Gelehrtensprache, während sich das gesprochene sogenannte Vulgärlatein im Laufe der Zeit zu verschiedenen romanischen Sprachen entwickelte.²⁴⁴ Der Referenzrahmen von Herrn Navarro Cortés für die Zuschreibung objektbezogener Authentizität ist ein vereinfachtes, ahistorisches, aber populäres Geschichtsbild von Sprache im Mittelalter, das den tatsächlichen Gegebenheiten diametral entgegensteht. Die Aussage »ich weiß es nicht genau« macht gleichzeitig deutlich, dass es ihm jedoch letztlich nicht darum geht, historische Realität inszeniert zu sehen oder gar den aktuellen Stand wissenschaftlicher Forschung berücksichtigt zu wissen. Zudem verfügt er selbst nicht über die nötigen Lateinkenntnisse, um einer solchen sprachlichen Umsetzung folgen zu können. Vielmehr soll die Inszenierung durch die lateinische Sprachausgabe auf ihn fremdartig wirken, zu einer groben Assoziation zur dargestellten Zeit passen und »nicht unsere[r] Sprache« entsprechen. Hier tritt die Funktion der Selbstverortung in der eigenen Gegenwart durch die Exotisierung und Betonung der Andersartigkeit der Vergangenheit hervor, wie sie in den Aussagen zum Reiz historischer Umgebungen bereits herausgearbeitet wurde.²⁴⁵ Zudem betont er ausdrücklich, wie wichtig es sei, dass die Inszenierung durch Mods vor allem auf der emotionalen Ebene als Rekonstruktion erscheint, wenn er sagt: »es fühlt sich viel realistischer an.« Authentizität wird hier emotional gespürt und nicht rational erfasst.²⁴⁶ Javier Navarro Cortés beschreibt somit einen bewussten Eingriff in die Software, um die Inszenierung seiner Vorstellung des Mittelalters anzugleichen, es aus seiner Sicht also noch »mittelalterlicher« zu machen, die Fremdartigkeit gegenüber der eigenen Gegenwart hervorzuheben und somit sein Erleben einer historischen und daher heute fremd anmutenden Welt zu intensivieren. Er gleicht die virtuell inszenierte Geschichte an, um die angebotenen Geschichtsbilder ein Stückweit zu überwinden und sei-

242 Vgl. Peter Stotz: Einleitung, *Lexikologische Praxis, Wörter und Sachen, Lehnwortgut* (Handbuch zur lateinischen Sprache des Mittelalters, Bd. 1), München 2002, S. 9–11.

243 Vgl. ebd.

244 Vgl. ebd.

245 Vgl. 7.3 Das Erleben historischer Welten – »Als Legionär durchs alte Rom«.

246 Vgl. 5.2 Die Inszenierung als Rekonstruktion – Maßstab der Bewertung.

ne eigenen ahistorischen auszudrücken. Diese wiederum zeichnen ein Bild des Mittelalters, das besonders fremdartig erscheint, er kann die Bewohnerinnen und Bewohner Aquitaniens nicht einmal verstehen und ist auf die deutschen Untertitel angewiesen,²⁴⁷ um sich besser als Mensch der Moderne konstituieren zu können.

Die Aussagen von Javier Navarro Cortés gelten als exemplarisch für weite Teile der Interviews, denn die in den Interviews angesprochene Nutzung von Mods bezieht sich neben der Behebung von Fehlern fast ausschließlich auf Veränderungen, die ihren Schöpfern und Nutzenden eine größere Authentizität der Inszenierung versprechen. Weitere Interviews erwähnen etwa die Nutzung von Mods für den Fahrzeug-Shooter *War Thunder* (2012), die den visuellen Detailgrad von Kriegsfahrzeugen des Zweiten Weltkriegs erhöhen²⁴⁸ oder die Mod ›Europa Barbarorum‹ für *Total War: Rome* (2004), welche weitere Fraktionen mit lokalen Bezeichnungen wie Hayasdan für Armenien, alternative Visualisierungen von Objektkultur der militärischen Einheiten, langwierige Kämpfe und scheinbar rekonstruierte Musik der Epoche ins Spiel bringt.²⁴⁹ Bemerkenswert ist auch hier wieder das Hervortreten einer positivistischen Geschichtsauffassung, da Authentizität über einen scheinbaren Rekonstruktionscharakter hergestellt werden soll.

Weiterhin erläutern die Spielenden, wie sie die virtuell präsentierten Geschichtsin szenierungen als Austragungsorte gesellschaftlicher Debatten nutzen zur Konstruktion eines sozio-politischen Selbstbildes. Konkret tun sie dies durch Anschlusskommunikation und Vergemeinschaftungspraktiken. Dies lässt sich deutlich in den Aussagen von Laura Mattes erkennen: Für sie ist die Darstellung von Kleopatra VII. in *Assassin's Creed Origins* (2017) ein Bezugspunkt, um auf die Darstellung und Repräsentation von Frauen in der Spielreihe und ihre eigene Einstellung zu ihnen zu sprechen zu kommen. Dabei ist es für sie relevant herauszustellen, dass sie als Teil der *Assassin's Creed*-Community versucht, auf die Gestaltung zukünftiger Titel Einfluss zu nehmen.

Auf der inhaltlichen Ebene ist die Repräsentation von Kleopatra VII. in dem Action-Adventure im antiken Ägypten um 50 v. Chr. von Ambivalenz

247 Vgl. Projektinterview vom 16.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Logistiker, Signatur: AC 20220316-1, S. 17f.

248 Vgl. Projektinterview vom 13.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, IT-Support; selbstständiger Texture Artist; Student, Signatur: AN 20220513-1, S. 26–28.

249 Vgl. Projektinterview vom 05.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, Signatur: AC 20220405-1, S. 7.

geprägt. Denn einerseits ist die ägyptische Herrscherin im Medium eine gefährliche und verführerische *Femme fatale*, was der Tradition römischer Propaganda folgt.²⁵⁰ So ist etwa bei ihrem ersten Auftritt im Spiel ihre Darstellung stark hedonistisch und sexualisiert, wenn die Pharaonin freizügig gekleidet auf einem Fest nach ihrer Opiumpfeife verlangt und verkündet, sie würde mit jedem schlafen, wenn die Person nur bereit sei, am nächsten Tag hingerichtet zu werden. Die visuelle Gestaltung des Körpers der Figur ist nicht hypersexualisiert, aber entspricht gegenwärtigen Schönheitsidealen und ihre Kleidung ist schulterfrei oder besitzt einen tiefen Ausschnitt. Eines der Hauptziele der Figur ist es, Gaius Julius Caesar zu verführen, um ihn politisch gefügig zu machen. Andererseits präsentiert *Assassin's Creed Origins* sie gleichzeitig als fähige und weitschauende Politikerin. Zudem interpretiert das Medium historische Momente neu, die in der medialen Verarbeitung des Stoffs bereits vielfach inszeniert wurden, wie etwa das erste Treffen zwischen dem römischen Staatsmann und der ägyptischen Herrscherin. Im digitalen Spiel nämlich wird sie in einem Teppich zu Gaius Julius Caesar geschmuggelt, aus dem die Pharaonin dann selbstbewusst hervortritt, um anschließend geschickt ihren Bruder Ptolemaios XIV. politisch auszumanövrieren und dem römischen Feldherrn auf Augenhöhe begegnet. Das steht im Gegensatz zu älteren Darstellungen wie etwa in der Historienserie *Rome* (2005–2007), wo sich Kleopatra VII. lasziv aus einem Sack schält, um den römischen Staatsmann zu verführen.

Laura Mattes äußert sich kritisch gegenüber der Darstellung im Action-Adventure, wobei der erste Auftritt der ägyptischen Herrscherin den Bezugspunkt ihrer Erinnerung bildet:

»[A]n dieser ganzen Szene war halt nichts Königliches. [...] und in dem Moment, wo man dort hineinkommt, [36] betritt man ja mehr so eine Feierlichkeit, also, da wurde halt Wein getrunken, es wurde gut gegessen und in dem Moment kommt dann eben Kleopatra mit einem, ich sage jetzt mal Hauch von Nichts irgendwie rein und proklamiert: ›Ja, ihr dürft alle mit mir schlafen‹ [...].«²⁵¹

250 Vgl. Anja Gödl: Von der lebenden Göttin zur ehrlosen Schlampe. Die Darstellung Kleopatras in ›Assassin's Creed Origins‹, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 28.11.2023, URL: <https://paidia.de/von-der-lebenden-goet-tin-zur-ehrlosen-schlampe-die-darstellung-kleopatras-in-assassins-creed-origins/> (Stand: 10.06.2024); Schwarz, Geschichte in digitalen Spielen, S. 165.

251 Projektinterview vom 03.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Auszubildende, Fachinformatikerin, Signatur: AC 20220203-1, S. 35 f.

Diese Szene ist ihr äußerst negativ in Erinnerung geblieben. Sie hat bei ihr den Eindruck hinterlassen, dass *Assassin's Creed Origins* Kleopatra VII. überwiegend als »machthaberisch und übersexualisiert«²⁵² und nicht als fähige Herrscherin präsentiert: »Ich persönlich fand es halt übertrieben. Ich habe dann auch gesagt, das ist, ich sage mal, einer Königin nicht würdig [...].«²⁵³ Die Interviewte stört sich an der Darstellung Kleopatras als aus ihrer Sicht übersexualisiert und inkompetent, wobei sie auch darauf verweist, dass dies nichts mit dem Forschungsstand zu tun habe:

»[Das hat] halt nicht zu dem Bild gepasst, was man von Kleopatra so allgemein hatte, also, dass sie eben die letzte Pharaonin war, dass sie eigentlich auch gut taktieren konnte, [...] in diesem Moment hatte man irgendwie das Gefühl, ich habe hier eine Lebefrau, die sich eigentlich nicht wirklich darum kümmert, wie es weitergeht für sie als Königin beziehungsweise für ihr Land.«²⁵⁴

Die historische Person erscheine nicht ausreichend genug in ihrer politischen Rolle als »letzte Pharaonin«, sondern zu stark in einer privaten Rolle als an der politischen Sphäre desinteressierte »Lebefrau«. Diese Repräsentation habe sich auch negativ auf das Erleben der historischen Umgebung ausgewirkt: »Das hat irgendwie sich nicht mehr so angefühlt, als wäre ich wirklich im alten Ägypten, [...] für die geschichtliche Immersion war das irgendwie unpassend [...].«²⁵⁵ Diese kritische Wahrnehmung der Geschichtsin szenierung verknüpft Frau Mattes unmittelbar mit ihren Aktivitäten und der eigenen Rolle in der sogenannten *Assassin's Creed Sisterhood*.

Die *Assassin's Creed Sisterhood*, kurz *AC Sisterhood*, ist eine Community-Bewegung innerhalb der *Assassin's Creed*-Fangemeinschaft und bezeichnet sich selbst als »Community Initiative«.²⁵⁶ Ausgewiesenes Ziel ist die Unterstützung von Frauen unter den Spielenden der *Assassin's Creed*-Reihe und Mitarbeiterinnen von Ubisoft sowie ein Engagement »to push for meaningful change by way of better representation in the *Assassin's Creed*

252 Ebd., S. 34.

253 Ebd.

254 Ebd., S. 36.

255 Ebd., S. 35.

256 acsisterhood: The *Assassin's Creed Sisterhood* movement explained, in: *AC Sisterhood*, Rubrik: Blog, 28.02.2021, URL: <https://acsisterhood.wordpress.com/2021/02/28/acsisterhood-explained/> (Stand: 22.04.2024).

games, and for better treatment of women and minorities within the company.«²⁵⁷ Die Community-Bewegung betont explizit, dass es nicht darum gehe, männliche Protagonisten aus den Produkten zu streichen oder Ubisoft zu boykottieren, sondern die Gestaltung der Spiele und die Arbeitssituation bei deren Produktion aus ihrer Perspektive zu verbessern.²⁵⁸ Sie wurde auf Initiative vor allem von weiblichen Spielenden offiziell am 31. Juli 2020 in Reaktion auf Vorfälle sexualisierter Gewalt gegenüber Mitarbeiterinnen von Ubisoft durch andere Mitarbeiter und/oder Vorgesetzte gegründet.²⁵⁹ Ein weiterer Anlass war die Bekanntmachung, dass in der Produktion von Teilen der Spielreihe wie *Assassin's Creed Unity* (2014), *Assassin's Creed Syndicate* (2015) und *Assassin's Creed Origins* bewusst entschieden worden war, Frauen nicht als spielbare Charaktere anzubieten bzw. deren Rolle im Spiel selbst und in der Bewerbung zu verringern.²⁶⁰ Die AC Sisterhood besitzt einen Discord Server sowie Accounts bei YouTube, Instagram und X (ehemals Twitter). Sie produziert Podcasts und Interviews und ruft zur Unterstützung von Spendenaktionen auf. Unter anderem wurde über den YouTube-Kanal ein Interview mit Zora Bishop veröffentlicht, der Synchronsprecherin von Kleopatra VII. in *Assassin's Creed Origins*, in dem diese erzählt, dass die Rolle der Pharaonin während der Entwicklung des Spielstitels immer weiter sexualisiert wurde.²⁶¹ Auf dieses Interview bezieht sich auch Laura Mattes, die angibt, mit den Macherinnen des Gesprächs befreundet zu sein. Aus der Art der Inszenierung dieser Figur leitet sie einen der Gründe ab, aus denen sie diesen konkreten Titel der Reihe nicht mehr spiele.²⁶²

257 Ebd.

258 Vgl. ebd.

259 Vgl. Jason Schreier: Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims, in: Bloomberg, Rubrik: Businessweek, 21.07.2020, URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse> (Stand: 22.04.2024).

260 Vgl. Joshua Duckworth: Assassin's Creed Unity Could Have Had Playable Elise, in: Game Rant, Rubrik: Game News, 23.07.2020, URL: <https://gamerant.com/assassins-creed-unity-multiplayer-playable-elise/> (Stand: 22.04.2024); Alessio Palumbo: Ubisoft Exec Didn't Want Female-Led Assassin's Creed for a Long Time, Says Report, in: Wccftech, Rubrik: Gaming, 22.07.2020, URL: <https://wccftech.com/ubisoft-exec-didnt-want-female-led-assassins-creed-for-a-long-time-says-report/> (Stand: 22.04.2024).

261 Vgl. AC Sisterhood: Sisterhood Speaks! Episode 1 – Alix Wilton Regan & Zora Bishop, in: YouTube, 27.09.2020, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fUVAIgl-edM> (Stand: 22.04.2024).

262 Vgl. Projektinterview vom 03.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Auszubildende, Fachinformatikerin, Signatur: AC 20220203-1, S. 41.

Als Teil der AC Sisterhood sieht es Frau Mattes als ihre Aufgabe:

»immer wieder darauf aufmerksam [zu] machen, dass eben dieser allgemeine Konsens, dass Frauen in der Geschichte nichts zu sagen hatten oder haben, zum einen nicht richtig ist, dass eben auch Frauen zum Beispiel starke Rollen in der Geschichte hatten, und primär, dass wir dafür uns einsetzen, dass zum Beispiel das eben auch mal in dem Spiel selber dargestellt wird [...].«²⁶³

Sie will mit aus ihrer Sicht nach wie vor verbreiteten überkommenen Geschlechterbildern brechen, die von einem System eines naturgegebenen Patriarchats ausgehen, das gesellschaftliche Normen allumfassend und über alle Zeiten hinweg prägte, und Politik und Kriegertum als ausschließlich männliche Sphären konzipierte. Diese Vorstellung war international auch in den Geschichtswissenschaften bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts weitgehend unwidersprochen verankert.²⁶⁴ Frau Mattes möchte im populären Medium eine kritische Perspektive auf solche Darstellungen – die sie auch in *Assassin's Creed Origins* sieht – nicht nur in privaten Kontexten reflektieren, sondern auch in einen öffentlichen Diskurs einbringen. Sie fordert einen anderen Blick auf die Handlungsspielräume, sozialen Praktiken von und Normen für Frauen in der Vergangenheit. Sie will zur Popularisierung von Geschichtsbildern beitragen, die das Leben von Frauen und in der bisherigen Geschichtsschreibung marginalisierten Gruppen stärker in den Vordergrund rücken und in denen etwa Frauen explizit souverän in politischen und kriegerischen Kontexten agieren. Sie ist mit dem Angebot an Geschichtsbildern im Medium unzufrieden. Daher versucht sie, es durch ihre Aktivitäten im Rahmen der AC Sisterhood zu diversifizieren. Zusätzlich drückt sie ihre Haltung und Vorstellung von Geschlechtergeschichte in ihrem Konsum- und Spielverhalten aus, wenn sie etwa *Assassin's Creed Origins* nicht mehr spielt, weil es ihr zu sexistisch erscheint,²⁶⁵ oder in *Assassin's Creed Odyssey* und *Assassin's Creed Valhalla* (2020) die weiblichen Avatare in

263 Ebd., S. 37.

264 Vgl. Gunilla-Friederike Budde: Geschlechtergeschichte, in: Christoph Cornelißen/Gunilla-Friederike Budde (Hrsg.): Geschichtswissenschaften. Eine Einführung (Fischer-Taschenbücher, Bd. 14566), 4. Aufl., Frankfurt am Main 2009, S. 282–294; Kirsten Heinsohn/Claudia Kemper: Geschlechtergeschichte, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 04.12.2012, URL: <http://docupedia.de/zg/Geschlechtergeschichte> (Stand: 19.04.2024).

265 Vgl. Projektinterview vom 03.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Auszubildende, Fachinformatikerin, Signatur: AC 20220203-I, S. 41.

Form der spartanischen Kriegerinnen Cassandra bzw. der Wikingerin Eivor Varinsdottir bevorzugt.²⁶⁶ Ihre eigene Identität und eigenen politischen Anliegen bilden einen gewichtigen Faktor in ihrem Rezeptionsverhalten.

Laura Mattes ist ein Beispiel dafür, dass sich die Spiele der *Assassin's Creed*-Reihe für Anschlusskommunikation, Vergemeinschaftungspraktiken und als Austragungsort für gesellschaftliche Debatten um Geschlechterbilder und Repräsentation nutzen lassen und so genutzt werden. Als Spielerin fühlt sie sich unmittelbar betroffen von Aspekten der Geschlechtergeschichte im Medium. Sie spricht über diese Aspekte mit Intensität und die Thematisierung von Fragen der Repräsentation weiblicher Figuren in historischen Settings war ihr besonders wichtig, wie sie am Ende des Interviews noch einmal bei der Frage betont, ob sie noch etwas erzählen möchte.²⁶⁷ Die Formulierung der Aussagen im Präsens, dass es nicht richtig sei, dass »Frauen in der Geschichte nichts zu sagen hatten oder haben« und eine Frau auch ein »starker Krieger sein kann«, lassen zudem den Schluss zu, dass bei ihrem Blick auf die Darstellung historischer Frauen im Medium gegenwärtige Formen von Diskriminierung und Misogynie eine Rolle spielen. Sie nutzt die Thematisierung ihrer Perspektive auf und ihren Umgang mit den Geschichtsbildern zu Geschlechtergeschichte, um sich im Gespräch als politisch aktive Person einem progressiven sozio-politischen Milieu zuzuordnen und eine eigene Identität zu festigen, die sich darin einfügt. Digitale Spiele sind für sie nicht einfach nur ein Unterhaltungsmedium, obschon sie wie die übrigen Interviewten angibt, sie in erster Linie so zu verstehen. Das populäre Medium erscheint ihr als wichtige Instanz, um eigene Positionen zu popularisieren und Einfluss auf die (Geschichts-)Vorstellungen von anderen zu nehmen. Digitale Spiele erscheinen in ihren Aussagen als ein für sie wichtiger Ermöglichungsraum, um die eigene sozio-politische Identität auszudrücken, Geschichtsinhalte in Einklang mit dieser zu bringen und an Aushandlungsprozessen um Geschichte teilzunehmen.

Ähnliche Aussagen finden sich etwa bei Stefan Kreisler, der in Anschlusskommunikation mit Freunden und Bekannten eine kritische und nicht verharmlosende Darstellung des Stalinismus im Medium fordert, da im kommunikativen Gedächtnis der eigenen Familie die Erfahrungen von Verwandten als Häftlinge im Gulag eine relevante Rolle spielen.²⁶⁸ Moritz

²⁶⁶ Vgl. ebd., S. 39–40.

²⁶⁷ Vgl. ebd., S. 45.

²⁶⁸ Vgl. Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, Projektinterviews, Signatur: AC 20230304-1, S. 27–29.

Röth wiederum habe sich innerhalb der *Anno*-Community in Forenbeiträgen dafür eingesetzt, dass in einer Erweiterung für *Anno 1800* (2019) für die Bevölkerung in der sogenannten ›Neuen Welt‹ die ›Artista‹²⁶⁹ als weitere Gruppe eingeführt wurden.²⁷⁰ Durch seine Forderung nach dieser Veränderung habe er versucht, dazu beizutragen, dass auch die Spiele der *Anno*-Reihe aus seiner Sicht aktuellen Diskursen um Rassismus und Repräsentation gerecht werden.²⁷¹ Auch hier zeigt sich die Deutung des Mediums als legitime und beachtenswerte Form der Geschichtskultur, bei der es sich unter anderem aufgrund seiner Popularität lohnt, Einfluss auf dessen Gestaltung und begleitenden Diskurse zu nehmen.²⁷²

Es fällt auf, dass die Interviewten eine individuelle, diversifizierende Nutzung der angebotenen Geschichtsbilder in Form von selektiver Rezeption, Modding, Spiel- und Konsumverhalten oder Einbindung in Anschlusskommunikation und Vergemeinschaftungspraktiken besonders häufig erwähnen, wenn das Medium historische Themen berührt, die relevant für die eigenen sozio-politischen Identitätskonstruktionen sind. Die Angleichung soll eigene politische Haltungen, Vorstellungen von Geschichte, Selbstbilder und Werte ausdrücken und Geschichtsinhalte des Mediums in Einklang mit ihnen bringen. In diesem Fall erfährt das populäre Medium eine enorme Aufwertung. Es ist nicht mehr bloßes Unterhaltungsmedium, sondern Träger und Austragungsort persönlich und gesellschaftlich relevanter Auf-

269 Die Spielwelt von *Anno 1800* besteht im Basisspiel ohne Erweiterungen aus der sogenannten ›Alten Welt‹, einer fiktionalisierten Version Europas während der Industrialisierung, und der ›Neuen Welt‹, die populäre Vorstellungen zur Karibik im 19. Jahrhundert aufgreift. Die Bevölkerung der ›Alten Welt‹ ist in fünf verschiedene, aufeinanderfolgende Bevölkerungsstufen eingeteilt, die für unterschiedliche Produktionsgebäude benötigt werden: Bauern, Arbeiter, Handwerker, Ingenieure und Investoren. Die Bevölkerung der ›Neuen Welt‹ besteht hingegen im Basisspiel nur aus zwei Bevölkerungsstufen: den *Jornaleros* und den *Obreros*. Im Vergleich zu den Bewohnern der ›Alten Welt‹ haben sie eine dunklere Hautfarbe, können nur einmal in der Bevölkerungsstufe aufsteigen und verbleiben somit immer in ihrer Rolle als einfache Arbeitskräfte. Die Erweiterung *Aufstieg der Neuen Welt* (2022) fügt der Bevölkerung der ›Neuen Welt‹ mit den ›Artistas‹ eine dritte Bevölkerungsstufe als wohlhabende Oberschicht hinzu.

270 Vgl. Projektinterview vom 27.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Student; Altenpfleger, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220727-1, S. 31.

271 Vgl. ebd.

272 Vgl. 6.1.2 Gesellschaftliche Kontexte und Diskurse – Der ambivalente Status von digitalen Spielen.

fassungen von Geschichte und damit verbundener Normvorstellungen und Identitäten.

7.5 Ein erlebnisorientierter, emotionaler und persönlicher Zugang zu Geschichte

Laut den Aussagen der Spielenden können sie im Medium scheinbar hautnah Geschichte erleben, sie emotional verstehen, Teil von ihr sein und sie beeinflussen. In den Interviews lassen sich drei Strategien der Rezeption, was die Funktionen virtueller Geschichtssinszenierungen betrifft, erfassen.²⁷³ Erstens suchen die Interviewten eine temporäre Statusveränderung. Historistische Geschichtsbilder in Verbindung mit dem medialen Spezifikum der Interaktivität versprechen ihnen das Gefühl, ein handlungsmächtiges Subjekt der Geschichte zu sein. Zweitens wird im Medium Geschichte zu einem scheinbar realen und besuchbaren Ort. Diesen können die Nutzenden im Sinne geschichtstouristischer Praktiken bereisen oder durch einen Rollenwechsel selbst zu einer historischen Bewohnerin oder einem Bewohner werden. Drittens beschreiben sie die historischen Inszenierungen als Ermöglichungsraum. Sie bringen die angebotenen Geschichtsbilder durch selektive Rezeption, die Nutzung von Mods, individuelles Spiel- und Konsumverhalten oder die Einbindung in Anschlusskommunikation und Vergemeinschaftungspraktiken mit ihren eigenen Vorstellungen von Geschichte in Einklang. Dadurch wird das Medium zu einem Ort der Erforschung und Konstruktion der eigenen Identität.

In den Interviews geht es weniger um die Möglichkeit, Geschichte durch digitale Spiele kognitiv, rational zu verstehen, als vielmehr darum, sie durch

²⁷³ Eine Funktion, die die historischen Elemente in digitalen Spielen zweifelsohne wie in anderen Medien erfüllen, ist spielinterne Orientierung, wie oben bereits ausgeführt wurde. Vgl. Kim Selling: ›Fantastic Neomedievalism‹. The Image Of The Middle Ages In Popular Fantasy, in: David Ketterer (Hrsg.): *Flashes of the fantastic. Selected essays from the War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts* (Contributions to the study of science fiction and fantasy, Bd. 107), Westport, CT 2004, S. 211–218, hier S. 212. Durch die Aktivierung populärer Geschichtsbilder können die Spielenden bevorstehende Aufgaben, Vorgehen und Funktionsweise der Spielmechanik einfacher durchschauen und durch Assoziationsketten schneller erlernen. Dass dies aber mit einer Ausnahme in den Interviews nicht ausdrücklich zur Sprache kommt, hängt vermutlich damit zusammen, dass es sich hierbei um unbewusste Prozesse handelt. Mit anderen Methoden – etwa einer teilnehmenden Beobachtung – ließen sich diese Orientierungsprozesse eventuell genauer erfassen.

das mediale Spezifikum der Interaktivität emotional und persönlich zu erleben. Ein sinnliches, körperliches Erleben soll den Eindruck einer unvermittelten Begegnung mit der Vergangenheit zu erzeugen, die die Konsumierenden im Moment der Beschäftigung als gegenwärtig wahrnehmen.²⁷⁴ Dies äußert sich etwa darin, dass die Interviewten eher Gesamteindrücke einer diffusen Atmosphäre beschreiben, als konkret einzelne Elemente der Inszenierung und deren spezifische Wirkung auf einen selbst benennen können. Ein zentrales immer wiederkehrendes Schlagwort ist das der ›Zeitreise‹. Weiterhin suchen die Interviewten das Gefühl einer persönlichen Involvierung und den Eindruck, dass man ›dabei gewesen sei‹. In diesem Sinne erzählen sie interviewübergreifend, wiederkehrend und besonders begeistert von subjektorientierten Spielmomenten als Reisende in, Bewohnerinnen oder Bewohner oder ›Große Individuen‹ der Vergangenheit. In diesen Momenten erscheint die Vergangenheit weniger abstrakt, sondern personifiziert, vermenschlicht, auf Gefühle konzentriert und emotional nachvollziehbar. Das fördert die Zugänglichkeit und das Faszinationspotential der virtuell inszenierten Geschichte.²⁷⁵ Ferner kommen die Interviewten häufig auf die Repräsentation von historischen Themen zu sprechen, die sich mit ihren zeitgenössischen Bedürfnissen, Problemen, Fragen und Erfahrungen verknüpfen lassen, was der Auseinandersetzung mit Geschichte jenseits des Trägermediums des digitalen Spiels entspricht.²⁷⁶

Digitale Spiele sind hier nicht einfach nur ein Unterhaltungsmedium. Vielmehr erscheinen sie in den Aussagen der Interviewten als wichtiger Ermöglichungsraum: ein Medium, mit dem die Spielenden die eigene sozio-politische Identität formulieren, Geschichtsinhalte damit in Einklang bringen und an Aushandlungsprozessen um Geschichte teilnehmen. Sie können Geschichte hier nicht nur konsumieren, sondern aktiv mit Sinn

274 Vgl. Christine Gundermann/Juliane Brauer/Filippo Carlà-Uhink/Georg Koch/Judith Keilbach/Thorsten Logge/Daniel Morat/Arnika Peselmann/Stefanie Samida/Astrid Schwabe/Miriam Sénéchau (Hrsg.): Schlüsselbegriffe der Public History (utb-studi-e-book, Bd. 5728), Göttingen/Stuttgart 2021, S. 99 f.

275 Vgl. Michael Sauer: Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, 14., erw. Aufl., Hannover 2021, S. 85.

276 Vgl. Michael Fenske: Historische Doku-Soaps als Handlungs-, Diskussions- und Erlebnisräume, in: Andreas Hartmann/Silke Meyer/Ruth-E. Mohrmann (Hrsg.): Historizität. Vom Umgang mit Geschichte (Münsteraner Schriften zur Volkskunde, Europäischen Ethnologie, Bd. 13), Münster/München/Berlin 2007, S. 85–105, hier S. 87; Fenske, Abenteuer Geschichte, S. 84; Samida, Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten, S. 145 f.

auffladen – und damit selbst Teil ihrer Produktion werden. In diesem Zusammenhang erfährt das populäre Medium eine deutliche Aufwertung: Es dient nicht mehr allein der Unterhaltung, sondern wird zum Träger und Austragungsort persönlich und gesellschaftlich relevanter Auffassungen von Geschichte sowie damit verbundener Norm- und Wertevorstellungen.

Digitale Spiele stehen im Zeichen einer sich individualisierenden Medienlandschaft. An den beschriebenen Praktiken die Inszenierungen individuell anzupassen – etwa durch Mods, eigenes Spielverhalten oder die Einbettung in Anschlusskommunikation und Vergemeinschaftungspraktiken –, zeigt sich, dass sich Geschichtskultur zunehmend diversifiziert. Neben institutionalisierten Formen der Geschichtskultur wie Museen, Schulen oder Universitäten gewinnt eine niedrigschwellige Form an Relevanz, in der sich Rezipientinnen und Rezipienten als vergleichsweise aktive Mitgestalter von Geschichtsbildern fühlen. Digitale Spiele werden so zu einer weiteren Arena der Aushandlung von Geschichte.

Als Geschichtskultur, die stärker von wirtschaftlichen Interessen als geschichtswissenschaftlichen Richtlinien geformt wird, bringt diese Entwicklung sowohl Chancen als auch Risiken mit sich: Einerseits eröffnen sich neue Möglichkeiten der Partizipation, etwa durch die Popularisierung bisher (auch von der Wissenschaft) marginalisierter Perspektiven oder die Möglichkeit, niedrigschwellig an Aushandlungsprozessen um Geschichte teilzunehmen. Andererseits steigt die Gefahr der Popularisierung von Geschichtsverfälschungen oder revisionistischen Erzählungen.

Prozesse des kulturellen und kommunikativen Gedächtnisses haben sich in digitale Räume ausgedehnt, in denen Deutungen von Vergangenheit mit gegenwärtigen Normen, Werten und Identitäten verknüpft und verhandelt werden. Institutionalisierte Akteure bleiben dabei weiterhin wichtig – sind jedoch gegenwärtig nur ein Akteur unter vielen. Die Geschichtswissenschaft ist deshalb herausgefordert, ihre Rolle im digitalen Zeitalter neu zu definieren. Sie sollte verstärkt ihre Perspektive einbringen, wie eine erlebnisorientierte Geschichtskultur aussehen könnte, die auch Reflexionen über Entstehungskontexte sowie Nachdenken über historische Ursachen, Konsequenzen und Kontexte anregt.²⁷⁷ Dies könnte etwa durch eine vertiefte Vermittlung geschichtskultureller Kompetenzen auch jenseits universitärer

²⁷⁷ Vgl. Habbo Knoch: Erleben oder verstehen? Virtual Reality als geschichtswissenschaftliche Herausforderung, in: Christian Kuchler/Kristopher Muckel (Hrsg.): Virtual Reality. Zukunft der historischen Bildung? (Historische Bildung und Public History, Bd. 3), Göttingen 2025, S. 13–39, hier S. 34; Schwan, Erleben und Verstehen?, S. 49 f.

Kontexte geschehen – mit dem Ziel, digitale Spiele nicht als Fenster in die Vergangenheit, sondern als gegenwärtige Reflexion über Geschichte zu verstehen.

Für die Nutzung des Mediums als Zugang, um die Vergangenheit vermeintlich visuell, akustisch und haptisch erleben zu dürfen, spielt der Eindruck objektbezogener Authentizität eine außerordentliche Rolle für 70 der Interviewten. Denn dieser löst die Unzugänglichkeit der Vergangenheit scheinbar auf. Die meisten Interviewten reizt eine Geschichtsinszenierung, die verschleiert, dass ihre Darstellung nicht einfach nur eine mögliche Interpretation ist, sondern als eine »verkörperte Wiederkehr«²⁷⁸ der Vergangenheit erscheint. Denn das Begreifen der virtuell repräsentierten Geschichte als zeitgenössische Konstruktion würde den eigenen Blick wieder auf die Gegenwart richten, die diese Inszenierung hervorgebracht hat, anstatt auf die Vergangenheit. Die Gegenwart träte vor die Vergangenheit. Das wiederum stünde dem Gefühl einer Zeitreise im Weg. Die zeitliche Distanz würde nicht aufgehoben, sondern verstärkt, weil die Unerreichbarkeit der Vergangenheit betont würde. Das wirft die Frage auf, wie dieser Teil der Spielenden auf eine Geschichtsinszenierung im Medium reagieren würde, die ihren Konstruktionscharakter deutlich und eindeutig offenlegt, ohne gleichzeitig positivistische Auffassungen zu bedienen. Fänden sie eine solche Repräsentation als ungewohnte, neue Perspektive spannend und bereichernd oder würden sie ihr eventuell mit Ablehnung begegnen, da sie das Gefühl einer Zeitreise entzaubert? Weitere Forschung könnte sich dieser Frage etwa durch teilnehmende Beobachtungen nähern.

Bemerkenswert sind in diesem Zusammenhang die Aussagen der Interviewten mit einem geschichtswissenschaftlichen Hintergrund, die sich dem Typus der geschichtsreflektierten Konstruktivisten zuordnen lassen.²⁷⁹ Denn auch diese beschreiben die drei identifizierten Strategien und zeigen sich etwa genauso davon fasziniert, »einem Napoleon«²⁸⁰ gegenüberzustehen, den Alltag in einem mittelalterlichen Dorf mit »Bauernhäusern«²⁸¹ und »Linsensuppe«²⁸² zu erleben oder einen Spieltitel durch Mods »historisch

278 Tomann, Einleitung, S. 14.

279 Vgl. 6.2.4 Geschichtsreflektierte Konstruktivisten.

280 Projektinterview vom 15.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Student, Signatur: KA 20220715-1, S. 33.

281 Projektinterview vom 01.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Student, Signatur: AC 20221201-1, S. 20.

282 Ebd.

genauer«²⁸³ zu machen und den eigenen Vorstellungen zur dargestellten Zeit anzupassen. Gleichzeitig aber betonen sie immer wieder, die Geschichtsinzenzierungen nicht aus einer positivistischen Perspektive als ›Zeitreise‹ zu rezipieren. Stattdessen betrachten sie die Spielmomente im Sinne eines zwanglosen, kreativen »Gedankenspiels«,²⁸⁴ bei dem populäre, überspitzte und klischeebehaftete Geschichtsbilder nicht stören.²⁸⁵ Daher sei Authentizität für sie kein relevanter Aspekt der Rezeption. Während sich in manchen Spielmomenten bei den übrigen Interviewten der Eindruck einer Zeitreise in die reale Vergangenheit einstellt, beschreiben geschichtsreflektierte Konstruktivisten im Medium eine spielerisch interpretierte, mögliche Variante der Vergangenheit zu erleben. Sie sind äußerst darauf bedacht, dass sie im Zusammenhang mit den drei identifizierten Strategien der Rezeption ihren reflektierten und dekodierenden Umgang erwähnen.

Auffällig ist, dass die Interviewten diesen erlebnisorientierten Zugang vor allem im Kontext populärer Geschichtsbilder suchen – sie möchten das Ikonische einer Epoche unmittelbar erfahren. Damit bestätigt sich eine Annahme der Geschichtswissenschaft: Erlebnisorientierte Nutzungen von Geschichte erfordern stärker als rational-kognitive Aneignungsweisen, dass sie an vertraute Geschichtsbilder anknüpfen, damit sich ein intensives Erleben einstellen kann.²⁸⁶ Erlebnisorientierte Geschichtskultur scheint sich daher schwerer von etablierten Geschichtsbildern lösen zu können als andere Zugänge zur Vergangenheit.

Im breiteren Zusammenhang der Geschichtskultur – jenseits digitaler Spiele – zeigt sich, wie stark positivistische und historistische Deutungsmuster in den Aussagen vertreten sind. Dies wirft die Frage auf, ob ihre Dominanz vor allem darauf beruht, dass sie bereits fest in populären Geschichtsbildern verankert sind und immer wieder perpetuiert werden – also gewissermaßen vertraute Deutungsangebote darstellen – oder ob sie besonders gut auf die Bedürfnisse vieler Menschen nach Geschichte zugeschnitten sind. Denn Positivismus und Historismus bieten Übersichtlichkeit,

283 Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, Signatur: AC 20220327-1, S. 41.

284 Projektinterview vom 15.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Student, Signatur: KA 20220715-1, S. 31.

285 Vgl. Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Lehrer, Signatur: DS 20220425-2, S. 22–24.

286 Vgl. Gundermann/Brauer/Carlà-Uhink/Koch/Keilbach/Logge/Morat/Peselmann/Samida/Schwabe/Sénécheau (Hrsg.): Schlüsselbegriffe der Public History, S. 119.

Nachvollziehbarkeit, scheinbare Objektivität und verdichten komplexe Zusammenhänge auf pointierte Anekdoten. Dadurch eignen sie sich gut für Geschichtsbilder, die Orientierung geben, moralische Lektionen vermitteln oder als politisches Argument fungieren. Geschichte funktioniert für solche Zwecke in besonderem Maße, wenn sie eindeutig, strukturiert, personifiziert und in sich geschlossen erscheint. Kritische Reflexion, Ambivalenz oder Multiperspektivität können hier eher stören. Ein Leuchtturm erfüllt nur dann seinen Zweck, wenn sein Licht klar sichtbar ist – nicht, wenn ständig darüber diskutiert wird, ob es sich dabei lediglich um eine subjektive Wahrnehmung handelt oder was der Standort des Leuchtturms über die eigene Position auf dem Schiff aussagt. Wer navigieren will, braucht klare Signale – nicht das Infragestellen ihrer Existenz oder Bedeutung. Die bestehende Relevanz positivistischer und historistischer Deutungsmuster erklärt sich daher nicht nur aus Tradition oder Sozialisation, sondern auch aus ihrer Anschlussfähigkeit an vielfältige Bedürfnisse an Geschichte. Kritisch-konstruktivistische Perspektiven, wie sie in der Geschichtswissenschaft vertreten werden, stellen demgegenüber eher ein spezielles Erkenntnisinteresse dar – eines, das mit anderen Formen des historischen Sinnbedarfs nicht immer kompatibel ist.

Unabhängig davon, ob die Interviewten die Geschichtssinszenierung mit einer positivistischen oder konstruktivistischen Geschichtsauffassung rezipieren, schätzen alle zusätzlich Spielmomente, die ihren eigenen Wissensstand zu einem historischen Thema, dessen Historiografie sowie geschichtskultureller Repräsentationsgeschichte bestätigen, wie es Lukas Bauer ausdrückt: »[E]s ist die Befriedigung dessen, dass man all das, was man irgendwann mal gelesen hat, wiederfindet. Und da kann man sich selbst ganz stolz auf die Schulter klopfen [...].«²⁸⁷ Das Erkennen der virtuell repräsentierten Geschichtsbilder bescheinigt Wissen, wodurch sich die Spielenden selbst aufwerten können. Hieran zeigt sich einmal mehr, wie die jeweilige Einordnung von Vorkenntnissen und Erwartungen abhängt.

287 Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Lehrer, Signatur: DS 20220425-2, S. 27.

8 Fazit

Digitale Spiele sind ein allgegenwärtiges, globales Phänomen mit einem ausgesprochen großen sozialen, kulturellen, technologischen, wirtschaftlichen und geschichtskulturellen Stellenwert.¹ Sie sind längst etablierte und populäre Ausdrucksformen, Aushandlungsorte und Medien der Popularisierung von Geschichte, die tagtäglich breite Bevölkerungsschichten erreichen. Ihre medialen Spezifika der Interaktivität und Nonlinearität unterscheiden sie deutlich von anderen Formen der Geschichtskultur. Besonders in der Lebenswelt einer jüngeren Generation von Spielenden besitzen sie eine immer größer werdende Bedeutung und bilden einen ernstzunehmenden Faktor in der Formung des Geschichtsbewusstseins. Ein (geschichts-)wissenschaftlicher Blick auf die Rezeption des Mediums und seiner Inszenierungen von Geschichte gibt Aufschluss darüber, wie ein Großteil der alltäglichen Auseinandersetzung mit Geschichte auf einer gesellschaftlichen und individuellen Ebene beschaffen ist.

Zur Erforschung dieses Untersuchungsgegenstands schlug die vorliegende Arbeit den Weg der Durchführung und Auswertung von 86 fokussierten Interviews ein. Dieses Vorgehen ermöglichte es, eine Vielzahl von Einstellungen, Erfahrungen und unerwarteten Perspektiven der Spielerinnen und Spieler von Geschichte inszenierenden Titeln eingehend zu erfassen. Durch die produktive Nutzung intersubjektiver Dynamiken in den Interviewsituationen ließen sich individuelle Sinnkonstruktionen in Bezug auf das Medium und die in ihm repräsentierten Geschichtsbilder erfassen und mit den historischen und gesellschaftlichen Kontexten verknüpfen, in die die Rezeption eingebettet ist. Es wurde eine umfassende und systematische Analyse durchgeführt, um die Einordnung, Wahrnehmung und Funktion

¹ Vgl. Jeffrey Wimmer: Computerspiele, in: Günter Bentele/Hans-Bernd Brosius/Otfried Jarren (Hrsg.): Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft, 2., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden 2013, S. 43–44, hier S. 43 f.

der virtuell dargestellten Geschichte für die Nutzerinnen und Nutzer zu verstehen. Damit ließ sich der Kenntnisstand aus den bisherigen Studien, die sich hauptsächlich auf den Prozess des historischen Lernens konzentrierten, deutlich erweitern. Besonders die Deutung digitaler Spiele als Teil einer medial vielfältigen Landschaft der Geschichtskultur machte der Zugang über fokussierte Interviews erfassbar. Dabei konnte mit dieser Methode eine bezüglich der soziodemografischen Hintergründe, besprochenen Spieltitel, Genres und repräsentierten historischen Themen äußerst heterogene Stichprobe erstellt werden.

Ein zentrales Ergebnis der Arbeit ist, dass bei digitalen Spielen in Bezug auf Geschichtsbilder keine *top-down*-Vermittlung stattfindet. Vielmehr rezipieren die verschiedenen Spielenden die angebotenen Inszenierungen von Geschichte individuell und übernehmen, verwerfen, selektieren und modifizieren sie vielfältig. Strukturiert wird die Rezeption durch die angebotene Repräsentation von Geschichte, durch die Gestaltung des spezifischen Spieltitels auch im Rahmen von Genrekonventionen sowie durch individuelle Erwartungshaltungen, Nutzungspraktiken und vorhandenes Vorwissen. Alle Befragten reflektieren hierbei unabhängig von soziodemografischen Hintergründen wie etwa Alter oder Bildungsgrad die ludischen, technischen, sozio-politischen und ökonomischen Rahmenbedingungen, denen die Inszenierung von Geschichte in digitalen Spielen unterworfen ist.

Dabei lässt sich in den 86 Interviews erkennen, dass bei der Erinnerung an die Geschichtsinszenierungen im Medium und ihren retrospektiven Deutungen überwiegend intermedial zirkulierende populäre Geschichtsbilder den Referenzrahmen der Nutzenden bilden. So orientieren sich die befragten Teilnehmenden bei der Zuschreibung von Geschichtlichkeit und der Bewertung der Inszenierung daran, wie stark populäre Geschichtsbilder zu den jeweiligen repräsentierten historischen Themen in digitalen Spielen erkennbar sind. Die Darstellung des Zweiten Weltkriegs als Abfolge von Schlachten, in denen Waffentechnik und Erlebniswelten von (kämpfenden) Soldaten im Vordergrund stehen, des Mittelalter als romantischen Zufluchtsort oder finsternen Gewaltraum oder der Industrialisierung als Welt rauchender Schlote und ratternder Eisenbahnen wird von den Interviewten hervorgehoben, erwartet und gefordert und beschäftigt die Nutzenden weit über die im Spiel verbrachte Zeit hinaus. Die Spielenden schätzen es, wenn das Medium an bestehende Gedankenwelten und vorhandenes Vorwissen zu den repräsentierten historischen Themen anknüpft und bestätigt. Die erfassten individuellen Aushandlungsprozesse finden mehrheitlich eher im

Sinne eines *historical mainstreaming* statt, als dass sie von diesem abweichen oder konträr zu ihm verlaufen, selbst wenn ein digitales Spiel solche Angebote macht. In den Aussagen dominieren aus dem 19. Jahrhundert stammende Geschichtsbilder, mit denen die Spielenden auf das Medium blicken. So zeigt sich bei 70 Personen trotz der soziodemografischen Unterschiede ein positivistisch, historistisch geprägtes Verständnis von Geschichte. Beispielsweise ist – bis auf bei 16 Ausnahmen – der bei der Bewertung der Darstellungen angelegte Maßstab, wie stark die Inszenierung als Rekonstruktion erscheint. Dies lässt auf milieübergreifende, gesamtgesellschaftlich geteilte Bezugspunkte in der Kommunikation über Geschichte schließen.

Gleichzeitig lassen sich auch Momente einer diversifizierenden Rezeption beobachten, bei der die Interviewten individuell und punktuell mit populären Geschichtsbildern brechen und diese ihren spezifischen Bedürfnissen angleichen. Eine solche diversifizierende Nutzung des Angebots erfolgt dann, wenn Themen berührt werden, die wichtig für eigene sozio-politische Identitätskonstruktionen sind. Eine selektive Rezeption oder Angleichung der angebotenen Geschichtsbilder etwa durch Modifizierung der Spielinhalte erfolgt, um die eigene sozio-politische Identität auszudrücken oder Geschichtsinhalte in Einklang mit dieser zu bringen. So rücken etwa Personen, die sich gegenüber dem Interviewer einem links-progressiven politischen Milieu zuordnen, die Darstellung von Geschlechterrollen und Kolonialismus in den Vordergrund. Sie versuchen, diese den eigenen Vorstellungen von Geschichte anzupassen etwa durch die Rückprojektion gegenwärtiger Geschlechterbilder oder aktueller Diskurse um Repräsentation und Rassismus in die dargestellte Zeit. Digitale Spiele sind Teil einer sich individualisierenden Medienlandschaft,² die auch die Möglichkeit bieten, Inhalte und Artefakte des kulturellen Gedächtnisses zu individualisieren. Spielende sind – aufgrund der Nonlinearität des Mediums – in der Lage eigene Konstruktionen von Geschichte mit den Spielen hervorzubringen, um das eigene Selbstbild sowie Werte und Normvorstellungen zu konturieren. Digitale Spiele sind zu einem weiterem geschichtskulturelles Feld geworden, in dem Wissensdiskurse und -praktiken zu Geschichte jenseits institutionalisierter Geschichtsvermittlung ausgehandelt werden. Die Geschichtswissenschaft ist deshalb herausgefordert, ihre Rolle im digitalen Zeitalter theoretisch wie

2 Vgl. Sebastian Conrad: Erinnerung im globalen Zeitalter, in: Susan Neiman/Michael Wildt (Hrsg.): Historiker streiten. Gewalt und Holocaust – die Debatte, Berlin 2022, S. 31–57, hier S. 53.

praktisch neu zu bestimmen. Die (Geschichts-)Wissenschaft sollte Diskurse in und über digitale Räume nicht ignorieren. Stattdessen gilt es (geschichts-)wissenschaftliche Perspektiven einzubringen, wie eine (erlebnisorientierte) Geschichtskultur gestaltet sein könnte, die zur Reflexion über Entstehungskontexte sowie historische Ursachen, Konsequenzen und Zusammenhänge anregt.

Weiterhin zeigt sich, dass digitale Spiele und deren Geschichtsinszenierungen nicht nur in inhaltlicher Hinsicht im Kontext eines größeren Medienverbundes zu denken sind, sondern auch auf der Ebene der Rezeption. In seinen Inszenierungen der Vergangenheit lehnt sich das Medium an Geschichtsbilder an, die bereits andere Medienformate erprobt haben und bestärkt diese durch Reinszenierung erneut bei einer stattfindenden Aktualisierung und Modifizierung.³ Es lässt sich eine Wanderung von Geschichtsbildern durch die verschiedenen Medienformate wie dem des Films, der Serie, der Dokumentation, des Romans oder des digitalen Spiels beobachten.⁴ Für die Spielenden wiederum bilden mehrheitlich diese wandernden, populären Geschichtsbilder und deren medial vielfältige, populäre Trägermedien wie etwa der Historienfilm *300* (2006), Ken Folletts Historienroman *Die Säulen der Erde* (1989) oder die Historienserie *Vikings* (2013–2020) den Bezugspunkt ihrer Wahrnehmung und Deutung der Inszenierungen in digitalen Spielen. Hierdurch (re-)popularisiert das digitale Spiel Vorstellungen über die Vergangenheit, die bereits andere Formen der Geschichtskultur erfolgreich popularisiert haben, verschafft ihnen einen weiteren Beachtungsschub, aktualisiert sie, bestätigt Vorannahmen der Konsumierenden und formt die Erwartungshaltungen, die die Spielenden an zukünftige Inszenierungen des jeweiligen historischen Themas haben, die wiederum Produzierende aufzugreifen versuchen. Es bildet sich ein Feedbackloop zwischen produzierender und konsumierender Seite. Diese empirischen Ergebnisse bekräftigen die Vermutung,⁵ dass Geschichtswissen fragmentarisch entsteht und sich aus vielförmigen Quellen speist – etwa aus dem Schulunterricht, YouTube, Reenactment, Podcasts, Fernsehdokumentationen, Museumsausstellungen, Sachbüchern, Kinderserien, Historienfilmen oder digitalen Spielen.

3 Vgl. Milan Weber: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).

4 Vgl. ebd.

5 Vgl. Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen* (Edition Medienwissenschaft, Bd. 67), Bielefeld 2019, S. 25.

In den Interviews ist besonders die visuelle Gestaltung des Mediums als Träger von Geschichte relevant. Die Interviewten beschreiben meistens das, was sie gesehen haben. Die Umsetzung historischer Elemente im Bild – etwa in der visuellen Gestaltung von Kleidung, Waffen, Architektur, Topografien, Gebäuden oder populären historischen Persönlichkeiten – ist in den Aussagen der zentrale Bezugspunkt für die Sichtbarmachung von Geschichte in digitalen Spielen. Die visuelle Ebene der Geschichtsin szenierung dominiert die Erinnerung an das Spielerlebnis. Dies betrifft nicht nur, welche Inszenierungen die Interviewten überhaupt als Geschichte wahrnehmen, sondern auch, wie sie die Wertigkeit der dargestellten Inhalte einschätzen. Hierbei interpretieren die Spielenden eine vorgeblich wirklichkeitsnahe Visualisierung als Zeichen der Unmittelbarkeit von Vergangenheit.

Der Befund deutet zudem darauf hin, dass der visuell-ästhetischen Ebene in der gegenwärtigen Geschichtskultur eine besonders prägende Wirkung zukommt. Ob diese visuelle Dominanz in der Rezeption von Geschichtskultur – etwa im Sinne einer »Hegemonie des Visuellen«⁶ – nur in industrialisierten Konsumgesellschaften wie Deutschland, Österreich oder der Schweiz nachweisbar ist oder ein globales Muster darstellt, bleibt eine offene Forschungsfrage. Künftige Studien könnten untersuchen, ob die visuelle Prägung der Wahrnehmung und Zuschreibung von Geschichte vor allem auf die Sozialisation in einer von Bildern geprägten medialen Kultur⁷ – in der auch Vorstellungen von Geschichte stark über visuelle Zeichen geformt und übertragen werden – zurückgeht. Oder ob die visuelle Ebene eher deshalb so einflussreich ist, weil sie als besonders zugängliche und emotional ansprechende Form der Rezeption kulturelle Grenzen überschreitet und universell wirksam ist. Zu klären wäre, ob eine hochgradig visuelle Fixierung in der Geschichtswahrnehmung eine anthropologische Konstante darstellt oder vielmehr ein Produkt der modernen Bilderflut ist – und somit ihren Ursprung in den Gesellschaften Europas und Nordamerikas im 19. Jahrhunderts hat.⁸

6 Angela Schwarz: *Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen*, Stuttgart 2023, S. 93.

7 Vgl. Julian Wolterink: *Authentic Historical Imagery: A Suggested Approach for Medieval Videogames*, in: *gamevironments*, Nr. 6, 2017, S. 1–33, hier S. 10.

8 Vgl. Angela Schwarz: *Inszenierung und Vermarktung. Wissenschaftlerbilder im Reklamesammelbild des 19. Jahrhunderts*, in: Stefanie Samida (Hrsg.): *Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert* (Histoire, Bd. 21), Bielefeld 2011, S. 83–102, hier S. 84f.

In der retrospektiven Deutung und den Nutzungspraktiken sind für die Interviewten vor allem zwei Bereiche relevant: die Repräsentation historischer Geschichtsbilder und die Gestaltung historischer Umgebungen. Die historistischen Geschichtsbilder beziehen sich auf als bedeutsam empfundene historische Ereignisse, ›Große Individuen‹ und die Darstellung von Kulturen und Völkern als einzigartige, monolithische, historisch konstante und (proto-)nationale Gebilde. Die Repräsentation chronologischer Abläufe und einzelner Fakten durch das Medium stehen hierbei für die Spielenden im Vordergrund. Bei der Gestaltung historischer Umgebungen ist für die Befragten wichtig, ob diese als scheinbar wieder zum Leben erweckte Orte erscheinen, die man besuchen und erkunden, und deren Bewohnerinnen und Bewohner man kennen lernen kann.

Der Reiz des Mediums liegt für die Interviewten mehrheitlich in einem erlebnisorientierten Zugang zu Geschichte. Sie verstehen digitale Spiele – aufgrund des medialen Spezifikums der Interaktivität und der multisensorischen Repräsentation historischer (Spiel)Welten – als Möglichkeit, Geschichte scheinbar autonom, personalisiert und emotional zu erleben. Es geht den Spielenden weniger darum, die Vergangenheit kognitiv zu erfassen, als sie zu fühlen, etwa in Form der Erlebniswelten von Soldaten in den Schützengräben des Ersten Weltkriegs, des Lebens Kleopatras VII. als Pharaonin, der Stimmung auf den Straßen von Paris während der Französischen Revolution, der Einsatzmöglichkeiten eines sowjetischen T-34 auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs oder der Normen des feudalen Japans. Es geht stärker um eine Emotionalisierung und weniger um Kontextualisierung. Ein zentrales, immer wiederkehrendes Schlagwort der Interviews ist das der ›Zeitreise‹ und ein gesuchtes Bedürfnis ist das der Körperverschiebung in die historischen Spielwelten. Hierbei kann es sich sowohl um die Einnahme der Rolle eines ›Großen Individuums‹ und (Um)Lenkers der Geschichte handeln, als auch darum die Vergangenheit geschichtstouristisch als exotischen Reiseort zu nutzen oder in das ›typische‹ Leben von Menschen der dargestellten Zeit zu schlüpfen. Digitale Spiele knüpfen somit an bestehende erlebnisorientierte Formen des Umgangs mit seit dem 19. Jahrhundert medial vielfältig popularisierten Geschichtsbildern an. Wie im Geschichtstourismus, Historienfilm oder Reenactment soll Geschichte erfahr- und fühlbar gemacht werden. Das Medium steht somit im Zeichen größerer Trends der außerakademischen Geschichtskultur. So konzipieren etwa auch Museen Ausstellungs- und Museumsgestaltung nicht mehr nur von den zu vermittelnden Inhalten her, sondern wollen gleichzeitig sinn-

lich-aktive Erlebnisse bieten.⁹ Die digitalen Spiele modifizieren und aktualisieren diese erlebnisorientierten Geschichtsauseinandersetzungen und populären Geschichtsbilder für virtuelle Räume. In den digitalen Räumen erwachen ganze historische Welten scheinbar zum Leben und es besteht die Möglichkeit, sich in ihnen nicht nur als passives Objekt, sondern als handelndes Subjekt zu fühlen.

Die Interviewten beschreiben diese Strategien der Rezeption für alle Genres. Gleichzeitig fällt auf, dass die Spielenden für diesen erlebnisorientierten Zugang zu Geschichte im Medium besonders Genres hervorheben, die die Steuerung einer einzelnen Spielfigur durch eine offene Spielwelt aus der First- oder Third-Person-Perspektive anbieten wie etwa Rollenspiele oder Action-Adventures. Denn in diesen stellt sich ein Eindruck von Unmittelbarkeit und Immersion potenziell am stärksten ein, da sie besonders ausgeprägt das Gefühl der physischen Anwesenheit in der (historischen) Spielwelt suggerieren können.

Bei dem Blick auf das Medium und dessen Konsum bildet objektbezogene Authentizität eine zentrale Kategorie. In den Aussagen ist diese kein fester, sondern ein skalierbarer Wert. Die Spielenden beschreiben, wie sie Authentizität in einem Prozess interaktiven, emotionalen Erlebens der Inszenierung performativ herstellen. Daraus folgt, dass die Authentizität subjektbezogen ist – auch wenn die Interviewten sie größtenteils (70 von 86) als objektbezogen wahrnehmen. Der Eindruck objektbezogener Authentizität ist dann am größten, wenn die Spielenden die Inszenierung mit der eigenen, bereits bestehenden Gedankenwelt verknüpfen können. Die Bedeutsamkeit der Wiedererkennbarkeit verweist auf den eben erwähnten Kreislauf populärer Geschichtsbilder in verschiedenen Medien, von dem sich Inszenierungen nur punktuell lösen können – sofern sie die Zuschreibung von Authentizität erhalten sowie einen erlebnisorientierten Zugang bieten wollen. Zwar lassen sich historische Narrative vereinzelt verschieben, doch bestimmte Grundmuster – etwa positivistische oder historistische Auffassungen sowie

9 Vgl. Christine Gundermann/Juliane Brauer/Filippo Carlà-Uhink/Georg Koch/Judith Keilbach/Thorsten Logge/Daniel Morat/Arnika Peselmann/Stefanie Samida/Astrid Schwabe/Miriam Sénécheau (Hrsg.): Schlüsselbegriffe der Public History (utb-studie-book, Bd. 5728), Göttingen/Stuttgart 2021, S. 114; Brigitte Kaiser: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen. Museale Kommunikation in kunstpädagogischer Perspektive, Bielefeld 2006, S. 119; Habbo Knoch: Erleben oder verstehen? Virtual Reality als geschichtswissenschaftliche Herausforderung, in: Christian Kuchler/Kristopher Muckel (Hrsg.): Virtual Reality. Zukunft der historischen Bildung? (Historische Bildung und Public History, Bd. 3), Göttingen 2025, S. 13–39, hier S. 15.

etablierte Bilder spezifischer Epochen – bleiben über Zeit und Raum hinweg stabil. Neuartige Aspekte und Irritationen etablierter Geschichtsbilder finden bei einem größeren Publikum eher Anklang, wenn sie sich in vertraute Strukturen einfügen.

Die Wichtigkeit der Zuschreibung und Herstellung scheinbarer objektbezogener Authentizität steht im Zusammenhang mit dem erlebnisorientierten Zugang zu Geschichte, den die Spielenden mehrheitlich suchen. Denn die Zuschreibung objektbezogener Authentizität hat die Funktion, die Unzugänglichkeit der Vergangenheit in der Wahrnehmung der Befragten aufzulösen. Das ermöglicht erst den erlebnisorientierten Zugang, denn ohne den Eindruck von Wahrhaftigkeit könnte sich der Hauch der Vergangenheit nur schwer einstellen. Das Gefühl von Immersion, der Eindruck der Unmittelbarkeit und eine Verschiebung des Körpergefühls kann sich besser einstellen, wenn die Künstlichkeit der Inszenierung verschleiert bleibt.¹⁰ Wer einen Zaubertrick durchschaut, kann sich zwar noch für dessen technische Durchführung aus einer analytischen Perspektive interessieren, doch die Illusion, dass das Unmögliche scheinbar eingetreten ist, geht verloren.

Dieses Ergebnis führt zur Frage, ob Geschichtskultur, die solche performativen Prozesse – beispielsweise aufgrund eingeschränkter Interaktivität oder weniger sensorischer Reize – nicht zulässt, per se als weniger wertig, ›authentisch‹ und reizvoll erscheint. Dies scheint jedoch nicht der Fall zu sein. Denn die Interviewten verweisen in ihren retrospektiven Bewertungspraktiken auf andere Formen der Geschichtskultur – wie Historienfilme, Schulunterricht, Museen oder Fernsehdokumentationen – als Referenzrahmen zur Verifizierung der Inszenierungen. Vielmehr scheint es so, dass die Befragten diese anderen Formen aus sich heraus mit ihren jeweiligen Möglichkeiten und Rahmenbedingungen begreifen und unterschiedliche Maßstäbe und Kategorien bei ihrer Deutung anlegen.¹¹ Trotzdem geben die

¹⁰ Vgl. Tyler Blackman: Virtual reality and videogames: immersion, presence, and the performative spatiality of ›being there‹ in virtual worlds, in: *Social & Cultural Geography*, Bd. 25, Nr. 3, 2024, S. 404–422, S. 408; Gordon Calleja: Immersion in virtual worlds, in: Mark Grimshaw (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford 2014, S. 222–236, hier S. 231.

¹¹ Wie die Zuschreibung von Authentizität sich in anderen geschichtskulturellen Angeboten ausgestaltet, könnten weitere Studien aufschlüsseln, etwa zur Frage, welche Rolle Vitrinen in Museen bei der Rezeption spielen, um ausgestellte Relikte als konservierungs- und schützenswert und somit als ›authentisch‹ erscheinen zu lassen oder in welchem Umfang visuelle Authentifizierungsstrategien beim Konsum von Historienromanen bezüglich der Schriftart oder Gestaltung des Covers stattfinden.

Ergebnisse zur Rezeption virtueller Geschichtsinszenierung einen Hinweis darauf, dass dieser Blick auf Geschichte anhand von ›Authentizität‹ und diese Art ihrer performativen Herstellung zunehmend verbreitete Formen der Rezeption von Geschichtskultur bilden. Es lässt sich von einer Tendenz zur Vereinheitlichung in der Wahrnehmung geschichtskultureller Angebote sprechen, in der Authentizität eine zentrale Rolle einnimmt. Gleichzeitig findet jedoch auch eine Diversifizierung statt, und zwar im Hinblick darauf, wie dieser Eindruck von ›Echtheit‹ in der jeweiligen Geschichtskultur verstanden und mit welchen Authentifizierungsstrategien er hergestellt wird.

Bei der Einordnung des Mediums als Form der Geschichtskultur zeigt sich in den Aussagen der Spielenden eine ambivalente Haltung. Sie betonen die Nutzung und Wahrnehmung als ›einfaches Unterhaltungsmedium‹. Denn die Interviewten hierarchisieren digitale Spiele als eine wenig vertrauenswürdige Form der Wissensvermittlung von Geschichte, die an andere klassische Formen wie Schulunterricht, Museen oder Fachzeitschriften nicht heranreiche oder diese gar ersetzen könne. Digitale Spiele stehen auf der untersten Stufe einer Rangordnung der Glaubwürdigkeit an deren oberen Ende sich als besonders vertrauenswürdig geltende bildungs- und forschungsorientierte Geschichtskultur – wie etwa Sachbücher, Ausstellungen oder geschichtswissenschaftliche Vorträge – befinden, während andere Populärkultur – beispielsweise Historienromane oder -serien – dazwischen eingeordnet wird. Besonders an Positionen präntendierter Expertise – wie Personen, die als Historikerinnen und Historikern auftreten – reicht das Medium in Bezug auf Vertrauenswürdigkeit nicht heran. Hier äußert sich ein bestehendes gesellschaftliches Bedürfnis nach Deutungsangeboten mit dem Status objektiver, endgültiger (historischer) Wahrheiten.¹² Es zeigt sich ein ausgeprägtes Misstrauen gegenüber dem Medium als Repräsentationsform historischer Wissensbestände, dessen Geschichtsinszenierungen ständigen Prüfungen unterzogen werden müssen und die sich nicht aus sich selbst verifizieren können.

Diese kritische Haltung steht im Zusammenhang mit den intersubjektiven Dynamiken der Interviews, in denen der Interviewer als geschichtswissenschaftlicher Vertreter einer Universität auftrat, einer Institution, die als Sachwalter von wissenschaftlich verbürgten historischen Wissensbeständen gilt. Gleichzeitig kommen die befragten Teilnehmenden aber immer wie-

12 Vgl. Michael Butter: »Nichts ist, wie es scheint«. Über Verschwörungstheorien, 6. Aufl., Berlin 2023, S. 61–63.

der auf die Relevanz von Geschichte als Spielinhalt in ihrem Konsum zu sprechen und verweisen wiederkehrend auf ein geschichtsdidaktisches Potential des Mediums. Dass es sich bei digitalen Spielen um eine ernstzunehmende, beachtenswerte Form der Geschichtskultur handle, legitimieren sie wiederholt durch dessen Popularität und den erlebnisorientierten Zugang zu Geschichte. Abstraktes Wissen über die Vergangenheit werde durch das Medium anschaulich und emotional verstehbar und könne so eine gewaltige Menge an Menschen erreichen. Digitale Spiele sind Austragungsort von Diskursen über Geschichtsauffassungen, Einschätzungen zum Medium als wertig bzw. wertlose Form der Geschichtskultur. Damit verknüpft finden Aushandlungen zum Status der Personen, die mit digitalen Spielen als Produzierende, Forschende oder Spielende verbunden sind, in der geschichtskulturellen Landschaft statt.

Auch wenn sich mit fokussierten Interviews allein nicht die faktische, situative Nutzung und Deutung des Mediums erfassen lässt, können doch Rückschlüsse über gegenwärtige gesellschaftliche Diskurse gezogen werden, in die die individuelle Rezeption und Kommunikation über digitale Spiele eingebettet sind. So spiegeln sich in der Ambivalenz der Haltungen öffentliche Diskurse und moralische Paniken der vergangenen Jahrzehnte rund um das vergleichsweise junge Medium, allen voran die sogenannte Killerspiel-Debatte, auf die die Interviewten in intersubjektiven Dynamiken reagieren. Hier zeigt sich eine gegenwärtige Übergangsphase der Wahrnehmung des Mediums. Gleichzeitig setzen die Interviewten ein rational-nüchternes, kritisch-distanziertes und akademisch-elitäres Geschichtsverständnis weder herab noch fordern sie dessen Verdrängung. Dies verdeutlicht die bereits erwähnte Hierarchisierung, die weiterhin zwischen höher- und minderwertiger Geschichtskultur unterscheidet – auch wenn Popularität dabei nicht mehr die zentrale Leitdifferenz darstellt. In den Ergebnissen tritt die zunehmende Auflösung der Trennung zwischen Hochkultur und einer angeblich weniger wertigen Massenkultur anhand von Popularität als Leitdifferenz hervor. Digitale Spiele werden daher institutionalisierte Formen der Geschichtskultur wie Schulen, Museen oder Sachbücher nicht ersetzen, sondern erweitern und transformieren. Dies geschieht, indem Spielende andere Formate der Geschichtskultur zunehmend mit digitalen Spielen verknüpfen und in Beziehung setzen. Das wiederum löst eine Reaktion der anderen Formen auf das Medium aus, die nach Wegen suchen, mit diesem Popularisierung von Geschichte umzugehen. Diese Verhaltensweisen können resistent, resilient, integrierend oder sich anpassend ausfallen, wenn es beispielsweise um

die Vermittlung von Geschichtswissen anhand von Bildern und Handlungen geht. So integrieren lokale Tourismusorganisationen auf der japanischen Insel Tsushima die visuelle Präsentation historischer Orte des Action Adventures *Ghost of Tsushima* (2020) im Werbematerial für die echte Insel Tsushima und verknüpfen geschichtstouristische Praktiken der virtuellen und realen Welt zum historischen Ort des Strands von Komoda miteinander.¹³ Zwei historische Praktiken – Geschichtstourismus und der Konsum digitaler Spiele – werden miteinander verknüpft und sollen einander ergänzen. Dieses Beispiel zeigt, wie sich Geschichtskultur zunehmend verzahnen könnte.

Je weiter dieser Wandel der Wahrnehmung digitaler Spiele voranschreitet, desto mehr könnte sich eine Übertragung von Wissensbeständen aus dem Medium in das (Geschichts-)Wissen der Spielenden verstärken. Denn die Forschung geht aktuell davon aus, dass Nutzende auf als vermeintlich realistisch eingeschätzte Repräsentationen von Geschichte in digitalen Spielen zurückgreifen, um Wissenslücken zu schließen oder bestehende Auffassungen zu bestätigen, aber nicht, um vorhandenes Wissen zu konterkarieren.¹⁴ Digitale Spiele füllen (gegenwärtig) Leerstellen auf und untermauern vorhandene Vorstellungen, überschreiben sie jedoch nicht. Das hängt vermutlich auch mit dem beschriebenen ambivalenten Status in der gegenwärtigen Landschaft der Geschichtskultur zusammen. Eine zunehmende Integration digitaler Spiele und ihrer Darstellungsmodi in andere Bereiche der Geschichtskultur könnte nun dazu führen, dass das Medium bezüglich der Wissensvermittlung von Geschichte an Glaubwürdigkeit gewinnt. Aus dieser Statusveränderung könnte wiederum folgen, dass sich bei den Spielenden Transferprozesse ausweiten und verstärken. Digitale Spiele könnten vermehrt zu einer Quelle von Geschichtsvorstellungen werden. Dies ist eine mögliche Entwicklung, der sich besonders die Geschichtswissenschaften und Geschichtsdidaktik widmen sollten.

Die Arbeit hat vier Typen der Deutung und Nutzung des Mediums ausgemacht. Auf diese Typologisierung können zukünftige Studien aufbauen.

13 Vgl. Anh-Thu Nguyen: Cool Games, Cool Japan, in: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus/Curtis L. Maughan/Su-Jin Song/Miruna Vozaaru/Felix Zimmermann (Hrsg.): Mental health – atmospheres – video games. New directions in game research II (Studies of digital media culture, Bd. 15), Bielefeld 2022, S. 147–160, hier S. 157 f.

14 Vgl. Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt am Main 2019, S. 364.

Ludisch orientierte Indifferente beachten die virtuell inszenierte Geschichte nicht bewusst oder deuten das Medium nicht als Geschichtskultur. Sie fokussieren sich stärker als andere Spielende auf dessen Funktionen als Unterhaltungsmedium und Ort der sozialen Interaktion. Für geschichtsaffine Pragmatiker stellen digitale Spiele einen Grenzfall der Geschichtskultur dar. Sie sehen das Medium weder gar nicht als Repräsentationsform von Geschichte an, noch verstehen sie dessen Inszenierungen als echte Versuche, historische Wissensbestände abzubilden. Ihr Verständnis digitaler Spiele als Geschichtskultur ist spielerisch und zwanglos, weshalb sie auch eine eklektische, zwangslose und eindeutig fiktionalisierende Nutzung von Geschichte im Medium als Geschichtskultur deuten. Mit dazu vergleichsweise strengen Kriterien anhand positivistischer und historistischer Geschichtsbilder blicken geschichtsbegeisterte Puristen auf die Repräsentation von Geschichte durch digitale Spiele. Geschichte ist hier ein zentraler Kauf- und Konsumgrund und die soziale wie mediale Einbettung der Repräsentation spielt eine relevante Rolle.

Geschichtsreflektierte Konstruktivisten sehen das Medium nicht als ein Fenster in die Vergangenheit, sondern als gegenwärtige Reflexion über die Vergangenheit. Sie sind die einzige Gruppe, die anspricht, wie digitale Spiele epochenübergreifende Auffassungen von Geschichte etwa als Fortschrittsnarrative oder Vorstellungen von ewigen Zyklen bewaffneter Konflikte repräsentieren. Außerdem reflektieren sie stark die Rolle und Bedeutung des Mediums in der medial vielfältigen Landschaft der Geschichtskultur. Objektbezogene Authentizität ist für diese Gruppe keine relevante Kategorie der retrospektiven Deutungen. Auch beschreiben sie ihre Spielerfahrung nicht mit dem Schlagwort der Zeitreise wie andere Interviewte, sondern sehen im Medium die Möglichkeit, eine kreativ interpretierte, aus der Gegenwart blickende mögliche Variante der Vergangenheit zu erleben. Diese zwölf Personen befinden sich alle entweder in einem fachwissenschaftlichen Geschichtsstudium, einem Lehramtstudium im Bereich Geschichte, einem geisteswissenschaftlichen Studium mit einer historischen Orientierung oder sie besitzen bereits einen entsprechenden Hochschulabschluss. Hier zeigt sich die Bedeutung bestehender Gedankenwelten und Geschichtsauffassungen, mit denen die Spielenden an das Medium herantreten, es konsumieren und nachträglich reflektieren. Ein geschichtswissenschaftliches Studium kann augenscheinlich Auswirkung auf die (dekonstruierende) Rezeption der virtuellen Geschichtsinszenierungen haben und bricht bestehende positivistische, historistische Geschichtsbilder aus dem 19. Jahrhundert auf.

Gleichzeitig wird an dieser vierten Gruppe erkennbar, wie wirkmächtig und populär Positivismus und Historismus als Geschichtsauffassungen in der gegenwärtigen Geschichtskultur sind. Denn alle anderen Interviewten treten trotz ihren großen soziodemografischen Unterschiede in Bezug auf Alter, Geschlecht oder Bildung mit genau diesen Vorstellungen von Geschichte an digitale Spiele heran.

Die intersubjektiven Dynamiken der Situation fokussierter Interviews haben sich auf das generierte Quellenmaterial in mehrfacher Hinsicht ausgewirkt. Zum einen hat sich (wie bereits erwähnt) die Wahrnehmung des Interviewers als Historiker und Universitätsangestellter vermutlich auf die Betonung der Wichtigkeit von Expertenkultur bei der eigenen Einschätzung der Inszenierungen sowie die abwertende Hierarchisierung des Mediums im Vergleich zu traditionellen und institutionalisierten Formen der Geschichtskultur ausgewirkt. Ebenfalls ist es vermutlich zu einer Hervorhebung des Interesses an Geschichte generell und als Spielinhalt gekommen. Weiterhin ist der Fokus der Aussagen auf die visuelle Ebene der Inszenierungen, historistische Geschichtsbilder und historische Spielwelten auch mit der Situation der Interviews zu erklären. Denn in diesen mussten die Interviewten spontan von ihren Eindrücken und (Spiel-)Erlebnissen erzählen, wobei sie die behandelten Aspekte selten zuvor aktiv reflektiert, geschweige denn in eine strukturierte Erzählung gebracht hatten, wie sie auch immer wieder selbst angemerkt haben.

Das Aufwachsen in einer von Bildern geprägten medialen Kultur und die akteur-, ablauf- und faktenorientierte Perspektive historistischer Geschichtsbilder waren für die Interviewten einfacher zu beschreiben und in strukturierte, etablierte Erzählschemata zu bringen als etwa komplexe politische Konstellationen, ökonomische Systeme, Ideologien oder Gesellschaftsstrukturen, auch wenn diese keine Leerstellen in den Aussagen bildeten. Diese intersubjektiven Dynamiken konnten produktiv für die Analyse nutzbar gemacht werden. Es zeigen sich zum einen deutlich die gegenwärtige Übergangsphase der Wahrnehmung des Mediums zwischen Unterhaltungsprodukt, Kunst, legitimer Form der Geschichtskultur und Wirtschaftsgut sowie öffentliche Diskurse hierzu, die die Rezeption formen. Zum anderen tritt hervor, dass die anhaltende Wirkmächtigkeit positivistischer und historistischer Geschichtsauffassungen nicht nur auf deren inhaltlichen Ebenen zu suchen ist. Auch kann sie nicht nur damit erklärt werden, dass diese Vorstellungen bereits fest in populären Geschichtsbildern verankert sind und immer wieder perpetuiert werden. Denn Positivismus

und Historismus bieten Personalisierung, Übersichtlichkeit, Nachvollziehbarkeit, scheinbare Objektivität und verdichten komplexe Zusammenhänge auf pointierte Anekdoten. Dadurch geben sie dem Denken und Kommunizieren über Geschichte eine klare Struktur. Zusätzlich wird deutlich, dass männliche Interviewte im Gegensatz zu weiblichen kaum über eine mögliche Faszination an virtueller Gewalt sprechen. Daraus folgt, dass gegenwärtige Geschlechterbilder, die Männer als verletzungsmächtig und Frauen als verletzungsoffen zeichnen, im Diskurs um digitale Spiele wirkmächtig sind. Daher kamen die männlichen Interviewten trotz einer wahrscheinlich vorhandenen Lust an virtueller Gewalt nicht auf diesen Aspekt zu sprechen, um sich vom Stereotyp des von digitalen Spielen radikalisierten, potenziellen Gewalttäters zu distanzieren.

Bis auf einzelne Ausnahmen können die Interviewten nicht klar umgrenzten Communities zugeordnet werden, deren gemeinsamer soziokultureller Fixpunkt digitale Spiele, bestimmte Spielreihen oder einzelne Spieltitel sind. In der selbstauswählenden Stichprobe ist der Konsum mehrheitlich nicht nur auf ein Genre oder wenige Spieltitel beschränkt. Hierdurch konnten Aussagen einer Gruppe von Spielenden erfasst werden, die bisher wenig Beachtung gefunden hat, da sich die bisherige Forschung oft auf Beiträge aus Sozialen Medien bezieht und somit meist auf Mitglieder von Communities abzielt. In Bezug auf die soziodemografischen Hintergründe bildet die Studie ebenfalls eine große Bandbreite ab – im Gegensatz zu bisherigen Studien, deren Stichproben entweder unbekannt sind, weil genauere Informationen hierzu nicht erfasst oder veröffentlicht wurden, oder die sich auf eng gefasste Personenkreise beschränken.

Die Arbeit hat mit der Durchführung und Auswertung von 86 Interviews bei einer äußerst heterogenen Stichprobe bezüglich der soziodemografischen Hintergründe der Teilnehmenden, der von ihnen konsumierten Spieltitel und der rezipierten Geschichtsinszenierungen zentrale grundsätzliche Fragen der Deutung und Aneignung des Mediums als Repräsentationsform von Geschichte behandelt. Trotzdem steht die Erforschung der Wahrnehmung, Nutzung und Einflüsse von Geschichte als Inhalt digitaler Spiele noch am Anfang vor allem im Bereich repräsentativer Stichproben. Diese Studie kann eine Grundlage für die weitere Forschung bieten.

Aus den Ergebnissen lässt sich schlussfolgern, dass Spielende keine leeren Gefäße sind, die das Medium mit den in ihm inszenierten Geschichtsbildern einfach befüllt. Vielmehr sind die Konsumentinnen und Konsumenten ein aktiver, selbstbestimmter und fester Bestandteil der Aushandlungsprozesse

um Geschichte in digitalen Spielen. Sie verstehen das Medium mehrheitlich als Möglichkeit, populäre Geschichtsbilder autonom, persönlich, multi-sensorisch und räumlich zu erfahren. Digitale Spiele sollen Geschichte zu einem solchen Erlebnis machen und den Hauch der Vergangenheit in das eigene Wohnzimmer bringen.

9 Anhang

9.1 Quellenverzeichnis

- Projektinterview vom 30.11.2021, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Aufzugstechniker, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: PI 20211130-1.
- Projektinterview vom 31.01.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1970, selbstständig, Sattlerwerkstatt, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220131-1.
- Projektinterview vom 01.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1964, Kaufmännischer Angestellter, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220201-1.
- Projektinterview vom 01.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1965, Beamter, Deutsche Bundesbank, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220201-2.
- Projektinterview vom 03.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Auszubildende, Fachinformatikerin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220203-1.
- Projektinterview vom 07.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2005, Schüler, 10. Klasse, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220207-1.

- Projektinterview vom 08.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2004, Schüler, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220208-I.
- Projektinterview vom 09.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1992, selbstständig, Coaching und medizinische Betreuung, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220209-I.
- Projektinterview vom 11.02.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Integrationsberaterin für Personen mit Schwerbehinderung, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220211-I.
- Projektinterview vom 17.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220217-I.
- Projektinterview vom 18.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1996, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220218-I.
- Projektinterview vom 21.02.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Altenpfleger, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220221-I.
- Projektinterview vom 01.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220301-I.
- Projektinterview vom 02.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220302-I.
- Projektinterview vom 04.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, Q1/12. Klasse, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen

- Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220304-I.
- Projektinterview vom 06.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2003, Schüler, 13. Klasse, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220306-I.
- Projektinterview vom 08.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Hausfrau, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220308-I.
- Projektinterview vom 09.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Bäckergehilfe, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220309-I.
- Projektinterview vom 16.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Logistiker, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220316-I.
- Projektinterview vom 18.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Öffentlicher Dienst, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220318-I.
- Projektinterview vom 23.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Fortbildung zur Hygienefachkraft, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220323-I.
- Projektinterview vom 25.03.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1985, Bildungsmonitoring, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220325-I.
- Projektinterview vom 27.03.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220327-I.

- Projektinterview vom 04.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1985, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220404-2.
- Projektinterview vom 05.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, Deutsch und Geschichte, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220405-1.
- Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1984, Lehrer, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220404-1.
- Projektinterview vom 22.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2000, Einzelhandelskaufmann, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220422-2.
- Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: DS 20220425-1.
- Projektinterview vom 25.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Lehrer, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: DS 20220425-2.
- Projektinterview vom 28.04.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1956, Rentner, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: GE 20220428-1.
- Projektinterview vom 07.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, User-Interface-Designerin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: DS 20220507-1.
- Projektinterview vom 09.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen

- Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220509-I.
- Projektinterview vom 12.05.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1997, Studentin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220512-I.
- Projektinterview vom 13.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, IT-Support; selbstständiger Texture Artist; Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220513-I.
- Projektinterview vom 18.05.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1983, Delivery Manager, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: DS 20220518-I.
- Projektinterview vom 04.06.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1994, Soldat auf Zeit, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220604-I.
- Projektinterview vom 10.06.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1964, Stadtführerin und Reiseleiterin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: GE 20220610-I.
- Projektinterview vom 01.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, IT Application Consultant, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20220701-I.
- Projektinterview vom 04.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1963, Senior Project Manager im IT-Umfeld, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: GE 20220704-I.
- Projektinterview vom 11.07.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1996, Lehrerin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220711-I.

- Projektinterview vom 13.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1989, Lehrer, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AN 20220713-I.
- Projektinterview vom 15.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: KA 20220715-I.
- Projektinterview vom 20.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2004, Schüler, 12. Klasse, Berufsschule, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20220720-I.
- Projektinterview vom 22.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 2001, Mitarbeiter Frühstücksservice, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20220722-I.
- Projektinterview vom 27.07.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, Student; Altenpfleger, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20220727-I.
- Projektinterview vom 10.11.2022, Spieler (divers), Jahrgang 1998, Student*in, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20221110-I.
- Projektinterview vom 23.11.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1995, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AN 20221123-I.
- Projektinterview vom 01.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1999, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AN 20221201-I.
- Projektinterview vom 02.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1992, selbstständig, Tresortechnik, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP Bo5), Projektinterviews, Signatur: AC 20221202-I.

- Projektinterview vom 06.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Student, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 2022I206-I.
- Projektinterview vom 07.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1982, Maschinenbediener, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: KS 2022I207-I.
- Projektinterview vom 13.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, arbeitssuchend, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 2022I213-I.
- Projektinterview vom 16.12.2022, Spieler (weiblich), Jahrgang 1989, Hausfrau, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 2022I216-I.
- Projektinterview vom 19.12.2022, Spieler (männlich), Jahrgang 1993, Monteur, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: KS 2022I219-I.
- Projektinterview vom 03.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1988, Architekt, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20230103-I.
- Projektinterview vom 04.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, Arbeitsvermittler bei der Agentur für Arbeit, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AN 20230104-I.
- Projektinterview vom 23.01.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1980, Feuerwehrfrau, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220123-I.
- Projektinterview vom 27.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1970, Brandschutztechniker, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen

- Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230127-1.
- Projektinterview vom 30.01.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1990, Promovend, Archäologie, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230130-1.
- Projektinterview vom 04.02.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1989, Angestellter, Metallverarbeitung, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: OU 20230404-1.
- Projektinterview vom 16.02.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1982, Teamleiter IT-Service, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230216-1.
- Projektinterview vom 25.02.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1999, Erzieherin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230225-1.
- Projektinterview vom 14.03.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1993, Projektingenieurin, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20220314-1.
- Projektinterview vom 30.03.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1991, IT-Projektleiter, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230330-1.
- Projektinterview vom 31.03.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1992, Angestellter, Bundesagentur für Arbeit, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230331-1.
- Projektinterview vom 03.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1998, Promovend, Informatik, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230403-1.

- Projektinterview vom 14.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1994, Polizist, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230414-I.
- Projektinterview vom 18.04.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1967, Organisationsentwickler, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230418-I.
- Projektinterview vom 02.05.2023, Spieler (männlich), Jahrgang 1997, Projektmanager, Brauerei, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230502-I.
- Projektinterview vom 05.06.2023, Spieler (weiblich), Jahrgang 1990, Lehrerin, Heilerziehungspflege an einer Berufsschule, in: Archiv des Lehrstuhls für Neuere und Neueste Geschichte der Universität Siegen, Bestand: Populäre Geschichte in digitalen Spielen zwischen Mainstreaming und Diversifizierung (SFB 1472, TP B05), Projektinterviews, Signatur: AC 20230506-I.

9.2 Internetquellen

- AC Sisterhood: Sisterhood Speaks! Episode 1 – Alix Wilton Regan & Zora Bishop, in: YouTube, 27.09.2020, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fUVAIgl-edM> (Stand: 22.04.2024).
- acsisterhood: The Assassin's Creed Sisterhood movement explained, in: AC Sisterhood, Rubrik: Blog, 28.02.2021, URL: <https://acsisterhood.wordpress.com/2021/02/28/acsisterhood-explained/> (Stand: 22.04.2024).
- Assassin's Creed: Welcome to the greatest playground: History., in: X, 20.11.2022, URL: <https://twitter.com/assassinscreed/status/1594375030108000258?lang=de> (Stand: 05.12.2023).
- Banished, in: Shining Rock Software, Rubrik: Banished, URL: <https://shiningrocksoftware.com/game/> (Stand: 14.02.2023).
- Battlefield™ V, in: Steam, Rubrik: Shop, 09.11.2018, URL: https://store.steampowered.com/app/1238810/Battlefield_V/ (Stand: 10.06.2024).
- Bohr, Felix: Was wir aus der Weimarer Republik für den Umgang mit der AfD lernen können, in: Spiegel, Rubrik: Geschichte, 15.08.2023, URL: <https://www.spiegel.de/geschichte/was-wir-aus-der-weimarer-republik-fuer-den-umgang-mit-der-afd-lernen-kann-a-ca74b23c-0e30-4ae3-b12b-964140f2bf6c> (Stand: 29.02.2024).

- Brown, Peter: How Ghost Of Tsushima Balances Fact Versus Fiction, in: GameSpot, 03.07.2018, URL: <https://www.gamespot.com/articles/how-ghost-of-tsushima-balances-fact-versus-fiction/1100-6460128/> (Stand: 02.05.2023).
- Call of Duty®: WWII, in: Steam, Rubrik: Shop, URL: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/ (Stand: 18.03.2024).
- CINEMATIC GAMING: THE WITCHER 3 – All Finishers & Glory Kills (level 1 to 50) [4K], in: YouTube, 15.05.2022, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=leaziapnv84> (Stand: 29.09.2023).
- Drašković, Vuk: Ukrajinski termopili, in: Danas, Rubrik: Dijalog, 05.03.2022, URL: <https://www.danas.rs/dijalog/licni-stavovi/ukrajinski-termopili/> (Stand: 07.03.2024).
- Duckworth, Joshua: Assassin's Creed Unity Could Have Had Playable Elise, in: Game Rant, Rubrik: Game News, 23.07.2020, URL: <https://gamerant.com/assassins-creed-unity-multiplayer-playable-elise/> (Stand: 22.04.2024).
- Empire: Four Kingdoms, in: Goodgame Studios, Rubrik: Spiele, URL: <https://www.goodgamestudios.com/de/spiele/empire-four-kingdoms-app/> (Stand: 03.06.2024).
- Engst, Ulli: Das Konzept des historischen Erzählens in den Kampagnenmodi von digitalen Spielen, in: Freie Universität Berlin, URL: https://www.geschkult.fu-berlin.de/e/fmi/bereiche/ab_didaktik/Doktorand_innen/Doktorand_innen/Ulli-Engst.html (Stand: 30.11.2022).
- Epler, Jakob: Was historische Ereignisse auszeichnet, in: Deutschlandfunk, Rubrik: Sendungen, 08.06.2023, URL: <https://www.deutschlandfunk.de/was-historische-ereignisse-auszeichnet-100.html> (Stand: 08.06.2023).
- Fehrenbach, Achim: Antike, Mittelalter, Nazizeit. Drei Computerspiele, die Vergangenes lebendig machen, in: Tagesspiegel, Rubrik: Plus, 29.04.2023, URL: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/schule/antike-mittelalter-nazizeit-drei-computer-spiele-die-vergangenes-lebendig-machen-9635222.html> (Stand: 28.09.2023).
- Fritsch, Manuel: Shadow Tactics: Blades of the Shogun im Test – Die Rückkehr der Echtzeit-Taktik, in: Gamestar, Rubrik: Artikel, 23.11.2016, URL: <https://www.gamestar.de/artikel/shadow-tactics-blades-of-the-shogun-die-rueckkehr-der-echtzeit-taktik,3305648.html> (Stand: 30.06.2023).
- Game Two: Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59, in: YouTube, 24.02.2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IixibjXXFVY&t=1224s> (Stand: 03.11.2023).
- Game Two: Kann man beim Zocken SCHLAUER werden? | 30 Sekunden über, in: YouTube, 20.09.2023, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HQUjwzkmmdk> (Stand: 28.09.2023).
- GameCompareCentral: Assassin's Creed Valhalla All Finishers & Takedown Animations, Uncensored, in: YouTube, 18.12.2020, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DY6u2-gQMeU> (Stand: 29.09.2023).

- GCD: A Deep Dive into the 12 Motivations: Findings from 400,000+ Gamers, in: YouTube, 03.09.2019, URL: https://www.youtube.com/watch?v=gxJUPfKtg_Q (Stand: 20.02.2024).
- Giery, Daniel: Geschichtsbewusste Computerspieler – Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spielwelten, in: Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, 02.10.2017, URL: <https://mediathek.hhu.de/watch/0e10e3a3-5aaf-4331-904e-5612b85boboo> (Stand: 21.02.2024).
- Halley, Dmitry: Fazit: Kingdom Come: Deliverance im Test – Das tschechische Gothic, in: Gamestar, Rubrik: Artikel, 13.02.2018, URL: <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-das-tschechische-gothic,3325978,fazit.html> (Stand: 13.09.2023).
- Infografik Deutscher Games-Markt 2021, in: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., Rubrik: Marktdaten, URL: <https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2021/> (Stand: 10.05.2022).
- Kingdom Come: Deliverance, in: Steam, Rubrik: Shop, URL: https://store.steam-powered.com/app/379430/Kingdom_Come_Deliverance/ (Stand: 18.03.2024).
- Klaß, Christian: Die Gewaltspieldebatte geht weiter – Spitzer gegen Horx, in: Golem.de, 18.08.2006, URL: <https://www.golem.de/0608/47251.html> (Stand: 05.10.2023).
- Kogel, Dennis: Seehofer und die Gaming-Szene. Ein Sieg für den Täter von Halle, in: Deutschlandfunk Kultur, Rubrik: Sendungen & Podcasts, 14.10.2019, URL: <https://www.deutschlandfunkkultur.de/seehofer-und-die-gaming-szene-ein-sieg-fuer-den-taeter-von-100.html> (Stand: 28.09.2023).
- Körper-Stiftung: history@debate: Verwandte Diktaturen?, in: YouTube, 02.06.2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LkrXVtcl9I&t=3663s> (Stand: 05.04.2024).
- Lelle, Nikolas: Demos gegen rechts. Was heißt Nie wieder?, in: Die Tageszeitung, Rubrik: Gesellschaft, 09.02.2024, URL: <https://taz.de/Demos-gegen-rechts!/5987599/> (Stand: 28.03.2024).
- Lucas Haasis: Games & Geschichte: Online Session mit Aurelia Brandenburg, in: YouTube, 02.01.2023, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RCIsQ6PxmI4> (Stand: 03.11.2023).
- Mol, Angus A.A./Politopoulos, Aris/Tibboel, Stefan/Bugter, Omar: Historical Game Players and their Experiences of the Past: Raw Survey Data, in: VALUE Foundation. The Interactive Pasts Conference Online 2, Rubrik: Research, URL: <https://interactivepasts.com/value-survey/> (Stand: 09.12.2022).
- Nolden, Nico: Digitale Spiele, Geschichte und Erinnerungskultur, in: Bundeszentrale für politische Bildung, Rubrik: Themen, 28.03.2022, URL: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504552/digitale-spiele-geschichte-und-erinnerungskultur/> (Stand: 28.09.2023).
- Palumbo, Alessio: Ubisoft Exec Didn't Want Female-Led Assassin's Creed for a Long Time, Says Report, in: Wccfttech, Rubrik: Gaming, 22.07.2020, URL: <https://>

wccfttech.com/ubisoft-exec-didnt-want-female-led-assassins-creed-for-a-long-time-says-report/ (Stand: 22.04.2024).

Pinsker, Tom/Weber, Milan: Geschichte als Ressource – Historische Computerspiele, in: SFB 1472 Transformationen des Populären, Rubrik: Publikationen, URL: <https://sfb1472.uni-siegen.de/publikationen/geschichte-als-ressource> (Stand: 09.06.2023).

Runge, Friederike: Personalisierung und Personifizierung: Zwei Erzählmuster, in: Geschichte als Film Blog, Rubrik: Methodisches, 08.12.2016, URL: <https://gaf.projekt.hypothesen.org/293> (Stand: 08.06.2023).

Ruygrok, Steven: Ubisoft: 'Assassin's Creed 4's' Caribbean world hit new milestone of credibility, in: Examiner, URL: <http://www.examiner.com/article/ubisoft-assassin-s-creed-4-s-caribbean-world-hit-new-milestone-of-credibility> (Stand: Seite offline), archiviert in: Internet Archive. Wayback Machine, 25.02.2014, URL: <https://web.archive.org/web/20150511204733/http://www.examiner.com/article/ubisoft-assassin-s-creed-4-s-caribbean-world-hit-new-milestone-of-credibility> (Stand: 10.04.2024).

Schneider, Matthias Roman: Gefahr durch Rechtsextremismus für unsere Demokratie – Wiederholt sich die deutsche Geschichte?, in: SWR Aktuell, Rubrik: SWR Aktuell, 27.1.2024, URL: <https://www.swr.de/swraktuell/baden-wuerttemberg/rechtsextremismus-afd-verfall-demokratie-geschichte-weimarer-republik-100.html> (Stand: 29.02.2024).

Schreier, Jason: Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims, in: Bloomberg, Rubrik: Businessweek, 21.07.2020, URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse> (Stand: 22.04.2024).

Shadow Tactics: Blades of the Shogun, in: Steam, Rubrik: Shop, URL: https://store.steampowered.com/app/418240/Shadow_Tactics_Blades_of_the_Shogun/ (Stand: 18.03.2024).

Spielerinnen und Spieler in Deutschland, in: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., Rubrik: Marktdaten, 03.04.2023, URL: <https://www.game.de/marktdaten/spielerinnen-und-spieler-in-deutschland/> (Stand: 10.06.2024).

Stiftung Digitale Spielekultur: Fachkonferenz: Erinnern mit Games – Spielung: Through the Darkest of Times, in: YouTube, 22.07.2021, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zpP8JXzziM4&list=PLYgx-X55vCu9L8SFV7cPQzMzcYfsQHPzC&index=5> (Stand: 22.02.2022).

Takahasi, Dean: How a gaijin studio made the beautiful unrealism of Ghost of Tsushima, in: VentureBeat, 09.08.2020, URL: <https://venturebeat.com/games/how-a-gaijin-studio-made-the-beautiful-unrealism-of-ghost-of-tsushima/> (Stand: 02.05.2023).

Ubisoft: Assassin's Creed Unity E3 2014 World Premiere Cinematic Trailer [EUROPE], in: YouTube, 10.06.2014, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xzCEdSKMkdU&t=30s> (Stand: 06.12.2023).

- Uslenghi, Fabiano: Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung, in: Gamestar, Rubrik: Artikel, 11.04.2018, URL: <https://www.gamestar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html> (Stand: 03.11.2018).
- Younger, Paul: Banished Interview with developer Luke Hodorowicz, in: PC Invasion, Rubrik: Featured Content, 10.05.2013, URL: <https://www.pcinvasion.com/banished-interview-with-developer-luke-hodorowicz/> (Stand: 14.02.2023).

9.3 Literaturverzeichnis

- Ackermann, Judith: Gemeinschaft, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*, Wiesbaden/Heidelberg 2018, S. 301–311.
- Ackermann, Kathrin: Geschichte und Metafiktion. Cesare in der Historienserie Borgia, in: Julien Bobineau/Jörg Türschmann (Hrsg.): *Quotenkiller oder Qualitätsfernsehen? TV-Serien aus französisch- und spanischsprachigen Kulturräumen*, Wiesbaden 2022, S. 169–189.
- Adriaansen, Robbert-Jan: Play, in: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Reenactment Studies. Key Terms in the Field*, Milton/New York, NY 2020, S. 178–182.
- Aguirre Quiroga, Stefan: Race, Battlefield 1 and the White Mythic Space of the First World War, in: *Alicante Journal of English Studies*, Nr. 31, 2018, S. 187–193.
- Alanko, Daniel: The Health Effects of Video Games in Children and Adolescents, in: *Pediatrics in Review*, Bd. 44, Nr. 1, 2023, S. 23–32.
- Albertz, Anuschka: *Exemplarisches Heldentum. Die Rezeptionsgeschichte der Schlacht an den Thermopylen von der Antike bis zur Gegenwart (Ordnungssysteme)*, Bd. 17), München 2006.
- Allison, Tanine: *Destructive Sublime. World War II in American Film and Media*, New Brunswick, NY 2018.
- Althaus, Andrea/Apel, Linde: Oral History, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 28.03.2023, URL: https://docupedia.de/zg/Althaus_apel_oral_history_v1_de_2023 (Stand: 18.05.2023).
- Anderson, Sky LaRell: The interactive museum. Video games as history lessons through lore and affective design, in: *E-Learning and Digital Media*, Bd. 16, Nr. 3, 2019, S. 177–195.
- Andres, Jan/Leppin, Volker: Gedächtnis, in: *Enzyklopädie der Neuzeit Online*, 2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-269193.xml> (Stand: 03.07.2024).
- Apperley, Tom: Modding the Historians' Code. Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott

- (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 185–199.
- Arendes, Cord: *Geschichte als politisches Argument*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 425–436.
- Ascher, Franziska/Müller, Thomas: *Die Zirkulation ludonarrativer Logiken – Eine Einleitung*, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 28.09.2018, URL: <https://www.paidia.de/die-zirkulation-ludonarrativer-logiken-eine-einleitung/> (Stand: 10.02.2023).
- Assmann, Aleida: *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, 2. Aufl., München 2006.
- Assmann, Aleida: *Einführung in die Kulturwissenschaft. Grundbegriffe, Themen, Fragestellungen* (ESV basics, Bd. 27), 2., neu bearb. Aufl., Berlin 2008.
- Assmann, Aleida: *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur. Eine Intervention* (C. H. Beck Paperback, Bd. 6098), 4. Aufl., München 2020.
- Assmann, Jan: *Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität*, in: Jan Assmann/Tonio Hölscher (Hrsg.): *Kultur und Gedächtnis* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 724), Frankfurt am Main 1988, S. 9–19.
- Assmann, Jan: *Erinnern, um dazuzugehören. Kulturelles Gedächtnis, Zugehörigkeitsstruktur und normative Vergangenheit*, in: Kristin Platt/Mirin Dabag (Hrsg.): *Generation und Gedächtnis. Erinnerungen und kollektive Identitäten*, Opladen 1995, S. 51–75.
- Assmann, Jan: *Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität*, in: Julia Obertreis (Hrsg.): *Oral History* (Basistexte Geschichte, Bd. 8), Stuttgart 2012, S. 175–183.
- Assmann, Jan: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen* (C. H. Beck Paperback, Bd. 1307), 8. Aufl., München 2018.
- Assmann, Jan: *Religion und kulturelles Gedächtnis. Zehn Studien* (C. H. Beck Paperback, Bd. 1375), 5. Aufl., München 2018.
- Assmann, Jan: *Gedächtnis*, in: Stefan Jordan (Hrsg.): *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft* (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 97–101.
- Baberowski, Jörg: *Der Sinn der Geschichte. Geschichtstheorien von Hegel bis Foucault* (C. H. Beck Paperback, Bd. 1623), 3. Aufl., München 2014.
- Baganz, Carina: *Diaspora*, in: Wolfgang Benz (Hrsg.): *Begriffe, Theorien, Ideologien* (Handbuch des Antisemitismus. Judenfeindschaft in Geschichte und Gegenwart, Bd. 3), Berlin 2010, S. 55–56.
- Balela, Majed S./Mundy, Darren: *Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts*, in: *Asia Pacific Media Educator*, Bd. 26, Nr. 1, 2016, S. 99–112.

- Balkoski, Joseph: Omaha Beach. D-Day, June 6, 1944, Mechanicsburg, PA 2004.
- Baltrusch, Ernst: Sparta. Geschichte, Gesellschaft, Kultur (Beck'sche Reihe, Bd. 2083), 5. Aufl., München 2016.
- Balzer, Thomas: Die Fernsehdokumentation – ein Werkstattbericht, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen (utb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 144–152.
- Banker, Bryan: Black Egyptians and White Greeks? Historical Speculation and Racecraft in the Video Game Assassin's Creed: Origins, in: Humanities, Bd. 9, Nr. 4, 2020, S. 1–12.
- Bannenberg, Britta: Amok, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 99–104.
- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens, Bielefeld 2017.
- Bartle, Richard: Hearts, clubs, diamonds, spades. Players who suit MUDs, in: The Journal of Virtual Environments, Bd. 1, Nr. 1, 1996.
- Beavers, Sian/Warnecke, Sylvia: Audience perceptions of historical authenticity in visual media, in: Karl C. Alvestad/Robert Houghton (Hrsg.): The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism, London/New York, NY/Oxford/New Delhi/Sydney 2021, S. 74–89.
- Beavers, Sian M.: The Informal Learning of History with Digital Games. Dissertation, Milton Keynes 2020.
- Bediou, Benoit/Rodgers, Melissa A./Tipton, Elizabeth/Mayer, Richard E./Green, C. Shawn/Bavelier, Daphne: Effects of Action Video Game Play on Cognitive Skills: A Meta-Analysis, in: Technology, Mind, and Behavior, Bd. 4, Nr. 1, 2023, S. 1–21.
- Behr, Katharina-Maria: Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, 193–207.
- Behr, Katharina-Maria/Klimmt, Christoph/Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 225–240.
- Beil, Benjamin: Game Studies und Genretheorie, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspieelforschung, Köln 2015, S. 29–69.
- Beil, Benjamin: Level 1: Verkörperung & Verwandlung, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/T. Sofie Taubert (Hrsg.): Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels, Glückstadt 2017, S. 9–19.
- Bender, Steffen: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshoooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre

- Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 137–162.
- Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Histoire, Bd. 23), Bielefeld 2012.
- Berghahn, Volker R.: Der Erste Weltkrieg (C. H. Beck Wissen, Bd. 2312), 7. Aufl., München 2020.
- Bergmann, Klaus: Personalisierung, Personifizierung, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rüsen/Gerhard Schneider/Aleida Assmann (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, 5., überarb. Aufl., Seelze-Velber 1997, S. 298–300.
- Bijsterveld Muñoz, Andrés: National identity in historical video games. An analysis of how Civilization V represents the past, in: Nations and Nationalism, Bd. 28, Nr. 4, 2022, S. 1311–1325.
- Bildhauer, Bettina: Medievalism and cinema, in: Louise D'Arcens (Hrsg.): The Cambridge companion to medievalism, Cambridge 2016, S. 45–59.
- Blackman, Tyler: Virtual reality and videogames: immersion, presence, and the performative spatiality of ›being there‹ in virtual worlds, in: Social & Cultural Geography, Bd. 25, Nr. 3, 2024, S. 404–422.
- Boch, Lukas/Falke, Anna Klara/Herrmann, Mathias/Reimer, Martin: Jeanne d'Arc im Echtzeitstrategiespiel – die historische Figur zwischen »Kriegerprinzessin« und Nationalheiliger, in: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung, Rubrik: Beiträge, 28.11.2022, URL: <https://paidia.de/jeanne-darc-im-echtzeitstrategiespiel-die-historische-figur-zwischen-kriegerprinzessin-und-nationalheiliger/> (Stand: 09.06.2023).
- Bojahr, Philipp: Störungen des Computerspielens, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Britta Neitzel/Timo Schemer-Reinhard/Jochen Venus (Hrsg.): Theorien des Computerspiels (Zur Einführung, Bd. 391), Hamburg 2012, S. 147–178.
- Bonillo Fernández, Claudia: El fantasma del Japón exótico. Aproximación a la ambientación de Total War: Shogun 2 (Creative Assembly, 2011), in: E-tramas 5, 2020, S. 1–20.
- Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha: Shooter. Eine Einleitung, in: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung (Medien'Welten, Bd. 12), Münster/Berlin 2009, S. 7–20.
- Bösch, Frank: Das historische Ereignis, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 12.05.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Boesch_ereignis_v1_de_2020 (Stand: 10.07.2023).
- Bowman, Nicholas D.: The Rise (and Refinement) of Moral Panic, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, Hoboken, NJ 2015, S. 22–38.
- Bowman, Nicholas D./Banks, Jaime: Player-Avatar Identification, Relationships, and Interaction. Entertainment Through Asocial, Parasocial, and Fully Social

- Processes, in: Peter Vorderer/Christoph Klimmt (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Entertainment Theory*, New York, NY 2021, 691–716.
- Bramann, Christoph: Das »Lehnswesen« im Geschichtsbuch. Bildungsadministrative und fachwissenschaftliche Einflussfaktoren auf die Darstellungen zum Lehnswesen in hessischen Geschichtsschulbüchern für das Gymnasium zwischen 1945 und 2014, Braunschweig 2017.
- Brandenburg, Aurelia: »If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?«. Constructing and Debating the Middle Ages of *The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 201–220.
- Brandenburg, Hugo/Ballardini, Antonella/Thoenes, Christof: *Der Petersdom in Rom. Die Baugeschichte von der Antike bis heute*, Petersberg 2015.
- Brendel, Heiko: Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (MedienWelten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 107–136.
- Brenner, Michael: *Geschichte des Zionismus* (Beck'sche Reihe, Bd. 2184), 5. Aufl., München 2019.
- Brown, Harry J.: *Videogames and Education*, Armonk, NY 2009.
- Buck, Thomas Martin: Das Mittelalter – ein »erkalteter Erinnerungsort« der vor-modernen europäischen Geschichte, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 513–532.
- Budde, Gunilla-Friederike: Geschlechtergeschichte, in: Christoph Cornelißen/Gunilla-Friederike Budde (Hrsg.): *Geschichtswissenschaften. Eine Einführung* (Fischer-Taschenbücher, Bd. 14566), 4. Aufl., Frankfurt am Main 2009, S. 282–294.
- Burgess, Jacqueline/Jones, Christian: Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games, in: *Games and Culture*, Bd. 17, Nr. 5, 2022, S. 816–835.
- Burns, Tom/Lemos, Marcela de Oliveira e. Silva: Revisiting World War I in contemporaneity: The Myth of the War and the game *Battlefield 1*, in: *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, Bd. 29, Nr. 2, 2019, S. 13–28.
- Butler, Mark: Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens (Kaleidogramme, Bd. 14), Berlin 2022.
- Butter, Michael: »Nichts ist, wie es scheint«. Über Verschwörungstheorien, 6. Aufl., Berlin 2023.
- Cacciatore, Giuseppe: Historismus, in: Hans Jörg Sandkühler/Dagmar Borchers/Arnim Regenbogen/Volker Schürmann/Pirmin Stekeler (Hrsg.): *Enzyklopädie Philosophie*. In drei Bänden, Hamburg 2021, S. 998–1003.

- Calleja, Gordon: Immersion in virtual worlds, in: Mark Grimshaw (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford 2014, S. 222–236.
- Carey, Christopher: *Thermopylae*, Oxford/New York, NY 2019.
- Casso, Vincenzo/Thibault, Matthias: The HGR Framework. A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games, in: *gamevironments*, Bd. 5, 2016, S. 156–204.
- Castro Varela, Maria do Mar/Dhawan, Nikita: *Postkoloniale Theorie. Eine kritische Einführung*, 3. Aufl., Bielefeld 2020.
- Cerquetti, Mara: The Importance of Being Earnest. Enhancing the Authentic Experience of Cultural Heritage Through the Experience-Based Approach, in: Tonino Pencarelli/Fabio Forlani (Hrsg.): *The Experience Logic as a New Perspective for Marketing Management*, Cham 2018, S. 149–168.
- Chapman, Adam: Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice (*Routledge advances in game studies*, Bd. 7), New York/London 2018.
- Chapman, Adam/Foka, Anna/Westin, Jonathan: Introduction: what is historical game studies?, in: *Rethinking History*, Bd. 21, Nr. 3, 2017, S. 358–371.
- Chen, Shuai/Mao, Bo/Liu, Yanling: The effect of justified video game violence on aggressive behavior and moderated immersion. An experimental approach, in: *Aggressive Behavior*, Bd. 49, Nr. 1, 2023, S. 68–75.
- Ch'en, Chih-hung: Die zwei Quellen der Geschichtswissenschaft in Taiwan und ihre Rezeption des deutschen Historismus, in: Horst Walter Blanke (Hrsg.): *Historie und Historik. 200 Jahre Johann Gustav Droysen; Festschrift für Jörn Rüsen zum 70. Geburtstag*, Köln/Weimar/Wien 2009, S. 177–198.
- Citino, Robert Michael: *The Wehrmacht's last stand. The German campaigns of 1944–1945*, Lawrence, KA 2017.
- Clough, Emma: Loyalty and Liberty. *Thermopylae in the Western Imagination*, in: Thomas J. Figueira (Hrsg.): *Spartan Society*, Swansea 2004, S. 363–384.
- Conrad, Sebastian: Erinnerung im globalen Zeitalter, in: Susan Neiman/Michael Wildt (Hrsg.): *Historiker streiten. Gewalt und Holocaust – die Debatte*, Berlin 2022, S. 31–57.
- Cook, James: Game Music and History, in: Melanie Fritsch/Tim Summers (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge/New York/Port Melbourne/New Delhi/Singapore 2021, S. 343–358.
- Copplestone, Tara Jane: But that's not accurate. The differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics, in: *Rethinking History*, Bd. 21, Nr. 3, 2017, S. 415–438.
- Cornelißen, Christoph: Was heißt Erinnerungskultur? Begriff – Methoden – Perspektiven, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 54, Nr. 10, 2003, S. 548–563.

- Cornelißen, Christoph: Erinnerungskulturen, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 2012, URL: https://docupedia.de/zg/Erinnerungskulturen_Version_2.0_Christoph_Corneli%C3%9Fen (Stand: 13.08.2024).
- Crabtree, Gareth: Modding as Digital Reenactment. A Case Study of the Battlefield Series, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B. R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 199–212.
- Crawford, Chris: *The Art of computer game design. Reflections of a master game designer*, Berkeley, CA 1984.
- Crew, Spencer R./Sims, James E.: Locating Authenticity. Fragments of a Dialogue, in: Ivan Karp/Steven D. Lavine (Hrsg.): *Exhibiting cultures. The poetics and politics of museum display*, Washington, DC 1991, S. 159–175.
- Dannbauer, Judith: Brutale Mittelalterinszenierung als Bestsellergarantie in Ken Folletts Roman »Die Säulen der Erde«, in: Christian Rohr (Hrsg.): *Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur* (Austria Geschichte, Bd. 7), Wien/Berlin/Münster 2011, S. 61–71.
- de Jong, Steffi: Zeitzeugin/Zeitzeuge, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 24.06.2022, URL: https://docupedia.de/zg/Jong_zeitzeuge_vi_de_2022#cite_ref-ftn87_87-0 (Stand: 08.02.2023).
- Deile, Lars: Didaktik der Geschichte, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 2014, URL: https://docupedia.de/zg/Didaktik_der_Geschichte (Stand: 06.08.2024).
- Dejung, Christoph: Oral History und kollektives Gedächtnis. Für eine sozialhistorische Erweiterung der Erinnerungsgeschichte, in: *Geschichte und Gesellschaft*, Nr. 34, 2008, S. 96–115.
- Demandt, Alexander: Kontrafaktische Geschichte, in: Stefan Jordan (Hrsg.): *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft* (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 190–193.
- Demantowsky, Marko: Geschichtskultur und Erinnerungskultur. Zwei Konzeptionen des einen Gegenstandes, in: *Geschichte, Politik und ihre Didaktik*, Bd. 33, Nr. 1–2, 2005, S. 11–20.
- Demantowsky, Marko: Geschichtsbild, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*, 4., überarb. u. erw. Aufl., Frankfurt am Main 2022, S. 94–96.
- Diekmann, Andreas: *Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*, 14., überarb. u. erw. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2021.
- Diner, Dan: *Gegenläufige Gedächtnisse. Über Geltung und Wirkung des Holocaust*, Göttingen 2020.
- Donick, Mario: *Let's Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können*, Wiesbaden/Heidelberg 2020.
- Dräger, Marco: *Deserteur-Denkmäler in der Geschichtskultur der Bundesrepublik Deutschland* (Geschichtsdidaktik diskursiv – Public History und Historisches Denken, Bd. 4), Frankfurt am Main 2017.

- Dreschke, Anka: Ritual, in: Vanessa Agnew/Jonathan Lamb/Juliane Tomann (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Reenactment Studies. Key Terms in the Field*, Milton/New York, NY 2020, S. 202–205.
- Dreyer, Axel: 2. Kulturtourismus – eine Einführung, in: Axel Dreyer/Christian Antz (Hrsg.): *Kulturtourismus*, 3., überarb. Aufl., Berlin/Boston, MA 2020, S. 29–52.
- Drieschner, Carsten: Living History als Freizeitbeschäftigung. Der Wikingerverein »Opinn Skjold e. V.«, in: Schleswig. Kieler Blätter für Volkskunde, Bd. 37, 2005, S. 31–61.
- Driscoll, Matthew James: Vikings!, in: Tom Birkett/Roderick Dale (Hrsg.): *The Vikings reimagined. Reception, recovery, engagement*, Boston, MA/Berlin 2020, S. 19–27.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: *Understanding video games. The essential introduction*, 4. Aufl., New York, NY/London 2020.
- Elliott, Andrew B.R.: *Remaking the Middle Ages. The methods of cinema and history in portraying the medieval world*, Jefferson, NC 2011.
- Eloni, Yehuda: Die umkämpfte nationaljüdische Idee, in: Werner E. Mosse (Hrsg.): *Juden im Wilhelminischen Deutschland 1890–1914* (Schriftenreihe wissenschaftlicher Abhandlungen des Leo Baeck Instituts, Bd. 33), 2., erg. Aufl., Tübingen 1998, S. 633–688.
- Erdem, Serdar/Pamuk, Akif: Historical Strategy Games and Historical Thinking Skills: An Action Research on Civilization VI, in: *International Online Journal of Educational Sciences*, Bd. 12, Nr. 5, 2020, S. 144–163.
- Erll, Astrid: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung*, 3., erw. Aufl., Stuttgart 2017.
- Ernst, Wolfgang: Konstruktivismus, in: Stefan Jordan (Hrsg.): *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft* (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 184–186.
- Fahlenbach, Kathrin/Schröter, Felix: Game Studies und Rezeptionsästhetik, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 165–208.
- Falkenhausen, Susanne von: Vom »Ballhausschwur« zum »Duce«. Visuelle Repräsentation von Volkssouveränität zwischen Demokratie und Autokratie, in: Annette Graczyk (Hrsg.): *Das Volk. Abbild, Konstruktion, Phantasma*, Berlin 1996, S. 3–17.
- Färberböck, Peter/Herrmann, Mathias: Game Over? Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen, in: Arno Görgen/Tobias Unterhuber (Hrsg.): *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven* (Game Studies, Bd. 4), Bielefeld 2023, S. 137–151.
- Fenske, Michael: Historische Doku-Soaps als Handlungs-, Diskussions- und Erlebnisräume, in: Andreas Hartmann/Silke Meyer/Ruth-E. Mohrmann (Hrsg.): *Historizität. Vom Umgang mit Geschichte* (Münsteraner Schriften zur Volks-

- kunde, Europäischen Ethnologie, Bd. 13), Münster/München/Berlin 2007, S. 85–105.
- Fenske, Michael: Abenteuer Geschichte. Zeitreisen in der Spätmoderne. Reisefieber Richtung Vergangenheit, in: Wolfgang Hardtwig/Alexander Schug (Hrsg.): History sells! Angewandte Geschichte als Wissenschaft und Markt, Stuttgart 2009, S. 79–90.
- Fewster, Derek: The Witcher 3: A Wild and Modern Hunt to Medievalise Eastern and Northern Europe, in: *gamevironments*, Bd. 2, 2015, S. 159–180.
- Fisher, Stephanie: Playing with World War II: A Small-Scale Study of Learning in Video Games, in: Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, Bd. 5, Nr. 8, 2011, S. 71–89.
- Flegler, Alexander: The Complexities and Nuances of Portraying History in Age of Empires, in: Christian Rollinger (Hrsg.): Classical Antiquity in Video Games, London 2020, S. 205–216.
- Fotheringham, Lynn S.: The positive portrayal of Sparta in late-twentieth-century fiction, in: Stephen Hodkinson/Ian Macgregor Morris (Hrsg.): Sparta in Modern Thought. Politics, History and Culture, Swansea 2012, S. 393–428.
- Freyermuth, Gundolf S.: Game Studies und Game Design, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 70–103.
- Friedrich, Jörg/Heinze, Carl/Milch, Daniel: Digitale Spiele, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 261–281.
- Fritz, Jürgen: Zur »Landschaft« der Computerspiele, in: Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis, Bonn 1999, S. 87–97.
- Fritz, Jürgen: Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten (Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Bd. 67), Berlin 2011.
- Fromme, Johannes: Game Studies und Medienpädagogik, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 279–315.
- Fuchs, Eckhardt: Positivismus, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 242–244.
- Fuchs-Heinritz, Werner: Biographische Forschung. Eine Einführung in Praxis und Methoden (Lehrbuch, Bd. 5), 4. Aufl., Wiesbaden 2009.
- Fulda, Daniel: Historiografie als Erzählen, in: Martin Huber/Wolf Schmid (Hrsg.): Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen, Berlin/Boston, MA 2018, 433–446.

- Fuß, Susanne/Karbach, Ute: Grundlagen der Transkription. Eine praktische Einführung (utb-studi-e-book, Bd. 4185), 2. Aufl., Stuttgart/Opladen/Toronto 2019.
- Galloway, Alexander R.: Gaming. Essays on algorithmic culture (Electronic Mediations, Bd. 18), Minneapolis, MN/London 2006.
- Geary, Patrick J./Klaniczay, Gábor: Introduction, in: Patrick J. Geary/Gábor Klaniczay (Hrsg.): Manufacturing Middle Ages. Entangled history of medievalism in nineteenth-century Europe (National cultivation of culture, Bd. 6), Leiden 2013, S. 1–9.
- Genette, Gérard: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches, Frankfurt am Main 1989.
- Gentile, Douglas A.: The Multiple Dimensions of Video Game Effects, in: Child Development Perspectives, Bd. 5, Nr. 2, 2011, S. 75–81.
- Giere, Daniel: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, Frankfurt am Main 2019.
- Gilbert, Lisa: »Assassin's Creed reminds us that history is human experience«. Students' senses of empathy while playing a narrative video game, in: Theory & Research in Social Education, Bd. 47, Nr. 1, 2019, S. 108–137.
- Gilbert, Martin: Churchill. A life, London 1991.
- Gnoth, Juergen/Wang, Nina: Authentic knowledge and empathy in tourism, in: Annals of Tourism Research, Bd. 50, 2015, S. 159–172.
- Gödl, Anja: Von der lebenden Göttin zur ehrlosen Schlampe. Die Darstellung Kleopatras in »Assassin's Creed Origins«, in: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung, Rubrik: Beiträge, 28.11.2023, URL: <https://paidia.de/von-der-lebenden-goettin-zur-ehrlosen-schlampe-die-darstellung-kleopatras-in-assassins-creed-origins/> (Stand: 10.06.2024).
- Gollwitzer, Mario/Rothmund, Tobias/Klimmt, Christoph/Nauroth, Peter/Bender, Jens: Gründe und Konsequenzen einer verzerrten Darstellung und Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsbefunde. Das Beispiel der »Killer-spiele-Debatte«, in: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Bd. 17, Nr. 4, 2014, S. 101–117.
- Görgen, Arno/Pfister, Eugen: Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte, in: Christian Schwarzenegger/Erik Koenen/Christian Pentzold/Thomas Birkner/Christian Katzenbach (Hrsg.): Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte. Perspektiven, Potentiale, Problemfelder (Digital Communication Research, Bd. 10), Berlin 2022, S. 375–400.
- Görgen, Arno/Unterhuber, Tobias: Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus. Eine Topografie, in: Arno Görgen/Tobias Unterhuber (Hrsg.): Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven (Game Studies, Bd. 4), Bielefeld 2023, S. 9–45.

- Görich, Knut: Friedrich Barbarossa in den deutschen Erinnerungskulturen, in: Knut Görich/Martin Wihoda (Hrsg.): Friedrich Barbarossa in den Nationalgeschichten Deutschlands und Ostmitteleuropas (19.-20. Jh.), Köln/Weimar/Wien 2017, S. 105–130.
- Greene, Jack P./Pole, Jack R.: Introduction, in: Jack P. Greene/Jack R. Pole (Hrsg.): A companion to the American Revolution (Blackwell Companions to American History, Bd. 1), Malden, MA 2000, xiii–xvi.
- Grele, Ronald J.: Envelopes of Sound. The Art of Oral History, 2., überarb. u. erw. Aufl., Chicago, IL 1985.
- Grob, Norbert/Kiefer, Bernd: Einleitung, in: Norbert Grob/Bernd Kiefer/Thomas Koebner (Hrsg.): Western (Universal-Bibliothek, Bd. 18402), Stuttgart 2003, S. 12–40.
- Groebner, Valentin: Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen, München 2008.
- Groebner, Valentin: Touristischer Geschichtsgebrauch. Über einige Merkmale neuer Vergangenheiten im 20. und 21. Jahrhundert, in: Historische Zeitschrift, Bd. 296, Nr. 2, 2013, S. 408–428.
- Groebner, Valentin: Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen, Frankfurt am Main 2018.
- Groschwitz, Helmut: Authentizität, Unterhaltung, Sicherheit. Zum Umgang mit Geschichte in Living History und Reenactment, in: Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde, 2010, S. 141–155.
- Gross, Raphael: Vorwort, in: Fritz Backhaus/Dan Diner/Julia Franke/Raphael Gross/Stefan Paul-Jacobs/Lili Reyels (Hrsg.): Roads not Taken. Oder: Es hätte auch anders kommen können, München 2023, S. 7–9.
- Grufstedt, Ylva: Shaping The Past. Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games (Video games and the Humanities, Bd. 7), Berlin/Boston, MA 2022.
- Gumbrecht, Hans Ulrich: Production of Presence. What Meaning Cannot Convey, Stanford, CA 2004.
- Gundermann, Christine/Juliane Brauer/Filippo Carlà-Uhink/Georg Koch/Judith Keilbach/Thorsten Logge/Daniel Morat/Arnika Peselmann/Stefanie Samida/Astrid Schwabe/Miriam Sénécheau (Hrsg.): Schlüsselbegriffe der Public History (utb-studi-e-book, Bd. 5728), Göttingen/Stuttgart 2021.
- Haas, Laura Désirée: Der Paratext und das Populäre, in: Thomas Hecken (Hrsg.): Gezählte Beachtung, Berlin, Heidelberg 2024, S. 193–213.
- Haas, Stefan: Geschichtswissenschaft. Eine Einführung (UTB-basics, Bd. 5401), Leiden/Boston, MA/Singapore/Paderborn/Wien 2023.
- Hachtmann, Rüdiger: Tourismus-Geschichte (Grundkurs Neue Geschichte, Bd. 2866), Göttingen 2007.

- Hahn, Hans Peter: *Ethnologie. Eine Einführung* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 2085), Berlin 2013.
- Halbwachs, Maurice: *Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 538), 7. Aufl., Frankfurt am Main 1985.
- Hammar, Emil Lundedal: *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media*. Dissertation, Tromsø 2019.
- Hardtwig, Wolfgang: *Geschichtskultur und Wissenschaft* (Dtv-Wissenschaft, Bd. 4539), München 1990.
- Hardtwig, Wolfgang: *Geschichtskultur*, in: Stefan Jordan (Hrsg.): *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft* (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 112–115.
- Harrison, Rodney: *Heritage. Critical Approaches*, London/New York, NY 2013.
- Harth, Dietrich: *Biografie als Weltgeschichte. Die theoretische und ästhetische Konstruktion der historischen Handlung in Droysens Alexander und Rankes Wallenstein*, in: *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, Bd. 54, Nr. 1, 1980, S. 58–105.
- Hasberg, Wolfgang: *Erinnerungs- oder Geschichtskultur? Überlegungen zu zwei (un-)vereinbaren Konzeptionen zum Umgang mit Gedächtnis und Geschichte*, in: Olaf Hartung (Hrsg.): *Museum und Geschichtskultur. Ästhetik – Politik – Wissenschaft* (Sonderveröffentlichungen der Gesellschaft für Kieler Stadtgeschichte, Bd. 52), Bielefeld 2006, S. 32–59.
- Hassemer, Simon Maria: *Das Mittelalter der Populärkultur. Medien – Designs – Mytheme*. Dissertation, Freiburg 2013/14.
- Hausar, Gernot: *Die Stadt und ihre Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der Assassin's Creed Reihe*, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 211–226.
- Hausar, Gernot: *Players in the Digital City. Immersion, History and City Architecture in the Assassin's Creed Series*, in: Tobias Winnerling/Florian Kerschbaumer (Hrsg.): *Early modernity and video games*, Newcastle upon Tyne 2014, S. 175–188.
- Heinsohn, Kirsten/Kemper, Claudia: *Geschlechtergeschichte*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, 04.12.2012, URL: <http://docupedia.de/zg/Geschlechtergeschichte> (Stand: 19.04.2024).
- Heinze, Carl: *Mittelalter-Computer-Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 8), Bielefeld 2012.
- Hellbeck, Jochen: *Die Stalingrad-Protokolle. Sowjetische Augenzeugen berichten aus der Schlacht*, Frankfurt am Main 2012.
- Henke-Bockschatz, Gerhard: *Oral History im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 2014.

- Henschel, Claas: Warum die Azteken nicht England unterwarfen. Die spielmechanische Umsetzung teleologischer Vorstellungen zur Geschichte der Frühen Neuzeit in Europa Universalis IV, in: Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann (Hrsg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen (Expansion, Interaktion, Akkulturation. Globalhistorische Skizzen, Bd. 33), Wien 2018, S. 141–157.
- Herchert, Gaby: »Gehabt Euch wohl, ich suche mich im Mittelalter!«. Living History und die Welt des Mittelalters neben uns, in: Dietmar Hartwich/Christian Swertz/Monika Witsch (Hrsg.): Mit Spieler. Überlegungen zu nachmodernen Sprachspielen in der Pädagogik, Würzburg 2007, S. 105–111.
- Himmel, Stephanie: Von der »bone Lorraine« zum globalen »magical girl«. Wandlungen Jeanne d'Arcs in populären Medien, in: Klaudia Knabel/Stephanie Wodianska (Hrsg.): Nationale Mythen – kollektive Symbole. Funktionen, Konstruktionen und Medien der Erinnerung (Formen der Erinnerung, Bd. 23), Göttingen 2005, S. 265–286.
- Hinz, Felix/Körber, Andreas: Zusammenfassende Reflexionen, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 557–592.
- Hochbruck, Wolfgang: »Belebte Geschichte«. Delimitationen der Anschaulichkeit im Geschichtstheater, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 215–230.
- Hochgeschwender, Michael: Die Amerikanische Revolution. Geburt einer Nation: 1763–1815, 3. Aufl., München 2018.
- Hochmuth, Hanno: HisTourismus. Public History und Berlin-Tourismus, in: Christoph Kühberger/Andreas Pudlat (Hrsg.): Vergangenheitsbewirtschaftung. Public History zwischen Wirtschaft und Wissenschaft, Innsbruck/Wien/Bozen 2012, S. 173–182.
- Hochmuth, Hanno: Geschichtstourismus, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): Handbuch Historische Authentizität, Göttingen 2022, S. 178–185.
- Hockerts, Hans Günther: Zugänge zur Zeitgeschichte: Primärerfahrung, Erinnerungskultur, Geschichtswissenschaft, in: Konrad H. Jarausch/Martin Sabrow (Hrsg.): Verletztes Gedächtnis. Erinnerungskultur und Zeitgeschichte im Konflikt, Frankfurt am Main 2002, S. 39–73.
- Hoff, Sarina: Erziehungsgewalt als Mittel gegen die »Verwilderung der Jugend«? Diskurse über körperliche Schulstrafen in der Weimarer Republik und der Bundesrepublik, in: Meike Sophia Baader/Till Kössler/Dirk Schumann (Hrsg.): Jugend – Gewalt. Erleben – Erörtern – Erinnern (Jugendbewegung und Jugendkulturen Jahrbuch, Bd. 18), Göttingen 2023, S. 109–126.

- Hölscher, Lucian: Ereignis, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 72–74.
- Horn, Andrés: Theorie der literarischen Gattungen. Ein Handbuch für Studierende der Literaturwissenschaft, Würzburg 1998.
- Horn, Sabine/Sauer, Michael: Vorwort, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen (utb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 9–11.
- Houghton, Robert: Where Did You Learn That? The Self-Perceived Educational Impact of Historical Computer Games on Undergraduates, in: *gameenvironments*, Nr. 5, 2016, S. 8–45.
- Houghton, Robert: History Games for Boys? Gender, Genre and the Self-Perceived Impact of Historical Games on Undergraduate Historians, in: *gameenvironments*, Nr. 14, 2021, S. 1–49.
- Hoyningen-Huene, Paul: Bemerkungen zum Konstruktivismus in der Geschichtswissenschaft, in: *Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaften*, Bd. 8, Nr. 2, 1997, S. 282–289.
- Huber, Martin: Erzählen, in: Martin Huber/Wolf Schmid (Hrsg.): Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen, Berlin/Boston, MA 2018, S. 3–11.
- Hust, Christoph: Mediale Echokammern. Überlegungen zur Musik in Prince of Persia und Assassin's Creed, in: Christoph Hust (Hrsg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 145), Bielefeld 2018, S. 337–366.
- Iacovides, Ioanna/Aczel, James/Scanlon, Eileen/Woods, Will: Making sense of game-play. How can we examine learning and involvement?, in: *Transactions of the Digital Games Research Association*, Bd. 1, Nr. 1, 2013, S. 1–17.
- Iggers, Georg G.: Geschichtswissenschaft im 20. Jahrhundert. Ein kritischer Überblick im internationalen Zusammenhang, Göttingen 2007.
- Iggers, Georg G./Wang, Q. Edward/Mukherjee, Supriya: Geschichtskulturen. Weltgeschichte der Historiografie von 1750 bis heute, Göttingen/Bristol 2013.
- Jaeger, Friedrich: Geschichtsdidaktik, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 108–112.
- Jaeger, Friedrich/Rüsen, Jörn: Geschichte des Historismus. Eine Einführung, München 1992.
- Jahn-Sudmann, Andreas/Schröder, Arne: Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt, in: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, Nr. 46, 2010, S. 18–35.
- Jamme, Christoph: Mythos/Mythologie, in: Hans Jörg Sandkühler/Dagmar Borchers/Arnim Regenbogen/Volker Schürmann/Pirmin Stekeler (Hrsg.): Enzyklopädie Philosophie. In drei Bänden, Hamburg 2021, S. 1681–1685.

- Jansen, Johannes: Wie Geschichtsschulbücher erzählen. Narratologische, transtextuelle und didaktische Perspektiven (Beiträge zur Geschichtskultur, Bd. 44), Wien/Köln 2022.
- Jeismann, Karl-Ernst: Geschichtsbilder: Zeitdeutung und Zukunftsperspektive, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, 51–52, 2002, S. 13–22.
- Jensen, Sean R.: Reception of Sparta in North America, in: Anton Powell (Hrsg.): A companion to Sparta, Hoboken, NJ 2018, S. 704–722.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco: La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico, in: Francisco Toro Ceballos/José Rodríguez Molina (Hrsg.): IX Estudios de Frontera: Economía, derecho y sociedad en la frontera. Homenaje a Emilio Molina López, Jaén 2014, S. 317–336.
- Jiwandono, Haryo Pambuko: Perpetual Polemos: War Profiteering in Assassin's Creed Odyssey, in: Jurnal Kajian Ruang Sosial-Budaya, Bd. 4, Nr. 1, 2020, S. 4–24.
- Jöckel, Sven: Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung, Wiesbaden 2017.
- Jones, Edgar/Fear, Nicola T./Wessely, Simon: Shell Shock and Mild Traumatic Brain Injury: A Historical Review, in: Am J Psychiatry, Bd. 164, Nr. 11, 2007, S. 1641–1645.
- Jordan, Stefan: Virtuelle Geschichte, in: Dawid Kasprowicz/Stefan Rieger (Hrsg.): Handbuch Virtualität, Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 455–473.
- Jordan, Stefan: Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft (Orientierung Geschichte, Bd. 3104), 5., überarb. Aufl., Paderborn 2021.
- Jordan, Stefan: Historismus, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 171–174.
- Juul, Jesper: The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression, in: Frans Mäyrä (Hrsg.): Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere 2002, S. 323–329.
- Juul, Jesper: Half-real. Video games between real rules and fictional worlds, Cambridge, Massachusetts/London, England 2011.
- Kaiser, Brigitte: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen. Museale Kommunikation in kunstpädagogischer Perspektive, Bielefeld 2006.
- Kämper, Heidrun: »Kollektives Gedächtnis« als Gegenstand einer integrierten Kulturanalyse. Kulturlinguistische Überlegungen am Beispiel, in: Heidrun Kämper (Hrsg.): Diskurs – interdisziplinär. Zugänge, Gegenstände, Perspektiven (Diskursmuster, Bd. 6), Berlin 2015, S. 161–188.
- Kapell, Matthew Wilhelm/Elliott, Andrew B.R.: Conclusion(s). Playing at true myths, engaging with authentic histories, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B.R. Elliott (Hrsg.): Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History, London 2013, S. 357–367.

- Kelle, Udo/Kluge, Susann: Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung, 2., überarb. Aufl., Wiesbaden 2010.
- Kempshall, Chris: Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games, in: *Historical Journal of Film, Radio and Television*, Bd. 35, Nr. 4, 2015, S. 656–672.
- Kempshall, Chris: *The First World War in computer games*, London 2015.
- Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias: Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 11–24.
- Kielinger, Thomas: Winston Churchill. Der späte Held: Eine Biographie (C. H. Beck Paperback, Bd. 6285), München 2017.
- Klein, Gabriele/Friedrich, Malte: Is this real? Die Kultur des HipHop (Edition Suhrkamp, Bd. 2315), 4. Aufl., Frankfurt am Main 2011.
- Kleinert, Corinna/Bächmann, Ann-Christin/Schulz, Benjamin/Vicari, Basha/Ehlert, Martin: Für wen brachte Corona einen Digitalisierungsschub? Veränderungen in der Nutzung digitaler Technologien während der COVID-19-Pandemie, Bamberg 2021.
- Klevjer, Rune: What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games. Revised and Commented Edition (*Game Studies*, Bd. 3), Bielefeld 2022.
- Klimmt, Christoph: Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen, in: *M&K*, Bd. 49, Nr. 4, 2001, S. 480–497.
- Knaller, Susanne: Genealogie des ästhetischen Authentizitätsbegriffs, in: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): *Authentizität. Diskussion eines ästhetischen Begriffs*, München 2006, S. 17–35.
- Knaller, Susanne: Original, Kopie, Fälschung. Authentizität als Paradoxie der Moderne, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): *Historische Authentizität*, 2. Aufl., Göttingen 2019, S. 44–61.
- Knaller, Susanne/Müller, Harro: Einleitung, in: Susanne Knaller/Harro Müller (Hrsg.): *Authentizität. Diskussion eines ästhetischen Begriffs*, München 2006, S. 7–16.
- Knieper, Thomas: Visuelle Kommunikation, in: Günter Bentele/Hans-Bernd Brosius/Otfried Jarren (Hrsg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*, 2., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden 2013, S. 364–365.
- Knoch, Hanno: Erleben oder verstehen? Virtual Reality als geschichtswissenschaftliche Herausforderung, in: Christian Kuchler/Kristopher Muckel (Hrsg.): *Virtual Reality. Zukunft der historischen Bildung?* (*Historische Bildung und Public History*, Bd. 3), Göttingen 2025, S. 13–39.

- Köck, Julian: Geschichtsbilder im Weltkriegsshoooter und ihre Rezeption beim Spieler*, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften, Bd. 1, 2012, S. 1–22.
- Koebel, Greg: Simulating the Ages of Man. Periodization in Civilization V and Europa Universalis IV, in: Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, Bd. 10, Nr. 17, 2017, S. 60–76.
- Köhler, Dieter: Historischer Realismus in Computerspielen, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen (urb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 226–233.
- Kończal, Kornelia: Geschichtswissenschaft, in: Christian Gudehus/Ariane Eichenberg/Harald Welzer (Hrsg.): Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2010, S. 249–260.
- König, Hans-Joachim/Stuckrad, Kocku von/Kepetzi, Ekaterini/Greilich, Susanne: Orientalismus, in: Enzyklopädie der Neuzeit Online, 19.09.2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-321597.xml> (Stand: 03.07.2024).
- Koopmann, Jan-Paul: Alles nur ein Spaß? Über die Debatte um »Killerspiele« und den Zusammenhang von gespielter und realer Gewalt, in: Jean-Philipp Baeck/Andreas Speit (Hrsg.): Rechte Ego-Shooter. Von der virtuellen Hetze zum Live-stream-Attentat, Bonn 2020, S. 154–174.
- Körber, Andreas: Geschichte – Spielen – Denken. Kontingenzverschiebungen und zweiseitige Triftigkeiten, in: MedienPädagogik, 2018, S. 19–35.
- Körber, Andreas: Kompetenzmodelle in der Geschichtsdidaktik, in: Georg Weißeno/Béatrice Ziegler (Hrsg.): Handbuch Geschichts- und Politikdidaktik, Wiesbaden 2020, S. 1–14.
- Kort-Butler, Lisa A.: Gamers on Gaming. A Research Note Comparing Behaviors and Beliefs of Gamers, Video Game Players, and Non-Players, in: Sociol Inq, Bd. 91, Nr. 4, 2021, S. 962–982.
- Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia: Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1), Bielefeld 2009, S. 9–60.
- Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia/Hochbruck, Wolfgang: Einleitung, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek/Wolfgang Hochbruck (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur (Schriften der Bibliothek für Zeitgeschichte, Bd. 22), Essen 2008, S. 7–27.
- Koselleck, Reinhart: Gebrochene Erinnerung? Deutsche und polnische Vergangenheit, in: Michael Assmann (Hrsg.): Deutsche Akademie für Sprache und Dichtung. Jahrbuch 2000, Göttingen 2001, S. 19–32.
- Koselleck, Reinhart: Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 757), 11. Aufl., Frankfurt am Main 1979.

- Köstlbauer, Josef/Pfister, Eugen: Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele, in: Christoph Hust (Hrsg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 145), Bielefeld 2018, S. 89–106.
- Köstlbauer, Josef/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Piraten, Ninja und Strategen! Digitale Spiele als hyperkompetitive Inszenierung frühneuzeitlicher Konfliktfelder, in: Franziska Neumann/Jorun Poettering/Hillard von Thiessen (Hrsg.): Konkurrenzen in der Frühen Neuzeit. Aufeinandertreffen – Übereinstimmung – Rivalität (Frühneuzeit-Impulse, Bd. 5), Köln/Wien 2023, S. 261–283.
- Köstlbauer, Josef/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias/Zimmermann, Felix: Einleitung: Welt(weit) spielen, in: Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann (Hrsg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen (Expansion, Interaktion, Akkulturation. Globalhistorische Skizzen, Bd. 33), Wien 2018, S. 7–27.
- Kowert, Rachel/Breuer, Johannes/Quandt, Thorsten: Women are from FarmVille, Men are from ViceCity. The cycle of exclusion and sexism in video game content and culture, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): New perspectives on the social aspects of digital gaming. Multiplayer 2 (Routledge advances in game studies, Bd. 8), New York, NY 2017, S. 136–150.
- Kowert, Rachel/Quandt, Thorsten: Revisiting Old Debates, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): The Video Game Debate 2. Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, Milton 2021, S. 1–6.
- Krämer, Sybille: Das Medium als Spur und als Apparat, in: Sybille Krämer (Hrsg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 1379), 3. Aufl., Frankfurt am Main 2003, S. 73–94.
- Krüger, Gesine: Geschichte erzählen – erzählte Geschichte. Zur Rückkehr der Erzählung im Erinnerungsboom und Reenactment, in: Balz Engler (Hrsg.): Erzählen in den Wissenschaften. Positionen, Probleme, Perspektiven, Fribourg 2010, S. 145–162.
- Krumeich, Gerd: Jeanne d'Arc. Seherin, Kriegerin, Heilige. Eine Biographie, München 2021.
- Kubetzky, Thomas: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 75–106.
- Kühberger, Christoph: Mit Geschichte spielen. Grundformen einer Begegnung zwischen Symbolisierung und Affordanz, in: Christoph Kühberger (Hrsg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Dar-

- stellung der Vergangenheit (Public History – Angewandte Geschichte, Bd. 6), Bielefeld 2021, S. 13–40.
- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid: Gewaltdarstellungen, in: Uwe Sander/Friederike von Gross/Kai-Uwe Hugger (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 449–453.
- Kuschel, Daniela: Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen (Edition Medienwissenschaft, Bd. 67), Bielefeld 2019.
- Laabs, Laura: Von fleißigen Bienen und aufmüpfigen Alpakas. Aspekte der Arbeit im und am Echtzeitstrategiespiel Age of Empires II, in: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung, Rubrik: Beiträge, 21.01.2021, URL: <https://paidia.de/von-fleissigen-bienen-und-aufmuepfigen-alpakas-aspekte-der-arbeit-im-und-am-echtzeitstrategiespiel-age-of-empires-ii/> (Stand: 12.09.2023).
- Larke-Walsh, George S.: Screening the Mafia. Masculinity, Ethnicity and Mobsters from The Godfather to The Sopranos, Jefferson, NC 2010.
- Lau, Raymond W. K.: Revisiting Authenticity. A Social Realist Approach, in: Annals of Tourism Research, Bd. 37, Nr. 2, 2010, S. 478–498.
- Lee, John K./Probert, Jeffrey: Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies, in: The Journal of Social Studies Research, Bd. 34, Nr. 1, 2010, S. 1–28.
- Leh, Almut: Biographieforschung, in: Christian Gudehus/Ariane Eichenberg/Harald Welzer (Hrsg.): Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2010, S. 299–311.
- Leh, Almut: Oral History als Methode, in: Stefan Haas (Hrsg.): Handbuch Methoden der Geschichtswissenschaft, Wiesbaden 2022.
- Lerg, Charlotte A.: Die Amerikanische Revolution, 2., überarb. u. erg. Aufl., Stuttgart 2022.
- Levene, D. S.: Xerxes Goes to Hollywood, in: Emma Bridges/Edith Hall/P. J. Rhodes/Peter John Rhodes (Hrsg.): Cultural Responses to the Persian Wars. Antiquity to the Third Millennium, Oxford/New York, NY 2007, S. 383–404.
- Lieb, Peter: Unternehmen Overlord. Die Invasion in der Normandie und die Befreiung Westeuropas, 3. Aufl., München 2022.
- Linke, Bernhard/Fölln Marie: »Rom in 3 Minuten«. Ein Werkstattbericht über den Einsatz von Erklärvideos für Studierende der Geschichtswissenschaft, in: Christian Bunnenberg/Nils Steffen (Hrsg.): Geschichte auf YouTube. Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung (Medien der Geschichte, Bd. 2), Berlin/München/Boston, MA 2019, S. 283–292.
- Lowe, Dunstan: Playing with Antiquity. Videogame Receptions of the Classical World, in: Dunstan Lowe/Kim Shahabudin (Hrsg.): Classics For All. Reworking Antiquity in Mass Culture, Newcastle upon Tyne 2009, S. 64–90.
- Lowenthal, David: The Past is a Foreign Country, Cambridge 1995.

- Lücke, Martin: Multiperspektivität, Kontroversität, Pluralität, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hrsg.): Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, 2. Aufl., Schwalbach/Ts. 2017, S. 281–288.
- Ludwig, Andreas: Materielle Kultur, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 01.10.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Ludwig_materielle_kultur_v2_de_2020 (Stand: 22.08.2023).
- Luhmann, Isabelle: Die Stauer in der populären Geschichtskultur. Ein Rezeptionsspanorama seit den 1970er Jahren (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 20), Bielefeld 2021.
- MacCallum-Stewart, Esther/Parsler, Justin: Controversies: Historicising the Computer Game, in: Akira Baba (Hrsg.): Situated Play: DiGRA 2007 Conference Proceedings, Tokyo 2007, S. 203–210.
- Macdonald, Sharon: Memorylands. Heritage and Identity in Europe today, London/New York, NY 2013.
- Magnússon, Magnús: Die Wikinger. Geschichte und Legende, Düsseldorf/Zürich 2003.
- Majkowski, Tomasz Z.: Geralt of Poland. The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia, in: Open Library of Humanities, Bd. 4, Nr. 1, 2018, S. 1–35.
- Malliet, Steven: Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis, in: GameStudies, Bd. 7, Nr. 1, 2007.
- Martínez, Matías: Zur Einführung. Authentizität und Medialität in künstlerischen Darstellungen des Holocaust, in: Matías Martínez (Hrsg.): Der Holocaust und die Künste. Medialität und Authentizität von Holocaust-Darstellungen in Literatur, Film, Video, Malerei, Denkmälern, Comic und Musik (Schrift und Bild in Bewegung, Bd. 9), Bielefeld 2004, S. 7–21.
- Mäyrä, Frans/Alha, Kati: Mobile Gaming, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): The Video Game Debate 2. Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, Milton 2021, S. 107–120.
- McCalman, Iain/Pickering, Paul A.: From Realism to the Affective Turn. An Agenda, in: Iain McCalman/Paul A. Pickering (Hrsg.): Historical Re-Enactment. From Realism to the Affective Turn, Basingstoke 2010, S. 1–17.
- McCracken, Trevor B./Pepper, Andrew: American History and Contemporary Hollywood Film, Edinburgh 2005.
- Melzer, André: Digitale Spiele, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 289–294.
- Melzer, André: Von Pong zur Panik? Videospiele als gesellschaftlich relevantes Forschungsthema, in: Wilhelm Amann/Heinz Sieburg (Hrsg.): Spiel-Werke. Perspektiven auf literarische Spiele und Games, Bielefeld 2020, S. 183–204.
- Meßmer, Tobias: Ist Hakenkreuz gleich Hakenkreuz? Der Umgang des staatlichen Jugendschutzes mit verfassungsfeindlichen Symbolen im Digitalen Spiel 1985–1994, in: Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, Rub-

- rik: Beiträge, 23.08.2019, URL: <https://gespielt.hypotheses.org/3208> (Stand: 20.09.2023).
- Meuser, Michael: Geschlecht, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 209–214.
- Mochocki, Michał: Heritage Sites and Video Games. Questions of Authenticity and Immersion, in: Games and Culture, Bd. 16, Nr. 8, 2021, S. 951–977.
- Moller, Sabine: Das kollektive Gedächtnis, in: Christian Gudehus/Ariane Eichenberg/Harald Welzer (Hrsg.): Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2010, S. 85–92.
- Moller, Sabine: Erinnerung und Gedächtnis, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 12.04.2010, URL: https://docupedia.de/zg/Erinnerung_und_Ged%C3%A4chtnis (Stand: 19.02.2024).
- Möller, Frank: Historische Erinnerung und politische Vision. Die Idee des Kaisers im deutschen Liberalismus 1815–1871, in: Dieter Hein/Klaus Hildebrand/Andreas Schulz (Hrsg.): Historie und Leben. Der Historiker als Wissenschaftler und Zeitgenosse. Festschrift für Lothar Gall, München 2006, S. 657–669.
- Montero Díaz, Ismael Cristóbal: El videojuego como elemento pedagógico para el aprendizaje de la historia japonesa, in: Antonio Míguez Santacruz (Hrsg.): Nova Doctrina. Innovación docente en institutos y universidades, Cádiz 2020, 127–144.
- Morozov, Oleg: Selbstviktimsierung. Russlands Angriffskrieg gegen die Ukraine in den russischen Exilmedien, in: Osteuropa, Bd. 73, Nr. 5–6, 2023, S. 103–114.
- Mosel, Michael/Waldschmidt, Christian: »... und wir sagen immer noch ›Killer-spiele««. Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings, in: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Nr. 46, 2010, S. 86–98.
- Mugueta Moreno, Íñigo/Manzano Andrés, Ane: La historia moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: Age of Empires III, in: Juan Francisco Jiménez Alcázar/Íñigo Mugueta Moreno/Gerardo Fabián Rodríguez (Hrsg.): Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico (Colección Historia y Videojuegos, Bd. 2), Murcia 2016, S. 135–166.
- Müller, Bertrand: Historismus (Geistesgeschichte), in: Historisches Lexikon der Schweiz (HLS), Rubrik: Artikel A–Z, 22.05.2014, URL: <https://hls-dhs-dss.ch/de/articles/027834/2014-05-22/> (Stand: 18.05.2023).
- Münkler, Herfried: Der Große Krieg. Die Welt 1914 bis 1918 (Rororo, Bd. 62785), 2. Aufl., Reinbek bei Hamburg 2017.
- Murray, Janet Horowitz: Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace, Cambridge, MA 1998.
- Mysliwicz-Fleiß, Daniela: Friedhofstourismus im 19. Jahrhundert als Reise in die Vergangenheit, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, S. 233–262.

- Mysliwietz-Fleiß, Daniela/Pasternak, Jan: Geschichtstourismus als mediales Phänomen. Strategien der touristischen Aneignung »historischer« Orte und ihre Wechselbeziehung im 19. und 20. Jahrhundert, in: Eugen Kotte/Steven Zurek (Hrsg.): Geschichtstourismus, Frankfurt am Main 2023, S. 125–159.
- Nalbadidacis, Janis: Comic, in: Christian Gudehus/Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar 2013, S. 269–276.
- Nathaus, Klaus: Sozialgeschichte und Historische Sozialwissenschaft, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 24.09.2012, URL: https://docupedia.de/zg/Sozialgeschichte_und_Historische_Sozialwissenschaft (Stand: 06.10.2023).
- Nauroth, Peter/Bender, Jens/Rothmund, Tobias/Gollwitzer, Mario: Die »Killer-spiele«-Diskussion. Wie die Forschung zur Wirkung gewalthaltiger Bildschirmspiele in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird, in: Torsten Porsch/Stephanie Pieschl (Hrsg.): Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz, Göttingen/Bern/Wien/Paris/Oxford/Prag/Toronto/Boston, MA/Amsterdam/Kopenhagen/Stockholm/Florenz/Helsinki 2014, S. 81–102.
- Neiger, Motti: Theorizing Media Memory. Six Elements Defining the Role of the Media in Shaping Collective Memory in the Digital Age, in: Sociology Compass, Bd. 14, Nr. 5, 2020, S. I–II.
- Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Britta Neitzel/Timo Schemer-Reinhard/Jochen Venus (Hrsg.): Theorien des Computerspiels (Zur Einführung, Bd. 391), Hamburg 2012, S. 75–103.
- Neitzel, Sönke/Welzer, Harald: Soldaten. Protokolle vom Kämpfen, Töten und Sterben, 3. Aufl., Frankfurt am Main 2011.
- Nguyen, Anh-Thu: Cool Games, Cool Japan, in: Jimena Aguilar Rodríguez/Federico Alvarez Igarzábal/Michael S. Debus/Curtis L. Maughan/Su-Jin Song/Miruna Voza/Felix Zimmermann (Hrsg.): Mental health – atmospheres – video games. New directions in game research II (Studies of digital media culture, Bd. 15), Bielefeld 2022, S. 147–160.
- Niethammer, Lutz: Einleitung des Herausgebers, in: Lutz Niethammer (Hrsg.): »Die Jahre weiß man nicht, wo man die heute hinsetzen soll«. Faschismuserfahrungen im Ruhrgebiet, Berlin 1983, S. 7–30.
- Niethammer, Lutz: Fragen – Antworten – Fragen. Methodische Erfahrungen und Erwägungen zur Oral History, in: Lutz Niethammer/Alexander von Plato (Hrsg.): »Wir kriegen jetzt andere Zeiten«. Auf der Suche nach der Erfahrung des Volkes in nachfaschistischen Ländern (Lebensgeschichte und Sozialkultur im Ruhrgebiet 1930 bis 1960, Bd. 3), Berlin/Bonn 1985, S. 392–445.
- Niethammer, Lutz: Was unterscheidet Oral History von anderen interview-gestützten sozialwissenschaftlichen Erhebungs- und Interpretationsverfahren, in: Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen, Bd. 20, 2007, S. 60–65.

- Nolden, Nico: Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme, Berlin 2019.
- Nolden, Nico: Digitales Spielen als Reenactment. Kollaboratives historisches Handeln durch Verkörperung in digitalen Räumen, in: Sabine Stach/Juliane Tomann (Hrsg.): Historisches Reenactment. Disziplinäre Perspektiven auf ein dynamisches Forschungsfeld (Medien der Geschichte, Bd. 4), Berlin/Boston, MA 2021, S. 131–153.
- Nonn, Christoph/Winnerling, Tobias: Wozu eigentlich kontrafaktische Geschichte?, in: Christoph Nonn/Tobias Winnerling (Hrsg.): Eine andere deutsche Geschichte 1517–2017. Was wäre wenn, Paderborn 2017, S. 7–19.
- Nordalm, Jens: Historismus im 19. Jahrhundert. Zur Fortdauer einer Epoche des geschichtlichen Denkens, in: Jens Nordalm (Hrsg.): Historismus im 19. Jahrhundert. Geschichtsschreibung von Niebuhr bis Meinecke (Reclams Universal-Bibliothek, Bd. 17050), Stuttgart 2006, S. 7–46.
- Nordeide, Sæbjørg Walaker/Edwards, Kevin J.: The Vikings, Leeds 2019.
- Nordström, Nina/Toplak, Matthias: Epilog: Retrotopia. Die Wikingerzeit als Sehnsuchtsort, in: Jörn Staecker/Matthias Toplak (Hrsg.): Die Wikinger. Entdecker und Eroberer, 2. Aufl., Berlin 2019, S. 395–399.
- O'Neill, Kevin/Feenstra, Bill: »Honestly, I Would Stick with the Books«. Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge, in: GameStudies, Bd. 16, Nr. 2, 2016.
- Obermayr, Brigitte/Nicolosi, Riccardo/Weller, Nina: Kontrafaktische Interventionen in die Zeit und ihre erinnerungskulturelle Funktion. Einleitung, in: Riccardo Nicolosi/Brigitte Obermayr/Nina Weller (Hrsg.): Interventionen in die Zeit. Kontrafaktisches Erzählen und Erinnerungskultur, Boston, MA 2019, S. 1–15.
- Obertreis, Julia: Oral History – Geschichte und Konzeptionen, in: Julia Obertreis (Hrsg.): Oral History (Basistexte Geschichte, Bd. 8), Stuttgart 2012, 7–28.
- Oexle, Otto Gerhard: Das entzweite Mittelalter, in: Gerd Althoff (Hrsg.): Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, Darmstadt 1992, S. 7–29.
- Oexle, Otto Gerhard: Die Gegenwart des Mittelalters (Das mittelalterliche Jahrtausend, Bd. 1), Berlin 2013.
- Ohr, Dieter: Fans und Medien, in: Jochen Roose/Mike S. Schäfer/Thomas Schmidt-Lux (Hrsg.): Fans. Soziologische Perspektiven, 2. Aufl., Wiesbaden 2017, S. 293–318.
- Overy, Richard J.: Russia's War, London 2010.
- Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtstheorie. Eine Historik für Schülerinnen und Schüler – aber auch für ihre Lehrer, Schwalbach/Ts. 2017.
- Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtskultur, in: Ulrich Mayer/Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider/Bernd Schönemann (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik, 4., überarb. u. erw. Aufl., Frankfurt am Main 2022, S. 99–101.

- Pape, Maria Elisabeth: *Turquerie im 18. Jahrhundert und der »Recueil Ferriol«*, in: Gereon Sievernich/Hendrik Budde (Hrsg.): *Europa und der Orient, 800–1900*, Gütersloh 1989, S. 305–323.
- Pasternak, Jan: 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 35–73.
- Patzold, Steffen: *Das Lehnswesen* (Beck'sche Reihe, Bd. 2745), München 2012.
- Perks, Robert/Thomson, Alistair (Hrsg.): *The Oral History Reader*, 3. Aufl., London/New York, NY 2016.
- Peschke, Hans-Peter von: *Was wäre wenn. Alternative Geschichte*, 2., überarb. u. erw. Aufl., Darmstadt 2017.
- Pfister, Eugen: Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen, in: *Zeitgeschichte*, Bd. 43, Nr. 4, 2016, S. 250–263.
- Pfister, Eugen: Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte, in: *Digitale Spiele im Diskurs*, 2018, S. 1–22.
- Pfister, Eugen: *Kingdom Come: Deliverance. A Bohemian Forest Simulator*, in: *gamevironments*, Bd. 11, 2019, S. 142–148.
- Pfister, Eugen: »Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!«. Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games, in: Alexander von Lünen/Katherine J. Lewis/Benjamin Litherland/P.H. Cullum (Hrsg.): *Historia ludens. The playing historian*, New York, NY 2020, S. 267–284.
- Pfister, Eugen: Why history in games matters. Historical authenticity as a language for ideological myths, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 47–73.
- Pfister, Eugen/Tschiggerl, Martin: *Ranke ex machina? Geschichtstheorie in digitalen Spielen*, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 74, Nr. 3/4, 2023, S. 125–139.
- Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*, Glückstadt 2020.
- Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: *Digitale Spiele*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 10.01.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020 (Stand: 24.11.2024).
- Pias, Claus: *Computer-Spiel-Welten*, München 2002.
- Pietsch, Stephan Maximilian: *Landscape as Frontier. Experiencing the Wild West in Red Dead Redemption 2* (2018), in: Dennis Edler/Olaf Kühne/Corinna Jenal

- (Hrsg.): *The Social Construction of Landscapes in Games*, Wiesbaden 2022, S. 273–288.
- Pine, Emilie: Digital Campaigns, Forums, and Archives, in: Yifat Gutman/Jenny Wüstenberg/Irit Dekel/Kaitlin M. Murphy/Benjamin Nienass/Joanna Wawrzyniak/Kerry Whigham (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Memory Activism*, Milton 2023, S. 405–410.
- Pinsker, Tom/Weber, Milan: Auf (Zeit-)Reisen durch Böhmens Wälder. Zur Erinnerung an das populäre Mittelalter im digitalen Spiel *Kingdom Come: Deliverance*, in: *Diagonal. Zeitschrift der Universität Siegen*, Nr. 43, 2022, S. 189–214.
- Pinsker, Tom: The Gritty Middle Ages as a Place of Longing and Demarcation. *Gamer's Reception of The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), in: Carolyne Larrington/Helen Young/Hans Rudolf Velten (Hrsg.): *Popularising the Middle Ages: Medievalism, Fantasy and History*, Woodbridge (im Druck).
- Pirker, Eva Ulrike/Rüdiger, Mark: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen. Annäherungen, in: Eva Ulrike Pirker (Hrsg.): *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 3)*, Bielefeld 2010, S. 11–30.
- Pitroso, Giulio: Mafia and the Representation of Italians, in: *Transactions of the Digital Games Research Association*, Bd. 5, Nr. 1, 2019, S. 45–76.
- Pitruzzello, Jason: Systematizing Culture in Medievalism. Geography, Dynasty, Culture, and Imperialism in *Crusader Kings: Deus Vult*, in: Daniel T. Kline (Hrsg.): *Digital gaming re-imagines the Middle Ages (Routledge studies in new media and cyberculture, Bd. 15)*, London 2014, S. 43–52.
- Plato, Alexander von: Erfahrungsgeschichte – von der Etablierung der Oral History, in: Gerd Jüttemann/Hans Thomae (Hrsg.): *Biographische Methoden in den Humanwissenschaften*, Weinheim 1998, S. 60–74.
- Plato, Alexander von: Zeitzeugen und die historische Zunft. Erinnerung, kommunikative Tradierung und kollektives Gedächtnis in der qualitativen Geschichtswissenschaft – ein Problemaufriss, in: *Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen*, Bd. 13, Nr. 1, 2000, S. 5–29.
- Plato, Alexander von: Geschichte und Psychologie – Oral History und Psychoanalyse. Problemaufriss und Literaturüberblick, in: *Historical Social Research*, Bd. 29, Nr. 4, 2004, S. 79–119.
- Plato, Alexander von: Oral History und Biografie-Forschung als »Verhaltens- und Erfahrungsgeschichte«. Eine wissenschaftliche Skizze, in: Volker Depkat/Jürgen Mittag (Hrsg.): *Biografische Ansätze zur Geschichte der Arbeiterbewegung im 20. Jahrhundert (Mitteilungsblatt des Instituts für Soziale Bewegungen, Bd. 45)*, Essen 2011, S. 37–50.
- Plato, Alexander von: Nachdenken über Oral History heute, in: Grazia Prontera/Thomas Spielbüchler/Regina Thumser-Wöhs/Birgit Kirchmayr/Martina Gugglberger (Hrsg.): *Außerordentliches. Festschrift für Albert Lichtblau*, Wien 2019, S. 181–191.

- Plato, Alexander von: Oral History, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 231–234.
- Politopoulos, Aris/Mol, Angus A. A.: Video Games as Concepts and Experiences of the Past, in: Erik Champion (Hrsg.): Virtual heritage. A guide, London 2021, S. 81–92.
- Politopoulos, Aris/Mol, Angus A. A./Boom, Krijn H. J./Ariese, Csilla E.: »History Is Our Playground«. Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey, in: Advances in Archaeological Practice, Bd. 7, Nr. 3, 2019, S. 317–323.
- Popp, Susanne/Schumann, Jutta/Wobring, Michael: Populäre Geschichtsmagazine im internationalen Vergleich. Merkmale, Trends, Ausblick, in: Susanne Popp/Claudius Springkart/Fabio Crivellari/Jutta Schumann/Michael Wobring (Hrsg.): Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive. Interdisziplinäre Zugriffe und ausgewählte Fallbeispiele, Frankfurt am Main 2016, S. 453–491.
- Pöppinghege, Rainer: Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, Bd. 62, 2011, S. 459–468.
- Portelli, Alessandro: What Makes Oral History Different, in: Robert Perks/Alistair Thomson (Hrsg.): The Oral History Reader, 3. Aufl., London/New York, NY 2016, S. 48–57.
- Possler, Daniel/Klimmt, Christoph/Schlütz, Daniela/Walkenbach, Jonas: A Mature Kind of Fun? Exploring Silver Gamers' Motivation to Play Casual Games. Results from a Large-Scale Online Survey, in: Jia Zhou/Gavriel Salvendy (Hrsg.): Human aspects of IT for the aged population (Lecture Notes in Computer Science, Bd. 10298), Cham 2017, S. 280–295.
- Preisinger, Alexander: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, Frankfurt am Main 2022.
- Price, Neil: Children of ash and elm. A history of the Vikings, New York, NY 2020.
- Puchalska, Joanna Katarzyna: Vikings Television Series. When History and Myth Intermingle, in: The Polish Journal of the Arts and Culture, Bd. 15, Nr. 3, 2015, S. 89–106.
- Quandt, Thorsten/Kowert, Rachel: The Video Game Debate: Where Do We Go from Here, in: Rachel Kowert/Thorsten Quandt (Hrsg.): The Video Game Debate 2. Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, Milton 2021, S. 121–128.
- Radošinská, Jana: Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed, in: Acta Ludologica, Bd. 1, Nr. 2, 2018, S. 4–16.
- Ramonat, Oliver: Geschichtsbild, in: Enzyklopädie der Neuzeit Online, 2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-272184.xml> (Stand: 03.07.2024).

- Ranke, Leopold: Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494 bis 1535, Bd. 1, Leipzig/Berlin 1824.
- Rankin, Andrew: Seppuku. A History of Samurai Suicide, New York, NY 2012.
- Raths, Ralf: Vom »Typenkompass« zu »World of Tanks«. Das populäre Bild der Panzerrei der Wehrmacht, in: Jens Westemeier (Hrsg.): »So war der deutsche Landser ...«. Das populäre Bild der Wehrmacht (Schriftenreihe/Bundeszentrale für Politische Bildung, Bd. 10615), Bonn 2020, S. 169–189.
- Rauscher, Andreas: Genre, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): Game Studies, Wiesbaden/Heidelberg 2018, S. 343–362.
- Rehling, Andrea/Paulmann, Johannes: Historische Authentizität jenseits von ›Original« und ›Fälschung«. Ästhetische Wahrnehmung – gespeicherte Erfahrung – gegenwärtige Performanz, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): Historische Authentizität, 2. Aufl., Göttingen 2019, S. 91–125.
- Reichert, Ramón: Government-Games und Gouvernainment. Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier, in: Ralf F. Nohr/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hrsg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels (Medien/Welten, Bd. 9), Berlin 2008, S. 189–212.
- Reinecke, Leonard/Klein, Sina A.: Game Studies und Medienpsychologie, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 210–251.
- Reinhardt, Volker: Die Renaissance in Italien. Geschichte und Kultur (Beck'sche Reihe, Bd. 2191), 4. Aufl., München 2019.
- Reisinger, Yvette: Reconceptualizing object authenticity, in: Annals of Tourism Research, Bd. 33, Nr. 1, 2006, S. 65–86.
- Reisner, Clemens: Cold War Games. Der Kalte Krieg in Computerspielen (ca. 1980–1995) (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 3), Wien/Köln/Weimar 2020.
- Ribbens, Wannes/Malliet, Steven/van Eck, Richard/Larkin, Damien: Perceived realism in shooting games: Towards scale validation, in: Computers in Human Behavior, Bd. 64, 2016, S. 308–318.
- Rickly-Boyd: Authenticity & Aura. A Benjaminian Approach to Tourism, in: Annals of Tourism Research, Bd. 39, Nr. 1, 2012, S. 269–289.
- Rieger, Dietmar/Breithecker, Stephanie/Wodianka, Stephanie: Heilige, Nationalheldin und Superwoman – die Gesichter der Jeanne d'Arc. Zum Platz eines alten Mythos in einer modernen Erinnerungskultur, in: Spiegel der Forschung, Bd. 20, Nr. ½, 2003, S. 146–153.
- Ritchie, Donald A.: Doing Oral History. A Practical Guide, 3. Aufl., Oxford/New York, NY/Auckland 2015.
- Rohr, Christian: Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Wie das Mittelalter in einem Nebel von Klischees versinkt, in: Christian Rohr (Hrsg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur (Austria Geschichte, Bd. 7), Wien/Berlin/Münster 2011, S. 343–350.

- Rönsch, Horst Dieter: Historismus, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 315–316.
- Rönsch, Horst Dieter: Idealtypus, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): Lexikon zur Soziologie, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 325–326.
- Rosenthal, Gabriele: Über die Zuverlässigkeit autobiographischer Texte, in: Norbert Frei/Wulf Kansteiner (Hrsg.): Den Holocaust erzählen. Historiographie zwischen wissenschaftlicher Empirie und narrativer Kreativität (Vorträge und Kolloquien/Jena-Center Geschichte des 20. Jahrhunderts, Bd. 11), Göttingen 2013, S. 165–172.
- Rüsen, Jörn: Lebendige Geschichte. Grundzüge einer Historik III: Formen und Funktionen des historischen Wissens (Grundzüge einer Historik/Jörn Rüsen, Bd. 1542), Göttingen 1989.
- Rüsen, Jörn: Geschichtskultur, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rüsen/Gerhard Schneider/Aleida Assmann (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, 5., überarb. Aufl., Seelze-Velber 1997, S. 38–41.
- Rüsen, Jörn: Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft, Köln 2013.
- Rüsen, Jörn: Geschichte Denken. Erläuterungen zur Historik, Wiesbaden 2020.
- Rüsen, Jörn: Sinn, historischer, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 263–265.
- Rüster, Johannes: Fantasy, in: Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart 2013, S. 284–293.
- Saar, Martin: Wem gehört das kollektive Gedächtnis? Ein sozialphilosophischer Ausblick auf Kultur, Multikulturalismus und Erinnerung, in: Gerald Echterhoff/Martin Saar (Hrsg.): Kontexte und Kulturen des Erinnerns. Maurice Halbwachs und das Paradigma des kollektiven Gedächtnisses, Konstanz 2002, S. 267–278.
- Sabrow, Martin: Sehnsucht nach dem Authentischen. Der Glaube an das Echte und die Gebeine Friedrichs des Grossen, in: Merkur, Nr. 772, 2013, S. 767–777.
- Sabrow, Martin: Zäsuren in der Zeitgeschichte, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 03.06.2013, URL: <https://docupedia.de/zg/Zaesuren> (Stand: 04.01.2023).
- Sabrow, Martin: Zeitzeuge, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): Handbuch Historische Authentizität, Göttingen 2022, 553–563.
- Sabrow, Martin/Saupe, Achim: Historische Authentizität. Zur Kartierung eines Forschungsfeldes, in: Martin Sabrow/Achim Saupe (Hrsg.): Historische Authentizität, 2. Aufl., Göttingen 2019, S. 7–28.
- Said, Edward W.: Orientalism, New York, NY 1979.

- Salvati, Andrew J.: *Fantasies of Control. Modding for Ethnic Violence and Nazi Fetishism in Historical Strategy Games*, in: Alexander von Lünen/Katherine J. Lewis/Benjamin Litherland/P.H. Cullum (Hrsg.): *Historia ludens. The playing historian*, New York, NY 2020, S. 155–169.
- Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan M.: *Selective Authenticity and the Playable Past*, in: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B.R. Elliott (Hrsg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, London 2013, S. 153–167.
- Samida, Stefanie: *Inszenierte Authentizität. Zum Umgang mit Vergangenheit im Kontext der Living History*, in: Martin Fitzenreiter (Hrsg.): *Authentizität. Artefakt und Versprechen in der Archäologie (Internet-Beiträge zur Ägyptologie und Sudanarchäologie, Bd. 15)*, Berlin 2014, S. 139–150.
- Samida, Stefanie: *Moderne Zeitreisen oder Die performative Aneignung vergangener Lebenswelten*, in: *Forum Kritische Archäologie*, Bd. 3, 2014, S. 136–150.
- Samida, Stefanie/Willner, Sarah/Koch, Georg: *Doing History – Geschichte als Praxis. Programmatische Annäherungen*, in: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.): *Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur (Edition Historische Kulturwissenschaften (EHK), Bd. 1)*, Münster/New York, NY 2016, S. 1–25.
- Sánchez García, Manuel/Lacour, Rafael de: *From the Sketchbook to Assassin's Creed Valhalla: An Experiment in Architectural Education*, in: Erik Champion/Juan Hiriart (Hrsg.): *Assassin's Creed in the Classroom. History's Playground or a Stab in the Dark? (Video games and the Humanities, Bd. 15)*, Berlin/Boston, MA 2024, S. 219–238.
- Sauer, Michael: *Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik*, 14., erw. Aufl., Hannover 2021.
- Saupe, Achim: *Authentizität*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 25.08.2015, URL: https://docupedia.de/zg/Saupe_authentizitaet_v3_de_2015 (Stand: 21.07.2023).
- Saupe, Achim: *Historische Authentizität. Individuen und Gesellschaften auf der Suche nach dem Selbst – ein Forschungsbericht*, in: *H/Soz/Kult. Kommunikation und Fachinformation für die Geschichtswissenschaften*, Rubrik: Forschungsberichte, 15.08.2017, URL: <https://www.hsozkult.de/literaturereview/id/fdl-136849> (Stand: 24.07.2023).
- Saupe, Achim/Wiedemann, Felix: *Narration und Narratologie. Erzähltheorien in der Geschichtswissenschaft*, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 28.01.2015, URL: https://docupedia.de/zg/Narration#cite_note-55 (Stand: 22.11.2023).
- Schäfer, Christoph: *Kleopatra*, Darmstadt 2006.
- Schlanstein, Beate: *Geschichtsdokumentationen im Fernsehen – einige Beobachtungen*, in: Martina Padberg/Martin Schmidt (Hrsg.): *Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum*, Bielefeld 2015, S. 63–69.
- Schloßberger, Matthias: *Geschichtsphilosophie*, Berlin 2013.

- Schmalenberger, Sophie/Kølvraa, Christoffer/Forchtner, Bernhard: *Extreme Right*, in: Yifat Gutman/Jenny Wüstenberg/Irit Dekel/Kaitlin M. Murphy/Benjamin Nienass/Joanna Wawrzyniak/Kerry Whigham (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Memory Activism*, Milton 2023, S. 86–90.
- Schmerl, Christiane R.: *Typologie*, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): *Lexikon zur Soziologie*, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 803–804.
- Schmidt, Danny: *Russland im Spiegel der Medien. Eine Diskursanalyse der deutschen Presse 1999 bis 2016*. Dissertation, Erfurt 2022.
- Schmidt-Glintzer, Helwig: *Das alte China. Von den Anfängen bis zum 19. Jahrhundert* (Beck'sche Reihe, Bd. 2015), München 1995.
- Schneider, Gerhard/Wilhelm, Irmgard: *Geschichtsbild*, in: Klaus Bergmann/Klaus Fröhlich/Annette Kuhn/Jörn Rüsen/Gerhard Schneider (Hrsg.): *Handbuch der Geschichtsdidaktik*, 3., überarb. u. erw. Aufl., Düsseldorf 1985, S. 261–264.
- Schneider, Rebecca: *Performing Remains. Art and War in Times of Theatrical Re-enactment*, London/New York, NY 2011.
- Schneider-Ferber, Karin: *Alles Mythos! 20 populäre Irrtümer über das Mittelalter*, 2. Aufl., Stuttgart 2011.
- Schreiber, Gerhard: *Der Zweite Weltkrieg*, 5. Aufl., München 2013.
- Schröder, Lutz: *Digitale Spiele als Quellen. Das Vier-Säulen-Analysemodell im Spannungsfeld von Geschichte, Geschichtsbildern und Systemanforderungen*. Erprobt an der *Assassin's Creed*-Reihe. Dissertation, Hamburg 2019.
- Schubert, Ines: *Eine kurze Geschichte des Historismus*. Dissertation, Gießen 2021.
- Schüler, Benedikt/Schmitz Christopher/Lehmann, Karsten: *Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche*, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (MedienWelten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 245–262.
- Schwan, Stephan: *Erleben und Verstehen? Virtuelle und Augmentierte Realitäten als innovative Formen historischen Lernens*, in: Christian Kuchler/Kristopher Muckel (Hrsg.): *Virtual Reality. Zukunft der historischen Bildung? (Historische Bildung und Public History, Bd. 3)*, Göttingen 2025, S. 40–53.
- Schwarz, Angela: *Einleitung*, in: Angela Schwarz (Hrsg.): *Industriekultur, Image, Identität. Die Zeche Zollverein und der Wandel in den Köpfen*, Essen 2008, S. 7–16.
- Schwarz, Angela: »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?«. *Geschichte in Computerspielen*, in: Barbara Korte/Sylvia Paetschek (Hrsg.): *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, Bd. 1)*, Bielefeld 2009, S. 313–340.

- Schwarz, Angela: Inszenierung und Vermarktung. Wissenschaftlerbilder im Reklamesammelbild des 19. Jahrhunderts, in: Stefanie Samida (Hrsg.): *Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert* (Histoire, Bd. 21), Bielefeld 2011, S. 83–102.
- Schwarz, Angela: Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Angela Schwarz (Hrsg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?«. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien'Welten, Bd. 13), 2., erw. Aufl., Münster 2012, S. 7–34.
- Schwarz, Angela: Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, in: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hrsg.): *Computer|Spiel|Bilder*, Glückstadt 2014, S. 219–257.
- Schwarz, Angela: Grenzenloser Krieg? Der Erste Weltkrieg in Computerspielen, in: Bärbel Kuhn/Astrid Windus (Hrsg.): *Der Erste Weltkrieg im Geschichtsunterricht. Grenzen – Grenzüberschreitungen – Medialisierung von Grenzen* (Historica et didactica Fortbildung Geschichte, Bd. 7), St. Ingbert 2014, S. 105–115.
- Schwarz, Angela: Narration und Narrativ: Geschichte erzählen in Videospielen, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 27–52.
- Schwarz, Angela: Game Studies und Geschichtswissenschaft, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 398–447.
- Schwarz, Angela: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in *Valiant Hearts*, in: Thomas Schleper (Hrsg.): *Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den Großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien*, Essen 2016, S. 94–101.
- Schwarz, Angela: Wie der Geheimagent seiner Majestät auf der Titanic den Ausbruch des Ersten Weltkriegs vereitelte. Kontrafaktische Gedankenexperimente im Computerspiel, in: Isabel Kranz (Hrsg.): *Was wäre wenn? Alternative Gegenwart und Zukunftsprojektionen um 1914*, Paderborn 2017, S. 181–204.
- Schwarz, Angela: »Join us in making history«. Muster von Geschichtsinzenierungen im Computerspiel, in: Frauke Geyken/Michael Sauer (Hrsg.): *Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen*, Frankfurt am Main 2019, S. 41–61.
- Schwarz, Angela: Pastness in the making. Von der Touristifizierung der verräumlichten Zeit in der Vergangenheit, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): *Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert* (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, S. 25–44.
- Schwarz, Angela: Vorwort, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): *Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert*

- (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, 9–15.
- Schwarz, Angela: History in Video Games and the Craze for the Authentic, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): History in Games. Contingencies of an Authentic Past (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 117–135.
- Schwarz, Angela: Quarry – Playground – Brand. Popular History in Video Games, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): History in Games. Contingencies of an Authentic Past (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 25–45.
- Schwarz, Angela: Geschichte im digitalen Spiel. Ein »interaktives Geschichtsbuch« zum Spielen, Erzählen, Lernen?, in: Vadim Oswalt/Hans-Jürgen Pandel (Hrsg.): Handbuch Geschichtskultur im Unterricht, Frankfurt am Main 2021, S. 565–612.
- Schwarz, Angela: Gefolgschaftskonzepte in digitalen Spielen mit historischen Settings, in: Anne Ganzert/Philip Hauser/Isabell Otto (Hrsg.): Following. Ein Kompendium zu Medien der Gefolgschaft und Prozessen des Folgens, Berlin/Boston, MA 2023, S. 341–350.
- Schwarz, Angela: Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen, Stuttgart 2023.
- Schwarz, Angela: Geschichtstourismus in der Moderne. Annäherungen an die Entstehung eines Massenphänomens seit dem 18. Jahrhundert, in: Eugen Kotte/Steven Zurek (Hrsg.): Geschichtstourismus, Frankfurt am Main 2023, S. 25–45.
- Schwarz, Angela: Discovering the Past as a Virtual Foreign Country. Assassin's Creed as Historical Tourism, in: Erik Champion/Juan Hiriart (Hrsg.): Assassin's Creed in the Classroom. History's Playground or a Stab in the Dark? (Video games and the Humanities, Bd. 15), Berlin/Boston, MA 2024, S. 169–187.
- Schwarz, Angela/Mysliwicz-Fleiß, Daniela: Von der Reise zur touristischen Praxis. Geschichte als touristisches Reiseziel im 19. und 20. Jahrhundert – eine Einführung, in: Angela Schwarz/Daniela Mysliwicz-Fleiß (Hrsg.): Reisen in die Vergangenheit. Geschichtstourismus im 19. und 20. Jahrhundert (TransKult. Studien zur transnationalen Kulturgeschichte, Bd. 1), Göttingen 2019, S. 15–24.
- Schwarz, Angela/Weber, Milan: New Perspectives on Old Pasts? Diversity in Popular Digital Games with Historical Settings, in: Arts, Bd. 12, Nr. 2, 2023.
- Schwarz, Florian: Mord, Pest und Verrat. Das Mittelalter in Computerspielen, in: Christian Rohr (Hrsg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur (Austria Geschichte, Bd. 7), Wien/Berlin/Münster 2011, S. 251–262.
- Schwentker, Wolfgang: Die Samurai (C. H. Beck Wissen, Bd. 2188), 4. Aufl., München 2019.

- Schwingeler, Stephan: Digitale Spiele: Kunstdiskurse, in: Christoph Hust (Hrsg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 145), Bielefeld 2018, S. 35–46.
- Schwinning, Reinke: Klangzeichen: Sinn und Bedeutung in Computerspielmusik. Musik als informationsvermittelnder Teil des Spielinterfaces, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 20.02.2019, URL: <https://paidia.de/klangzeichen-sinn-und-bedeutung/> (Stand: 30.06.2023).
- Schwinning, Reinke: »Auf zum letzten Gefecht!«. Musikalische Repräsentation von Marxismus, Kommunismus und Revolution in Videospielen, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 21.01.2021, URL: <https://paidia.de/auf-zum-letzten-gefecht-musikalische-repraesentation-von-marxismus-kommunismus-und-revolution-in-videospielen/> (Stand: 30.06.2023).
- Segesser, Daniel Marc: *Der Erste Weltkrieg in globaler Perspektive*, 3. Aufl., Wiesbaden 2014.
- Selling, Kim: »Fantastic Neomedievalism«. The Image Of The Middle Ages In Popular Fantasy, in: David Ketterer (Hrsg.): *Flashes of the fantastic. Selected essays from the War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts* (Contributions to the study of science fiction and fantasy, Bd. 107), Westport, CT 2004, S. 211–218.
- Shaw, Adrienne: The Tyranny of Realism. Historical accuracy and politics of representation in *Assassin's Creed III*, in: *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Bd. 9, Nr. 14, 2015, S. 4–24.
- Simek, Rudolf: *Die Wikinger* (Beck'sche Reihe, Bd. 2081), 6. Aufl., München 2016.
- Šisler, Vít/Pötzsch, Holger/Hannemann, Tereza/Cuhra, Jaroslav/Pinkas, Jaroslav: History, Heritage, and Memory in Video Games: Approaching the Past in Svoboda 1945: Liberation and Train to Sachsenhausen, in: *Games and Culture*, Bd. 17, Nr. 6, 2022, S. 901–914.
- Smelser, Ronald M./Davies, Edward J.: *The Myth of the Eastern Front. The Nazi-Soviet War in American Popular Culture*, New York, NY 2008.
- Squire, Kurt D.: *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III*. Dissertation, Bloomington, IN 2004.
- Squire, Kurt D./Barab, Sasha: *Replaying History. Engaging Urban Underserved Students in Learning World History Through Computer Simulation Games*, in: Yasmin B. Kafai/William A. Sandoval/Noel Enyedy/Althea Scott Nixon/Francisco Herrera (Hrsg.): *International Conference of the Learning Sciences 2004. Embracing Diversity in the Learning Sciences*, Santa Monica, CA 2004, S. 505–512.
- Squire, Kurt D./DeVane, Ben/Durga, Shree: *Designing Centers of Expertise for Academic Learning Through Video Games*, in: *Theory Into Practice*, Bd. 47, Nr. 3, 2008, S. 240–251.

- Stach, Sabine: Geschichtstourismus, in: Docupedia-Zeitgeschichte, Rubrik: Artikel, 10.07.2020, URL: https://docupedia.de/zg/Stach_geschichtstourismus_vt_de_2020 (Stand: 28.02.2024).
- Stach, Sabine: Zeit-Reisen? Ein Ausblick aus tourismustheoretischer Perspektive, in: Sabine Stach/Juliane Tomann (Hrsg.): Historisches Reenactment. Disziplinäre Perspektiven auf ein dynamisches Forschungsfeld (Medien der Geschichte, Bd. 4), Berlin/Boston, MA 2021, S. 209–232.
- Stafford, Emma: The Curse of 300? Popular Culture and Teaching the Spartans, in: Journal of Classics Teaching, Bd. 17, Nr. 33, 2016, S. 8–13.
- Stahel, David: Hitler's Panzer Generals. Guderian, Hoepner, Reinhardt and Schmidt Unguarded, Cambridge/New York, NY/Port Melbourne/New Delhi/Singapore 2023.
- Stamm, Malte: Konfliktsimulationen. Counterfactual History oder Infotainment?, in: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, Bd. 50), Bielefeld 2014, S. 127–140.
- Stauber, Reinhard/Kerschbaumer, Florian: Volk, in: Enzyklopädie der Neuzeit Online, 18.11.2020, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-375140.xml> (Stand: 03.07.2024).
- Stegner, Stefan: Machen Geschichten Geschichte? Zur kohärenten Konstruktion durch Sprache in der Biographik Francisco Francos, in: Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen, Bd. 25, Nr. 2, 2012, S. 243–256.
- Steinmann, Conrad: Nachklänge. Instrumente der griechischen Klassik und ihre Musik. Materialien und Zeugnisse von Homer bis heute, Basel/Berlin 2021.
- Stirling, Eve/Wood, Jamie: »Actual history doesn't take place«: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity, in: GameStudies, Bd. 21, Nr. 1, 2021.
- Stirling, Eve/Wood, Jamie: Learning About the Past Through Digital Play. History Students and Video Games, in: Robert Houghton (Hrsg.): Teaching the Middle Ages through Modern Games. Using, modding and creating games for education and impact (Video games and the Humanities, Bd. 11), Berlin/Boston, MA 2022, S. 29–43.
- Stone, Philip R.: A dark tourism spectrum. Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions, in: Tourism: An Interdisciplinary International Journal, Bd. 54, Nr. 2, 2006, S. 145–160.
- Stone, Philip R.: Dark Tourism Themes, Issues and Consequences. A Preface, in: Philip R. Stone/Rudi Hartmann/A. V. Seaton/Richard Sharpley/Leanne White-side (Hrsg.): The Palgrave Handbook of Dark Tourism Studies, London 2018, S. vii–x.
- Stotz, Peter: Einleitung, Lexikologische Praxis, Wörter und Sachen, Lehnwortgut (Handbuch zur lateinischen Sprache des Mittelalters, Bd. 1), München 2002.

- Strub, Christoph: Trockene Rede über mögliche Ordnungen der Authentizität, in: Jan Berg (Hrsg.): *Authentizität als Darstellung* (Medien und Theater, Bd. 9), Hildesheim 1997, S. 7–17.
- Sturtevant, Paul B.: *The Middle Ages in popular imagination. Memory, film and medievalism* (New directions in medieval studies, Bd. 1), London 2019.
- Summers, Tim: *Understanding Video Game Music*, Cambridge 2016.
- Syndram, Karl Ulrich: Der erfundene Orient in der europäischen Literatur vom 18. bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts, in: Gereon Sievernich/Hendrik Budde (Hrsg.): *Europa und der Orient, 800–1900*, Gütersloh 1989, S. 324–341.
- Tanner, Jakob: *Erinnern/Vergessen*, in: Stefan Jordan (Hrsg.): *Grundbegriffe der Geschichtswissenschaft* (Reclams Universal-Bibliothek premium, Bd. 19609), Ditzingen/Ergolding 2023, S. 77–81.
- Thamer, Hans-Ulrich: *Die Französische Revolution* (Beck'sche Reihe, Bd. 2347), München 2004.
- Thompson, Paul/Bornat, Joanna: *The voice of the past. Oral history*, 4. Aufl., New York, NY 2017.
- Thünemann, Holger: *Geschichtskultur revisited. Versuch einer Bilanz nach drei Jahrzehnten*, in: Thomas Sandkühler/Horst-Walter Blanke (Hrsg.): *Historisierung der Historik. Jörn Rüsen zum 80. Geburtstag*, Göttingen 2018, S. 127–149.
- Thurn, Anabelle: *Geschichte als moralisches Lehrstück*, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 437–460.
- Thürnau, Donatus: *Sinn*, in: Hans Jörg Sandkühler/Dagmar Borchers/Arnim Regenbogen/Volker Schürmann/Pirmin Stekeler (Hrsg.): *Enzyklopädie Philosophie. In drei Bänden*, Hamburg 2021, S. 1461–1464.
- Turner, Ingrid: *Tourismuslandschaften – Sehenswürdigkeiten – Menschen*, in: Burkhard Schnepel/Felix Girke/Eva-Maria Knoll (Hrsg.): *Kultur all inclusive. Identität, Tradition und Kulturerbe im Zeitalter des Massentourismus*, Bielefeld 2013, S. 151–182.
- Tomann, Juliane: *Einleitung*, in: Sabine Stach/Juliane Tomann (Hrsg.): *Historisches Reenactment. Disziplinäre Perspektiven auf ein dynamisches Forschungsfeld* (Medien der Geschichte, Bd. 4), Berlin/Boston, MA 2021, S. 1–26.
- Torstendahl, Rolf: *A Critical Reading of Rüsen's Overview of Historical Theory*, in: *Erwägen, Wissen, Ethik*, Bd. 22, Nr. 4, 2011, S. 585–588.
- Tozoğlu, Ahmet Erdem/Kuran, Mehmet Şükrü: »What if you are a Medieval Monarch?«. A Crusader Kings III Experience to Learn Medieval History, in: Robert Houghton (Hrsg.): *Teaching the Middle Ages through Modern Games. Using, modding and creating games for education and impact* (Video games and the Humanities, Bd. 11), Berlin/Boston, MA 2022, S. 87–109.

- Trattner, Kathrin: #NotMyBattlefield. Deutungskämpfe um ›historische Authentizität‹ in Gamerdiskussionen, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Bd. 74, Nr. ¾, 2023, S. 152–164.
- Treidel, Rulf Jürgen: Historische Erfahrungen im Urlaub. Vom Tagesausflug zur Studienreise, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hrsg.): *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen* (utb Geschichte, Bd. 3181), Göttingen 2009, S. 103–111.
- Treitschke, Heinrich von: *Politik, 1: Vorlesungen gehalten an der Universität zu Berlin*, herausgegeben von Max Cornicelius, Leipzig 1899.
- Trepte, Sabine/Reinecke, Leonard: *Medienpsychologie*, Stuttgart 2012.
- Tschiggerl, Martin/Walach, Thomas/Zahlmann, Stefan: *Geschichtstheorie*, Wiesbaden/Heidelberg 2019.
- Tschofen, Bernhard: ›Eingeatmete Geschichtsträchtigkeit‹. Konzepte des Erlebens in der Geschichtskultur, in: Sarah Willner/Georg Koch/Stefanie Samida (Hrsg.): *Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur* (Edition Historische Kulturwissenschaften (EHK), Bd. 1), Münster/New York, NY 2016, S. 137–150.
- Tuplin, Roz: ›We do what we must to survive‹. Female Sex Workers in Assassin's Creed: Odyssey, in: Jane Draycott (Hrsg.): *Women in historical and archaeological video games* (Video games and the Humanities, Bd. 9), Berlin/Boston, MA 2022, S. 208–222.
- Unger, Alexander: Modding as Part of Game Culture, in: Johannes Fromme/Alexander Unger (Hrsg.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*, Dordrecht, Heidelberg 2012, S. 509–523.
- Urry, John: *The Tourist Gaze. Leisure and Travel in Contemporary Society*, London 1990.
- Vandewalle, Alexander/Daneels, Rowan/Simons, Emma/Malliet, Steven: Enjoying My Time in the Animus: A Quantitative Survey on Perceived Realism and Enjoyment of Historical Video Games, in: *Games and Culture*, 2022, S. 1–21.
- Velten, Hans Rudolf: Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans Rudolf Velten (Hrsg.): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman* (Reihe Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft, Bd. 176), Heidelberg 2018, S. 9–20.
- Venus, Jochen: Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte, in: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, Bd. 37, 2007, S. 67–90.
- Venus, Jochen: Erlebtes Handeln in Computerspielen, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Britta Neitzel/Timo Schemer-Reinhard/Jochen Venus (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels* (Zur Einführung, Bd. 391), Hamburg 2012, S. 104–127.

- Venus, Jochen: Gewalt, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): *Game Studies*, Wiesbaden/Heidelberg 2018, S. 331–342.
- Voigt, Konstantin/Ivanoff, Vladimir: Historisierende Musik. Mittelalter als musikalische Gegenwart, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 113–137.
- Waechter, Matthias: Mythos, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 11.02.2010, URL: <https://docupedia.de/zg/Mythos> (Stand: 19.10.2023).
- Wainwright, A. Martin: *Virtual history. How videogames portray the past*, London/New York, NY 2019.
- Walters, Brigitte: Reenactment, in: Yifat Gutman/Jenny Wüstenberg/Irit Dekel/Kaitlin M. Murphy/Benjamin Nienass/Joanna Wawrzyniak/Kerry Whigham (Hrsg.): *The Routledge Handbook of Memory Activism*, Milton 2023, S. 391–393.
- Walther, Gerrit: Mythologie, in: *Enzyklopädie der Neuzeit Online*, 19.11.2019, URL: <https://referenceworks.brill.com/display/entries/EDNO/COM-315636.xml> (Stand: 03.07.2024).
- Wang, Nina: Rethinking Authenticity in Tourism Experience, in: *Annals of Tourism Research*, Bd. 26, Nr. 2, 1999, S. 349–370.
- Wardhaugh, Jessica: Overview: Two Frances at War and Peace. The Stories of a Nation and its People, 1905–1958, in: David Andress (Hrsg.): *The Routledge Handbook of French History*, Milton 2024, S. 459–470.
- Watson, William R./Mong, Christopher J./Harris, Constance A.: A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history, in: *Computers & Education*, Bd. 56, Nr. 2, 2011, S. 466–474.
- Webb, Josh: Warriors and Waifus. Community responses to historical accuracy and the representation of women in *Total War: Three Kingdoms*, in: Jane Draycott (Hrsg.): *Women in historical and archaeological video games (Video games and the Humanities, Bd. 9)*, Berlin/Boston, MA 2022, S. 101–138.
- Weber, Milan: Der Schwarze Samurai Yasuke: Historische Authentizität, gesellschaftliche Diversität und die öffentliche Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen, in: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Rubrik: Beiträge, 12.02.2025, URL: <https://paidia.de/der-schwarze-samurai-historische-authentizitaet-diversitaet-rezeption/> (Stand: 24.07.2025).
- Weber, Milan: Der virtuelle Tanz auf dem Vulkan. Fortschrittsnarrative und der Abgrund des Anthropozäns in digitalen Spielen mit historischen Settings, in: Marko Pajevic (Hrsg.): *Der Abgrund in der deutschen und baltischen Kultur* (im Druck).
- Weber, Milan: *Leap into History. Historische Inszenierungen und die Popularisierung von Geschichte in digitalen Spielen* (im Druck).
- Weinreich, Frank: *Fantasy. Einführung*, Essen 2007.

- Welzer, Harald: Die Medialität des menschlichen Gedächtnisses, in: *Bios. Zeitschrift für Biographieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen*, Bd. 21, Nr. 1, 2008, S. 15–27.
- Welzer, Harald: Das Interview als Artefakt. Zur Kritik der Zeitzeugenforschung [2000], in: Julia Obertreis (Hrsg.): *Oral History (Basistexte Geschichte, Bd. 8)*, Stuttgart 2012, S. 247–259.
- Werber, Niels/Stein, Daniel/Döring, Jörg/Albrecht-Birkner, Veronika/Gerlitz, Carolin/Hecken, Thomas/Paßmann, Johannes/Schäfer, Jörgen/Schubert, Cornelius/Venus, Jochen: Getting Noticed by Many: On the Transformations of the Popular, in: *Arts*, Bd. 12, Nr. 1, 2023, S. 1–22.
- Wertham, Frederic: *Seduction of the Innocent*, London 1955.
- Westemeier, Jens (Hrsg.): »So war der deutsche Landser ...«. Das populäre Bild der Wehrmacht (Schriftenreihe/Bundeszentrale für Politische Bildung, Bd. 10615), Bonn 2020.
- White, Hayden V.: Auch Klio dichtet oder Die Fiktion des Faktischen. Studien zur Topologie des historischen Diskurses (Greif-Bücher, Bd. 10), Stuttgart 1991.
- Wiedemann, Felix: Orientalismus, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, Rubrik: Artikel, 19.05.2021, URL: https://docupedia.de/zg/Wiedemann_orientalismus_v2_de_2021 (Stand: 05.07.2023).
- Wienold, Hanns: Typus, in: Daniela Klimke/Rüdiger Lautmann/Urs Stäheli/Christoph Weischer/Hanns Wienold (Hrsg.): *Lexikon zur Soziologie*, 6., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden/Heidelberg 2020, S. 804.
- Wierling, Dorothee: Oral History, in: Michael Maurer (Hrsg.): *Neue Themen und Methoden der Geschichtswissenschaft (Universal-Bibliothek, Bd. 17033)*, Stuttgart 2003, S. 81–152.
- Wildt, Michael: »Der Untergang«. Ein Film inszeniert sich als Quelle, in: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, Nr. 1, 2005, S. 131–142.
- Will, Wolfgang: *Die Perserkriege*, 2. Aufl., München 2019.
- Williams, Dmitri/Martins, Nicole/Consalvo Mia/Ivory, James D.: The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games, in: *New Media & Society*, Bd. 11, Nr. 5, 2009, S. 815–834.
- Williams, Dmitri/Yee, Nick/Caplan, Scott E.: Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile, in: *Journal of Computer-Mediated Communication*, Bd. 13, Nr. 4, 2008, S. 993–1018.
- Wimmer, Jeffrey: Computerspiele, in: Günter Bentele/Hans-Bernd Brosius/Otfried Jarren (Hrsg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*, 2., überarb. u. erw. Aufl., Wiesbaden 2013, S. 43–44.
- Wimmer, Jeffrey/Schmidt, Jan-Hinrik: Game Studies und Mediensoziologie, in: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 252–278.

- Winkler, Martin M.: Introduction, in: Martin M. Winkler (Hrsg.): *Classical Myth and Culture in the Cinema*, Oxford/New York, NY 2001, S. 3–22.
- Winnerling, Tobias: Eternal Recurrence of All Bits. How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity, in: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, Bd. 8, Nr. 1, 2014, S. 151–170.
- Winnerling, Tobias: Den Leviathan spielen. Thomas Hobbes und die Civilization-Reihe, in: *Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaften*, Bd. 33, Nr. 2, 2023, S. 56–82.
- Winock, Michel: Jeanne d'Arc, in: Pierre Nora/Étienne François/Michael Bayer (Hrsg.): *Erinnerungsorte Frankreichs*, München 2005, S. 365–410.
- Wirtz, Rainer: Das Authentische und das Historische, in: Thomas Fischer (Hrsg.): *Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*, Konstanz 2008, S. 187–204.
- Wöhler, Karlheinz/Pott, Andreas/Denzer, Vera: Formen und Konstruktionsweisen von Tourismusräumen, in: Karlheinz Wöhler/Andreas Pott/Vera Denzer (Hrsg.): *Tourismusräume. Zur soziokulturellen Konstruktion eines globalen Phänomens*, Bielefeld 2010, S. 11–19.
- Wolfrum, Edgar: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik als Forschungsfelder. Konzepte – Methode – Themen, in: Jan Scheunemann (Hrsg.): *Reformation und Bauernkrieg. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik im geteilten Deutschland* (Schriften der Stiftung Luthergedenkstätten in Sachsen-Anhalt, Bd. 11), Leipzig 2010, S. 13–32.
- Wolling, Jens/Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey: Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden 2008, S. 11–21.
- Wolterink, Julian: Authentic Historical Imagery: A Suggested Approach for Medieval Videogames, in: *gamevironments*, Nr. 6, 2017, S. 1–33.
- Wright, Esther: Rockstar games and American history. Promotional materials and the construction of authenticity (Video games and the Humanities, Bd. 10), Berlin/Boston, MA 2022.
- Wright, Esther: Paratexts, »authenticity,« and the margins of digital (game) history, in: Regina Seiwald/Ed Vollans (Hrsg.): (Not) in the game. History, paratexts, and games (Video games and the Humanities, Bd. 13), Berlin/Boston, MA 2023, S. 33–53.
- Wulff, Hans J.: Die Wikinger. Über die medialen Wanderungen eines vergangenen Volks durch erfundene Welten, in: *POP*, Bd. 11, Nr. 1, 2022, S. 156–176.
- Wünsch, Carsten/Jenderek, Bastian: Computerspielen als Unterhaltung, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden 2008, S. 41–56.

- Yee, Nick: The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Bd. 15, Nr. 3, 2006, S. 309–329.
- Yee, Nick: *The Proteus Paradox. How online games and virtual worlds change us and how they don't*, New Haven, CT 2014.
- Young, Helen: Race and historical authenticity. *Kingdom Come: Deliverance*, in: Karl C. Alvestad/Robert Houghton (Hrsg.): *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, London/New York, NY/Oxford/New Delhi/Sydney 2021, S. 28–39.
- Young, Helen/Finn, Kavita Mudan: *Global medievalism. An introduction*, Cambridge/New York, NY 2022.
- Yow, Valerie: Interviewing Techniques and Strategies, in: Robert Perks/Alistair Thomson (Hrsg.): *The Oral History Reader*, 3. Aufl., London/New York, NY 2016, S. 153–178.
- Zerubavel, Yael: *Recovered Roots. Collective Memory and the Making of Israeli National Tradition*, Chicago 1995.
- Ziegler, Béatrice: Geschichte als sozialer Fluchttort, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (utb Geschichte, Bd. 5464), Göttingen 2020, S. 485–496.
- Zimmermann, Felix: »It's the atmosphere, stupid!«, *Vergangenheitsatmosphären: Definition und Methode*, in: *Gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, Rubrik: Beiträge, 10.08.2018, URL: <https://gespielt.hypotheses.org/2175> (Stand: 01.03.2023).
- Zimmermann, Felix: *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game*, Glückstadt 2019.
- Zimmermann, Felix: Introduction. Approaching the Authenticities of Late Modernity, in: Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 12), Bielefeld 2020, S. 9–22.
- Zimmermann, Felix: *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*, Marburg 2023.
- Zimmermann, Martin: Der Historiker am Set, in: Thomas Fischer (Hrsg.): *Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*, Konstanz 2008, S. 137–160.

9.4 Verzeichnis der erwähnten digitalen Spiele

- Age of Empires II: HD Edition – The Forgotten, Forgotten Empires/Microsoft Game Studios, 2013.
- Age of Empires II: Definitive Edition, Forgotten Empires u. a./Microsoft Game Studios, 2019.
- Age of Empires II: The Age of Kings, Ensemble Studios/Microsoft Game Studios, 1999.
- Age of Empires II: The Conquerors, Ensemble Studios/Microsoft Game Studios, 2000.
- Age of Empires III, Ensemble Studios/Microsoft, 2005.
- Age of Empires IV, Relic Entertainment/Xbox Game Studios, 2021.
- ALTF4, Pumpkim, 2021.
- Anno 1800, Ubisoft Blue Byte Mainz/Ubisoft, 2019.
- A Plague Tale: Innocence, Asobo Studios/Focus Home Interactive, 2019.
- Assassin's Creed, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2007.
- Assassin's Creed II, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2009.
- Assassin's Creed III, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2012.
- Assassin's Creed IV: Black Flag, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2013.
- Assassin's Creed Brotherhood, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2010.
- Assassin's Creed Mirage, Ubisoft Bordeaux/Ubisoft, 2023.
- Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft Quebec/Ubisoft, 2018.
- Assassin's Creed Origins, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2017.
- Assassin's Creed Revelations, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2011.
- Assassin's Creed Shadows, Ubisoft Quebec/Ubisoft, 2025.
- Assassin's Creed Syndicate, Ubisoft Quebec/Ubisoft, 2015.
- Assassin's Creed Unity, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2014.
- Assassin's Creed Valhalla, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2020.
- Attentat 1942, Charles Games, 2017.
- Banished, Shining Rock Software, 2014.
- Battlefield 1, EA Digital Illusions CE/Electronic Arts, 2016.
- Battlefield V, EA Digital Illusions CE/Electronic Arts, 2018.
- Bomber Crew, Runner Duck Games/Curve Digital Limited 2017.
- Call of Duty, Infinity Ward u. a./Activision, 2003.
- Call of Duty 2, Infinity Ward u. a./Activision, 2005.
- Call of Duty: Black Ops Cold War, Treyarch/Activision, 2020.
- Call of Duty: Vanguard, Sledgehammer Games u. a./Activision 2021.
- Call of Duty: World at War, Treyarch/Activision, 2008.
- Call of Duty: WWII, Sledgehammer Games u. a./Activision 2017.
- Command & Conquer: Alarmstufe Rot, Westwood Studios/Virgin Interactive, 1996.

Company of Heroes, Relic Entertainment/THQ u. a., 2006.
 Company of Heroes 2, Relic Entertainment/Sega, 2013.
 Cossacks 3, GSC Game World, 2016.
 Crusader Kings II, Paradox Development Studio/Paradox Interactive, 2012.
 Crusader Kings III, Paradox Development Studio/Paradox Interactive, 2020.
 Death Race, Exidy, 1976.
 Desperados III, Mimimi Games/THQ Nordic, 2020.
 Die Gilde, 4HEAD Studios/JoWooD, 2002.
 Die Sims: Mittelalter, The Sims Studio/Electronic Arts, 2011.
 Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2019.
 Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2018.
 Discovery Tour: A Ubisoft Original – Viking Age, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2021.
 Dynasty Warrior 9, Omega Force/Koei Tecmo, 2018.
 Eastern Front 1941, Atari u. a., 1981.
 Empire: Four Kingdoms, Goodgame Studios, 2013.
 Europa Universalis IV, Paradox Development Studio/Paradox Interactive, 2013.
 For Honor, Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2017.
 Ghost of Tsushima, Sucker Punch Productions/Sony Interactive Entertainment, 2020.
 God of War, SIE Santa Monica Studio/Sony Interactive Entertainment, 2018.
 Hearts of Iron IV, Paradox Interactive, 2016.
 IL-2 Sturmovik, 1C:Maddox Games/Ubisoft, 2001.
 Immortals Fenyx Rising, Ubisoft Quebec/Ubisoft, 2020.
 Iron Harvest, King Art/Deep Silver, 2020.
 Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios, 2018.
 Mafia II, 2K Czech/2K Games, 2010.
 Mafia III, Hangar 13 u. a./2K Games, 2016.
 Medal of Honor: Frontline, Danger Close u. a./Electronic Arts, 2002.
 Medal of Honor: Underground, DreamWorks Interactive/EA Games, 2000.
 Mortal Kombat, Midway Games, 1992.
 Northgard, Shiro Games, 2017.
 Panzer General, SSI/Mindscape, 1994.
 Railroad Corporation, Iceberg Interactive/Corbie Games Limited, 2019.
 Railway Empire, Gaming Minds Studios/Kalypso Media, 2018.
 Red Dead Redemption, Rockstar Studios/Rockstar Games, 2010.
 Red Dead Redemption II, Rockstar Studios/Rockstar Games, 2018.
 Rome: Total War, Creative Assembly/Activision u. a., 2004.
 Rome: Total War: Alexander, Creative Assembly/Sega, 2006.

- Shadow Tactics: Blades of the Shogun, Mimimi Games/Daedalic Entertainment u. a., 2016.
- Sid Meier's Civilization III, Firaxis/Infogrames, 2001.
- Sid Meier's Civilization VI, Firaxis/2K Games, 2016.
- Stronghold 2, Firefly Studios/Global Star Software/2K Games, 2005.
- Stronghold Crusader, Firefly Studios/Take 2 Interactive u. a., 2002.
- Tanktics, Avalon Hill, 1976.
- The Black Death, Syrin Studios u. a./Green Man Loaded, 2016.
- The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2011.
- The Forgotten City, Modern Storyteller/Dear Villagers, 2021.
- The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED/Bandai Namco Entertainment u. a., 2015.
- Through the Darkest of Times, Paintbucket Games/HandyGames, 2019.
- Total War: Attila, Creative Assembly/Sega, 2015.
- Total War: Rome II, Creative Assembly/Sega, 2013.
- Total War: Three Kingdoms, Creative Assembly/Sega, 2019.
- Valiant Hearts: The Great War, Ubisoft Montpellier/Ubisoft, 2014.
- Verdun, Blackmill Games u. a., 2015.
- War Thunder, Gaijin Entertainment, 2012.
- Wolfenstein 3D, id Software/Apogee Software u. a., 1992.
- Wolfenstein: The New Order, MachineGames/Bethesda Softworks, 2014.
- World of Tanks, Wargaming.net, 2010.
- World of Warships, Wargaming.net, 2015.

9.5 Abbildungen

Genre	Titel
Shooter	Battlefield 1 (2016)
	Battlefield V (2018)
	Call of Duty 2 (2005)
	Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)
	Call of Duty: Vanguard (2021)
	Call of Duty: WWII (2017)
	For Honor (2017)
	Mordhau (2019)
	Verdun (2015)
	War of Rights (2018)
Strategiespiel	Age of Empires II: The Age of Kings (1999)
	Age of Empires II: Definitive Edition (2019)
	Age of Empires III (2005)
	Age of Empires IV (2021)
	Company of Heroes (2006)
	Company of Heroes 2 (2013)
	Crusader Kings III (2020)
	Empire: Four Kingdoms (2013)
	Europa Universalis IV (2013)
	Goodgame Empire (2011)
	Hearts of Iron IV (2016)
	Historyline: 1914–1918 (1992)
	Humankind (2021)
	Iron Harvest (2020)
	Napoleon: Total War (2010)

Genre	Titel
	Northgard (2017)
	Panzer General (1994)
	Rome: Total War (2004)
	Rome: Total War: Alexander (2006)
	Sid Meier's Civilization II (1996)
	Sid Meier's Civilization III (2001)
	Sid Meier's Civilization VI (2016)
	Stronghold 2 (2005)
	Stronghold Crusader (2002)
	Total War: Rome II (2013)
Aufbauspiel	Anno 1404 (2009)
	Anno 1602 (1998)
	Anno 1800 (2019)
	Jurassic World Evolution 2 (2021)
	Pax Augusta (unveröffentlicht)
Politik-/Wirtschafts-simulation	Der Patrizier (1992)
	Die Fugger (1996)
	Die Gilde (2002)
	Die Gilde II (2006)
Gruppenmanagementspiel	Desperados III (2020)
	Shadow Tactics: Blades of the Shogun (2016)
	Through the Darkest of Times (2019)
Adventure oder Rollenspiel	A Plague Tale: Innocence (2019)
	Assassin's Creed (2007)
	Assassin's Creed II (2009)

Genre	Titel
	Assassin's Creed III (2012)
	Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)
	Assassin's Creed: Brotherhood (2010)
	Assassin's Creed Odyssey (2018)
	Assassin's Creed Origins (2017)
	Assassin's Creed: Rogue (2014)
	Assassin's Creed Unity (2014)
	Assassin's Creed Valhalla (2020)
	Discovery Tour: A Ubisoft Original – Viking Age (2021)
	Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft (2019)
	Discovery Tour: Assassin's Creed – Ancient Egypt (2018)
	Expeditions: Rome (2022)
	Fallout 3 (2008)
	Far Cry Primal (2016)
	Ghost of Tsushima (2020)
	God of War (2018)
	Immortals Fenyx Rising (2020)
	Kingdom Come: Deliverance (2018)
	L. A. Noire (2011)
	Life is Feudal: MMO (2018)
	Mafia II (2010)
	Mafia III (2016)
	Mafia: Definitive Edition (2020)
	Medieval Dynasty (2020)
	Red Dead Redemption (2010)

Genre	Titel
	Red Dead Redemption II (2018)
	The Forgotten City (2021)
	The Witcher (2007)
	The Witcher 3: Wild Hunt (2015)
	Thief (2014)
	Valiant Hearts: The Great War (2014)
Fahrzeugspiel	War Thunder (2012)
	World of Tanks (2010)
	World of Warships (2015)

Abbildung 1: In den Interviews besprochene Titel sortiert nach Genre

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
8	1984	männlich	Keine Angabe	Aufzugstechniker (keine Angabe)
1771	1970	weiblich	Universität (Master/Magister/Diplom)	selbstständig, Sattlerwerkstatt (2021–)
871	1964	männlich	Realschule	Kaufmännischer Angestellter (2013–)
148	1965	männlich	Fachhochschule	Beamter, Deutsche Bundesbank (1999–)
21	1989	weiblich	Gymnasium/Gesamtschule (Abitur)	Auszubildende, Fachinformatikerin (2021–)
1312	2005	männlich	Gymnasium/Gesamtschule (Mittlere Reife)	Schüler, 10. Klasse
1782	2004	männlich	Gymnasium/Gesamtschule (Abitur)	Schüler, Q2
685	1992	weiblich	Universität (Bachelor)	selbstständig, Coaching und medizinische Betreuung (2022–)
1864	1989	weiblich	Universität (Bachelor)	Integrationsberaterin für Personen mit Schwerbehinderung (2018–)
711	1993	männlich	Gymnasium/Gesamtschule (Abitur)	Student, Wirtschaftsingenieurwesen (2012–); Werkstudent (2017–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
1298	1996	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Student, Konservierung und Restaurierung (2019–)
1810	1985	männlich	Realschule	Altenpfleger (2014–)
1100	1998	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Student, Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften, Nebenfach Geschichte (2020–)
672	1993	männlich	fachgebundene Hochschulreife (BOS)	Student, Betriebswirtschaftslehre (2016–)
1639	2003	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Mittlere Reife)	Schüler, Q1/12. Klasse
985	2003	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Fachhochschulreife)	Schüler, 13. Klasse
1645	1980	weiblich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Hausfrau (2015–)
782	1997	männlich	Realschule	Bäckergeselle (2020–)
155	1999	männlich	Berufsschulabschluss (Schweiz)	Logistiker (2022–)
115	2000	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Öffentlicher Dienst (2022–)
690	2000	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Student, Lehramt an Gymnasien in Wirtschaft, Recht, Informatik (2019–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
1708	1998	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Fortbildung zur Hygienefachkraft (2022–)
793	1985	weiblich	Universität (Promotion)	Bildungsmonitoring (2019–)
439	1998	männlich	Universität (Bachelor)	Student, Lehramt für die Sekundarstufe II in Geschichte und Biologie (2019–)
1225	1997	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Zeitnehmer & Streckenposten auf einer Kartbahn (2021–)
1307	1985	männlich	Realschule	Student, Games Programming (2022–)
1450	1991	männlich	1. Staatsexamen	Lehrkraft im Vorbereitungsdienst, Deutsch und Geschichte (2020–)
1350	1984	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Lehrer, Geschichte, Deutsch und Informationstechnik an einer Berufsschule (2015–)
1759	2000	männlich	Realschule	Einzelhandelskaufmann (2018–)
2193	1995	männlich	Universität (Bachelor)	Student, Historische Wissenschaften MA (2019–)
2047	1988	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Lehrer, Geschichte und evangelische Religion (2017–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
2302	1956	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Mittlere Reife)	Rentner (2016–)
2110	1989	weiblich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	User Interface/User Experience Design (2019–)
3320	1999	männlich	Realschule	Abitur auf dem Zweiten Bildungsweg (keine Angabe)
4119	1997	weiblich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Studentin, Stadt- und Raumplanung BA (2020–)
3317	1990	männlich	Sonstiges, Diploma	IT-Support (2019–); selbstständiger Texture Artist (2013–); Student, Medien- und Kul- turwissenschaften und Medien- und Informationswissen- schaften (2013–)
3312	1995	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Promotion, Robotik und eingebettete System (2018–); Wissenschaftlicher Mitarbeiter (2018–)
2170	1983	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Delivery Manager (2021–)
4570	1997	weiblich	Universität (Bachelor)	Studentin, Wissen- schaftsgeschichte (2019–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
3332	1994	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Soldat auf Zeit (2021–)
2598	1964	weiblich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Stadtführerin und Reiseleiterin (2007–)
4310	1996	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Industriemechaniker (2022–)
5195	1997	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Fachhoch- schulreife)	IT Application Consultant (2022–)
2951	1963	männlich	Fachhochschule	Senior Project Ma- nager im IT-Umfeld (keine Angabe)
5514	1996	weiblich	Zweites Staatsexamen (Lehramt)	Lehrerin, Geschich- te und Englisch (2022–)
5929	1989	männlich	Staatsexamen	Lehrer, Physik und Mathematik (2022–)
5582	1997	männlich	Universität (Bachelor)	Student, Kultur- anthropologie und europäische Ethno- logie MA (keine Angabe)
3356	2004	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Fachhoch- schulreife)	Schüler, 12. Klasse, Berufsschule
5855	1996	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Fachhoch- schulreife)	Student, Ingenieur- wissenschaften BA (2020–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
1232	2001	männlich	Realschule	Mitarbeiter Frühstücksservice, Hotel (2022–)
6025	1991	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Fachhochschulreife)	Student, Gesundheit BA (2020–); Altenpfleger, Nebenberuflich (2012–)
5840	1961	männlich	Realschule	selbstständig, Zulassungsdienst Leitung (1985–)
7255	1998	divers	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Student*in, Anglistik und Geschichte (keine Angabe)
3369	1995	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Wirtschaftsingenieurwesen MA (2021–)
3397	1999	männlich	Universität (Bachelor)	Student, Europäische Kultur- und Ideengeschichte MA (keine Angabe)
4760	1992	männlich	Sonstiges (Industriemeister)	selbstständig, Tresortechnik (2021–)
3372	1993	männlich	Universität (Bachelor)	Student, Philosophie, Politik und Ökonomik BA (2020–)
7095	1982	männlich	Realschule	Maschinenbediener, Stahlbauproduktion (2012–)
3371	1997	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	arbeitssuchend (2022–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
4542	1989	weiblich	Gymnasium/ Gesamtschule (Mittlere Reife)	Hausfrau (2009–)
8570	1993	männlich	Realschule	Monteur (keine Angabe)
3406	1988	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Architekt (2021–)
3813	1990	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Arbeitsvermittler bei der Agentur für Arbeit (keine Angabe)
5512	2001	weiblich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Studentin, Kunstgeschichte BA (2020–)
6345	1980	weiblich	Gymnasium/ Gesamtschule (Mittlere Reife)	Feuerwehrfrau, Bundeswehrfeuerwehr (2004–)
4435	1970	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Fachhochschulreife)	Brandschutztechniker (2005–)
7785	1990	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Promovend, Archäologie (2022–)
9014	1999	männlich	Universität (Bachelor)	Angestellter, Metallverarbeitung (2015–)
5933	1996	männlich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Lehrer, Geschichte und Geografie (2023–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
6832	1982	männlich	Universität (Master/Magister/Diplom)	Digitalisierungsmanager (2019–)
7681	1982	männlich	Gymnasium/Gesamtschule (Fachhochschulreife)	Teamleiter IT-Service (2018–)
8088	1990	weiblich	Realschule	Erzieherin (2013–)
6327	1993	weiblich	Universität (Master/Magister/Diplom)	Projektingenieurin (2018–)
6845	1996	männlich	Gymnasium/Gesamtschule (Abitur)	Kaufmann, Krankenkasse (2016–)
5821	1991	männlich	(keine Angabe)	IT-Projektleiter (2017–)
5555	1992	männlich	Universität (Bachelor)	Angestellter, Bundesagentur für Arbeit (2022–)
5685	1998	männlich	Universität (Master/Magister/Diplom)	Promovend, Informatik (2021–)
4676	1995	männlich	Gymnasium/Gesamtschule (Abitur)	Lehrer, Musik (2023–)
5574	1985	männlich	Universität (Master/Magister/Diplom)	Datenschutzbeauftragter (2021–)
6692	1994	männlich	Gymnasium/Gesamtschule (Fachhochschulreife)	Polizist (2019–)

Interview-ID	Jahrgang	Geschlecht	Höchster Bildungsgrad	Ausgeübte Tätigkeit, Selbstbezeichnung
4781	1997	männlich	Universität (Bachelor)	Pressesprecher (2020–)
5832	1967	männlich	Universität (Promotion)	Organisationsentwickler (2009–)
6856	1997	männlich	Universität (Bachelor)	Projektmanager, Brauerei (2020–)
7637	1999	männlich	Gymnasium/ Gesamtschule (Abitur)	Student, Lehramt in Geschichte, Deutsch, Sozialkunde und Kunst (2019–) (kurz vor Abschluss)
4913	1977	weiblich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Lehrerin, Deutsch, Physik, Biologie und Chemie (2004–)
8122	1990	weiblich	Universität (Master/ Magister/ Diplom)	Lehrerin, Heilerziehungspflege an einer Berufsschule (2022–)

Abbildung 2: Liste der interviewten Personen in der Reihenfolge der Durchführung der Interviews