

SWR2 Wissen

Games und Geschichte –

Historisch korrekte Computerspiele

Von Tobias Nowak

Sendung vom: Freitag, 29. Oktober 2021, 08.30 Uhr

Redaktion: Lukas Meyer-Blankenburg

Regie: Autorenproduktion

Produktion: SWR 2021

Spiele wie Assassin´s Creed oder Call of Duty nutzen historische Settings für ihre Handlung. Damit sind sie extrem erfolgreich. Aber was für ein Geschichtsbild vermitteln sie den Gamern?

SWR2 Wissen können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter www.SWR2.de und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/podcast-swr2-wissen-100.xml>

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Die SWR2 App für Android und iOS

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...

Kostenlos herunterladen: www.swr2.de/app

MANUSKRIFT

Autor:

Computerspiele sind das populärste Unterhaltungsmedium unserer Zeit. Und auch wenn die Technik immer weiter voranschreitet und der Look der Spiele immer moderner wird – viele erfolgreiche Titel stellen historische Settings und Personen in den Mittelpunkt des Geschehens – vom römischen Imperium bis zur industriellen Revolution. Nur, wie historisch korrekt sind diese Darstellungen? Und haben solche Spiele einen pädagogischen Nutzen?

Zitat 4:

„Ich habe in „Civilization“ eine Menge Geschichte gelernt, z. B., dass Machu Picchu von George Washington im Jahre 1000 in Boston gebaut wurde. Und die Chinesen haben im frühen 19. Jahrhundert das Apollo Projekt abgeschlossen, nach einem 300-jährigen Krieg gegen Frankreich und Karthago.“

Autor:

So kommentiert ein Gamer ironisch in einem Internet-Forum zum legendären Computerspiel „Civilization“ – unter Kennern kurz „Civ“ genannt –, was er in diesem Spiel über Geschichte gelernt hat. Aber die meisten Kommentare sind ehrlich begeistert:

Zitat 1:

„Leute, ich habe Geschichte 1991 durch Civ1 lieben gelernt – noch auf einem DOS Computer!“

Musik: „Civilization“ (1991)

Titel: Main Theme

Komponist: Jeffery L. Briggs

Verlag: Microprose

verwendete Länge: 0'36

Sprecher Ansage:

„Games und Geschichte – Historisch korrekte Computerspiele?“ Von Tobias Nowak.

Autor:

„Civilization“ feiert im Herbst 2021 ein für Games beeindruckendes Jubiläum: Vor 30 Jahren erschien seine erste Ausgabe.

Atmo: „Civilization VI“

Autor:

Nach mittlerweile fünf Fortsetzungen sieht das Spiel natürlich sehr viel besser aus als noch zu VGA-Zeiten, aber eines hat sich nicht verändert: Die Spielerinnen und Spieler schauen aus einer Gott-Perspektive auf die Welt hinab und leiten die Geschicke „ihres“ Volkes, indem sie Siedler neue Siedlungen gründen oder Straßen bauen lassen, Militäreinheiten zur Sicherung ausheben, die Verwaltung der Städte steuern und – ganz zentral – Techniken und Kulturleistungen erforschen. Jedes Spiel

beginnt im Jahr 4000 vor Christus und hört auf, wenn... ja wann? Das ist unvorhersehbar und spannend, denn den Sieg können die Spielenden theoretisch jederzeit und auf vielfache Weise erringen:

Angela Schwarz:

Interessant ist vielleicht auch noch, dass dieses Strategiespiel Siegbedingungen einschloss und einschließt, die eben nicht primär militärisch sind.

Autor:

Angela Schwarz, Professorin für Geschichte an der Universität in Siegen, hat sich viel mit der Frage beschäftigt, ob und wie Computerspiele Geschichte vermitteln können.

Angela Schwarz:

Es läuft nicht unbedingt immer nur aufs Kämpfen und Siegen hinaus, also darauf, den Gegner militärisch niederzuringen. Sondern man konnte und kann eben auch friedlich, weitgehend friedlich, zum Erfolg kommen. Das geht, indem man zum Beispiel mit Wirtschaft und Handel reüssiert, oder mit Kunst und Kultur, selbst mit Wissenschaft.

Autor:

Civilization steckt voller historischer Persönlichkeiten, epochemachender Erfindungen und herausragender Kulturleistungen. Angela Schwarz findet es gut, wenn Spiele neugierig auf Geschichte machen. Aber eignen sich Gamer durch Civilization wirklich historisches Wissen an?

Angela Schwarz:

Wenn man nochmal darauf schaut, was an historischen Informationen, enthalten ist, muss man schon sagen, dass trotz der früh eingeführten sogenannten „Zivilopädie“, die historischen Wissensbestände im Spiel, mal vorsichtig ausgedrückt, als rudimentär zu bezeichnen sind. Also, wer glaubt, man könnte mit einem „Civilization 3“ den Geschichtsunterricht ersetzen, so wie das manche Enthusiasten in den USA meinten, der liegt meiner Ansicht nach falsch.

Autor:

Spielentwickler-Legende Sid Meier steckt hinter Civilization. Er ist ein *auteur* – in dieser Branche eher selten – und kein Historiker. Tatsächlich gestand er gegenüber der Spielindustrie-Website Gamasutra in einem seiner raren Interviews, dass er nur allgemein bekannte Konzepte, Epochen, Persönlichkeiten und Technologien in „Civilization“ integrierte. Wenn er doch Fachliteratur zu Rate zog, dann nur, um beispielsweise die Schreibweise eines Namens zu prüfen.

Zitat 2:

„‘Civ1‘ hat mich überhaupt erst dazu gebracht, Geschichte zu studieren! Aber habe ich aus dem Spiel was gelernt? Natürlich nicht. Es ist ungenauer als Wikipedia. Das Spiel wurde von Spielentwicklern geschrieben, die es verkaufen wollten.“

Autor:

Es seien nicht nur die oberflächlich recherchierten Fakten, die aus geschichtswissenschaftlicher Sicht an dem Spiel störten, meint Angela Schwarz, sondern die zugrunde liegende Annahme, dass Geschichte eine Abfolge von Fakten sei:

Angela Schwarz:

Ich weiß, ein Spiel braucht Rahmenbedingungen, Faktoren, Fakten, die kann man gut aus der Geschichte nehmen. Aber, darin liegt die Gefahr des Positivismus, also der Faktenhuberei, weil man sich eben auf die Fakten konzentriert, nicht auf die Strukturen dahinter, damit meine ich z. B. Motive von Menschen, die gehandelt haben oder auch deren Handlungsspielräume, und auch wiederum mögliche andere Verläufe der Ereignisse.

Autor:

Und: „Civilization“ basiert unausgesprochen auf philosophischen Annahmen, die eng verbunden sind mit der kapitalistischen Fortschrittsideologie.

Angela Schwarz:

Die Teile, die ich kenne, operieren obendrein mit einem Kulturstufenmodell. Das bedeutet, der Übergang von einer Epoche oder Stufe zur nächsten wird eben als abgeschlossener Prozess gezeigt. Und damit wird gleichzeitig unterstellt, dass man sich weiter, um nicht zu sagen höher entwickelt, indem man von einer Stufe zur nächsten gelangt. Das sind Vorstellungen von Geschichtsverläufen, die den Denkmustern des 19. Jahrhunderts entsprechen. Und die sind in der Forschung natürlich längst überholt.

Musik: „Assassin's Creed Valhalla“ (2020)

Titel: Main Theme

Komponist: Sarah Schachner, Jesper Kyd

InterpretIn: Einar Selvik

Verlag: Ubisoft Music (Ubiloud)

verwendete Länge: 0'39

Trailer „AC: Valhalla (TV)“: Wie wird man Herrscher von England, wenn einem keiner die Krone überlassen will? Ganz einfach: Durch Taten. [...] / <https://youtu.be/laShAp99yyo>

Autor:

Keine Spielreihe wird so stark mit historischen Settings und Inhalten identifiziert wie die „Assassin's Creed“-Titel. Im YouTube-Trailer von 2020 steigt ein kriegerisch bemalter Wikinger von seinem Schiff und erklärt sein Rezept für ewigen Ruhm, er tötet heranstürmende Soldaten und brennt ein Dorf nieder.

Trailer „AC: Valhalla (TV)“: Und so verewigst Du Dich in der Geschichte, und sicherst Dir einen Platz in Valhalla!

Autor:

Seit 2007 meucheln sich die Spielerinnen und Spieler dieser Serie durch die Jahrhunderte. Spätestens jedes zweite Jahr kommt einer dieser Blockbuster aus dem Hause Ubisoft auf den Markt und entführt in historische Szenarien, um dort ein Abenteuer zu erleben. Dieses ist jedes Mal in die Grauzonen der Geschichtsschreibung eingepasst – mal mehr, mal weniger gelungen. „Assassin’s Creed: Valhalla“ brach Ende 2020 alle Verkaufsrekorde der Reihe und ließ Millionen Freizeit-Wikinger die Kleinkönigreiche von Mercia, Wessex oder Northumbria plündern.

Trailer „AC: Valhalla (Cinematic)“: Sie sind herzlos, gottlose Barbaren. Sie morden ohne jeden Skrupel, sie verwüsten die Reiche Englands. / <https://youtu.be/PTvkBGExQVg>

Autor:

„Assassin’s Creed: Valhalla“ spielt im 9. Jahrhundert, ist also in einer Phase des Mittelalters angesiedelt, für die die Quellenlage dürftig ist, erst recht für die Wikinger, die keine Schrifttradition pflegten. Aber frühere Assassinen-Spiele nutzten auch überbordend dokumentierte Kapitel der Geschichte, etwa den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg oder die Französische Revolution. Allen ist gemeinsam, dass sie die Helden – bis vor kurzem waren es fast ausschließlich Männer, die man spielen konnte – in Kontakt mit den großen Figuren der jeweiligen Epochen bringen, aber auch historische Randfiguren vorstellen:

O-Ton - „Assassin’s Creed: Unity“:

„Ich bin Mme. Tussaud.“

Autor:

Zum Beispiel in „Assassin’s Creed: Unity“, Paris anno 1794.

O-Ton - „Assassin’s Creed: Unity“:

„Ich fertige Wachsfiguren und Totenmasken. Ich versprach der Versammlung Masken von berühmten Opfern der Guillotine anzufertigen. Es ist grausam. Doch nur so konnte ich aus dem Gefängnis freikommen. Und nun hat jemand die Köpfe gestohlen, die man mir gab. Könnt Ihr sie bitte wiederfinden?“

Autor:

Madame Tussaud ist allgemein bekannt durch die Wachsfigurenkabinette in der ganzen Welt. In der spieleigenen Enzyklopädie ist, historisch vergleichsweise korrekt, nachzulesen, dass Madame Tussaud als Kunstlehrerin arbeitete, aber während revolutionärer Unruhen kurzzeitig ins Gefängnis kam und dann tatsächlich damit begann, die Köpfe bekannter Menschen nachzubilden, die unter der Guillotine gestorben waren. Wer will, kann ihr im Spiel dabei helfen, die verloren gegangenen Köpfe zurückzubringen.

O-Ton - „Assassin’s Creed: Unity“:

„Ihr habt sie? Nun kann ich die Totenmasken machen. Oh, in was für einer Welt wir leben!“

Autor:

Der eigentliche Star der „Assassin’s Creed“-Spielreihe ist aber der jeweilige Ort, meistens die Städte, in denen man sich bewegt. In den Gassen lassen sich Passanten belauschen, wie sie sich über Tagespolitik austauschen, vergessene Berufe wie Buchdrucker oder Wagenschmiede beobachten, oder man kann Flugblätter und Plakate an den Häuserwänden lesen. Für viele Spielerinnen und Spieler ist es das größte Vergnügen, so durch eine längst vergangene Epoche zu spazieren und Häuser und Kirchen, in denen man heute nur noch Touristen begegnet, als belebte Gebäude zu besichtigen.

Atmo: „Assassin’s Creed: Unity“**Autor:**

In die Nachbildung der historischen Spielorte fließt große geschichtswissenschaftliche Sorgfalt ein, betont Maxime Durand, Historiker bei Ubisoft und zuständig für die originalgetreue Rekonstruktion historischer Orte:

Maxime Durand:

On a daily basis I research, I read, I look into archives to find old maps, the state of old buildings, of landmarks, so we can know exactly if we want to re-create a palace or church, how it was built back then. And that’s the information I give to the team. [...] And the work of the historian is to make sure that it’s accurate.

Voice-over:

Jeden Tag forsche ich, lese Bücher, durchsuche Archive nach alten Stadtplänen, dem Zustand alter Gebäude und Landmarken. [...] Diese Information gebe ich an die Programmierer weiter. Und es liegt in der Verantwortung des Historikers, dass diese Angaben stimmen.

Autor:

Allerdings: Hier sollen populäre Unterhaltungsmedien entstehen; die Spiele sollen sich verkaufen, müssen sich sogar verkaufen, da die Entwicklung oft viele Millionen kostet, Aktienkurse und hunderte Arbeitsplätze betroffen sind. Der didaktische Anspruch – sofern es einen gibt – muss hinter dem kommerziellen zurückstehen.

Maxime Durand:

The goal of everyone in the group is trying to make a game as fun as possible. My personal goal is to make it as historical as possible.

Voice-over:

Das Hauptziel des gesamten Teams ist es, ein Spiel zu entwickeln, das so viel Spaß wie möglich macht. Mein persönliches Ziel ist es, dass es so historisch korrekt wird wie möglich.

Autor:

Dieses Spannungsverhältnis zwischen Spielspaß und dem Anspruch auf geschichtliche Stimmigkeit durchzieht alle Spiele der Reihe.

Maxime Durand:

We play with the grey areas, where history doesn't have information. For instance: If we can find someone who really fits well particularly with our [...] plot, and then he dies and nobody knows how he died, then for us it's a way to interact with that character.

Voice-over:

Wir spielen mit den Grauzonen der Geschichte, zu denen es keine Informationen gibt. Wenn wir eine Person finden, die gut in unsere Story passt, von der aber unklar ist, wie sie in Wirklichkeit ums Leben kam, erlaubt uns das, mit dieser Figur zu spielen.

Autor:

Zwar unterscheidet die spieleigene Enzyklopädie klar zwischen echten und erfundenen Personen bzw. hinzugedichteten Aspekten, aber dafür müssen sich die Spielenden erst die Mühe machen, diese Texte, die für das laufende Spiel irrelevant sind, zu konsultieren. Und das tun wohl eher nur wenige Gamer, denn die Lektüre der mittellangen Texte stört den kampforientierten Spielfluss. Das Verständnis für die tatsächlichen geschichtlichen Umstände wird so eher vernebelt. Die Gamer seien so mit vielen Dingen konfrontiert, die sie „entlernen“ müssten, um die historischen Fakten „sauber“ betrachten zu können, sagt Spieleforscherin Angela Schwarz:

Angela Schwarz:

Dennoch werden die Spiele natürlich beworben mit diesem Attribut, also historisch authentisch zu sein, [...] Das ist Teil einer Marketing-Strategie, weil die Hersteller-Firmen Geschichte als Marke entdeckt haben, so wie „Star Trek“ oder „Herr der Ringe“ eine Marke ist.

History Respawned: Hello and Welcome to History Respawned. I'm your host Bob Withaker. Today's episode considers „Hades“, the new rogue-like action-adventure RPG from Super Giant Games. [To help me make sense of the Greek underworld and Greek mythologie in general, I've invited back to the show Dr. Kate Cook. Kate, welcome back to History Respawned! – Thank you for having me, Bob! It's always great to do this.] / <https://youtu.be/G6IUjCO17SY>

Autor:

Die wissenschaftliche Kritik an „Assassin's Creed“ und anderen Spielen, die mit historischer Authentizität werben, bewegte den Geschichtspräsident Robert Whitaker von der Louisiana Tech University 2013 dazu, den Youtube-Kanal „History Respawned“ zu gründen. In „History Respawned“ – heute ganz zeitgemäß auch ein erfolgreicher Podcast – diskutiert Whitaker mit Fachhistorikern über Spiele, die verschiedenste geschichtliche Themen und Hintergründe verwenden.

Robert Whitaker:

Gamers as a group – and I got a lot of responses on my show „History Respawned“ that backed this up – is that they desire strong scholarship. They desire historical accuracy in these games.

Voice-over:

Insgesamt verlangen Gamer – und die Rückmeldungen auf „History Respawned“ belegen das – starken wissenschaftlichen Rückhalt. Sie wünschen sich historische Genauigkeit in diesen Spielen.

Autor:

Grundsätzlich ist Whitaker hoffnungsvoll, was die Wirkung solcher Spiele angeht:

Robert Whitaker:

I think any exposure that young people have to history, regardless of the medium, is a positive exposure. Games like „Assassin’s Creed“ will encourage them to pursue actual historical knowledge of this time period. [...] Even if it doesn’t lead them to study it in university or even read a book about this time period, at least they will be aware of people like Marx, Nightingale, Dickens, and they will have a general sense of who these people were, even if they never cracked a text book.

Voice-over:

Meiner Meinung nach ist jeder Kontakt, den junge Menschen mit Geschichte haben, ganz gleich durch welches Medium, eine gute Sache. Spiele wie „Assassin’s Creed“ ermutigen sie, sich mehr mit der jeweiligen Epoche zu befassen. Selbst wenn sie nicht Geschichte studieren oder nicht mal ein Buch über diese Zeit lesen, haben sie durch das Spiel mitbekommen, dass es Personen wie Marx, Nightingale oder Dickens gab. Und sie haben eine ungefähre Ahnung, wer diese Menschen waren, auch wenn sie keine einzige Seite gelesen haben.

Autor:

Als Historiker hätte er außerdem die Chance mit Formaten wie History Respawned, falsche Vorstellungen von Geschichte zu korrigieren. Und Robert Whitaker beobachtet: Ein pädagogischer Mehrwert entsteht offenbar auch durch die fundierte Diskussion über die in den Spielen geschilderten Zeit- bzw. Zerrbilder. Für seine Seminare sei das sehr nützlich:

Robert Whitaker:

What I do I have the students play the game in groups and analyze the game as a secondary source, to analyze it for its historical narrative, what does it get right, what does it get wrong, and what does it leave out.

Voice-over:

Ich lasse meine Studierenden solche Spiele in Gruppen spielen und als Sekundärquelle analysieren: die historische Erzählung, was richtig, was falsch dargestellt, was ausgelassen wird.

Autor:

Bei aller geschichtswissenschaftlichen Kritik sollte man aber nicht vergessen, dass die Spiele der Unterhaltung dienen, meint der Geschichtsprofessor. Und wie in den „Assassin’s Creed“-Spielen historische Orte gezeigt werden, findet er faszinierend:

Musik: „Assassin’s Creed II“ (2009)

Titel: Ezio's Family
Komponist: Jesper Kyd
Verlag: Ubisoft Music (Ubiloud)
verwendete Länge: 0'39

Robert Whitaker:

The representation of these cities are incredible, they are remarkable. And these disappointments that I keep bringing up, feel like they are kind of nit-picking.

Voice-over:

Die Darstellung dieser Städte ist unglaublich: Sie sind aufsehenerregend. Und die Enttäuschungen, die ich oft erwähne, fühlen sich dagegen wie Nörgelei an.

Autor:

Bei Spielen verhält es sich nicht anders als bei traditionelleren popkulturellen Medien, die sich der Geschichte bedienen. Am Beispiel der Comics lässt sich das gut demonstrieren. Obwohl man nach der Lektüre von Asterix und Obelix nicht die Geschichte des Römischen Reiches kennt, sollen schon manche Prüfungen in Alter Geschichte dank der beiden Gallier ganz knapp doch noch bestanden worden sein. Das Geschichtsbuch ersetzen Comics und Spiele natürlich nicht.

In der jüngeren Geschichte ist der Zweite Weltkrieg ein sehr beliebter Hintergrund für Computerspiele, meist Kriegsspiele, in denen man als General Armeen über Landkarten schiebt, oder als waffenstarrer Einzelkämpfer Nazis im Dutzend über den Haufen ballert. Der oft sehr reduzierten, schwarz-weiß Motivationslage in Games kommt das historische Klischee entgegen: Wir sind die Guten, die anderen darfst Du ohne schlechtes Gewissen bekämpfen. Professor Angela Schwarz

Angela Schwarz:

Von den etwa 3.500 Spielen, die seit Anfang der 80er-Jahre für den PC mit historischen Settings herausgekommen sind, haben rund 25 % ihr Geschehen im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Das ist schon sehr bemerkenswert. Dagegen fallen die großen Epochen, also Antike, Mittelalter, Neuzeit, und viele kurze Zeitabschnitte, Ereignisse, die sich über ein paar Jahre oder Jahrzehnte erstrecken, deutlich ab, deutlich.

Autor:

Geschichtswissen komme man über diese Spiele meist nicht näher, geschweige denn einem Verständnis für gesellschaftliche Strukturen und alltägliches Funktionieren der Nazi-Diktatur, sagt Angela Schwarz. Ganz anders sieht das aus bei „Through the Darkest of Times“:

Musik: „Through the Darkest of Times“

Autor:

Eine in Grautönen und Schwarz gehaltene, einfache Zeichnung, das einzige Rot leuchtet auf den Hakenkreuz-Armbinden, deutliche Linien, markante Details, wie Hände und Stiefel, stechen heraus. Daneben ein Text, der die Situation beschreibt.

Jörg Friedrich:

Es gibt gleich zu Beginn eine Szene, in der man sieht, wie ein Mann [das ist ein Jude] auf dem Alexanderplatz von mehreren SA-Leuten bedrängt und dann verprügelt wird. Und dann kann man sich einmischen oder nicht.

Autor:

Jörg Friedrich, einer der zwei Entwickler des Berliner Studios Paintpocket Games, beim Gamescom Congress 2018.

Jörg Friedrich:

Oder man kann zwischendrin sagen „Oh, jetzt wird's mir zu gefährlich. Jetzt gehe ich“. Es ist auch ganz klar, dass ich schwächer bin als die und kann die nicht bekämpfen. Aber ich kann versuchen die Situation zu verhindern, indem ich die anspreche.

Autor:

Das Computerspiel „Through the Darkest of Times“ beschreibt die 12 Jahre der Nazi-Diktatur in Wochenkapiteln. Die großen Schlachten und Verbrechen erscheinen dabei nur als Hintergrund; der Fokus liegt auf den manchmal fast intimen Erlebnissen und Entscheidungen, die das Leben der Protagonisten prägen.

Jörg Friedrich:

Es ist eine Mischung aus Strategie-Spiel und visual novel, würde ich mal sagen. Und man spielt einen Widerstandskämpfer oder eine Widerstandskämpferin und versucht eine zivile Widerstandsgruppe aufzubauen zur Zeit des Nationalsozialismus in Berlin.

Autor:

Die meiste Zeit verbringen Spielende damit, einen Berliner Stadtplan zu studieren, auf dem die für die Gruppe jeweils verfügbaren Aktionen markiert sind: In Pankow eine Parole auf eine Hauswand malen, in Lichtenberg eine Garage organisieren, in der Flugblätter gedruckt werden können, später Funkverkehr mit den Alliierten aufnehmen... Nachdem alle Aufgaben verteilt sind, vergeht wieder eine Woche auf dem Spielkalender: Welche Aktionen sind geglückt? Ist jemand beobachtet oder gar von der Gestapo gefangen genommen worden? Wie steht es um Moral und Unterstützung? Noch einmal Spielentwickler Jörg Friedrich:

Jörg Friedrich:

Das sind ja Zivilisten, die ihr Leben riskieren gegen den Faschismus. Und diese Leute gab es, die gab es wirklich und von denen gab es gar nicht so wenige. Aber deren Geschichte ist ganz oft unerzählt. Und wir fanden, diese Geschichte gehört mal erzählt. Es gibt so viele – 'tschuldigung – beschissene Helden in Videospielen, die eigentlich wirklich keine guten Identifikationsfiguren sind. [...] Und deswegen haben wir gesagt „Nee, wir stellen mal Leute dar, wo man wirklich mal mit Fug und Recht sagen kann: Die haben heldenhaft gehandelt. Die haben anderen das Leben gerettet und dabei ihr eigenes Leben riskiert“.

Autor:

„Through the Darkest of Times“ gewährt einen sehr persönlichen Blick auf Alltag und Unrecht im Dritten Reich. Die spielerische Umsetzung lässt nachempfinden, welchen eigentlich kaum erträglichen Dilemmata eine Person im Widerstand gegen das Gewaltregime ausgesetzt war. Das Spiel wurde deshalb auch mit dem Deutschen Computerspielpreis 2020 ausgezeichnet, als „Bestes Serious Game“.

Historische Genauigkeit ist bei Games, die in der Vergangenheit angesiedelt sind, ein viel diskutierter Aspekt, nicht zuletzt, weil sich das Spiel im Zweifelsfall zurückziehen kann auf seine Natur als Unterhaltungsprodukt, nicht als wissenschaftliche Quelle. Wenn es aber um die Darstellung des Dritten Reiches, des Zweiten Weltkriegs und vor allem des Holocausts geht, tritt neben die inszenierte Geschichte die Erinnerungskultur – eine Grundlage des kulturellen und politischen Lebens in Deutschland. Aus diesem Grund widmet sich die Stiftung Digitale Spielekultur, die vom Branchenverband game getragen wird, seit einiger Zeit verstärkt diesem Thema. Im Juni 2021 lud sie ein zur online-Fachkonferenz „Erinnern mit Games“. Fachleute aus Games-Industrie, Politik und Kultur versuchten die Potentiale auszuloten, die Spiele für eine lebendige Erinnerungskultur haben können. Moderator Marcus Richter fasste die zentralen Herausforderungen zusammen:

Marcus Richter:

Autobiographisches Erinnern ablösen. Dafür sorgen, dass ein nicht verhandelbarer, normativer Teil der Erinnerungskultur immer dableibt. Wirksamkeit durch empathisches und immersives interaktives Lernen.

Autor:

Für Felix Klein, Bundesbeauftragter gegen Antisemitismus, entsprach das erwähnte „Through the Darkest of Times“ genau diesem Profil:

Felix Klein:

Was wir hier vor Augen haben, ist ein großartiges Beispiel dafür, wie wir Erinnerungskultur weiterentwickeln können, moderne Formen finden können, die Empathie erzeugen und auch die Schülerinnen und Schüler abholen.

Autor:

Schon unmittelbar im Anschluss an die Konferenz wurde auf der Website der Stiftung Digitale Spielekultur ein neues, sehr nützliches Werkzeug freigeschaltet: Historisch interessierte Gamer und Lehrpersonal, das Spiele in den Geschichtsunterricht einbinden möchte, können sich in der „Datenbank: Games und Erinnerungskultur“ ausführlich über Spiele informieren – vom kleinen Indie-Spiel bis zu einigen Blockbustern –, die helfen, vergangene Epochen erlebbar zu machen und vor allem: spürbar. Dort finden sich kleine, liebevoll produzierte und außerordentlich geschichtsbewusste Independent-Spiele, wie das in den Gräben der Westfront angesiedelte Antikriegs-Abenteuer „Valiant Hearts“ ...

O-Ton - „Trailer Valiant Hearts“:

Und wüten auch Bomben, Panzer oder Artillerie: Unsere Abenteuer, die Freundschaft und das Leid vergesse ich nie. / https://youtu.be/Rq_SRwRoJk

Autor:

... aber eben auch die großen, krachenden AAA-Spiele. Eines von ihnen ist der Ego-Shooter „Call of Duty: World War II“.

Atmo „Call of Duty: World War II“**Autor:**

In ihm kämpft man sich als G.I. von der Normandie bis ins Deutsche Reich vor. Dort stößt man auf ein frisch verlassenes Konzentrationslager. Während man in diesem Spiel normalerweise per Schusswaffe mit der Umgebung interagiert, werden die Spielenden hier plötzlich zur Reflektion genötigt. Diese Szene führte Eugen Pfister von der Berner Fachhochschule bei der Konferenz „Erinnern mit Games“ als Beispiel dafür an, dass auch extrem erfolgreiche AAA-Spiele heutzutage der Erinnerungskultur dienen können:

Eugen Pfister:

Weil, Sie haben zwar noch die Waffe, aber sie macht keinen Sinn mehr, man kann auf niemanden schießen. Man kann nur noch durchgehen und sich die Verbrechen anschauen. Man wird von einem, sozusagen, Agenten der Zerstörung zum Zeugen der Vernichtung.

O-Ton - „Call of Duty: WWII“:

They had them livin' worse than animals.

Autor:

Diese kurze Episode verblasst aber schnell gegenüber der etwa neunstündigen, bleihaltigen Achterbahnfahrt, voller Explosionen und special effects, die die Spielenden drumherum erleben.

Sound „Call of Duty“: Action-Szene**Autor:**

Trotz aller Verweise von Entwicklerstudio und Verlag auf die sorgfältige geschichtliche Recherche hinter „Call of Duty: World War II“ bleibt da nicht viel Zeit für Historie. Die Story bindet mit ihrer halsbrecherischen Action alle Aufmerksamkeit. Kaum etwas lernt man über die Kräfte, die in diesem Krieg wirkten, über sein Entstehen und seine vielfältigen Auswirkungen. Im Spiel kommentiert Schütze Daniels scheinbar genau diesen erfolglosen Spagat:

O-Ton:

„Wir dachten, wir wüssten, wie es im Krieg ist. Wir wussten gar nichts.“

Autor:

Tatsächlich scheint sich die historische Authentizität hier im Klang der verwendeten Schusswaffen zu erschöpfen. Auch die Realität des Krieges verschwindet hinter der adrenalingetriebenen Handlung. Überhaupt ist fragwürdig, ob ein Computerspiel das Gefühl vermitteln kann, als verwundbarer, unerfahrener, junger Soldat in einen Konflikt geworfen zu sein, auf den einen nichts vorbereiten konnte, auf Angst,

Grausamkeit, Schmerz, Tod – und das Töten. Stattdessen macht „Call of Duty: World War II“ den Spieler wieder zu einem Supersoldaten, der die „Bösen“ im Dutzend abschießt.

Sound „Call of Duty“: Action-Szene

Autor:

Allerspätstens, wenn man den „Nazi-Zombie-Spielmodus“ wählt, wandelt sich der Anspruch von „Call of Duty: World War II“, dem Sujet mit Würde zu begegnen, in Pietätlosigkeit.

Sound „Call of Duty“: Zombie

Autor:

Dass Verlage und PR-Agenturen gerne auf die vermeintliche historische Authentizität ihrer Computer- und Videospiele verweisen, hat neben dem vermuteten Werbeeffect wohl noch einen anderen Grund: Nämlich das nach wie vor mangelnde Selbstbewusstsein der Games-Branche. Vielleicht hofft die Computerspiel-Industrie, mit direkten historischen Bezügen etwas mehr kulturelle Legitimität zu verdienen und so von den traditionellen Medien ernster genommen zu werden.

Games stellen gerne historische Settings und Personen in den Mittelpunkt des Spielgeschehens – Staatenlenker, Generäle oder Soldaten, von der Steinzeit bis zum Kalten Krieg. Wie akkurat die Beschreibung der jeweiligen Epochen gelingt, hängt davon ab, wie sorgfältig – und kostenaufwändig – die Entwickler recherchieren. Und die Kosten sind ein entscheidender Faktor, denn Games können zwar Kunstwerk, High-Tech-Produkt oder Lerninstrument sein: Aber sie müssen auch immer kommerziell funktionieren. Und das tun sie, wenn sie unterhaltsam sind – was nicht das gleiche sein muss, wie Spaß zu haben. Trotzdem: Ob man aus diesen Spielen etwas lernt, hängt nicht nur von der Qualität der geschichtlichen Darstellung ab. Spieleforscherin Angela Schwarz von der Universität Siegen:

Angela Schwarz:

Wenn man jetzt mit dem Maßstab historischer Korrektheit kommt, ist das für mich nicht die entscheidende Frage. Das führt eigentlich an der Sache vorbei, weil man ganz schnell dahin kommt, dass es eben nicht historisch korrekt ist. Viel wichtiger ist die Frage: Was wird bei einem Spielenden ausgelöst? Wie wirkt die im Spiel dargestellte Geschichte, auf diejenigen, die sich durch diese Welt bewegen. Die zweite für mich spannende Frage ist die, wie die populäre Geschichte inszeniert wird.

Autor:

Von einer Wirkung historisch inszenierter Spiele berichten viele Gamer: Nämlich, dass sie sich nach dem Zocken aus anderen, geschichtswissenschaftlichen Quellen genauer zum historischen Kontext des Spiels informierten und etwas lernten. Auch Spielentwickler nutzen die klassischen Formen der Wissensvermittlung. Maxime Durand, bei Ubisoft zuständig für die Recherche der Historie zu den „Assassin's Creed“-Spielen:

Maxime Durand:

Being a historian, I know how school is important, books are important. They are the basis of what we do in the game. But obviously the way we present it in a video game, the fact that it is interactive, is something that you cannot find elsewhere.

Voice-over:

Als Historiker ist mir bewusst, wie wichtig Schule ist, wie wichtig Bücher sind. Sie sind die Grundlage dessen, was im Spiel passiert. Aber offensichtlich können wir diese Inhalte durch ein Videospiel, durch dessen Interaktivität, auf ganz einzigartige Weise erlebbar machen.

Autor:

Bestimmte Spiele lassen sich auch im Unterricht einsetzen, wo Lehrerinnen und Lehrer bei der Einordnung der bespielten Historie helfen können. Und sie können an Spielen zeigen, wie heute in unserer Gesellschaft populäre Geschichte inszeniert wird, wie sie uns in den Medien begegnet, in Games, Fernsehserien oder Büchern. Aber ob daheim oder in der Schule, Spiele haben eine einzigartige Fähigkeit. Robert Whitaker vom Podcast „History Respawned“:

Robert Whitaker:

The near-tangibility of the historical depiction in these games gives you an immediate sense of those ages that you just can't get through traditional mediums.

Voice-over:

Durch solche Spiele wird die historische Darstellung fast greifbar. Sie vermitteln ein so unmittelbares Gefühl für diese Zeiten, wie traditionelle Medien es einfach nicht können.

Autor:

Vielleicht verleitet ein Spiel so die eine oder den anderen, nach dem Zocken ein entsprechendes Geschichtsbuch in die Hand zu nehmen oder einen Online-Artikel zu lesen. Dann, meint Historiker Robert Whitaker, habe es sich aus pädagogischer Sicht schon gelohnt.

Sprecherin:

SWR2 Wissen

Sprecher:

„Games und Geschichte“. Von Tobias Nowak. Redaktion: Lukas Meyer-Blankenburg.

* * * * *