



universität
wien

MAGISTERARBEIT

Titel der Magisterarbeit

GESCHICHTE SPIELEN.

Kommerzielle Computerspiele mit historischen Inhalten
und ihre Spielerinnen und Spieler.

Verfasserin

Notburga Siller, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.^a phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere,
dass ich die Magisterarbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen
Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe
bedient habe,
dass ich dieses Magisterarbeitsthema bisher weder im In- noch im Ausland (einer
Beurteilerin/einem Beurteiler zur Begutachtung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit
vorgelegt habe,
dass diese Arbeit mit der vom Begutachter beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Wien, 5. August 2010

Notburga Siller

Ich danke meinen beiden BetreuerInnen, PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker vom Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaften und o. Univ.-Prof. Dr. Wolfgang Schmale vom Institut für Geschichte für ihr Interesse und Geduld, die sie mir und meiner Arbeit entgegengebracht haben. Meinen InterviewpartnerInnen danke ich für ihre Bereitschaft und Zeit.

Besonderer Dank gilt meinen Eltern und meiner ganzen Familie, die mir das Studium ermöglicht hat – außerdem all jenen, die mir beim Schreiben beigestanden und mich (moralisch) unterstützt haben, besonders Matthias, Tanja, Gabi und Val. Ich schulde euch einen Kaffee. Oder mehrere.

Den großartigsten Eltern der Welt.

0. Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	1
2.	Forschungsgegenstand.....	3
2.1.	Spiel und Computerspiel.....	3
2.1.1.	Vom Spielen.....	3
2.1.2.	Vom Spielen am Computer.....	5
2.1.2.1.	Einteilung der Computerspiele	7
2.1.2.1.1.	Exkurs: Genrebezeichnungen für Computerspiele mit historischen Inhalten	8
2.1.2.2.	Differenzierungen.....	11
2.1.2.3.	Computerspiele als Thema für die Wissenschaft	12
2.2.	Geschichte.....	20
2.2.1.	Was ist ‚Geschichte‘?	20
2.2.2.	Geschichte in populären Medien.....	22
2.3.	Geschichte in kommerziellen Computerspielen.....	25
2.3.1.	Computerspiele mit einer historischen Thematik im wissenschaftlichen Diskurs.....	28
2.3.2.	Darstellung oder Simulation.....	40
2.3.3.	Historische Vorbilder: Realismus und ‚Authentizität‘?.....	42
2.3.4.	Auseinandersetzungen mit dem Historischen	46
2.3.5.	Wie wird Geschichtlichkeit erzeugt?	53
2.3.6.	‚Spiel-Zeiten‘ – Beliebte Themen	55
2.3.7.	Geschichte in unterschiedlichen Computerspielen.....	57
2.3.8.	Topoi der Geschichte, oder: Die Probleme der Darstellung des Historischen in Computerspielen.....	60
2.3.8.1.	Entwicklungslogik & Erfolgsgeschichte.....	61
2.3.8.2.	Leerstellen, Schweigen & Informationen im Überfluss	63
2.3.8.3.	Wirkmächtigkeit & Geschichtsmächtigkeit vs. Ohnmacht.....	66
2.3.8.4.	Abwesenheit von Politik & Krieg als ‚Vater aller Dinge‘	67
2.3.8.5.	Mangelnder Perspektivenwechsel.....	69
2.3.8.6.	Stereotype & das Spiel mit den Fakten.....	71
2.3.9.	Exkurs: Spielend Geschichte Lernen?	73
3.	Zur theoretischen Orientierung.....	76
3.1.	Transfermodell von Jürgen Fritz	77
3.1.1.	Konzept der Lebenswelten.....	77
3.1.2.	Die virtuelle Welt	79
3.1.2.1.	Schemata für Computerspiele	81
3.1.3.	Transfer und Transformation	81
3.2.	Transferprozesse in virtuellen Welten – Stefan Wesener.....	84
3.2.1.	Strukturmerkmale von virtuellen Welten.....	84
3.2.1.1.	Eingriffsmöglichkeiten.....	84
3.2.1.2.	Graphische Darstellung	85
3.2.1.3.	Spielkonzepte und inhaltliche Gestaltung	85
3.2.2.	Arten von virtuellen Welten	86
3.2.2.1.	Mikrovirtuelle Welt.....	86
3.2.2.2.	Mesovirtuelle Welt.....	86
3.2.2.3.	Makrovirtuelle Welt.....	87
3.2.3.	Mögliche Transferprozesse.....	88
3.3.	Nutzungsmotivation: Die strukturelle Koppelung & Unterhaltungserleben.....	89
3.4.	Transferprozesse bei Computerspielen mit historischen Inhalten?.....	91

3.5.	Geschichtskultur, Geschichtsbewusstsein und historisches Denken.....	95
3.5.1.	Kompetenzen historischen Denkens.....	98
3.5.1.1.	Gattungskompetenz.....	100
3.5.1.2.	Entwurf einer Gattungskompetenz für historische Computerspiele.....	101
4.	Forschungsfragen.....	104
5.	Forschungsdesign.....	106
5.1.	Analyse der Spiele.....	107
5.1.1.	Explorative Phase – Erhebung des Quellenkorpus.....	107
5.1.2.	Auswahl der Spiele.....	108
5.1.3.	Qualitative Inhaltsanalyse.....	109
5.1.4.	Analyseschema.....	110
5.2.	Qualitative Leitfadengespräche.....	111
5.2.1.	Zur Methode.....	111
5.2.2.	Struktur des Leitfadens.....	112
5.2.3.	Auswahlverfahren.....	113
5.2.4.	Durchführung.....	114
6.	Ergebnisse.....	116
6.1.	Spiele.....	116
6.1.1.	CIVILIZATION IV.....	116
6.1.1.1.	Makrovirtuelle Welt.....	122
6.1.1.2.	Weltgeschichte spielen? Geschichte in CIVILIZATION IV.....	123
6.1.1.3.	Kompetenzpotenziale von CIVILIZATION.....	125
6.1.2.	BATTLEFIELD 1942.....	126
6.1.2.1.	Eine mesovirtuelle Welt?.....	131
6.1.2.2.	Der Zweite Weltkrieg aus der Egoperspektive. Geschichte in BATTLEFIELD 1942?.....	131
6.1.3.	ASSASSIN’S CREED.....	133
6.1.3.1.	Mikrovirtuelle Welt.....	137
6.1.3.2.	Das Abenteuer meines Ahnen. Die Vergangenheit bei ASSASSIN’S CREED.....	138
6.1.4.	Zusammenfassend.....	140
6.2.	SpielerInnen.....	143
6.2.1.	SpielerInnenprofil.....	143
6.2.2.	Zugang zur Geschichte.....	145
6.2.2.1.	Historische Bildung.....	145
6.2.2.2.	Verständnis von Geschichte.....	145
6.2.2.3.	Medien der Geschichte.....	148
6.2.2.4.	Computerspiele als Medien der Geschichte.....	152
6.2.3.	Das Spielen von Computerspielen mit einer historischen Thematik.....	155
6.2.3.1.	Nutzungsgründe: Faszination Geschichte?.....	158
6.2.3.2.	Recherche durch Spiele angeregt?.....	160
6.2.4.	CIVILIZATION, BATTLEFIELD 1942 und ASSASSIN’S CREED aus der Sicht der Spielerinnen und Spieler.....	161
6.2.4.1.	Entstehungskontext der Spiele.....	162
6.2.4.1.1.	CIVILIZATION IV.....	162
6.2.4.1.2.	BATTLEFIELD 1942.....	163
6.2.4.1.3.	ASSASSIN’S CREED.....	164
6.2.4.2.	Worum geht es in den Spielen? Wird in diesen Spielen Vergangenheit dargestellt, – kann aus diesen Spielen etwas gelernt werden?.....	164
6.2.4.2.1.	CIVILIZATION IV.....	165
6.2.4.2.2.	BATTLEFIELD 1942.....	169
6.2.4.2.3.	ASSASSIN’S CREED.....	172
6.2.4.3.	Eintauchen in die Vergangenheit – welche Rolle wird eingenommen?.....	175
6.2.4.3.1.	CIVILIZATION IV.....	176

6.2.4.3.2.	BATTLEFIELD 1942	176
6.2.4.3.3.	ASSASSIN'S CREED	177
6.2.4.4.	Was wird aus diesen Spielen mitgenommen? Die Transferfrage	177
6.2.4.4.1.	CIVILIZATION IV	179
6.2.4.4.2.	BATTLEFIELD 1942	182
6.2.4.4.3.	ASSASSIN'S CREED	185
6.2.4.5.	Erkennen von Topoi – Geschichtsbilder in den Spielen	191
6.2.4.5.1.	CIVILIZATION IV	192
6.2.4.5.2.	BATTLEFIELD 1942	194
6.2.4.5.3.	ASSASSIN'S CREED	195
6.3.	Beantwortung der Forschungsfragen	196
6.3.1.	Nutzung der Spiele (A)	196
6.3.2.	Rezeption, Gattungskompetenz und Transfer (B)	197
6.3.3.	Auswirkungen auf Geschichtsvorstellung der SpielerInnen (C)	200
7.	Conclusio und Ausblick	202
8.	Abbildungsverzeichnis	208
9.	Tabellenverzeichnis	210
10.	Literaturverzeichnis	211
11.	Anhang	226
11.1.	Zusammenfassung	227
11.2.	Abstract	228
11.3.	Computerspiele mit historischer Thematik	229
11.4.	Interviewleitfaden	231
11.5.	Interviews: Codesystem	234
11.6.	Transkriptionsregeln	237
11.7.	Transkripte	238

1. Einleitung

Zu Beginn des Projekts Magisterarbeit stand die Frage nach einer möglichen Verbindung meiner Forschungsinteressen im Raum. Im Laufe meines Publizistik- und Kommunikationswissenschaftsstudiums hatten sich bereits Computerspiele, genauer gesagt, die ComputerspielerInnen, von denen ich selbst eine bin, als Schwerpunkt herauskristallisiert. In der Auseinandersetzung mit Geschichte interessieren mich die Vermittlung der Geschichte und in erster Linie die individuellen Vorstellungen Einzelner darüber: Wieviel weiß ein Mensch über (seine) Geschichte, erkennt er sich selbst als geschichtliches, politisches und soziales Wesen? Weiß dieser Mensch um die Vergangenheit, die seine Gegenwart geformt und bestimmt hat?

Die Verknüpfung dieser Themenbereiche war bald klar, begann meine eigene Faszination für Geschichte doch ähnlich.

In meiner Abschlussarbeit sollte es um Computerspiele, in denen Geschichte vermittelt wird und um die Nutzerinnen und Nutzer dieser Spiele gehen.

Geschichte wird nicht nur in der wissenschaftlichen, sondern vor allem auch in der populären gesellschaftlichen Diskussion und Auseinandersetzung ausgehandelt. Ein nicht zu vernachlässigender Teil der gegenwärtigen Geschichtskultur sind kommerzielle Computerspiele mit historischen Inhalten: In diesen Spielen wird Vergangenheit auf unterschiedliche Art und Weise vermittelt. Die Spiele sind Teil eines Computerspielmarktes und werden in erster Linie zur Unterhaltung hergestellt – Geschichte ist hier meist Mittel zum Zweck. Diese Spiele werben mit Versprechungen wie „Spiele bedeutende Schlachten, zum Beispiel die Landung in der Normandie zwischen 1939 und 1945 [...] Über vierzig historisch korrekte Missionen – Mehrere hundert detailgetreue Einheiten“ (THEATRE OF WAR) oder „Tauchen Sie ein in die Welt der Renaissance. Die Darstellung sämtlicher Orte, Personen und Gegenstände erfolgte unter größtmöglicher Beachtung der historischen Begebenheiten“ (THE SECRETS OF DA VINCI – DAS VERBOTENE MANUSKRIFT). Verpackungsaufschriften wie „Sonntag, 7. Dezember 1941, 7:53 [...] Dieser schicksalhafte Tag markiert den Ausgangspunkt eines erbitterten Krieges im Pazifik“ (PEARL HARBOR II – THE NAVY STRIKES BACK) versprechen direkten Zugang zur Vergangenheit. Während der Tenor der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen sich nun aber wahrscheinlich auf die Problematik der Gewaltdarstellungen oder auf die Möglichkeit, diese Spiele für den Geschichtsunterricht zu nutzen, stürzen würde, hat diese Arbeit anderes im Sinn: Hier soll es vielmehr um die Frage gehen, wie die Spielerinnen und Spieler mit diesen Computerspielen mit einer historischen Thematik umgehen und ob die im Spiel dargestellte Geschichte Einfluss auf ihr Geschichtsbild und ihre Geschichtsvorstellungen hat. Die SpielerInnen werden

hier nicht als passive Empfänger der fälschlichen Geschichtsbilder der Computerspiele verstanden, sondern als bewusst rezipierende und medienkompetente Nutzerinnen: Dementsprechend soll nicht von einer Wirkung, sondern von einem Transfer gesprochen werden.

Ansätze der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft werden mit denen der Geschichtswissenschaft verbunden, die Fragestellung wird in einem interdisziplinären Rahmen beantwortet werden.

Das zweite Kapitel bestimmt die Begriffe Spiel, Computerspiel und Geschichte und versucht die bisherige Forschung zu Computerspielen mit einer historischen Thematik zusammenzufassen. Es geht um die Frage, an welchen historischen Vorbildern sich die Spiele orientieren, wie auch darum, ob Geschichte hier nun dargestellt oder simuliert wird. Ebenso wird dargestellt, wie und welche Vergangenheit in welchen Spielen benutzt wird. Den Eigenheiten dieser Vergangenheiten widmet sich ebenfalls ein Abschnitt.

Im dritten Kapitel werden die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit aufgezeichnet: Zentrales Modell ist das Transfermodell von Jürgen Fritz, das Stefan Wesener um Transfermöglichkeiten für unterschiedliche virtuelle Welten – unterschiedliche Computerspiele – ergänzt hat. Ebenso ausgeführt werden Theoriekonzepte der Geschichtswissenschaften, die Geschichtskultur, das Geschichtsbewusstsein und das Kompetenz-Strukturmodell des historischen Denkens von Waltraud Schreiber et al.

Die nächsten beiden Kapitel umfassen die Forschungsfragen und beschreiben das methodische Vorgehen dieser Arbeit. In Kapitel 6 werden umfassend die Ergebnisse dargestellt.

2. Forschungsgegenstand

Diese Arbeit befasst sich mit Computerspielen, in denen Geschichte dargestellt wird. Zuerst sollen die zentralen Begriffe *Spiel*, *Computerspiel* und *Geschichte* bestimmt werden, bevor ein Überblick über Thematik und Forschungsliteratur folgt.

2.1. Spiel und Computerspiel

2.1.1. Vom Spielen

Ein Problem in der Diskussion um den Begriff des Spiels ist die Tatsache, dass es bis dato keine allgemeingültige Definition gibt. Adamowsky spricht von der „Definitionsproblematik des Spielbegriffes“ (Adamowsky 2000: 24) und vom „ungelösten Rätsel einer definitonischen Abgrenzung“ (Adamowsky 2000: 22), es ist kaum möglich ‚Spielen‘ „allgemeingültig und erschöpfend zu definieren“ (Krotz 2008: 28). (vgl. dazu auch Wechselberger 2009: 96; vgl. Schlütz 2002: 22ff; vgl. Pias 2007: 255ff).

Dennoch soll hier mit Hilfe zweier Klassiker des Diskurses um ‚Spiel‘ der Versuch unternommen werden, den Begriff einzukreisen und für diese Arbeit festzuschreiben.

Johann Huizinga, ein Historiker, verfasste in den vierziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts seinen HOMO LUDENS¹, den spielenden Menschen. Er schreibt dem Spielen die Grundlage aller Kultur zu, und spricht sich gegen eine rein biologische Funktion des Spielens, also vom Spielen der Kinder als Vorbereitung auf das ‚richtige Leben‘ der Erwachsenen, aus (vgl. Huizinga 2006²⁰: 7ff). Seine fast schon klassische Definition des Spieles lautet:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein [sic] des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.
(Huizinga 2006²⁰, S. 22)

¹ Huizinga, Johan (2006²⁰): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg. Die Originalausgabe auf Niederländisch erschien 1938, die erste deutsche Ausgabe im Jahr 1956.

Roger Callois, der zweite Klassiker der Spieleforschung, kritisiert in DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN² Huizingas Definition gleichzeitig als „einerseits zu allgemein und andererseits zu begrenzt“ (Callois 1982: 10). Spiel kennzeichnet er jedoch ähnlich wie Huizinga als *freie, abgetrennte, ungewisse, unproduktive, geregelte* und *fiktive* Beschäftigung (vgl. Callois 1982: 16). Außerdem ergänzt er eine mögliche Einteilung des Spieles zwischen den polaren Punkten *ludus* als geregelter, disziplinierter Spiel und *paidia*, als spontanem, unregelmäßigem Spiel (vgl. Callois 1982: 36ff)³:

- *Agon*, der Wettkampf, in dem der oder die Beste gewinnt,
- *alea*, das Würfelspiel, bei dem das Schicksal entscheidet,
- *mimicry*, das Schauspiel, bei dem Spielerinnen und Spieler in andere Rollen schlüpfen und sich selbst vergessen und
- *ilinx*, das Streben nach Rausch, nach extremen Erfahrungen. (vgl. Callois 1982: 21ff)

Auf diese immer wieder zitierten und als zentral benannten Arbeiten zu einer Theorie des Spiels folgen viele weitere. Hier sollen nun drei Versuche einer Sammlung von Spielmerkmalen vorgestellt werden.

Oerter betrachtet in seiner PSYCHOLOGIE DES SPIELS⁴ Spielen aus handlungstheoretischer Perspektive und benennt drei Merkmalsgruppen:

- Spielen ist *Handlung um der Handlung willen* (Zweckfreiheit und intrinsische Motivation)
- Spielen bedeutet einen *Wechsel des Realitätsbezuges*
- Spielen ist *Wiederholung und Ritual*. (vgl. Oerter 1999: 3ff)

Wünsch und Jenderek ordnen in Anlehnung an Oerter die Merkmale des Spielens nach folgenden Kriterien:

- *formale* Merkmale (Zweckfreiheit, intrinsische Motivation)
- *inhaltliche* Merkmale (Wechsel des Realitätsbezuges, Anlehnung an vorhandene Lebenswelten)
- *strukturelle* Merkmale (Ritual, Wiederholbarkeit/Reproduzierbarkeit)

² Callois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/Main. Das französische Original erschien 1958.

³ Eine Unterscheidung, die dem englischen Begriffspaar *play* und *game* entspricht, das in der Literatur gleichbedeutend mit *paidia* und *ludus* verwendet wird. (siehe etwa Bevc 2007b: 35f; Adamowsky 2000: 20f; Neitzel 2005: 228f; Krotz 2008: 28)

⁴ Oerter, Rolf (1999): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim, Basel

- Merkmale des *Spielerlebens* (Flusserleben⁵, Kontrollierter Kontrollverlust⁶) (Vgl. Wünsch & Jenderek 2008: 45f)

Schlütz fasst aus verschiedenen, hier teilweise vorgestellten Konzepten einer Theorie des Spiels nun folgende Punkte als Kriterien für Spiel zusammen: *Freiwilligkeit, Geschlossenheit, Regelung, Zweckfreiheit, Spannung* oder *Ungewissheit* und *Fiktivität*, wobei sie vor allem die Zweckfreiheit, also den *autotelischen Aspekt* des Spielens betont (vgl. Schlütz 2002: 23f). Der subjektive Zweck des Spielens liegt also in der Handlung selbst. Gespielt wird, um sich zu unterhalten. Spielen vermittelt „lustvolle Erlebnisse“ (Retter 1988: 17)⁷. Mit Schlütz soll Spiel in dieser Arbeit

***zusammengefasst** [...] als eine autotelische Handlung, die sich durch geregelte Interaktion innerhalb einer alternativ gerahmten Realität auszeichnet und ambivalenten Wiederholungscharakter hat*
(Schlütz 2002: 28, Hervorhebung im Original)

verstanden werden. Spielen ist eine freiwillige und bewusste Handlung, die in einer – aus dem Alltag herausgenommenen – *Spielwelt* stattfindet (um auf das in Abschnitt 3.1.1 vorgestellte Konzept der Lebenswelten vorzugreifen).

2.1.2. Vom Spielen am Computer

Computerspiele sind nun „eine spezielle Form von ‚Spiel‘“ (Wünsch & Jenderek 2008: 44), sie sind „Spiele mit dem Computer“ (Krotz 2008: 27), „Spielemittel⁸“ (Grosch 2005: 619), „Spielwaren“ (Pfeifer 1988: 153), eigens zum Zwecke des Spielens entwickelt (vgl. etwa Retter 1988b: 17f). Wünsch & Jenderek schreiben:

Ein Computerspiel im allgemeinen [sic] wollen wir als Spiel definieren, bei dem der Spieler durch technisch vermittelte Simulation und Regeliüberwachung (‚Spieleitung‘) eine ‚Stimulation‘ erfährt und die Kommunikation innerhalb der Simulation, also die Interaktion mit dem Spielgeschehen und den Spielpartnern ebenfalls technisch vermittelt erfolgt.
(Wünsch & Jenderek 2008: 47)

⁵ Auch *Flow-Erleben*, nach Mihály Csikszentmihalyi (erstmalig 1975, siehe etwa: Csikszentmihalyi, Mihály (1996): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: Im Tun aufgehen*. Stuttgart). Flusserleben ist „Aufgehen in der Tätigkeit“ (Oerter 1999: 6), es bedeutet „daß [sic] sich der Mensch im Tun vergißt [sic], ein völliges Eintauchen, bei dem die Grenzen von Subjekt und Welt verwischen, Weg und Ziel eins werden“ (Adamowksy 2000: 51). (siehe auch: Wünsch & Jenderek 2008: 49ff)

⁶ Spielerin und Spieler liefern sich sozusagen dem Spiel und seinen Regeln aus, der Kontrollverlust bleibt aber kontrolliert, da dies ja in einem eigenen Rahmen – dem gewechselten Realitätsbezug – geschieht. (vgl. Wünsch & Jenderek 2008: 46)

⁷ Wobei diese lustvollen Erlebnisse, also der hedonistische Aspekt des Spieles, sich manchmal sehr idiosynkratisch gestalten. Was für die eine Unterhaltung ist, mag dem anderen unglaublich langweilig erscheinen. (vgl. Hartmann 2006: 7f).

⁸ *Spielemittel* als Oberbegriff für ‚Spielzeug‘ (vgl. Grosch 2005: 619). Spielemittel sind mentalitätsgeschichtliche Quellen ihrer Zeit, das heißt, sie ermöglichen Aussagen über die Gesellschaft, in der sie entstanden sind.

Computerspiele sind audiovisuelle Medien, die nicht ohne aktive Nutzerinnen und Nutzer gelingen, die „einen Teil [...] [ihrer] Persönlichkeit ins Spiel“ (Pilarczyk 2007: 63) einbringen. Es sind „interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden“ (Klimmt 2004: 696). Interaktivität bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Spielern und Spielerinnen eine aktive Rolle zugewiesen wird, sie sind „gewissermaßen die treibende Kraft des Spielgeschehens“ (Klimmt 2004: 701). Computerspiele ermöglichen den Spielenden damit die Chance eines Selbstwirksamkeitserlebens⁹.

Nach Krotz benötigen Computerspiele sowohl die aktive Beteiligung des Spielers oder der Spielerin als auch des Computers: Spielerin und Spieler sind erstens aktiv durch ihre „mittelbare oder unmittelbare Repräsentanz als ‚handelnde‘ Spielfigur“ (Krotz 2008: 30), und zweitens, indem sie aktiv und bestimmend auf den Spielverlauf einwirken. Das Programm ist ‚aktiv‘, indem es entweder a) die Spielumgebung simuliert, b) den Gegner des Spielers oder der Spielerin darstellt, oder c) indem es sowohl Spielumgebung und Regeln bestimmt als auch Mitspieler oder Gegner simuliert. (Vgl. Krotz 2008: 27ff)

Weiters versetzen diese Spiele die Spielerin und den Spieler *in* das Spiel hinein. Hier spricht man von *Immersion*, von einem Eintauchen, einem Aufgehen in das Geschehen am Bildschirm. Dieser Prozess eines sehr „intensive[n]s Erleben[s] während der Nutzung“ (Knobloch 2000: 13) wird nicht nur in Zusammenhang mit Computerspielen diskutiert, hier spricht man auch spezifisch von *Präsenz erleben*¹⁰, dem Gefühl, ‚dort‘ zu sein (vgl. Wunsch & Jenderek 2008: 51f). Immersion meint „das Hineingezogenwerden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des Textes“ (vgl. Neitzel & Nohr 2006: 16), eine Rezeption, während der alles andere vergessen wird und die durch die interaktive Struktur eines Computerspiels verstärkt wird¹¹. (vgl. Neitzel & Nohr 2006: 16f; vgl. Furtwängler 2006: 154f; vgl. Thimm & Wosnitza 2010: 43ff)

⁹ Allerdings ist dieses Wirken meist auf das Computerspiel begrenzt und läuft in den vom Programmiererteam vorgegebenen Bahnen ab, eine mögliche pessimistische Perspektive auf ein fiktives und illusioniertes Selbstwirksamkeitserleben. Die Handlungen bleiben meist ohne Konsequenzen für die Außenwelt. Holger Zapf schreibt dazu:

Die Tatenlosigkeit der Medienrezeption – also die Unfähigkeit zu revolutionärer oder zumindest emanzipatorischer Praxis – wird in dieser Sichtweise im Falle der Computerspiele noch durch den Umstand verschleiert und verstärkt, dass er sich im Rahmen des Spielens ständig als Handelnder erlebt, während er doch völlig von der Realität entkoppelt ist.
(Zapf 2009: 22)

¹⁰ Karsten Wunsch und Bastian Jenderek bezeichnen die beiden Begriffe in Bezug auf Computerspiele als „deckungsgleich“ (Wunsch & Jenderek 2008: 52): Sie beschreiben das Gefühl, in eine künstliche Realität ‚einzutauchen‘ und ‚dort zu sein‘, also in unserem Fall das Gefühl des Spielers, Teil des Spiels zu sein und in die ‚Spielwelt‘ einzutauchen.“ (Wunsch & Jenderek 2008: 52)

¹¹ Allerdings hängt der Grad der Immersion in Computerspielen von strukturellen Elementen wie Graphik, Steuerung und Spielkonzept ab (siehe dazu 2.1.2.1 und auch 3.2.1): „Geregelt wird die Immersion [...] durch das Interface“ (Neitzel & Nohr 2006: 16). Je direkter – etwa über die Egoperspektive – die Spielenden in das Geschehen versetzt werden, umso mehr können sie darin aufgehen. Je mehr Handlungsfreiheit und Selbstwirksamkeitserleben ermöglicht wird, je interaktiver also das Spiel ist, umso eher fühlen sich Spielerinnen und Spieler im Spiel. (vgl. Zapf 2009: 19ff)

Etwas allgemeiner formuliert lässt sich Immersion also als illusionistischer Eintritt in eine simulierte Welt definieren, genauer: als die durch ein mediales Dispositiv vermittelte raum-zeitliche Teilhabe an einer Welt, die außerhalb dieses Dispositivs (zumindest im Moment des Erlebens) keine physische räumliche Realität besitzt.
(Schweinitz 2003: 138, Hervorhebung im Original)

Folglich ist ein Computerspiel nicht alle SpielerInnen dasselbe, sie rezipieren keinen „gleichen unveränderbaren Inhalt“ (Krotz 2008: 30), sie erleben es unterschiedlich, ebenso sind Computerspiele aus beobachtender Perspektive nicht auf dieselbe Art und Weise erfahrbar wie aus spielender. (vgl. etwa Pilarczyk 2007: 62f; vgl. Kücklich 2009: 27; vgl. Günzel 2008: 300; vgl. Wolf, M. 2005: 193f))

Computerspiele sind aber auch Produkte, mit denen Millionen Euro umgesetzt werden¹², deren Entwicklung und Verkauf durch eine Computerspielindustrie und von einem Computerspielmarkt geprägt werden. Dass (die meisten) Computerspiele also in erster Linie Profit einbringen sollen, darf nicht außer Acht gelassen werden.

Zu einem Computerspiel gehören sowohl Hardware, das technische Gerät (Computer, Spielkonsole¹³) wie auch die Software, das Computerprogramm, das Spiel selbst. Das heißt, auch Konsolenspiele sind hier unter dem Begriff Computerspiel mitgemeint.

In dieser Arbeit wird den mancherorts verwendeten Bezeichnungen des ‚Bildschirmspiels‘¹⁴ oder des ‚Videospieles‘¹⁵ – die den Fokus auf das Sehen des Spieles legen – mit Klimmt und anderen der Begriff des *Computerspiels* vorgezogen, da all diesen Spielen unabhängig von der Hardware die aktive Rolle des Rechners gemeinsam ist, der „als Plattform und ‚Partner‘ der Spieltätigkeit dient“ (Klimmt 2006: 17).

2.1.2.1. Einteilung der Computerspiele

Im allgemeinen Sprachgebrauch werden Computerspiele nach *Genres* eingeteilt. Computerspielzeitschriften sprechen von Strategiespielen, Action-Adventures und First Person Shootern

¹² Beispielsweise sollen von GTA IV (GRAND THEFT AUTO – SAN ANDREAS, 2008, Rockstar Games) in der ersten Verkaufswoche April/Mai 2008 etwa sechs Millionen Exemplare verkauft und damit ein Rekordumsatz von 500 Millionen Dollar gemacht worden sein – mehr als viele Kinofilme schaffen (vgl. Kolokythas 2008). In Deutschland wurde 2009 nach Angaben des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e.V (www.biu-online.de) mit Spielesoftware ein Umsatz von etwa 1,53 Milliarden Euro gemacht (vgl. BIU 2010: 4), europaweit im Jahr 2007 nach Angaben der Interactive Software Association of Europe (www.isfe.eu) 6,7 Milliarden Euro (vgl. ISFE o.J.). Für die USA gibt die Entertainment Software Association (www.theesa.com) 2008 einen Umsatz von 11,7 Milliarden Dollar an (vgl. ESA 2009:10). Wobei Konsolenspiele stets den Löwenanteil am Umsatz ausmachen. Diese Zahlen, um das wirtschaftliche Gewicht des Geschäfts mit Computerspielen zu untermauern.

¹³ Spielkonsolen sind in erster Linie für das Spielen produzierte Geräte. Stationäre Konsolen wie die *Playstation*, *X-Box* oder *Wii* werden an einen Fernsehbildschirm angeschlossen, Handhelds wie *GameBoy* oder *Nintendo DS* sind tragbare Konsolen, also relativ klein und leicht, haben aber einen eigenen Bildschirm. Ein Überblick über die Hardware findet sich etwa bei Schlütz 2002: 13ff oder Klimmt 2004: 696f.

¹⁴ Etwa in allen von Jürgen Fritz herausgegebenen Sammelbänden (Fritz 1988, Fritz 1995, Fritz & Fehr 2003) oder auch bei Schlütz 2002; Wesener 2004 und anderen.

¹⁵ Etwa bei Günzel 2008. Im englischen Sprachraum übernehmen ‚video games‘, ‚computer games‘ und ‚digital games‘ ebenfalls denselben Bedeutungsbereich.

(FPS)¹⁶. Diese Bezeichnungen haben sich aber für eine wissenschaftliche Beschäftigung als teilweise zu spezifisch und teilweise wiederum zu allgemein und durch die technische Entwicklung als rasch überholt erwiesen (vgl. etwa Fritz 2003b: 3f; vgl. Klimmt 2004: 697f; vgl. Klimmt 2006: 21; vgl. Wolf, M. 2005: 145). Viel eher wird eine Systematisierung anhand verschiedener *Strukturmerkmale* der Computerspiele versucht:

- Jürgen Fritz beispielsweise ordnet als Konstruktionsprinzipien die zwei Pole ‚Denken‘ und ‚Action‘ und als dritten Punkt die ‚Spielgeschichte‘. In diesem Dreieck siedelt er die unterschiedlichen Spiele an. (vgl. Fritz 1995a: 23f; vgl. Fritz 2003b: 5ff)
- Christoph Klimmt wiederum entwirft 2001¹⁷ a) den narrativen Kontext (die Rahmengeschichte), b) die Aufgabenstellung an Spielerinnen und Spieler (ob eher auf strategisches Planen oder das schnelle Reagieren auf optische und akustische Reize ausgerichtet) und c) die Darstellungsform als konstituierende Faktoren des Computerspiels. (vgl. Klimmt 2006: 21f; vgl. Klimmt 2004: 698ff)
- Ähnlich geht Stefan Wesener vor. Seine Strukturmerkmale sind a) die Eingriffsmöglichkeiten der Spielerinnen und Spieler, b) die graphische Darstellung sowie c) das Spielkonzept und die inhaltliche Gestaltung. (vgl. Wesener 2004: 60)

Für diese Arbeit sollen die Computerspiele nach Stefan Weseners Kriterien eingeteilt werden.¹⁸ Zusätzlich wird der Genrebegriff verwendet, da dies sowohl eine den Spielerinnen und Spielern geläufige Einteilung des Computerspielmarktes ist als auch teilweise in der Literatur immer wieder verwendet wird.

2.1.2.1.1. Exkurs: Genrebezeichnungen für Computerspiele mit historischen Inhalten

Hier soll verständnishalber kurz auf diese Genrebezeichnungen vorgegriffen werden, da sie im Verlauf dieser Arbeit immer wieder verwendet werden. Sowohl Waldemar Grosch (2002) wie auch Angela Schwarz (2009) versuchten sich aus ihrer historischen Perspektive an einem Vorschlag für Genrebezeichnungen für die Computerspiele mit historischer Thematik:

Grosch betrachtet 2002 die Darstellung von Geschichte in Computerspielen aus pädagogischer Perspektive¹⁹, und schlägt dabei folgende Systematisierung der Computerspiele in Hinblick auf ihren historischen Inhalt vor (vgl. Grosch 2002: 19ff). Er arbeitet mit den klassischen Genrebe-

¹⁶ Im deutschsprachigen Raum oft auch ‚Ego-Shooter‘.

¹⁷ Klimmt, Christoph (2001) : Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele. Medien- und Kommunikationswissenschaft, 49(4)/2001, 480-497. Hier zitiert nach Klimmt 2006: 21f und Klimmt 2004: 698ff.

¹⁸ Siehe dazu ausführlich 3.2.1.

¹⁹ Grosch, Waldemar (2002): Computerspiel im Geschichtsunterricht. Geschichte am Computer, Bd. 2. Schwalbach/Ts.

zeichnungen, weist aber gleichzeitig darauf hin, dass er hier von Idealtypen²⁰ spricht, die auf dem Computerspielmarkt so kaum mehr vorkommen – es sei „allenfalls möglich, das dominierende Element eines solchen Spiels“ (Grosch 2002: 33) festzustellen. Seine Beispielspiele allerdings besitzen zum größeren Teil kaum inhaltliche Querverbindungen zur Vergangenheit. Er unterscheidet zwischen

- *Geschicklichkeits- oder Reiz-Reaktions-Spiele*

Hier sind vor allem motorische Reaktionen von den Spielerinnen und Spielern und damit ihren Spielfiguren gefordert. Neben *Reinen Geschicklichkeitsspielen* wie PAC MAN²¹ ordnet Grosch hier „'Jump'n Run-Spiele' [sic]“ (Grosch 2002: 22), *Sportspiele*, „'Ballerspiele'“ (Grosch 2002: 23) und *Duellspiele* (eine Mischform aus Sport- und ‚Ballerspielen‘, etwa MORTAL KOMBAT²², TEKKEN²³) ein. Mit dem unter Anführungszeichen gesetzten Begriff ‚Ballerspiele‘ meint er sowohl eher abstrakte Klassiker wie SPACE INVADERS²⁴, aber auch First Person Shooter wie DOOM²⁵. (vgl. Grosch 2002: 21ff)

- *Rollenspiele oder Adventures*

Rollenspiele fordern von den SpielerInnen die Lösung einer Aufgabe oder eines Rätsels, die oft mit Hilfe des Sammelns erledigt werden kann. Das Spiel erzählt eine Geschichte, die meistens nur einen möglichen Ablauf kennt. Als Beispiel nennt Grosch unter anderem die MONKEY ISLAND²⁶-Spiele. In einem kriegerischen Kontext angesiedelte Rollenspiele haben oft auch Kampfelemente, in denen in Reiz-Reaktionsabläufen mit der Gegenpartei gerungen wird. (vgl. Grosch 2002: 25ff)

- *Strategiespiele oder Simulationen*

In diesen Spielen verwalten die Spielerinnen und Spieler eine Stadt, eine Zivilisation oder eine Heeresgruppe. Sie steuern das Geschehen über eine Kontrolloberfläche aus der Vogelperspektive, die manchmal wegen der umfassenden Übersicht auch als Gottperspektive bezeichnet wird. Grosch nennt diese Spiele „den wohl innovativsten Teil der Computerspiele“ (Grosch 2002: 27) und differenziert zwischen *Aufbausimulationen* (hier geht es um den Aufbau einer erfolgreichen

²⁰ Als fünfte Kategorie führt Grosch auch noch *Computerspiele als Umsetzungen von Gesellschaftsspielen* an, Spiele, bei denen der Computer als „perfektioniertes Spielbrett“ (Grosch 2002: 20) dienen kann, die aber weder als „'Computerspiele' im eigentlichen Sinne“ (Grosch 2002: 19) bezeichnet werden können, noch häufig historische Themen behandeln und darum außer Acht gelassen werden können. (vgl. Grosch 2002: 19ff)

²¹ 1980, Midway Games. Ein Computerspielklassiker.

²² Eine erfolgreiche Spielereihe, der erste Teil erschien 1992, Midway Games. Im Turniermodus treten Kämpfer und Kämpferinnen unterschiedlichster Herkunft gegeneinander an.

²³ Dito. Eine ebenfalls sehr erfolgreiche Reihe, die vor allem auf Konsolen gespielt wird. Der erste Teil erschien 1994 bei Namco.

²⁴ 1978, Midway Games. Ein weiteres Urgestein der Computerspielgeschichte.

²⁵ Wiederum eine erfolgreiche Reihe, der erste Teil erschien 1993 bei id Software.

²⁶ Die Hauptperson der MONKEY ISLAND-Spiele ist Guybrush Threepwood, ein junger Mann, der gerne Pirat werden will, aber seine Schwierigkeiten damit, vor allem aber in der Form des Geisterpiraten LeChuck, hat. Der erste der inzwischen fünf Teile erschien 1990 bei LucasFilm.

Siedlung oder einer Nation, etwa AGE OF EMPIRES²⁷), *Manager-Spielen/Wirtschaftssimulationen* (drehen sich um den Aufbau eines wirtschaftlichen Betriebes, etwa DIE FUGGER²⁸, als Unterart führt er hier *Politische Simulationen* wie IMPERIALISMUS²⁹ an.), und *Schlachtensimulationen* (hier können spezifische Schlachten nachgespielt werden, etwa GETTYSBURG³⁰). (vgl. Grosch 2002: 2ff)

- *Simulatoren*

In Simulatoren steuern die Spielerinnen und Spieler ein Fahrzeug oder ähnliche Maschinen, Flugkampfsimulationen des Ersten und Zweiten Weltkriegs sind hier zu nennen. (vgl. Grosch 2002: 30f)

Angela Schwarz schlägt ähnlich sieben Hauptgenres vor, nämlich *Shooter beziehungsweise Ego-Shooter*³¹, *Aufbausimulationen*, *Wirtschaftssimulationen*, *Fahrzeugsimulationen*, *Adventures*, *Jump'n'Run* sowie *Strategiespiele*. Dabei nennt sie jeweils spezifisch historische Computerspiele³².

Die *Shooter* entsprechen den ‚Ballerspielen‘ von Waldemar Grosch: In einer graphisch detailliert gezeichneten Umgebung werden die Bösewichte mittels Schusswaffen außer Gefecht gesetzt. Als Beispiele führt Schwarz neben dem Wildwest-Spiel CALL OF JUAREZ³³ auch BATTLEFIELD 1942³⁴, das in dieser Arbeit ausführlicher behandelt wird, an. *Adventures* beziehungsweise *Aufbausimulationen* (etwa UNDERCOVER: OPERATION WINTERSONNE³⁵ und ASSASSIN'S CREED³⁶ beziehungsweise CAESAR³⁷ und STRONGHOLD³⁸) entsprechen ebenfalls der Definition bei Grosch. *Wirtschaftssimulationen* differenziert sie in Produkt- (ein Unternehmen wird verwaltet, wie bei RAILROAD PIONEER³⁹), Handels- (der Schwerpunkt liegt auf dem Handel, wie bei DER PATRIZIER⁴⁰) und Politiksimulationen (ein Land wird verwaltet). *Fahrzeugsimulationen* wie 1914: DIE SCHALEN DES ZORNS⁴¹ kommen den Simulatoren bei Grosch gleich. Die Bedeutung von *Jump'n'Runs* für historische Darstellung schätzt Schwarz relativ gering ein, Geschichte kommt in ihnen nur sehr entfernt vor. (vgl. Schwarz 2009: 320ff)

²⁷ 1997, Microsoft Game Studios. Eine sehr erfolgreiche Strategiespielreihe, deren Teile in spezifischen historischen Zeitabschnitten angesiedelt sind. Der zweite Teil von AGE OF EMPIRES, AGE OF EMPIRES II – THE AGE OF KINGS wird in Abschnitt 3.4 etwas ausführlicher behandelt.

²⁸ 1988, Bomico. Ein nach der spätmittelalterlichen Kaufmannsfamilie aus Augsburg benanntes Spiel, in dem als ein solcher Kaufmann gehandelt wird.

²⁹ 1997, Mindscape Inc. Im Europa des 19. Jahrhunderts muss um die Vorherrschaft gekämpft werden.

³⁰ Eigentlich SID MEIER'S GETTYSBURG! 1997, Electronic Arts. Die Schlacht von Gettysburg 1863 im Amerikanischen Bürgerkrieg wird nachgespielt.

³¹ Eine im deutschsprachigen Raum oft fälschlich verwendete Bezeichnung. Treffender ist First Person Shooter, kurz FPS.

³² Die Bezeichnung ‚historische Computerspiele‘ meint in dieser Arbeit ‚Computerspiele mit historischen Inhalten‘ und soll keineswegs ‚Computerspiele aus der Vergangenheit‘ bedeuten.

³³ 2006, Ubisoft.

³⁴ 2002, Electronic Arts. Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg. Siehe dazu ausführlich 6.1.2.

³⁵ 2006, dtp Entertainment. Ein Point&Click-Spionageabenteuer im Zweiten Weltkrieg.

³⁶ 2008, Ubisoft. Action-Adventure zur Zeit der Kreuzzüge. Dieses Spiel wird ausführlich in Kapitel 6.1.3 behandelt.

³⁷ 2003, Sierra Entertainment. Angesiedelt im Zeitalter des Römischen Imperiums.

³⁸ 2001, Take Two Interactive. Eine mittelalterliche Burg wird verwaltet und verteidigt.

³⁹ 2004, Encore Software. Eine Eisenbahngesellschaft im Wilden Westen wird geführt.

⁴⁰ 1992, Ascon. Wirtschaftssimulation in der Hansezeit. Siehe dazu ausführlich in Kapitel 2.3.

⁴¹ 2006, Rondomedia. Eine U-Bootsimulation im Ersten Weltkrieg.

Ihre Einteilung ist etwas spezifischer als die von Waldemar Grosch (siehe Tabelle 1) und soll aus Gründen der Eindeutigkeit hier verwendet werden.

Schwarz 2009	Grosch 2002
Strategiespiele	Strategiespiele oder Simulation
Wirtschaftssimulation	
Aufbausimulation	
Fahrzeugsimulation	Simulatoren
Shooter oder Ego-Shooter	Geschicklichkeits- oder Reiz- Reaktionsspiele
Jump'n'Run	
Adventure	Rollenspiele oder Adventures

Tabelle 1: Genrevorschläge für Computerspiele mit historischen Inhalten bei Schwarz 2009 und Grosch 2002

Bevor aber weiter auf Computerspiele mit historischer Thematik eingegangen wird, sollen zuerst die Grundlagen weiter ausgeführt werden.

2.1.2.2. Differenzierungen

Für diese Arbeit ist eine Unterscheidung des Computerspielmarktes nach der Zielsetzung der Spiele wichtig:

- *kommerzielle* Computerspiele – „Commercial-of-the-Shelf-Games“ (Wechselberger 2009: 99), die zu reinen Unterhaltungszwecken hergestellt werden, und
- *Infotainment* oder *Edutainment-Produkte*⁴², Computerspiele, die meist an die Zielgruppe ‚Schülerinnen und Schüler‘ gerichtet sind, bei denen der Unterhaltungscharakter der Spiele zu Lernzwecken genutzt werden soll. Es sind demnach ‚Lernspiele‘, deren Zielsetzung und Etikett es ist, den Spielerinnen und Spielern etwas beizubringen⁴³. Für Computerspiele mit historischem Lernstoff scheint sich das Etikett *Histutainment* vorzuschlagen. (etwa bei Korte & Paletschek 2009a: 15)

Obendrein muss noch der Aspekt einer *Multiplayer*-Option angesprochen werden: Bei vielen Spielen ist es möglich, mit und gegen andere Spielerinnen und Spieler im Netzwerk (lokal oder online, eine dritte Möglichkeit ist das gemeinsame Spielen an einem Gerät) zu spielen. Alle können aktiv in den Spielverlauf eingreifen. Dieses gemeinsame Miteinander und Gegeneinander bietet einerseits ‚intelligenterer‘ GegenspielerInnen als nur die KI des Programms, andererseits und vor allem auch die Chance zu sozialen Beziehungen und damit sehr unterschiedliche Spielerfahrungen. (vgl. Klimmt 2004: 700f; 705)

⁴² *Infotainment* ist ein Kompositum aus *information* und *entertainment*, *edutainment* setzt sich aus *entertainment* und *education* zusammen, Slegers & Pohlmann sprechen vom „Zauberwort“ (Slegers & Pohlmann 2003: 2), Fritz vom „Lockmittel“ (Fritz 2003b: 3) *edutainment*.

⁴³ Ergänzend sind hier noch sogenannte *serious games* anzuführen, die weniger als ‚Spiel‘ sondern „besser [als] ‚Lehrstück‘“ (Bevc 2007b: 47) zu bezeichnen sind. Spiele wie PEACE MAKER oder SEPTEMBER 12TH versuchen vielmehr politische und gesellschaftliche Probleme bewusst zu machen. (siehe dazu etwa Bevc 2007b: 47ff)

2.1.2.3. Computerspiele als Thema für die Wissenschaft

In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen als *Game Studies* musste lange zwischen zwei Lagern unterschieden werden: Dem der *Narratologen*⁴⁴, die Computerspiele im Anschluss an die Literaturwissenschaft als Texte betrachten wollen, und den *Ludologen*⁴⁵, welche die Bedeutung der aktiven spielerischen Erfahrung betonen und folglich eine eigene Herangehensweise an das Computerspiel fordern. (vgl. u.a. Kücklich 2009: 27ff; vgl. Weiß 2009: 49ff; vgl. Sallge 2010: 79ff; etwas ausführlicher: Bevc 2007b: 27ff)

Allerdings wurde dieser „Methodenstreit“ (Kücklich 2009: 27) oder auch „Pseudo-Debatte“ (Weiß 2009: 55) in der Zwischenzeit zur Seite gelegt. Mit Tobias Bevc ist festzuhalten: „Der tatsächlich angemessene Weg zur Analyse und Interpretation liegt – je nach Spiel und Genre – irgendwo zwischen diesen beiden Positionen“ (Bevc: 2007b: 29).

Diesem Ansatz will auch diese Arbeit folgen: Eine Analyse der ausgewählten Spiele ist ohne die qualitativen Interviews mit den Spielerinnen und Spielern nicht aussagekräftig (ausführlicher zur Methode in Kapitel 5).

Computerspiele wurden lange vorrangig aus einer Problemperspektive betrachtet, das stereotype Bild der Computerspieler – das Klischee spricht Frauen das Interesse an Computerspielen ab – als unzufriedene, erfolglose, übergewichtige, über ein Reiz-Reaktionsschema leicht beeinflussbare Jugendliche ohne Sozialleben schien und scheint nicht nur im gesellschaftlichen Diskurs allzu oft durch. Sie stecken, so Alexander R. Galloway, „immer noch unter der gesellschaftlichen Schmutzdecke und müssen sich erst noch ihren Rang als Kunstform, die sich auf gleicher Höhe wie andere Kulturerzeugnisse befindet, erobern“ (Galloway 2007: 271).

Dies liegt wahrscheinlich auch daran, dass ComputerspielerInnen lange Zeit vor allem nur Objekt der Forschung waren und selten eine Perspektive der tatsächlichen Spielerfahrung in Forschungsprozesse einbringen konnten. Das Spielen am Computer selbst findet außerdem – im Unterschied zu Konsolenspielen – an einem Gerät statt, welches ursprünglich als Arbeitsgerät konzipiert wurde, und wird damit noch mehr dem Generalverdacht einer ‚sinnlosen Beschäftigung‘ unterworfen (vgl. Böhle 2007: 110ff).

Dieser Blick auf Computerspiele und ihre NutzerInnen zeigt sich beispielsweise auch in den von Klimmt als zentrale wissenschaftliche Fragestellungen gesammelten Themenbereichen: Gewalt in Computerspielen, Unterschiede zwischen Spielerinnen und Spielern sowie das Lernpotenzial der Spiele (vgl. Klimmt 2004: 705ff). Diese drei Hauptbereiche sollen im Folgenden skizziert werden.

⁴⁴ Etwa Janet Murray mit ‚Hamlet on the Holodeck‘ (1997).

⁴⁵ Siehe dazu etwa Juul 2005. Als ‚Galeonsfiguren‘ sind hier Espen Arseth, Jesper Juul und Gonzalo Frasca zu nennen.

Um die Wirkung *gewalthaltiger Computerspiele* auf die Spielenden und der Frage nach einem eventuellen kausalen Zusammenhang mit Gewaltausbrüchen Jugendlicher im Alltag – Stich- und Unwort ‚Killerspiele‘ – dreht sich nicht nur ein Großteil des öffentlichen Diskurses. In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung finden sich teilweise Stimmen, die dieser Position zustimmen und wiederum andere, die einer negativen Auswirkung vehement widersprechen. Klimmt nennt die Befunde hierzu „uneindeutig“ (Klimmt 2004: 709). Jeffrey Goldstein meint trocken, „[d]iscussions of violent video games are clouded by ambiguous definitions, poorly designed research, and the continued confusion of correlation with causality.“ (Goldstein 2005: 341)

Eine ‚endgültige‘ und ‚eindeutige‘ Beantwortung dieser Fragestellung liegt in weiter Ferne, wohl auch weil mit unterschiedlichen Begriffen und unterschiedlichen Konzepten des Menschen gearbeitet wird: Wer ein Lebewesen als Reiz-Reaktions-Maschine versteht, erwartet etwas anderes, als jemand, der ein denkendes Individuum mit seinen persönlichen Dispositionen und im jeweiligen (persönlichen, sozialen) Kontext als SpielerIn voraussetzt.⁴⁶

Zu diesem ‚Computerspiele als Problem der Gesellschaft‘-Diskurs kann auch der Aspekt der *Computerspielsucht* ergänzt werden, der besonders seit der beträchtlichen Verbreitung von Online-Rollenspielen zur Diskussion steht.⁴⁷

Im Fokus vieler Untersuchungen steht die „Gender-Frage“ (Klimmt 2004: 706): Warum spielen *Mädchen weniger und anders als Jungen* – und stimmt diese Annahme tatsächlich? Bryce & Rutter sprechen hier vom „self-perpetuating myth of gaming as a male only activity“ (Bryce & Rutter 2005: 301). Spielerinnen scheinen aber zumindest andere Spiele als Spieler zu bevorzugen (vgl. Fritz & Fehr 2003a: 13ff). Dies liegt auch am Rollen- und Identifikationsangebot der Spiele, in denen die Männer eher aktiv und Frauen eher passiv dargestellt werden⁴⁸. Eventuell könnte auch der starke Wettbewerbs- und Konkurrenzcharakter vieler Spiele für Frauen nicht besonders motivierend sein. (vgl. Klimmt 2004: 706f; Klimmt 2006: 26ff)

Es kann keinesfalls von Computerspielen nur als „something the boys will eventually ‘grow out of“ (Bryce & Rutter 2005: 302) gesprochen werden, allerdings ist „die Datenlage zur Nutzung

⁴⁶ Eine ausführlichere Darstellung dieser Thematik findet sich beispielsweise bei Klimmt 2004: 707ff oder Goldstein 2005: 341ff. Computerspiele, vor allem First Person Shooter, vulgo ‚Killerspiele‘ sind bei Amokläufen ein leicht zu ergreifender plakativer Sündenbock, der die Verantwortung vom gesellschaftlichen, sozialen und persönlichen Umfeld abwälzt. Goldstein meint dazu weiter:

Of course the media affect emotions and behaviour. That’s why people use them. However, there is no evidence that media shape behaviour in ways that override a person’s own desires and motivations.
(Goldstein 2005: 350)

⁴⁷ Diese Frage- und Problemstellung ist vor allem im Bezug auf Online-Multiplayer-Spiele aktuell. Diese haben das Potenzial kompensatorisch zu einer „virtuellen Heimat“ (Fritz 2007: 144) zu werden, und damit die Spieler eng an sich zu binden. Griffith & Davies betonen hier den Forschungsbedarf, Computerspiele scheinen „at least [...] potentially addictive“ (Griffith & Davies 2005: 365) zu sein.

⁴⁸ Grapenthin 2009 untersucht Geschlechterbilder in Computerspielen: Nicht überraschend sind Frauen meist passiv und stark sexualisiert dargestellt. Zu Computerspielerinnen siehe auch Richard & Zaremba 2005 und Zaremba 2009.

von Computerspielen [...] im Vergleich zur Nutzung konventioneller Massenmedien ausgesprochen dürftig“ (Klimmt 2008: 58). Es mangelt an tatsächlich repräsentativen und vergleichbaren Studien. Außerdem werden Daten zur Computerspielnutzung meist in Befragungsstudien erhoben, was besonders bei der Nutzungsdauer zu Verfälschungen führen kann. (vgl. Klimmt 2008: 57f; vgl. Wolling 2008: 73ff; vgl. Klimmt 2004: 22ff)

Dennoch soll hier zugleich kurz die Verbreitung der Computerspiele skizziert werden: Computerspiele sind keineswegs mehr der Spleen einer Bevölkerungsnische: „Computerspieler bilden längst einen Querschnitt durch die Bevölkerung“ (Holtorf 2007: 163). Mindestens 24,9% der deutschen Bundesbürger über 14 Jahren nutzen nach den Hochrechnungen der Burda Medienforschung in ihrer Marktforschungsstudie *Typologie der Wünsche 2010 III* zumindest selten Computerspiele (62,6 % Männer, 37,4% Frauen) (vgl. Burda Medienforschung 2010).

Zur allgemeinen Computerspielnutzung in Österreich gibt es noch keine repräsentative Studie. Für 11- bis 18-Jährige ergab 2006/2007 eine Untersuchung des Instituts für Jugendkulturforschung im ministeriellen Auftrag⁴⁹, dass mehr als drei Viertel (76,3%) aller Jugendlichen Computerspiele zumindest selten spielen⁵⁰, mindestens mehrmals pro Woche spielten immerhin noch 36,4% (vgl. Institut für Jugendkulturforschung 2007: 5). Ein ähnlicher Anteil von 38% ergab sich für 12- bis 19-Jährige deutsche Bundesbürger in der JIM-Studie für das Jahr 2005 (vgl. Wolling 2008: 76).

Computerspiele sind also einerseits weit verbreitet, andererseits aber auch keineswegs rein männlich dominiert. Dennoch lassen sich teilweise Geschlechterunterschiede in den Genrepräferenzen ausmachen: So spielen etwa mehr Jungen Action- und Simulationsspiele als Mädchen. (vgl. etwa Wolling 2008: 21f)⁵¹

Mit der ‚Entdeckung‘ der Spielerinnen als Zielgruppe lässt sich eine Annäherung der Geschlechter in den Nutzungszahlen erwarten. Allerdings wird dies hoffentlich nicht weiterhin mit solch klischeetriefenden und Rollenstereotype untermauernden Spielen wie pinken Handhelds und Spielen wie BARBIE FASHION DESIGNER⁵² versucht.

⁴⁹ Institut für Jugendkulturforschung (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher. Gamer-Segmente und Gamer-Kulturen in der Altersgruppe der 11- 18-jährigen [sic]. Wien. URL: http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf (Zugriff: 13.3.2010), sowie der dazugehörige Tabellenband (siehe Institut für Jugendkulturforschung 2007). Die Untersuchung wurde im Auftrag des damaligen Bundesministeriums für Soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz, heute Jugendministerium durchgeführt.

⁵⁰ Es spielten 86,5 % der Jungen und 63% der Mädchen, wobei Jungen intensiver spielten. (vgl. Institut für Jugendkulturforschung 2008: 9)

⁵¹ Ausführlichere Angaben zur Computerspielnutzung und –intensität wie auch zu bevorzugten Genres finden sich bei Wolling 2008. Jens Wolling fasst hier die Ergebnisse der KIM (Kinder und Medien), der JIM (Jugend, Information, (Multi-)Media) des Medienpädagogischen Forschungsbund Südwest sowie der ACTA (Allensbacher Computer- und Technik-Analyse) zusammen, und gibt damit einen ausführlichen systematischen Überblick über verschiedene teils repräsentative Längsschnittstudien zur Computerspielnutzung in Deutschland.

⁵² 1997, Mattel. Ein bei Mädchen sehr erfolgreiches Spiel (vgl. Klimmt 2004: 706), in dem Kleidung für die Barbiepuppe entworfen werden kann.

Nicht nach Schaden oder negativen Wirkungen durch das Computerspielen sondern nach einem möglichen Nutzen erkundigt sich die *pädagogische* Fragstellung: Ist es möglich, durch Computerspiele zu lehren und zu lernen? Die vor allem auf Kinder und Jugendliche ausgerichteten Infotainment- und Edutainment-Produkte sollen positiven Lern- und vor allem Schulerfolg bewirken. Spielend lernen ist das Ziel. Allerdings zeichnet sich das Spiel und Computerspiel an sich ja – wie oben festgehalten – durch seine Zweckfreiheit und Unterhaltungsausrichtung aus: Das Spiel ist vorbei, wenn etwas bezweckt, etwas erreicht werden soll, genauso, wie für Fußballprofis das Champions League-Finalspiel nicht ein ‚Spiel‘ sondern harte Arbeit (und mehr) ist⁵³. Kurt Squire beschreibt in dieser Diskussion um *digital game based learning*⁵⁴ Computerspiele als einen „Rorschach test of educators’ attitudes toward modern social, technological, and media change, rather than an emerging and maturing entertainment medium“ (Squire 2002).

Andererseits können Computerspiele auch „informell“ (Klimmt 2004: 710), ohne Absicht der Spielerinnen und Spieler ‚Lern‘effekte haben. Der Fokus lag hier lange auf „Bewegungs- und Wahrnehmungsleistungen“ (Klimmt 2004: 710), wie Hand-Auge-Koordination und Reaktions-schnelligkeit⁵⁵. Ebenso sind Computerspiele aber beispielsweise auch für Viele der erste Zugang zum künftigen Arbeitsgerät. Das spielerische Erlernen eines adäquaten Umgangs mit Bildschirm und Maus, das Verständnis, dass ein Klick auf ein Symbol eine Aktion bewirkt (das Erlernen der Schemata der Computerprogramme, siehe 3.1) sind vom Vorteil, wenn es darum gehen soll, am Computer tatsächlich zu arbeiten. Es werden aber auch andere Kompetenzen unabsichtlich erworben, die die Spielerinnen und Spieler nicht nur in den Computerspielen nutzen, sondern auch für das reale Leben von Bedeutung sein können. Computerspiele als „Erfahrungs- und Lernfeld“ (Böhle 2007: 117) helfen

gesellschaftlich erwünschtes und notwendiges Handeln zu entwickeln und besondere Kompetenzen im Umgang mit ‚neuen‘ Medien sowie strategischem Denken und Handeln wie auch emotionale Kontrolle bis hin zu Kompetenzen zu erwerben.
(Böhle 2007: 119)

Computerspiele sind also ein „potentielles Feld der Kompetenzförderungen“ (Gebel 2009: 79).

In Tabelle 2 listet Christa Gebel die möglichen Bereiche dieses Feldes auf.

⁵³ Klimmt gibt dementsprechend den Lernspielen in seinem Eintrag zu Computer- und Videospiele im Handbuch der Medienpsychologie nur am Rande Raum und verweist auf einen anderen Eintrag zur Problematik. (vgl. Klimmt 2004: 710)

⁵⁴ Mark Prensky ist einer der wichtigsten Autoren in dieser Frage. Er ist der Meinung, dass Menschen, die mit Computer(spielen) aufgewachsen sind – die *digital natives* – eine völlig andere Herangehensweise an Medien und Informationen haben, als die älteren Generationen – die maximal zu *digital immigrants* werden können. Dementsprechend soll auch *digital game based learning* gestaltet sein. (siehe etwa Prensky 2005)

⁵⁵ So beweisen Studien, dass Computerspielerfahrung das Erlernen des Umgangs mit chirurgischen Operationsrobotern erleichtert und beschleunigt. (siehe etwa: Shane et al. 2008)

Kompetenz-/ Fähigkeitsbereich	Relevante Komponenten
Medienkompetenz	Medienkunde, selbstbestimmter Umgang, aktive Kommunikation, Mediengestaltung
Kognitive Kompetenz	Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Konzentration, Gedächtnis, Abstraktion, Schlussfolgern, Strukturverständnis, Bedeutungsverständnis, Handlungsplanung, Lösen neuer Aufgaben, Problemlösen
Soziale Kompetenz	Perspektivenübernahme, Empathiefähigkeit, Ambiguitätstoleranz, Interaktions-, Kommunikations-, Kooperationsfähigkeit, moralische Urteilskompetenz
Persönlichkeitsbezogene Kompetenz	Selbstbeobachtung, Selbstkritik/ -reflexion, Identitätswahrung, emotionale Selbstkontrolle
Sensumotorik	Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit

Tabelle 2: Überblick über potenziell durch Computerspiele förderbare Kompetenz- und Fähigkeitsbereiche (Quelle: Gebel 2009: 80)

Gemeinsam mit Michael Gurt und Ulrike Wagner entwickelte sie bereits 2005 auch Kriterien zur Beurteilung des kompetenzförderlichen Potenzials von kommerziellen Computerspielen. Diese sind das Motivations- und Involvementpotenzial des Spieles, die Art, Komplexität und das Abwechslungsreichtum der Aufgaben, die an die SpielerInnen gestellt werden, die Rückmeldungen und Anweisungen durch das Spiel wie auch die „Angemessenheit des ethisch-normativen Gehalts“⁵⁶ (Gebel, Gurt & Wagner 2005: 265). Das Zusammenspiel dieser Faktoren bestimmt das Spielerlebnis und damit auch die Möglichkeit des Kompetenzerwerbs (siehe Abbildung 1). (Siehe dazu ausführlicher: Gebel, Gurt & Wagner 2005: 263ff; sowie Gebel 2009: 81f).

⁵⁶ Damit führen sie eine Beurteilung der Spielmoral ein, die bei ihnen allerdings auch stark vom jeweilig geschlussfolgerten Realitätsbezug abhängt – ein Fantasy-Setting wie bei HERR DER RINGE – DIE GEFÄHRTEN (2002, Vivendi Universal) oder HOMEWORLD II (2003, Sierra Entertainment) macht – unter anderem – die Anwendung von Gewalt und die Fokussierung auf militärisches Vorgehen „akzeptabel“ (siehe Gebel, Gurt & Wagner 2005: 308 bzw. 310). Allerdings wird immerhin nicht zwischen struktureller und direkter Gewalt unterschieden: Sowohl CIVILIZATION III (2001, Infogrames) wie auch COUNTER STRIKE (2000, Vivendi Universal) werden in Bezug auf ihren ethisch-moralischen Gehalt als „fragwürdig“ (siehe Gebel, Gurt & Wagner 2005: 288 bzw. 292) beurteilt, wobei eben auch der enge Realitätsbezug betont wird.

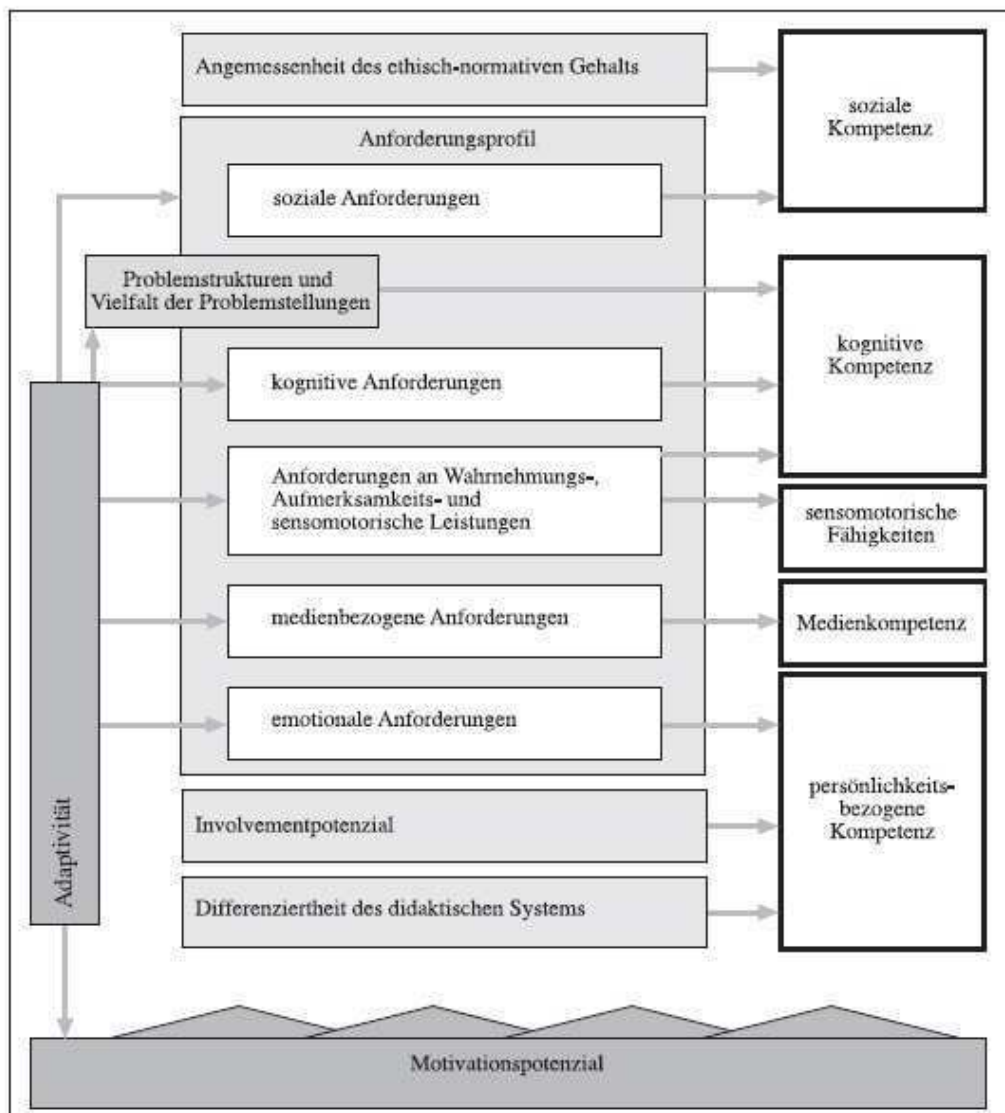


Abbildung 1: Einfluss auf den Kompetenzerwerb (Quelle: Gebel & Gurt & Wagner 2005: 266)

Allerdings ist auch dieser Ansatz von einer gewissen ‚Brauchbarkeitsidee‘ des Spielens geprägt: Gebel, Gurt und Wagner fragen nach Einsatzmöglichkeiten „populärer Computerspiele in der beruflichen Aus- und Weiterbildung“ (Gebel, Gurt & Wagner 2005: 241). Dennoch ist dies eine Forschungsperspektive, der sich diese Arbeit zuordnen möchte. Hier⁵⁷ wird allerdings bewusst nicht nach dem ‚Nutzen‘ des Spielens von Computerspielen mit historischer Thematik gefragt, sondern nach eventuellen Transferprozessen (siehe dazu Kapitel 3) – Was nehmen Computerspielerinnen und Computerspieler aus Spielen mit historischer Thematik mit? Entwickeln sie eine notwendige Medienkompetenz⁵⁸ (oder Gattungskompetenz, siehe 3.5.1.1)?

Einem anderem Themenbereich ist der dritte Forschungsfragenkomplex dieser Arbeit zuzuordnen: Hat das in den Computerspielen dargestellte Bild von Geschichte einen Einfluss auf

⁵⁷ Die Forschungsfragen werden noch einmal in Kapitel 4 ausformuliert.

⁵⁸ Medienkompetenz umfasst die Fähigkeit zur Medienkritik, das Erkennen, Wissen über und Nutzen der unterschiedlichen medialen Gattungen, wie auch Fähigkeiten der Mediengestaltung. (siehe ausführlichst bei Hugger 2008: 93ff). Im geschichtsdidaktischen Diskurs wird hier auch von *Gattungskompetenz* gesprochen – siehe dazu 3.5.1.1.

die Vorstellung von Historie der Spielenden? Wissen über Geschichte, Vorstellungen davon, wie die heutige Welt aus der Vergangenheit geformt wurde und wie Politik sozusagen ‚funktioniert‘ spielen eine nicht unbedeutende Rolle beim Verständnis derselben. Es besteht ein enger Zusammenhang mit der Frage, ob und inwiefern Computerspiele zur „politischen Sozialisation und Identitätsbildung“ (Bevc 2007a: 8) beitragen – ein relativ junger Forschungsaspekt im wissenschaftlichen Diskurs um Computerspiele.

Schon 1988 hatte Jürgen Fritz im Rahmen der Frage nach der Wirkung von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche diese Betrachtungsweise angedeutet: Er analysierte ein in einem phantastischen Setting angesiedeltes Spiel namens KNIGHTMARE und sah in den für das Spiel entwickelten Konfliktlösungsstrategien eine eventuelle Chance politischer Bildung (vgl.: Fritz 1988a: 214f). Jahre später greift er dies im Entwurf seines ‚Transfermodells‘⁵⁹ wieder auf, und betont, dass nicht die Inhalte der Spiele, sondern die Aufgaben an Spielerinnen und Spieler unter Umständen die politische Bildung fördern. Die Inhalte könnten nur das Interesse an einer gewissen Thematik wecken (vgl. 3.3 zur Strukturellen Koppelung), zentral sei das Erlernen eines medienkompetenten Umgangs. (vgl. Fritz 2003d: 31f)

Diese Perspektive war lange Zeit im Vergleich zu den oben vorgestellten, etwas prominenteren Themenbereichen ins Hintertreffen geraten, erst in den letzten Jahren kann ein Mehr an Arbeiten vermeldet werden.

Jürgen Fritz selbst setzt sich 2003 mit dem dritten Teil der CIVILIZATION⁶⁰-Reihe auseinander und prüfte aus didaktischer Perspektive seinen „Wert[] für die politische Bildung (in Schule und außerschulischer Pädagogik)“ (Fritz 2003f: 2)⁶¹. Vor allem aber sind die Arbeiten von Tobias Bevc hervorzuheben, der sich wiederholt mit der Frage der KONSTRUKTION VON POLITIK UND GESELLSCHAFT IN COMPUTERSPIELEN – der Untertitel eines 2007 von ihm herausgegebenen Sammelbandes⁶² – beschäftigt⁶³. Seine These ist es, dass fast alle Computerspiele soziale und politische Aussagen enthalten – und fast immer das Bestehende (aus ihrer westlichen, demokratischen und kapitalistischen Perspektive) „kritiklos als richtig“ (Bevc 2007b: 50) untermauern. In einem der Texte des Sammelbandes setzt sich etwa Alexander Weiß mit politischen Inhalten zweier sehr bekannter und erfolgreicher Simulationsspiele, AGE OF EMPIRES und CIVILIZATION,

⁵⁹ Siehe Abschnitt 3.1.

⁶⁰ CIVILIZATION III, 2001, Infogrames. Dieses Spiel ist nicht nur ein Klassiker unter Computerspielerinnen und Computerspielern: Auch als Forschungsgegenstand und -exempel ist es ungemein beliebt. Dementsprechend existiert umfassende Literatur zu verschiedenen Aspekten: Behr & Schaedel etwa untersuchen die Darstellung von Wirtschaft und Volkswirtschaft in CIVILIZATION (siehe Behr & Schaedel 2009), beispielsweise auch Arbeiten, die sich mit einer Verwendung von CIVILIZATION für den Geschichtsunterricht aussprechen (etwa Squire 2004). Wenig überraschend ist ein Spiel aus der CIVILIZATION-Reihe also auch eines der Beispielspiele dieser Arbeit. Doch dazu in 6.1.1 mehr.

⁶¹ Siehe dazu ausführlich in der Detailanalyse von CIVILIZATION IV, Abschnitt 6.1.1.

⁶² Bevc, Tobias (2007) (Hrsg): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin

⁶³ Außerdem noch Bevc 2008, Bevc 2009, Bevc 2010.

in denen jeweils globale Geschichte simuliert werden kann, auseinander⁶⁴. Die Spielerinnen und Spieler kontrollieren und steuern hier die Produktion und Entwicklung einer Gruppe. Das Auftauchen anderer Parteien führt in den meisten Fällen zur Konfrontation. Politisches Geschehen ist vor allem das Ergebnis eigenen Handelns. So wird ein Gefühl der Kontrolle und Berechenbarkeit vermittelt, die mit realer Politik und realem Zeitgeschehen nicht sehr viel zu tun hat:

Die Politik der Spielewelt besteht in hohem Maße aus virtus, aus Risiko, aus Konsequenzen eigener Handlungen, in der Welt außerhalb der Spiele gibt es viel mehr fortuna, Gefahr und erlebte Veränderungen.
(Weiß 2007: 87)

Die politischen Konzepte der Spiele entsprechen nur dem Schein nach ihren realen Entsprechungen und sollten, so Weiß „nicht ohne Weiteres mit ihren vermeintlichen Entsprechungen außerhalb der Spielewelt verwechselt werden dürfen“ (Weiß 2007: 96). (vgl. Weiß 2007: 77ff)

Auch Bevc schreibt zwei Jahre später:

Virtuelle Politik- und Gesellschaftsmodelle sind also rein auf das Spielziel reduzierte funktionalistische Gebilde, die zwar im Spiel ständig die Realität ‚zitiern‘, aber bei genauerer Analyse mit dieser nichts zu tun haben.
(Bevc 2009: 159)

Für einen Einfluss auf politische Sozialisation und Identitätsbildung ist es jedoch nicht zentral, ob die in den Spielen vermittelten Informationen „korrekt“ (Bevc 2009: 156) sind:

Vielmehr ist von Interesse, inwiefern sich bestimmte Ideen von Geschichtsphilosophie – also von Fortschritt und Entwicklung der Menschen, ihrer Produktionsmittel und -verhältnisse sowie von Basis und Überbau – in diesen Spielen sich [sic] durchsetzen und welche Aussage dahinter steht.
(Bevc 2009: 156)

Von Interesse ist also nicht nur, ob die SpielerInnen die Konstrukte der Spielewelt von denen der Alltagswelt unterscheiden können, und in die Versuchung kommen, diese teils „unterkomplex[en]“ (Bevc 2007b: 50) Konzepte zu übernehmen, sondern auch die allgemeinen Vorstellungen von Geschichte, die Geschichtsbilder, die die Spielerinnen und Spieler eventuell übernehmen. Diesem Punkt widmet sich auch ein Teil dieser Arbeit.

Johannes Fromme und Ralf Biermann betonen die Rolle der Computerspiele in der Mediensozialisation Jugendlicher⁶⁵. Der fiktive Charakter der meisten Spiele, die selten den Anspruch haben Tatsächliches darzustellen, macht sie umso mehr zu einem Versuchs- und Möglichkeitsraum

⁶⁴ Weiß, Alexander (2007): Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in AGE OF EMPIRES und CIVILIZATION. In: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin, S. 77-97

⁶⁵ Fromme, Johannes & Biermann, Ralf (2009): Identitätsbildung und politische Sozialisation. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 113-138

außerhalb der Alltagswelt: Die Autoren greifen Weiß' Kritik an CIVILIZATION auf, gestehen dem Spiel aber wegen der Freiheiten, die Spieler und Spielerin gewährt werden, das Potenzial zu „das Interesse an politischen Fragen zu wecken bzw. zu verstärken“ (Fromme & Biermann 2009: 133). Sie sehen die Computerspiele also durchaus positiv, ebenso helfen die Spiele ihrer Meinung nach etwa dabei, Zusammenhänge zu verstehen. (vgl. Fromme & Biermann 2009: 137f)

Der Frage, ob es einen Zusammenhang zwischen der historischen Thematik eines Spieles und der allgemeinen Beschäftigung mit Geschichte gibt, an – oder ob die Spiele unabhängig davon genutzt werden, stellt sich auch diese Arbeit⁶⁶.

Bevor aber explizit auf Computerspiele mit historischer Thematik eingegangen werden soll, die sich, nach Stefan Wesener „als Vermittler historischer Fakten zur Diskussion stellen“ (Wesener 2007: 160) müssen, soll im nächsten Kapitel der Begriff ‚Geschichte‘ bestimmt, wie auch der Aspekt historischer Darstellungen kurz vorgestellt werden.

2.2. Geschichte

2.2.1. Was ist ‚Geschichte‘?

Die Bezeichnung ‚Geschichte‘ umfasst ein umfangreiches Begriffsfeld (siehe dazu auch Weyrauch 1985: 86). Zentral ist die Unterscheidung zwischen

- a) dem Geschehenen, den Ereignissen, den *res gestae*, der *Vergangenheit*, also dem Forschungsgegenstand der Geschichtswissenschaften und
- b) der Erzählung oder dem Bericht von diesen vergangenen Ereignissen, die *historia rerum gestarum*, die Geschichtswissenschaft, und damit Geschichtsforschung und –schreibung, also *Geschichte*. Beide Begriffe sind ohne einander nicht denkbar.

(vgl. Fuchs 1996¹⁰: 285; vgl. Herzog 2002: 257; vgl. Schöner 2007a: 281ff)

In der Geschichtswissenschaft dominiert seit Ende der 70er mit dem *linguistic turn* das Verständnis von ‚Geschichte‘ als *narratives Konstrukt*, als *Re-Konstruktion* von Vergangenheit. Alexander Schöner nennt für den Umgang mit Geschichte und Vergangenheit folgende Prinzipien:

⁶⁶ Siehe dazu 3.3.

Geschichte wird rückblickend von einigen Wenigen⁶⁷ (*Retrospektivität* und *Perspektivität*, zusammengefasst als *Retroperspektivität*⁶⁸) nach ihren jeweiligen Vorstellungen und Wichtigkeiten geschrieben, die den (vergangenen) Ereignissen in ihrer Erzählung einen zusammenfassenden Sinn verleihen (*Konstruktivität*). Weiters wird nur ein kleiner, ausgewählter Teil des tatsächlich Geschehenen aufgezeichnet bzw. überhaupt überliefert (vgl. etwa Borries 2005: 71) (*Selektivität* und *Partialität*, zusammengefasst als *Partikularität*⁶⁹). (vgl. Schöner 2007a: 280ff; vgl. Herzog 2002: 258ff). Das, was wir als Vergangenheit und Geschichte verstehen, ist ein in der jeweiligen Geschichtsschreibung ausgehandeltes Konstrukt aus überlieferten Konstrukten, – „Vergangenheiten sind diskursive Tatbestände“ (Straub 2001b: 47; vgl. Straub 2001a: 35), die vergangenen Zeiten selbst sind unerreichbar („The past itself is inaccessible“ (Davids & Stinshoff 1996: 7)). Geschichte ist „in der Darstellung zu suchen“ (Borsò & Kann 2004: 1). Allerdings ist diese Auffassung von Geschichte bisher hauptsächlich eine der Geschichtswissenschaft, die ihren Weg in den gesellschaftlichen Diskurs noch nicht durchgehend gefunden hat. Hans-Jürgen Pandel schreibt: „Die Fiktion von der Korrespondenz der erzählten Geschichte mit der von realen Personen damals erlebten Geschichte ist noch weit verbreitet“ (Pandel 1998: 164).

„Geschichte“ ist also immer re-konstruiert und nur vermittelt als *historische Texte* zugänglich (vgl. Pandel 1997⁵: 416): Der Begriff *historische Texte* bezieht sich hier nicht nur auf schriftliche Medien, sondern umfasst alle Quellen und Darstellungen⁷⁰ des Historischen, also auch beispielsweise Filme, Bilder, Denkmäler, Romane, Sachquellen und eben auch Computerspiele. Wenn Salvador Gomez Garcia schreibt „history ist the representation of the past as the historians offer us“ (Gomez Garcia 2006: 1635) ignoriert er damit den größeren Teil der Stimmen, die Vergangenheit mitkonstruieren.

⁶⁷ Diese wenigen Stimmen bedeuten im Umkehrschluss, dass ein Großteil der Menschheit von der Konstruktion von Geschichte ausgeschlossen war (und ist), keine Chance hat(te), Geschichte mitzuschreiben, und damit zu einer Nebenrolle oder dem Verschwinden im Vergessen verurteilt ist, oder mit den Worten von Davids & Stinshoff:

Whoever is excluded from the representation of history is lost in the unfathomable past, is no longer visible as an active member of present-day society and can therefore be neglected. [...] Being denied one's place in history is not only denigrating and disempowering, it is also jeopardizing one's identity.
(Davids & Stinshoff 1996: 8f)

⁶⁸ Was bedeutet: Aus ihren jeweiligen Kontext mit ihren jeweiligen Schwerpunkten und mit denjenigen Materialien, zu denen sie Zugang haben.

⁶⁹ Was bedeutet: Es wird ausgewählt, und es wird aus einer gewissen Perspektive aus einer schon selbst begrenzten Überlieferung ausgewählt. Zur Objektivität von Geschichte schreibt Jörn Rüsen:

Geschichte als Gegenstand der historischen Erkenntnis ist nicht einfach die bloße Tatsächlichkeit der menschlichen Vergangenheit jenseits aller wertenden Bezüge der Gegenwart, sondern ein bedeutungsvoller Zusammenhang der Vergangenheit mit der Gegenwart, der durch Wertbezüge des Historikers wesentlich bestimmt ist. Jede historische Aussage muss daher als standpunktabhängig angesehen werden.
(Rüsen 1997⁵b: 160)

⁷⁰ Quellen als zeitnah, und Darstellungen als rückblickend verfasste historische Texte.

Nun ist ein kompetentes Umgehen mit diesen medialen Geschichtsdarstellungen notwendig⁷¹, dazu gehört auch die Unterscheidung zwischen den ‚faktionalen‘ Erzählungen der Geschichtswissenschaft und fiktionalen Erzählungen, die unterschiedlichen Regeln unterworfen sind. Geschichtsschreibung als „referentielle Erzählung“ (Süßmann 2002: 87) hat einen engeren Bezug zur Wirklichkeit, andere methodische Verpflichtungen und Erkenntnisansprüche als fiktionale Medien (vgl. Süßmann 2002: 87). So wird etwa ein historischer Roman mit anderen Vorgaben verfasst als wissenschaftliche Literatur, dem entsprechen auch die Erwartungen der medienkompetenten LeserInnen. Allerdings leitet sich aus dem Genannten auch ein Überdenken der Vorstellung von einer *historischen Wahrheit* ab:

Geschichte als narratives Konstrukt ist subjektiv und kontextabhängig, es gibt „keine definitive Wahrheit“ (Ricoeur 2002: 320). Geschichtswissenschaft und Geschichtsschreibung sind gewissen wissenschaftlichen Richtlinien verpflichtet, die den Geltungsanspruch garantieren. Die Befolgung der Regeln der *historischen Methode* macht „de[n] Wahrheitsanspruch der Geschichtsschreibung zu einer Angelegenheit des rationalen Argumentierens“ (Rüsen: 1997⁵a: 143), oder, wie es Peter Wolf etwas poetischer formuliert:

Da es dem Menschen [...] bisher nicht gelungen ist, eine ‚Zeitmaschine‘ zu erfinden, muß [sic] er sich mit unzureichenden Hilfsmitteln begnügen, muß [sic] die spärlichen Überreste der Vergangenheit mühevoll zusammensuchen und diese dann mit großem Aufwand an Scharfsinn und Phantasie zum Sprechen bringen.
(Wolf, P. 1996: 535)

2.2.2. Geschichte in populären Medien

Die westlichen Gesellschaften des 21ten Jahrhunderts sind, sehr allgemein gesprochen, von Historischem durchsetzt. Geschichte ist alltäglich und überall, die Beschäftigung damit ist zu einer „leisure activity“ (de Groot: 2006: 391) geworden. Jerome de Groot spricht von einer Gesellschaft, die Geschichte regelrecht ‚konsumiert‘⁷². Barbara Korte & Sylvia Paletschek diagnostizieren einen „Geschichtsboom“ (Korte & Paletschek 2009a: 10). Die „Erfahrungsräume von ‚Geschichte““ (Barricelli & Benrath 2003: 337) vervielfachen sich. Die westlichen Gesellschaften der Gegenwart haben einen sehr engen Bezug zur Geschichte: Noch nie ‚wussten‘ so viele Menschen von einem Früher, noch nie war es so einfach zu Informationen über die Vergangenheit zu gelangen. Vergangenes wird auch stets bei der Suche nach der eigenen Identität (einer Gruppe, eines

⁷¹ Siehe 3.5.1.1 zur Gattungskompetenz.

⁷² Sein Buch über Geschichte in der gegenwärtigen Gesellschaft trägt den Titel „Consuming History“. Neben medialisierter Geschichte führt er unter anderem auch das beliebte tatsächliche ‚Nachspielen‘ und Nachstellen historischer Ereignisse vor allem von Schlachten, als Re-Enactment an: de Groot, Jerome (2009): Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture. New York

Individuums) in der Frage ‚Woher kommen wir?’ thematisiert⁷³ - und in Museen, Bauten und Denkmälern festgehalten.

Die Darstellung von Geschichte geschieht aber nicht nur wissenschaftlich, sondern auch in populären Medien⁷⁴, meist durch historische Laien. Geschichte ist allgegenwärtig – im TV, im Kino, im Radio, in den Bücherregalen. Journalistische Auseinandersetzungen wie Dokumentarfilme, Sachbücher und Artikel in Zeitungen und Zeitschriften bemühen sich um Seriosität und Sachlichkeit⁷⁵. Andere Darstellungsformen wie historische Romane, Comics, Fernsehserien und auch Computerspiele tragen schon in ihrer Gattungsbezeichnung ein Bekenntnis zu ihrer Fiktionalität und Narrativität mit. All diese sind Teil der Geschichtskultur und tragen zum Geschichtsbewusstsein Einzelner bei (siehe Abschnitt 3.5).

Hier soll es nun vor allem um die Darstellung der Geschichte in populären fiktionalen Medien gehen. Für diese zeichnen meist ‚unwissenschaftliche’, ‚unprofessionelle’ Autoren und Autorinnen verantwortlich, die sich der Geschichte als Mittel der Unterhaltung bedienen. Sie liefern dabei aber auch historische Informationen und Zusammenhangsvorstellungen, deren Bedeutung für das Geschichtswissen und das Geschichtsbewusstsein (siehe dazu Abschnitt 3.5) eines Individuums nicht bestritten werden kann. Geschichte wird hier allgemeinverständlich vermittelt und erreicht ein viel größeres Publikum als wissenschaftliche Auseinandersetzung. In diesen medialen Darstellungen

schwingen immer Fragen nach Real-Geschehenem mit, bekommt das Dargestellte auch oder vor allem dadurch seinen Reiz, dass es ‚wahr’ ist, dass es wirklich etwas mit Menschen, meistens sogar etwas mit ‚uns’ zu tun hat, dass es Grundprobleme menschlicher Existenz in wahrhaftiger, mindestens aber triftiger Weise aufgreift und präsentiert.

(Näpel 2008: 91)

Mediale Darstellungen der Geschichte sind vielseitige Quelle historischer Information: Zum einen wollen sie ‚Historisches’ darstellen und bedienen sich dabei an vergangenen Ereignissen. Andererseits werden hier auch die Vorstellungen von der Vergangenheit in der jeweiligen Gegenwart erkennbar, so sind sie selbst Quellen ihrer Zeit und zeigen Mentalitätsgeschichte auf. (vgl. Rother 1991: 11)

Geschichte wird hier zu einer ‚Geschichte’ gemacht, zu einem Plot, einer Erzählung, zu einer story, wenn man so sagen will. Sie wird inszeniert: Einzelfälle stehen für Allgemeines, es wird ver-

⁷³ Siehe dazu auch Abschnitt 3.5.

⁷⁴ Fußmann fasst beide Arten der Darstellung, die ‚trivialen’ populären und die ‚seriösen’ der Geschichtswissenschaft, deren Trennung er nicht sinnvoll findet, als „dokumentarische Geschichtsdarstellungen“ (Fußmann 1994: 27) zusammen.

⁷⁵ Natürlich sind auch diese Darstellungsformen narrative Konstrukte. Hayden White spricht hier unter anderem von der ‚Fiktion der Fakten’ [und nennt sie] [...] ‚historische Metafiktionen“ (White 2003: 194), sie „alle scheinen die historischen Ereignisse und Figuren, die ihnen als Referenten der Geschichte [...] dienen, mehr oder weniger zu fiktionalisieren.“ (White 2003: 195).

kürzt und gleichzeitig werden Leerstellen gefüllt, Ereignisse werden in kausale Zusammenhänge gestellt. Manchmal wird auch die *virtuelle Geschichte*⁷⁶ eines ‚Was wäre wenn‘ geschrieben⁷⁷.

Manche Vertreter der Geschichtswissenschaft sehen diese Popularisierung allerdings durchaus mit „Unbehagen“ (Crivellari 2008: 161). Unter anderem auch weil die Öffentlichkeit teilweise noch nichts vom Konzept der Geschichte als Konstrukt hören will. So steht etwa die Frage der ‚Authentizität‘ einer Darstellung immer wieder im Vordergrund: ‚Stimmen‘ die Kostüme der Schauspieler und Schauspielerinnen, sind die vermittelten Fakten ‚richtig‘? PR-Texte betonen die ‚akkurate‘ Darstellung, die ‚exakten‘ Nachbauten und versprechen ein ‚Eintauchen‘ in die Vergangenheit. Das Attribut Authentizität verspricht und bürgt für ‚Wahrhaftigkeit‘⁷⁸, der Begriff „mit seiner Aura von Echtheit, Wahrhaftigkeit, Ursprünglichkeit, Unmittelbarkeit, Eigentlichkeit ist zu einem erfolgreich eingesetzten Markenartikel und Emblem geworden“ (Knaller & Müller 2006: 7)“. Laut Duden meint *authentisch* „im Wortlaut verbürgt, echt“ (Drosdowski 1996: 141), *Authentizität* „Echtheit, Rechtsgültigkeit“ (Drosdowski 1996: 141) – ein Anspruch an die Darstellung, die sich nach dem Verständnis der Geschichte als Konstrukt nicht erfüllen lässt.

Dementsprechend spricht Fabio Crivellari vom „problematische[n] Begriff der Authentizität“ (Crivellari 2008: 170), Rainer Writz von der „Illusion von Authentizität“ (Writz 2008: 187), Beate Schlaustein von einem „Zauberwort“ (Schlaustein 2008: 205), Holger Zapf gar vom „magischen Wert [...] [eines] Fetisch Authentizität als Alibi der Realität“ (Zapf 2007: 169).

Allerdings war die Beschäftigung der Geschichtsdidaktik lange selbst auf Überprüfung der Stichhaltigkeit der gelieferten Informationen konzentriert. Authentizität war hier „Zentralkategorie“ (Pandel 1998: 158). Doch wie auch für Computerspiele kann für Medien nicht von einer simplen Wirkung auf Rezipienten und Rezipientinnen ausgegangen werden, denn „Fernsehen ist keine Lernpille“ (Crivellari 2008: 177).

Als aktuelles Beispiel der Auseinandersetzung mit Geschichte in populären Medien ist der Sammelband „History goes Pop“ von Barbara Korte und Sylvia Paletschek zu nennen⁷⁹. Unter anderem erwähnen die beiden Herausgeberinnen und Autorinnen auch Computerspiele als Vermittlungsinstanz von Geschichte und Geschichtsbildern und betonen die allgemeine Notwendigkeit

⁷⁶ *Virtuelle* oder *kontrafaktische Geschichte* fragt nach alternativen Geschichtsverläufen. Sie stellt sich die Frage, was zum Beispiel passiert wäre, „[w]enn Deutschland sich im August 1914 aus dem Ersten Weltkrieg herausgehalten hätte“ oder „[w]enn John F. Kennedy das Attentat überlebt hätte“ – zwei Aufsätze im von Niall Ferguson (1999) herausgegebenen Sammelband „Virtuelle Geschichte“. Ferguson gilt als einer der prominenten Fürsprecher dieses Ansatzes.

⁷⁷ Zu den Zugeständnissen, die eine historische Darstellung im Computerspiel machen muss, siehe ausführlich 2.3.8.

⁷⁸ Manfred Hattendorf etwa diskutiert in seiner Dissertation diesen Anspruch im Zusammenhang mit dem Dokumentarfilm in Hattendorf, Manfred (1994): Dokumentarfilm und Authentizität. Ästhetik und Pragmatik einer Gattung. Konstanz. Dabei kommt er zum Schluss, dass die authentische Wirkung der Dokumentationen anhand von formalen, stilistischen Merkmalen bestimmt ist und weniger an inhaltlichen. Die Form beeinflusst also, inwiefern die Seherinnen und Seher dem Medium vertrauen. (vgl. Hattendorf 1994: 311ff) Analog wird in dieser Arbeit von ihrer Rahmungskompetenz (siehe zum Modell der virtuellen Welten 3.1) beziehungsweise Gattungskompetenz (siehe 3.5.1.1) gesprochen.

⁷⁹ Korte, Barbara & Paletschek, Sylvia (Hrsg.): History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres. Bielefeld: 2009

von Rezeptionsstudien (vgl. Korte & Paletschek 2009a: 18). Denn die „historische[n] Fiktion[en], Imagination[en] und Projektion[en] sollten weder verteufelt noch heilig gesprochen, schon gar nicht tot geschwiegen“ (Borries 1996: X) – sondern vielmehr wissenschaftlich auf ihren Einfluss untersucht werden.

2.3. Geschichte in kommerziellen Computerspielen

Computerspiele mit historischer Thematik sind kein „unbedeutendes Randphänomen“ (Grosch 2002: 70). Genaue Zahlen sind schwer zu nennen, doch bezeichnet Waldemar Grosch für 1990/91 ihren Anteil am deutschen PC-Spielemarkt mit 20% (vgl. Grosch 2002: 70). 1998 sprachen Markus Pöhlmann und Dierk Walter diesen Spielen „einen maßgeblichen Anteil am Gesamtangebot“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1087) zu. Angela Schwarz spricht für den Zeitraum zwischen 1981 und 2008 von 955 historischen PC-Spielen⁸⁰ am deutschsprachigen Markt mit einer steigenden Tendenz (siehe Abbildung 2) (vgl. Schwarz 2009: 319). Die Anzahl der Spiele, denen in der Spieledatenbank GameRankings.com⁸¹ das Attribut ‚historisch‘ zugeschrieben wird, erscheint noch um etwas höher (vgl. CBS Interactive Inc. 2010).

Im Verlauf dieser Arbeit wurde eine Vielzahl an Spielen mit einer historischen Thematik gesammelt, eine Aufstellung dieser Spiele – ohne jeglichen Anspruch auf Vollständigkeit – ist im Anhang zu finden. Die Popularität und Verbreitung von Computerspielen, die sich um Historisches drehen, ist nicht zu bezweifeln⁸².

⁸⁰ Die Zahlen stammen von Jan Pasternak (siehe Schwarz 2009: 319). Bei dieser Zählung wurde nach Angaben von Angela Schwarz (wie auch bei Waldemar Grosch) nur auf PC-Spiele geachtet. Spezifisch Konsolenspiele – die den größeren Anteil am Umsatz am Computerspielmarkt ausmachen (siehe Fußnote 12) – wurden nicht berücksichtigt. Dies hat wohl Auswirkungen auf die Genreverteilung: Konsolen bieten aus Gründen der Steuerung eher selten die Möglichkeit eines Strategiespiels und häufiger Shooter, Adventures oder Rollenspiele. (siehe Abbildung 6, Seite 57)

⁸¹ Eine zum US-amerikanischen Medienkonzern CBS gehörende Onlinedatenbank, die Spielbewertungen sammelt und so den Spielerinnen und Spielern einen möglichst umfassenden Vergleich bieten will. Diese Datenbank hat als eine der wenigen unter ihren Kategorisierungsmerkmalen auch das Attribut ‚historic‘ – allerdings immer nur als Zusatz wie beispielsweise in „Strategy >> Turn-based >> Historic“ oder „Role Playing >> Massive Multiplayer Online >> Historic“, dann aber auch in anderer Form: „Simulation >> Flight >> WWI“. Die Spiele scheinen auch teilweise mehrfach auf, so dass sich eine tatsächliche Zählung als nahezu unmöglich erweist. (vgl. CBS Interactive Inc. 2010)

⁸² Hier soll außerdem noch auf die Sammlung ‚Video games with historical settings‘ auf der englischsprachigen Version der offenen und usergenerierten Online-Enzyklopädie Wikipedia verwiesen werden. Unter http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_with_historical_settings findet sich neben einer Liste von Spielen auch (sich teilweise überschneidende) Unterkategorien wie ‚Napoleonic Wars video games‘, ‚World War II video games‘, ‚Ancient China video games‘ oder ‚Cold War video games‘, in denen wiederum Spiele gesammelt wurden. Eine Aufarbeitung dieser Liste würde sowohl eine quantitative wie auch thematische und nach Spielkonzept geordnete Zählung unterstützen – ein ungefähre Überschlag ergab mit Stand Mitte Mai 2010 etwa 730 Spiele. (vgl. o.V. 2010a)

Die Diskussion um Wissenschaftlichkeit, Zitierfähigkeit und unterschiedliche Qualität der Artikel ist der Autorin durchaus bekannt. Hier geht es aber nicht darum, Informationen zu zitieren, sondern auf eine Zusammenstellung zu verweisen. Hat man die Masse der Spiele am Computerspielmarkt im Blick, ist hier eine gemeinschaftliche Arbeit von Interessierten mit gegenseitiger Kontrolle gegenüber einer einzelnen Person durchaus manchmal im Vorteil.

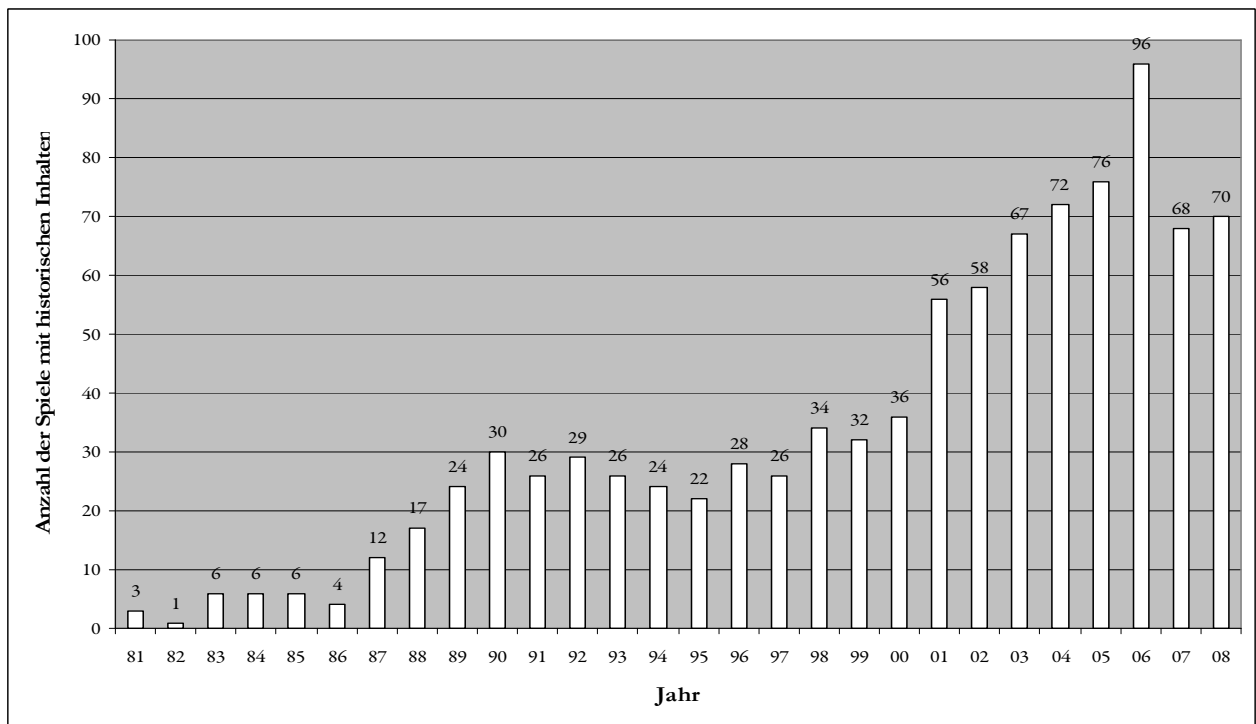


Abbildung 2: Neuerscheinungen seit 1981 (Quelle: Schwarz 2009: 320)

Computerspiele mit einer historischen Thematik sind nun ein zwiespältiges Produkt: Zum einen sind es Spiele, die Unterhaltungszwecken dienen sollen, zum anderen vermitteln sie Geschichte, Informationen über die Vergangenheit – eine Thematik, die der Großteil der Spielerinnen und Spieler als ‚Lernstoff‘ kennengelernt hat. Computerspiele mit einer historischen Thematik drehen sich um Geschichtliches, greifen explizit Historisches auf⁸³. Doch sind sie in erster Linie wirtschaftliche Produkte, bei ihrer Entwicklung stehen historische (oder auch pädagogische) Aspekte kaum im Vordergrund: Selten sind professionelle Historikerinnen oder Historiker beteiligt (vgl. etwa Grosch: 2002: 69; vgl. etwa Taylor 2003: 6).

[S]krupulöse Überlegungen [...] wird man hier freilich vergeblich suchen. Gerade der Wunsch nach möglichst großer Authentizität, nach einer möglichst perfekten Illusion der Zeitreise gilt dabei als Ideal, unbeschadet aller Sorgen um Anachronismen oder Realitätsverlust.

(Wolf, P. 1996: 537)

Diese Computerspiele versprechen den SpielerInnen „den Traum von der Zeitreise“ (Wolf, P. 1996: 535) und versetzen sie in die Vergangenheit zurück – Eva Kingsepp spricht vom Angebot einer „historical immersion“ (Kingsepp 2006a: 60). Jerome de Groot schreibt, sie animieren „a sense of experiencing history“ (de Groot 2009: 133) – die Spiele ermöglichen also einen Erfahrungsraum ‚Geschichte‘; die Spielerinnen und Spieler erspielen sich „some kind of – albeit skewed – historical awareness through an active engagement with a representation of the past“ (de Groot 2009: 133).

⁸³ Im Laufe dieser Arbeit soll der Begriff ‚Computerspiele mit einer historischen Thematik‘ genau bestimmt werden.

Stefan Wesener spricht von diesen Computerspielen mit einer historischen Thematik als eine virtuelle Geschichte, die sich als „Konstrukt [...] von den tatsächlichen Ereignissen abhebt“ (Wesener 2007: 142). Die *Virtualität dieser Geschichte* ist im doppelten Sinn: Einmal ihre Darstellung in einem virtuellen Medium, einer *virtuellen Welt*⁸⁴, einmal ihre verkürzte und an den Unterhaltungskontext angepasste Darstellung. Wesener spielt also nicht auf den Begriff der virtuellen Geschichte als kontrafaktisches Versuchen über die Vergangenheit an (siehe 2.2.2), sondern auf die Bedingungen und Probleme der Vermittlung von Historischem in Computerspielen (siehe dazu ausführlich 2.3.8).

Wieder wird auch der Ruf nach ‚Authentizität‘, nach einer ‚richtigen‘, ‚stimmigen‘ Darstellung laut – auch in Computerspielen sind die Möglichkeiten und Handlungsräume einer solchen begrenzt. Spielerinnen und Spieler können sich zwar in die Story des Spieles hineinversetzen, doch eine tatsächliche Zeitreise ist unmöglich⁸⁵. Allerdings wird bei näherem Nachfragen der Anspruch Geschichte tatsächlich ‚richtig‘ darzustellen von den Entwicklungsteams selten erhoben – was aber nicht dagegen spricht, ihn als Werbe- und Marketingargument verwenden. „Der Traum von der Zeitreise dient [...] als Kaufanreiz“ (Wolf, P. 1996: 538). So ist auch die Aussage von Bruce Shelley, dem Kopf hinter AGE OF EMPIRES, nicht überraschend:

Realism and historical information are resources or props we use to add interest, story, and character to the problems we are posing for the player. That is not to say that realism and historic fact have no importance, they are just not the highest priority. Any education that follows from playing our games is a very positive, though secondary, benefit. This is a great marketing point, and it adds to the reputation of the developer and publisher.

(Shelley 2001)

Trotzdem wird in diesen Computerspielen Geschichte aus- und verhandelt, sie sind Teil der gesellschaftlichen Geschichtskultur und formen die individuellen Geschichtsvorstellungen der sie bewusst rezipierenden SpielerInnen mit. In diesem Kapitel wird die Frage nach dem Charakter der Geschichte in Computerspielen (2.3.2), welche Art von Vergangenheit (2.3.3 und 2.3.6) wo und wie (2.3.5 und 2.3.8) in welchen Computerspielen (2.3.7) aufgenommen wird. Vorher soll aber auf den nächsten Seiten die wissenschaftliche Diskussion zu Computerspielen mit einer historischen Thematik aus den unterschiedlichen Forschungsbereichen vorgestellt und einige Arbeiten ausführlicher behandelt werden.

⁸⁴ Siehe Kapitel 3.

⁸⁵ Zur Frage der Authentizität und Realismus in historischen Computerspielen siehe 2.3.2.

2.3.1. Computerspiele mit einer historischen Thematik im wissenschaftlichen Diskurs

Vor zwölf Jahren schrieb Peter Wolf, der Mitte der Neunziger einer der ersten deutschsprachigen Historiker war, der sich mit Geschichtsdarstellungen in kommerziellen Computerspielen auseinandersetzte⁸⁶: „Das Phänomen des Computerspiels mit historischer Thematik ist nicht neu; es liegt nur meist unter der Wahrnehmungsschwelle [sic] ‚zünftiger‘ Historiker“ (Wolf, P. 1998: 68). Im selben Jahr hatten Markus Pöhlmann und Dierk Walter Gründe für eine geschichtswissenschaftliche Beschäftigung mit Computerspielen mit einer historischen Thematik gesammelt: Sie nannten ihre Verbreitung, Popularität und die ähnliche Zusammensetzung der Zielgruppe wie auch der AutorInnen dieser historischen Computerspiele, nämlich hauptsächlich historische Laien (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1088). Allerdings folgte hierauf kein Gros an deutschsprachigen historischen oder geschichtsdidaktischen Arbeiten. Zu nennen ist einzig Waldemar Grosch, der sich 2002 mit der Frage der Verwendung dieser Spiele im Geschichtsunterricht befasste⁸⁷. In den letzten Jahren ist jedoch ein gewisser Aufschwung zu beobachten: Im Dezember 2008 fand beispielsweise an der Universität Siegen (D), organisiert von Angela Schwarz ein Workshop mit dem Titel „Wenn sich Kriegsgegner wieder mit ‚pestverseuchten Kühen‘ bewerfen, oder: Computerspiele – Geschichte – Wissenschaft“ statt, deren Organisatorin in der Ausschreibung unter anderem auch Fragen zur Rezeption der Spiele aufwarf (vgl. Schwarz 2008). Allerdings blieben die dort präsentierten Arbeiten meist auf einer inhaltsanalytischen Betrachtung der Computerspiele selbst beschränkt, in keiner der vorgestellten Arbeiten wandten sich die ForscherInnen an die Spieler selbst⁸⁸ (vgl. Heinze 2009).

Auch in den Game Studies war eine explizite Beschäftigung mit den historischen und damit politischen Aspekten gewisser Computerspiele ebenso die Ausnahme wie die Frage nach kompetenzförderlichen Aspekten. Diese Themenbereiche gingen wie bereits erwähnt in der Dominanz der Wirkungsforschung⁸⁹ lange Zeit nahezu unter.

Gemeinsam ist den meisten der Arbeiten eine Fokussierung auf den Inhalt einzelner Spiele – und hier vor allem auf fehlerhafte und problematische Elemente⁹⁰. Dies ist auch in der Vielfalt der verfügbaren Computerspiele begründet. Wie schon angesprochen hilft die Unterscheidung nach

⁸⁶ Wolf, P. 1993, Wolf, P. 1996 und Wolf, P. 1998.

⁸⁷ Grosch, Waldemar (2002): Computerspiel im Geschichtsunterricht. Geschichte am Computer, Bd. 2. Schwalbach/Ts.

⁸⁸ Der Sammelband zur Tagung ‚*Wollten Sie auch immer schon mal pestverseuchte Kübe auf ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*‘, herausgegeben von Angela Schwarz, sollte eigentlich im Frühjahr 2010 erscheinen. Allerdings befand er sich in der Endphase dieser Arbeit nach Angaben der Verlagshomepage immer noch ‚in Druckvorbereitung‘ und konnte so nicht mehr berücksichtigt werden.

⁸⁹ Siehe dazu 2.1.2.3.

⁹⁰ Etwa Wolf, P. 1993, Baur 1999, Fritz 2003f und andere. Markus Pöhlmann und Walter Dierk beschäftigten sich 1998 mit Kriegsbildern in Computerspielen, Daniel Hufler untersuchte 2006 die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in Computerspielen – siehe dazu später ausführlicher.

Genres selten bei Verallgemeinerungen, darum orientiert sich diese Arbeit auch an der bereits erwähnten Differenzierung nach Strukturmerkmalen⁹¹.

Die Suche nach einer ‚richtigen‘ und ‚authentischen‘ Geschichtsdarstellung kommt ebenfalls gerne zur Sprache. Auch die oben angesprochenen Hauptfelder der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen klingen durch: Die Frage, wie man Computerspiele mit historischer Thematik für den Geschichtsunterricht nutzen kann⁹² ist ebenso dominant wie der Aspekt eines möglichen Schadens für die meist als jugendlich angenommenen Spielerinnen und Spieler. Sie selbst allerdings werden jedoch fast immer außen vor gelassen. Hartmann Wunderer schreibt zwar 1996: „Unterschwellig werden durch Computerspiele Gesellschafts- und Geschichtsbilder vermittelt, über die wir wenig wissen“ (Wunderer 1996: 526), doch sind hier noch Geschichtsbilder der aktive Part. Nutzerinnen und Nutzer nehmen sie nur auf. Anders ist die Formulierung der Frage nach dem Einfluss auf Geschichtsbewusstsein⁹³ und Geschichtsverständnis der Spielerinnen und Spieler, die etwa bei Stefan Wesener und Angela Schwarz als Forschungsdesiderat auftaucht (vgl. Wesener 2007: 157; vgl. Schwarz 2009: 336). Dies sind beide Ansätze, die von einem bewussten, aktiven Individuum ausgehen und dementsprechend der Transferforschung und nicht einer Wirkungsforschung unterzuordnen sind. Nicht der Inhalt des Computerspiels ‚wirkt‘ und hinterlässt seinen Abdruck, sondern die Spielerinnen und Spieler überprüfen (bewusst) und adaptieren (unterbewusst) die dargestellten Geschichtsbilder und Informationen über die Vergangenheit. Allerdings ist für ein Verständnis der Spielerinnen und Spieler auch eine Analyse der verschiedenen Spiele notwendig. Ein interdisziplinärer Ansatz, der sich den Geschichtsbildern und der Geschichtsdarstellung in den Spielen und den Spielerinnen und Spielern vor dem Hintergrund der Transferforschung widmet, ist für diesen Forschungsgegenstand also geeignet. Diesem Kurs folgt diese Arbeit, Kapitel 3 widmet sich ausführlich diesen theoretischen Hintergründen.

Es finden sich wenige umfassend angelegte und tiefer gehende Arbeiten zur Thematik Geschichte in Computerspielen. Hier sind insbesondere Waldmar Grosch aus seiner geschichtsdidaktischen Perspektive, Stefan Wesener als Vertreter der Game Studies⁹⁴ und Angela Schwarz, die aus historischer Sicht einen zusammenführenden Ansatz versucht⁹⁵, zu nennen.

Eines ist aber ebenfalls den meisten Veröffentlichungen gemeinsam: Nahezu alle betonen den Forschungsbedarf in dieser Thematik.

⁹¹ Siehe dazu 2.1.2.1, 2.3.7 und besonders 3.2.

⁹² Dem Ansatz mit kommerziellen Computerspielen Geschichte zu lehren und zu lernen widmet sich Abschnitt 2.3.9.

⁹³ Siehe dazu ausführlich 3.5

⁹⁴ Wesener, Stefan (2007): Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt. In: Bevc, Tobias (Hrsg): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin, S. 141-164

⁹⁵ Schwarz, Angela (2009): ‚Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?‘: Geschichte in Computerspielen. In: Korte, Barbara & Paletschek, Sylvia (Hrsg.): History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres. Bielefeld, S. 313-340

Waldemar Grosch (2002) differenziert vier sich überschneidende Erscheinungsformen von Geschichte im Computerspiel. Daran können auch die unterschiedlichen Ansätze der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen mit historischer Thematik sehr grob nach ihrem jeweiligen Tenor geordnet werden. Grosch' Sichtweise als Historiker und Pädagoge und damit eine Ausrichtung auf den Geschichtsunterricht ist klar erkennbar. Er benennt:

- (a) Computerspiel als Quelle
 - (b) Computerspiel als Abbild von Geschichte
 - (c) Computerspiel als Erklärungshilfe
 - (d) Computerspiele als virtuelle Geschichte
- (vgl. Grosch 2002: 68f)

(a) Betrachtet man Computerspiele als Quelle ihrer Zeit, zieht man aus ihren Inhalten Rückschlüsse über die Gesellschaft, in der sie entstanden sind: Sie sind *mentalitätsgeschichtliche Quellen* (vgl. Grosch 2002: 43f). Allerdings sind sie als Medium – so Grosch – noch nicht alt genug, um tatsächlich rückblickende Aussagen zu ermöglichen. Vielmehr lasse sich in Computerspielen mit einer historischen Thematik das Bild der jeweiligen Vergangenheit in der jeweiligen Gegenwart untersuchen: Welche Themen sind vorherrschend, welche Geschichten werden erzählt, und welche verschwiegen, wer sind die GegnerInnen, womit wird eine Vorherrschaft erklärt? (vgl. Grosch 2002: 68)

Die Geschichtsbilder und –vorstellungen der Spieledesigner, die wiederum von ihrer jeweiligen Sozialisierung bestimmt sind, werden also offenbar. Man kann davon ausgehen, dass sie „implizit historische Sichtweisen vermitteln und daß [sic] sie andererseits populäre Geschichtsbilder widerspiegeln“ (Baur 1999: 1).

Markus Pöhlmann und Dierk Walter beispielsweise setzen sich 1998⁹⁶ mit militärischen Strategiespielen beziehungsweise „Kriegssimulationen“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1090) auseinander⁹⁷ und untersuchen ausdrücklich Kriegs- und Geschichtsbilder, die in diesen Spielen konstruiert werden⁹⁸. Sie diagnostizieren

⁹⁶ Pöhlmann, Markus & Walter, Dierk (1998): Guderian fürs Kinderzimmer. historische Konfliktsimulationen im Computerspiel. Zeitschrift für Geschichtswissenschaft, 1998/12, Jg. 46, S. 1087-1108

⁹⁷ Sie nennen und beschreiben BURNING STEEL – ENTSCHEIDUNG IM NORDATLANTIK (auch als: GREAT NAVAL BATTLES: NORTH ATLANTIC 1939-1943, 1992, SSI), TASK FORCE 1942 (1993, MicroProse), COMMAND HQ (1990, MicroProse), CAESAR II (1995, Sierra On-Line), FIELDS OF GLORY (1993, MicroProse), THE BLUE AND THE GRAY (1993, Impressions Games), AMERIKA 1861-1865 (auch als: THE CIVIL WAR, 1995, Empire Interactive Entertainment), BATTLEGROUND: GETTYSBURG (1995, Talon Soft). HISTORY LINE 1914-1918 (1992, Blue Byte Software), PANZER GENERAL (1994, SSI) und ALLIED GENERAL (1995, SSI). (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1090ff)

⁹⁸ In Abschnitt 2.3.8 werden diese Topoi der Geschichte eingehend vorgestellt.

ein Sammelsurium historiographischer Traditionen und Topoi populärwissenschaftlicher Literatur, das sich vor allem durch seinen wüsten Eklektizismus auszeichnet und in dem sich vulgarisierte Formen durchaus tragbarer Positionen neben schlicht unhaltbaren Thesen finden.

(Pöhlmann & Walter 1998: 1107)

Kritisch sehen sie vor allem die Konzentration auf Krieg als einzig logisches Mittel der Konfliktlösung⁹⁹, der meist sauber, ohne zivile Opfer „in einem technizistischen und taktisch-operativen Laborklima“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1108) stattfindet – und bei Scheitern aufs Neue versucht werden kann. Im Vergleich zum Entwicklungsaufwand, der in eine graphisch und historisch detaillierte Darstellung von Waffen oder Uniformen fließt, bleiben andere Aspekte vernachlässigt. (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1107f)

Ähnlich ist die Arbeit von Aaron Hess einzuordnen¹⁰⁰, der den FPS MEDAL OF HONOR – RISING SUN¹⁰¹ auf seinen Beitrag zur Konstruktion einer us-amerikanischen öffentlichen Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg hin untersucht. Er spricht vom Spiel als einem „interactive museum that immerses gamers into history so that they experience warfare in their homes“ (Hess 2007: 339), dem Authentizität zugeschrieben wird. Das Spiel ist sowohl inhaltlich als auch in seinem Marketing viel mehr ein patriotisches und nationalistisches „historical accurate memorial rather than a pastime activity“ (Hess 2007: 343). Eine wichtige Rolle spielen dabei die als Bonusmaterial verfügbaren Interviews mit US-Veteranen, die kombiniert mit Filmaufnahmen die Ereignisse näher bringen sollen. Ebenso erhält die Hauptfigur fiktive Briefe von seiner Schwester, die die Zustände in den USA beschreiben: Der Krieg berührt alle. Das Bild, das vom Zweiten Weltkrieg gezeichnet wird, ist nach Hess allerdings sehr selektiv und kriegsverherrlichend. Die japanischen Gegner sind zwar stark, aber auch machthaberisch und primitiv, die Darstellung ist orientalistisch geprägt. Hier wird in einem Unterhaltungsspiel eine (us-amerikanische) patriotische und nationalistische Geschichtskultur geformt, in der Krieg die einzige Antwort ist. (vgl. Hess 2007: 339ff) Erwähnenswert ist außerdem noch die Betrachtung des COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WORLD WAR II PACIFIC THEATER¹⁰² von Patrick Crogan 2003, der sich unter dem Dach der Beziehung von Krieg zu Friedenszeiten und seinen kulturellen und audiovisuellen Manifestationen damit beschäftigt¹⁰³. Er diskutiert unter anderem die Rekonstruktion historischer Ereignisse im Namen

⁹⁹ Allerdings ist dies nicht überraschend, untersuchen sie hier ja dezidiert Spiele, die sich vor allem um kriegerische Auseinandersetzungen drehen.

¹⁰⁰ Hess, Aaron (2007): ‘You Don’t Play, You Volunteer’: Narrative Public Memory Construction in MEDAL OF HONOR: RISING SUN. In: *Critical Studies in Media Communication* Vol. 24, No. 4, October 2007, S. 339-356

¹⁰¹ 2003, Electronic Arts. Fünfter Teil der erfolgreichen FPS-Serie MEDAL OF HONOR. Hauptperson der durchgehenden Erzählung ist ein US-amerikanischer Soldat, der zu Beginn als Opfer die Ereignisse in Pearl Harbor miterlebt und eine doppelte Rache verfolgt: für das ‚verletzte‘ Vaterland und für einen vermissten Bruder. Gegner sind diesmal nicht die Deutschen, sondern die Japaner. (vgl. Hess 2007: 342ff)

¹⁰² 2000, Microsoft. Zweiter Teil einer erfolgreichen Flugsimulationstrilogie (COMBAT FLIGHT SIMULATOR, 1998; COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE, 2002), die sich um den Luftkampf im Zweiten Weltkrieg drehen.

¹⁰³ Crogan, Patrick (2003b): Gametime: History, narrative, and temporality in COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2. In: Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (Hrsg): *The Video Game Theory Reader*. New York: 2003, S. 275-301

der Unterhaltung (wie auch in Hollywoodfilmen wie PEARL HARBOR (2001)), die tertiäre Rolle, die dem historischen Rahmen in der Simulation zugeschrieben wird, wie auch die Konzepte eines *pure war*¹⁰⁴, eines immerwährenden Krieges, und des *Military Entertainment Complex*¹⁰⁵. (vgl. Crogan 2003b: 275ff)

(b) Als zweites nennt Grosch, den (rhetorischen) Anspruch, Geschichte darzustellen, den Computerspiele mit einer historischen Thematik oft erheben (siehe oben). Wird konkret Historisches dargestellt und damit ein *detailliertes Abbild* von Geschichte geliefert, müssen sich diese Geschichtsdarstellungen am Forschungsstand messen. (vgl. Grosch 2002: 68)

Dies ist eine Betrachtungsweise, der sich ein Großteil der historischen und geschichtsdidaktischen Arbeiten zuordnen lässt¹⁰⁶. Im Hintergrund scheint oft die Frage nach einer ‚Authentizität‘ und ‚Richtigkeit‘ der vermittelten Geschichte durch – hier wird also implizit bereits meistens von einer Übertragung oder einem Mitnehmen der angebotenen Informationen ausgegangen. Legitimer erscheint der Ansatz, (verfälschte und überholte) Geschichtsbilder und Stereotype zu entlarven und so vielleicht ihre erneute Wiederholung und Perpetuierung verhindern zu können¹⁰⁷. Eine gewisse Nähe zum obigen Punkt ist also erkennbar. Gleichzeitig läuft die grundsätzliche Frage, ob ein Computerspiel überhaupt als Medium historischer Information betrachtet wird, mit – sowohl aus wissenschaftlicher und spielerischer Perspektive wie auch aus der der EntwicklerInnen.

Dieser Ansatz zeigt sich in vielen Einzelanalysen bestimmter Spiele. Als eines der ersten Beispiele ist hier Peter Wolf zu nennen, der schon 1993 für die Zeitschrift GESCHICHTE IN WISSENSCHAFT UND UNTERRICHT das Kaufmannsspiel DER PATRIZIER analysierte¹⁰⁸. Seine Herangehensweise an die Geschichtsdarstellung in diesem Spiel klingt einleitend noch hoffnungsvoll:

¹⁰⁴ Der Krieg ist nicht von Friedenszeiten getrennt, die Vorbereitung auf ihn ist allgegenwärtig. Dieses Konzept geht auf ein Gespräch zwischen Paul Virilio und Sylvère Lotringer zurück, das 1983 als Buch unter dem Titel ‚Pure War‘ veröffentlichte wurde (vgl. Anderson 2006: 256f). (Virilio, Paul & Lotringer, Sylvère: Pure War. New York: 1983)

¹⁰⁵ Das Zusammenspiel von Krieg und Unterhaltung: Die soldatische Perspektive auf Kriegshandlungen unterscheidet sich durch die Technisierung wenig von der Computerspielperspektive und umgekehrt, Spiele wie AMERICA’S ARMY (2002, United States Army) die als Rekrutierungswerkzeug der US-Armee gelten (vgl. Anderson 2006: 244ff; vgl. auch Squire & Jenkins 2003: 9). Man beachte auch die zahlreichen Kommentare zu den von *wikileaks* (<http://www.wikileaks.com/>) Anfang April 2010 veröffentlichten Aufnahmen eines Hubschrauberangriffs us-amerikanischer Soldaten im Juli 2007 in denen auf die Ähnlichkeit mit einem Computerspiel hingewiesen wird (vgl. etwa o.V. 2010c).

¹⁰⁶ Aber auch die kommunikationswissenschaftliche Analyse von Computerspielen bietet Einzelbetrachtungen, etwa Galloway 2007.

¹⁰⁷ Siehe dazu ausführlich Abschnitt 2.3.8.

¹⁰⁸ Wolf, Peter (1993): Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel DER PATRIZIER, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht (GWU) 1993/44, S. 665-670

Gerade diese unstrittigen [spielerischen und konzeptuellen] Qualitäten legen nahe, den PATRIZIER nicht nur als Spiel zu schätzen, sondern auch die damit verbundenen historischen Aussagen ernstzunehmen [sic]. Schließlich könnte es gewissermaßen die Vorreiterrolle für eine zukunftsreiche Gattung übernehmen, nämlich der spielerischen Vermittlung historischen Wissens am heimischen Personalcomputer.
(Wolf, P. 1993: 665)

Am Ende seiner Rezension kommt er allerdings zu dem Schluss, dass das Spiel zwar neue Chancen der Geschichtsvermittlung bietet, aber „auf beeindruckendem Niveau scheitert“ (Wolf, P. 1993: 670). Er identifiziert nicht wenige historisch problematische Inhalte, so stört ihn etwa die Verwendung einer ‚falschen‘ Stadtansicht. Viel grundlegender allerdings ist das Füllen von Leerstellen und die Darstellung des mittelalterlichen Menschen als einen modernen¹⁰⁹. In der Kostümierung wie auch den ideologischen Inhalten diagnostiziert er „längst überwunden geglaubte Stereotypen des 19. Jahrhunderts“ (Wolf, P. 1993: 670) und nennt das Spiel einen „animierten Professorenroman“ (Wolf, P. 1993: 669). (vgl. Wolf, P. 1993: 665ff)

Fünf Jahre später geht er bei der Analyse von DIE FUGGER II¹¹⁰ ähnlich vor, Hauptkritikpunkt dabei ist die „vorgespiegelte Seriosität des Spieles“ (Wolf, P. 1998: 72). Das Spiel stehe nicht zu seiner Fiktionalität und gaukele den SpielerInnen vor, Geschichte zu vermitteln. Im gleichen Atemzug gesteht er ihm aber auch gleichzeitig die ironische Brechung der eigenen Anachronismen zu. (vgl. Wolf, P. 1998: 71ff)

Wolf erkennt die Problematik fehlerhafter und überholter Geschichtsbilder in populären Spielen, ihre Analyse sieht er als Voraussetzung für eine eventuelle didaktische Nutzung (vgl. Wolf, P. 1998: 69). Mit seinem Anspruch an die Spiele als Medien der Geschichte stößt er allerdings auf Kritik, Hartmann Wunderer meint

Er belastet mit diesem methodologischen Problem [der Geschichtsvermittlung und -darstellung] ein Genre, das sich damit aber gar nicht befassen will und kann, vielmehr damit allenfalls ironisch-witzig spielt und die angestrengte akademische Form der Geschichtsvermittlung vergnüglich karikiert.
(Wunderer 1996: 532f)

Das Computerspiel sei nicht geeignet Geschichte darzustellen, strebe dies auch nicht an, und werde auch von den Spielern und Spielerinnen nicht so betrachtet (vgl. Wunderer 1996: 532f). Diese hätten nämlich die Fähigkeit, wie auch Bodo von Borries schreibt, zwischen „Fiktion und Faktizität der Geschichte“ (Borries 1996: 126) zu trennen¹¹¹ und bewahren neben historischen In-

¹⁰⁹ In Abschnitt 2.3.8 wurden verschiedene problematische Aspekte der Geschichtsdarstellung beziehungsweise Geschichtsbilder in den Computerspielen gesammelt.

¹¹⁰ 1996, Sunflowers. Zweiter Teil der Reihe.

¹¹¹ Nämlich die Medienkompetenz oder Gattungskompetenz. Siehe dazu 3.5.1.1.

formationen auch ihre Herkunft.¹¹² Borries, der sich im selben Jahr mit der Bedeutung historischer Fiktionen für den einzelnen Menschen auseinandersetzt¹¹³, fügt dem jedoch folgende Frauen hinzu:

Wie weit reicht eigentlich die Trennung: Funktioniert sie wirklich bei den Deutungen und Urteilen so perfekt wie bei den Daten und Fakten? Gibt es möglicherweise ‚hinter dem Rücken des Bewußtseins [sic]‘ eine Osmose zwischen den Schubladen der Faktizität und der Fiktionalität? Ziehen die Deutungen ihre Feinsteuerungen wie ihre Wirksamkeit möglicherweise gerade aus der Suggestivität, die ästhetisch-fiktionale Gestaltungen und triebdynamisch-projektive Phantasien entfalten?
(Borries 1996: 126, Hervorhebung im Original)

Bevor aber auf diese Aspekte eingegangen werden soll, wird noch die Arbeit von Daniel Hufler vorgestellt. Er widmet sich in seiner Diplomarbeit 2006 im Besonderen der Darstellung des Zweiten Weltkriegs in Computerspielen¹¹⁴. Dieses Thema scheint in der Computerspielbranche sehr beliebt zu sein, beschäftigen sich nach Angaben von Angela Schwarz etwa 30% der Spiele (vgl. Schwarz 2009: 326)¹¹⁵ damit. Unter den von der USK¹¹⁶ 2005 getesteten Strategiespielen, Simulationen und Shootern mit einer historischen Thematik drehen sich nach Angaben von Hufler etwa die Hälfte um diese Ereignisse (vgl. Hufler 2006: 34). In seiner Analyse setzt er sich auch mit dem Angebot, besser, der Problematik, hier virtuelle Geschichte zu schreiben – und damit die des Zweiten Weltkrieg zu verändern –, auseinander, die mit neonazistischer Ideologie in und um diese Spiele kokettiert¹¹⁷ (vgl. Hufler 2006: 41 ff).

¹¹² Borries spricht hier zwar von historischen Romanen, meint aber die ganze Gruppe historischer Fiktionen, zu denen auch die Computerspiele zu zählen sind (vgl. Borries 1996: 123):

Tatsächlich wird ja bei Geschichtsprüfungen in Schulen und Hochschulen nicht mit Tatsachen, Personen, Einsichten aus Tolstois ‚Krieg und Frieden‘ oder Ecos ‚Der Name der Rose‘ argumentiert, auch nicht durch leidenschaftliche Leser von Historienromanen.
(Borries 1996: 126)

¹¹³ Borries, Bodo von (1996): *Imaginierte Geschichte. Die biografische Bedeutung historischer Fiktionen und Phantasien*. Köln Weimar Wien

¹¹⁴ Hufler, Daniel (2006): *Der Zweite Weltkrieg in Computerspielen*. DA Wien.

Wie schon angesprochen ist die Zahl der wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema dieser Arbeit recht übersichtlich. Daniel Huflers Diplomarbeit am Institut für Geschichte ist eine dieser wenigen, und wird aus diesem Grund hier vorgestellt.

¹¹⁵ Einen Überblick über die historischen Themen in Computerspielen versucht Abschnitt 2.3.6 zu bieten.

¹¹⁶ Unterhaltungssoftware selbstkontrolle, <http://usk.de/>

¹¹⁷ Der deutschsprachige Werbeslogan für Sudden Strike II (2004, CDV) ‚Mit dir hätten wir jeden Krieg gewonnen, sagt mein Opa‘ (vgl. Hufler 2006: 43) beispielsweise hinterlässt bei manchen ein doch eher mulmiges Gefühl. Hartmut Gieselmann zeigt 2003 die unangenehme Nähe mancher SpielerInnenvereinigungen mit rechten Gruppierungen und die gedankenlose Verwendung von Symbolen des Nationalsozialismus auf (vgl. Gieselmann 2003).

Hufler untersucht drei Computerspiele, die sich inhaltlich wie auch in ihrem Anspruch auf Authentizität und Realismus ähneln: BROTHERS IN ARMS¹¹⁸, D-DAY¹¹⁹ und HEARTS OF IRON II¹²⁰. Er fragt unter anderem nach der Darstellung des Nationalsozialismus, der des Krieges, dabei verwendeten Sterotypen und Mitteln der Suggestion von Authentizität. (vgl. Hufler 2006: 53ff)

Gleichzeitig überprüft er gewissenhaft und detailliert die spielerisch und zusätzlich vermittelte historische Information auf ihre Stichhaltigkeit, beziehungsweise Übereinstimmung mit dem Forschungsstand – und behandelt damit die Spiele ihrem rhetorisch verkündeten Anspruch entsprechend. (vgl. etwa Hufler 2006: 55ff, 69ff, 82ff)

Als heikelstes Element dieser Spiele nennt Hufler im Abschluss seiner Arbeit die ideologiefreie und ‚saubere‘ Art und Weise¹²¹, in der der Zweite Weltkrieg dargestellt wird, der Nationalsozialismus selbst taucht maximal in Form seiner Symbole auf¹²². (vgl. Hufler 2006: 98)

Waldemar Grosch selbst erkundigt sich ebenfalls nach der Stichhaltigkeit der historischen Informationen in ausgewählten Computerspielen. Sein Ziel ist eine eventuelle Verwendung für den Geschichtsunterricht, die er aber – zumindest für die von ihm untersuchten Spiele – ausschließt:

Aus diesen Programmen, die zwar teilweise den Eindruck hoher Authentizität erwecken, dabei aber die historischen Fakten nach Belieben verbiegen, kann und soll im Geschichtsunterricht nicht gelernt werden.
(Grosch 2002: 8)

¹¹⁸ 2005, Ubisoft. BROTHERS IN ARMS ist ein so genannter First Person Tactic Shooter: Spielerinnen und Spieler steuern ihren eigenen Avatar und erteilen gleichzeitig anderen Soldaten Order. Die Geschichte eines einzelnen amerikanischen Soldaten namens Matt Baker und seiner Truppe in der Normandie vom 6. bis zum 13. Juni 1944 wird in der Egoperspektive gespielt. In den PR-Videos zum Spiel diagnostiziert Hufler eine „sehr inflationsär[e]“ (Hufler 2006: 57) Verwendung der Bezeichnungen ‚realistisch‘ und ‚authentisch‘. Im Spielverlauf wird Bonusmaterial mit historischen Informationen freigeschaltet, die eben jene Eigenschaften unterstreichen sollen. Der Fokus liegt hier auf der Beschreibung der Waffen und Einheiten. (vgl. Hufler 2003: 55ff)

¹¹⁹ 2004, Monte Christo Multimedia. D-DAY ist ein Echtzeitstrategiespiel, in dem auf der Seite der Alliierten die Kämpfe von Juni bis August 1944 in der Normandie nachvollzogen werden – die SpielerInnen kontrollieren ihre Truppen in der Draufsicht. Das Spiel betont seinen Anspruch auf Authentizität sehr stark, es wird beispielsweise auch als offizielles Spiel zum 60. Jahrestag in der Normandie präsentiert. Das Spiel enthält ein Nachschlagewerk in dem der Schwerpunkt wiederum auf Waffen gelegt ist, in den Extras finden sich zusätzlich Zeitzeugeninterviews. Hufler stellt die einzelnen Missionen, die sich auf konkrete Schlachten beziehen, ausgewählten Berichten über die Ereignisse jener Tage gegenüber. (vgl. Hufler 2006: 69ff)

¹²⁰ 2005, Paradox Interactive. Sehr komplexes Echtzeitstrategiespiel zur Zeit des Zweiten Weltkriegs: Ein ganzes Land wird wirtschaftlich, politisch, diplomatisch und militärisch in den Jahren 1936-1948 geführt. Die Darstellung ist relativ abstrakt – über eine Karte. Hier kann mit unterschiedlichen Ausgangsjahren virtuelle Geschichte geschrieben oder in Kampagnen bestimmte historische (sowie fiktive) Ereignisse nach- oder anders gespielt werden. Im Vergleich zu den beiden anderen Spielen wird die Authentizität nicht so sehr betont – der Anspruch, Geschichte zu simulieren wird abgestritten, was Hufler zur Frage bringt, ob eine geschichtswissenschaftliche Analyse überhaupt gerechtfertigt sei. Doch historische Informationen werden intensiv genutzt und anscheinend von den Spielerinnen und Spielern diskutiert – das nur halbherzig angeklebte Etikett verändert nicht den Inhalt. (vgl. Hufler 2006: 82ff)

¹²¹ Manchmal jedoch scheinen Kriegsverbrechen durch, Hufler beschreibt selbst auch eine Mission bei D-DAY in der er – als wissender Historiker – Hinweise, Andeutungen auf ein Massaker der SS bei Oradour-sur-Glâne erkennt (siehe dazu Hufler 2006: 74f).

¹²² Die im deutschsprachigen Raum aber wegen der Gesetzgebung meist durch nicht verbotene Zeichen ersetzt werden.

Es fehle „Qualitätsbewusstsein“ (Grosch 2002: 9) in der Entwicklung der Spiele, mit deren Grenzen der historischen Darstellung er sich ausführlich beschäftigt.¹²³ Er analysiert beispielhaft sechs Computerspiele: T'ZAR – DIE SCHLACHT UM DIE KRONE¹²⁴, COMMANDOS – HINTER FEINDLICHEN LINIEN¹²⁵, AGE OF EMPIRES II – THE AGE OF KINGS¹²⁶, PANZER GENERAL IIID¹²⁷, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE¹²⁸ sowie als didaktisch positives Beispiel KREUZZÜGE – VERSCHWÖRUNG IM KÖNIGREICH DES ORIENTS¹²⁹. Neben ihrer historischen Dimension bewertet er unter anderem auch ihren pädagogischen Wert – und bespricht abschließend eine eventuelle Verwendung im Geschichtsunterricht (siehe beispielsweise Grosch 2002: 99ff).

Aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive wird der Status dieser Spiele als Medien der

¹²³ Siehe dazu Abschnitt 2.3.8.

¹²⁴ 2000, TalonSoft. Fantasyrollenspiel in einem mittelalterlich-mystischen Setting. Beinhaltet kaum historische Verweise außer die drei spielbaren Kulturen „Asiaten, Europäer oder Araber“ (Grosch 2002: 93).

¹²⁵ 1998, Eidos Interactive. Die Commandos im Spiel sind eine sechsköpfige alliierte Spezialtruppe, die im Zweiten Weltkrieg hinter der Front in geheimer Mission gegen die Wehrmacht – mit teils gegen das Kriegsvölkerrecht gehenden Aktionen – kämpft. Die Spielerinnen und Spieler können die einzelnen Figuren in der Draufsicht steuern. Diese Soldaten sind mit ausführlichen – stereotypen – Biographien und Eigenschaften ausgestattet, die (körperlich und intellektuell, aber keineswegs zahlenmäßig) unterlegenen Gegner bleiben meist namenlos, doch ist erkennbar „dass es sich nicht nur um animierte Sprites sondern um Abbilder von Menschen handelt“ (Grosch 2002: 107). Die Spezialtruppe der Commandos hat es tatsächlich gegeben, doch die im Spiel gegebenen Hintergrundinformationen zu Missionen und dem Verlauf des Zweiten Weltkriegs sind disparat und teilweise falsch, was Grosch zu folgendem Urteil bringt: „Letztlich handelt es sich bei COMMANDOS aber in historischer Sicht um ein reines Phantasieprodukt mit bescheidenen, vorwiegend an der Technik orientierten Übereinstimmungen.“ (Grosch 2002: 107) (vgl. Grosch 2002: 95ff)

¹²⁶ 1999, Microsoft Game Studios. Hier ist die bereits öfter angesprochene Uneindeutigkeit der Genrebezeichnungen zu erkennen: Während Waldemar Grosch von AoE II als „typisches Simulationsspiel“ (Grosch 2002: 112) spricht, nennen es Witting & Esser & Ibrahim ein Jahr später ein „Echtzeitstrategiespiel“ (Witting & Esser & Ibrahim 2003: 4). Die wirtschaftliche Entwicklung eines Volkes wird gesteuert, zentral sind das Sammeln von Ressourcen und die Ausbreitung des eigenen Einflussbereichs. Problematisch sind die Konzentration auf Wirtschaft/Kapitalismus und Gewalt als Mittel des Fortschritts wie auch die ‚völlige‘ Kontrolle über die eignen Untertanen. Ebenso sind beispielsweise die dreizehn Völker – unter anderem ‚Byzantiner‘, ‚Chinesen‘, ‚Türken‘, ‚Perser‘, ‚Britten‘, ‚Wikinger‘ usw. – stereotyp gezeichnet und haben also solche nie alle gleichzeitig existiert (siehe dazu die tabellarischen Darstellungen bei Grosch 2002: 121f, 126). Als Unterrichtsmethode schlägt Grosch neben einer Analyse der Spielfunktionen auch eine „Fehlersuche“ (Grosch 2002: 128) vor. (vgl. Grosch 2002: 112ff)

¹²⁷ 1997, SSI. Amerikanisches Original als PANZER GENERAL II, der Vorläufer dieses Spiel, der bereits erwähnte ALLIED GENERAL wurde im deutschsprachigen Raum schon als Nummer zwei der Serie vermarktet, darum die Namensverwirrung (vgl. Grosch 2002: 139). Rundenbasiertes Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg, wählbar sind beide Seiten. In der Kampagne ist es möglich, den Verlauf des Zweiten Weltkriegs zu verändern. Doch auch hier ist in den angebotenen Informationen „eine deutliche Reduktion auf die militärischen Aspekte [zu erkennen], und auch diese werden fehlerhaft behandelt“ (Grosch 2002: 148). Grosch analysiert Hintergrundinfos und die Ausgangslage bei den Missionen und stellt sie den historischen Fakten gegenüber. (vgl. Grosch 2002: 137ff)

¹²⁸ 1991, Lucasfilm Games. Eine Flugsimulation, in dem US-Luftangriffe gegen Deutschland geflogen bzw. Deutschland gegen die Luftangriffe verteidigt werden, und dabei auch Karriere gemacht werden kann. Das Spielkonzept war Anfang der Neunziger bahnbrechend, Grosch nennt es „einen Meilenstein der Spieleentwicklung“ (Grosch 2002: 162). Allerdings wird auch hier das Kriegsvölkerrecht nicht geachtet (vgl. Grosch 2002: 165f). Die verfügbaren *secret weapons* aus dem Titel sind ahistorische, damals teilweise noch im Test- und Entwicklungsstadium befindliche deutsche Maschinen. (vgl. Grosch 2002: 161ff)

¹²⁹ 1998, Cornelsen Software. Ein Adventure, das fast schon an ein Lernspiel grenzt. Zu lösen sind Rätsel. Die Figuren, ein christlicher Ritter und ein islamischer Gelehrter aus dem Jahr 1180, können nicht gesteuert werden. Der historische Gehalt hält Grosch' Prüfung stand. Das Spiel ist eindeutig mit dem Ziel entwickelt worden, den Spielerinnen und Spielern ‚Nützliches‘ und ‚Wissenswertes‘ beizubringen, Grosch schreibt gar: „Ohne Zweifel kommt KREUZZÜGE dem Ideal eines ‚wertvollen‘ Spiels schon sehr nahe.“ (Grosch 2002: 177). (vgl. Grosch 2002: 173)

Allerdings ist bei dem beschriebenen Spielkonzept die Gefahr sehr groß, dass der Spielspaß verloren geht, es zum Lernspiel wird (wobei Grosch die Sinnhaftigkeit der Unterscheidung Lernsoftware/Computerspiel aus einer geschichtsdidaktischen Perspektive anzweifelt (vgl. Grosch 2002: 69)) – und so eine viel geringere Reichweite und Involvement einzelner SpielerInnen erreicht, als die anderen Beispiele.

Geschichte eher gelassen betrachtet, so bemerkt Stefan Wesener in einer Beschreibung von EMPIRE EARTH¹³⁰ 2004:

Selbstverständlich sind die historischen Gegebenheiten nicht korrekt eingehalten worden, denn es handelt sich dabei um ein Unterhaltungsprodukt und nicht um eine wissenschaftliche Dokumentation.
(Wesener 2004: 92)

Doch wie in den weiter oben vorgestellten Arbeiten zum Einfluss auf politische Bildung ist die Frage, ob die vermittelten Informationen korrekt sind, dabei eher nebensächlich. Drei Jahre später schreibt Wesener in seiner spezifischen Auseinandersetzungen mit Computerspielen mit historischer Thematik, dass die in den Spielen dargestellte Geschichte über Transferprozesse auf das Geschichtsverständnis der Einzelnen Einfluss haben (vgl. Wesener 2007: 141). Nicht nur Faktenwissen (Ausgangsvermutung der oben vorgestellten Arbeiten), sondern auch simulierte Prozesse und Abläufe spielen eine Rolle (vgl. Wesener 2007: 157ff). Dieser Gedanke ist nun eher dem dritten Schwerpunkt der Beschäftigungen mit Computerspielen einer historischen Thematik zuzuordnen – wenn auch für ein Verständnis dieser Transferprozesse inhaltliches Wissen über die jeweiligen Computerspiele durchaus Voraussetzung ist. Jürgen Fritz beispielsweise, von dem grundlegende Arbeiten zum Transfermodell stammen¹³¹, verbindet diese Ansätze in seiner bereits erwähnten Analyse von CIVILIZATION III¹³². Er schreibt:

Sie [die historischen Begriffe im Spiel] sind keine Widerspiegelungen konkreter historischer Sachverhalte, sondern bilden auf einer höheren Abstraktionsebene eine durch Regeln grob umrissene Entsprechung zu historischen Sachverhalten ab.
(Fritz 2003f: 13)

(c) Als drittes nennt Grosch die Möglichkeit, Ablaufvorstellungen aus den Spielen in die Alltagswelt zu übertragen. Denn in historischen Computerspielen wird oft ein regelgeleitetes Modell von Geschichte angeboten. Die Entwicklung einer Gesellschaft und der Ablauf der Vergangenheit folgen logischen Vorgaben, die zum Großteil von den Spielern und Spielerinnen kontrolliert werden können. Diese Zusammenhänge können trotz ihrer Simplifizierung und Verkürzung fälschlicherweise als *Erklärungshilfen* für den Alltag angenommen werden. (vgl. Grosch 2002: 68f; siehe dazu auch 2.3.8)

Die Frage ist also, welchen Einfluss die Spiele auf das Geschichtsverständnis der Nutzerinnen haben, ob Zusammenhangsvorstellungen und Informationen aus den Computerspielen von den Spielern mitgenommen werden. Oder, mit Vorgriff auf das hier verwendete theoretische Modell

¹³⁰ 2001, Sierra Entertainment. Erster Teil einer Strategiespielreihe, in der Zivilisationen durch die Epochen der Weltgeschichte geführt werden.

¹³¹ Siehe dazu 3.1.

¹³² Fritz, Jürgen: Geschichtsverständnis via Computerspiel. CIVILIZATION III simuliert Grundstrukturen historischer Prozesse. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: 2003v, pdf

(siehe Kapitel 3), eben nach *eventuellen Transferprozessen aus der virtuellen Welt des Spiels in die reale Welt des Alltags*. Hervorstechender Autor ist der hier immer wieder zitierte Stefan Wesener, der 2007 unter anderem die Arten der Verwendung von Geschichte (siehe dazu 2.3.4) in unterschiedlichen Spielkonzepten (2.3.7) bestimmte. Allerdings bleibt die Frage eines Transfers auch bei ihm Möglichkeit zukünftiger Arbeiten: „Dennoch ist die Tragweite der Bildung eines Geschichtsverständnisses durch historische Bildschirmspiele bisher nicht erforscht“ (Wesener 2007: 157).

Dieser Perspektive ist ferner die Betrachtung der Rolle von (historischen) Computerspielen bei der politischen Bildung ihrer Spieler und Spielerinnen zuzuordnen¹³³. Der Gedankenschritt zu einer eventuellen pädagogischen Verwendung der Spiele ist nicht weit. Dabei zeichnet sich allerdings vor allem der deutschsprachige Raum durch seinen Pessimismus aus¹³⁴, während sich der englischsprachige Raum vor allem historischen Strategiespielen – in erster Linie die allgegenwärtige CIVILIZATION-Reihe – hoffnungsvoll annähert¹³⁵.

Stefan Baur befasste sich in einem Aufsatz für WERKSTATTGESCHICHTE 1999¹³⁶ mit ANNO 1602¹³⁷. Ihm ging es nicht um eine „Auflistung von Fehlern [...] sondern darum, welches Geschichtsverständnis dieses und ähnliche Spiele (re)produzieren“ (Baur 1999: 84). ANNO 1602 spielt in einer historischen Welt, jedoch ohne konkrete Bezüge zum 16. Jahrhundert: „Zeittypisch sollen viel mehr die Rahmenbedingungen des Spiels sein, die Handlungsmöglichkeiten, Produktionsstätten und dergleichen“ (Baur 1999: 86). Den Spielerinnen und Spielern wird also das Angebot gemacht, sich selbst in der Vergangenheit zu versuchen. Doch ist sie nur „folkloristische[r] Rahmen, [...] malerische[] Kulisse einer durchgängig modern gestalteten Problemstellung“ (Baur 1999: 90). Die SpielerInnen verwalten ein auf logischen Beziehungen beruhendes modernes System, die Vergangenheit ist reine „Projektionsfläche“ (Baur 1999: 90) und funktionslos für das Spiel selbst.

(d) Eine letzte Ebene von Geschichte in Computerspielen ist nach Grosch, die Möglichkeit, den Lauf der Geschichte zu verändern. Die Spiele ermöglichen den Spielerinnen und Spielern die Er-

¹³³ Einige Arbeiten in dieser Richtung wurden bereits am Ende von Abschnitt 2.1.2.3 erwähnt. Witting & Esser & Shahieda befassten sich mit Transferprozessen bei Computerspielen, zwei ihrer Spiele hatten eine historische Thematik. Die Ergebnisse dazu finden sich 3.4.

¹³⁴ Etwa Grosch 2002, Fritz 2003f, aber auch Champion 2004.

¹³⁵ Etwa Squire 2002, Squire & Jenkins 2003, Taylor 2003, Squire & Barab 2004, Kavakli & Akca & Thorne 2004, Welchel 2007. Siehe dazu ausführlich Abschnitt 2.3.9.

¹³⁶ Baur, Stefan (1999) Historie in Computerspielen: ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt. In WerkstattGeschichte 1999/23, S. 83-91 (URL:

http://www.werkstattgeschichte.de/werkstatt_site/archiv/WG23_083-091_BAUR_ANNO.pdf, Zugriff: 20.01.2010)

¹³⁷ 1998, Sunflowers. Erster Teil einer erfolgreichen Strategiespielserie, in der es darum geht, in einer lediglich als frühneuzeitlich markierten Welt eine wirtschaftlich erfolgreiche Siedlung zu führen. Wie auch in den späteren Teile (ANNO 1503 (2002, Sunflowers), ANNO 1701 (2006, Sunflowers) und ANNO 1404 (2009, Ubisoft) ist die Jahreszahl im Titel keine konkrete Bezugnahme auf das Jahr. Die Optik und Technik der Epoche dient als Orientierung, die Spielwelt ist eine für jede Spielpartie neu generierte fiktive Inselwelt. Damit ist dieses Spiel nach dem Verständnis dieser Arbeit kein ‚historisches‘ Spiel, da die Vergangenheit lediglich anklingt, und bis auf den Titel auch nur optisch zitiert wird. (siehe dazu dieses Kapitel)

fahrung einer *virtuellen Geschichte*, eines ‚Was wäre wenn?‘. Grosch allerdings sieht dies eher kritisch:

Man kann die Schlacht von Waterloo nachträglich für Napoleon gewinnen oder mit Hitlers Wehrmacht die Welt erobern, und die Spielehersteller werden noch auf viele andere kuriose Ideen kommen. Ob solche ‚Was-Wäre-Wenn‘-Fiktionen mit einem Erkenntnisgewinn verbunden sein können oder unwissenschaftliche Phantastereien darstellen, ist umstritten.

(Grosch 2002: 69)

Der Historiker Rainer Pöppinghege merkt im Interview mit DER ZEIT an, dass etwa die politischen Auswirkungen dieser virtuellen Verläufe nicht mitbedacht werden (vgl. Drösser 2007). Allerdings lassen sich nicht wenige Unterstützer dieser Möglichkeit der virtuellen Geschichte finden¹³⁸. In der englischsprachigen Diskussion um die Chancen, aus kommerziellen Computerspielen – vor allem Strategiespiele und Simulationsspiele – zu lernen, sie für den Geschichtsunterricht zu nutzen, wird vor allem die Möglichkeit, virtuelle Geschichte zu schreiben, hervorgehoben. So würden diese Spiele wegführen vom reinen Fakten- und Datenlernen des klassischen Geschichtsunterrichts und einer Richtig/Falsch-Auffassung der Vergangenheit, hin zu einem Verständnis historischer Prozesse und Abläufe¹³⁹. Die Möglichkeit, in Computerspielen virtuelle Geschichte zu schreiben und die Vergangenheit für sich zu verändern, helfe hin zu einem Verständnis von Geschichte als Konstrukt (vgl. Taylor 2003). Tom Taylor beispielsweise nutzt die CIVILIZATION-Reihe für seinen Unterricht und schreibt:

Simulations¹⁴⁰, because they are designed to be tried over and over again, give [...] [dem Spielenden] a vehicle to test the range of possibilities about how a decision at one point in time could affect a wide range of possible outcomes in the future.

(Taylor 2003)

Diesem Aspekt der didaktischen Verwendung widmet sich etwas ausführlicher Abschnitt 2.3.9. Die Auseinandersetzung mit der Darstellung von Geschichte in Computerspielen ist, wie sich hier gezeigt hat, ein wenig ausgereiztes, dafür aber breit gefächertes Thema. Es bietet sich für einen interdisziplinären Zugang an, da eine rein historische, eine rein didaktische oder eine rein kommunikationswissenschaftliche Herangehensweise manches übersehen kann (ähnlich auch Schwarz 2009: 335). In dieser Arbeit soll dieser notwendige mehrdimensionale Ansatz versucht werden: Die Frage nach stattfindenden Transferprozessen kann erst gestellt werden, sobald klar ist, welche Informationen, viel mehr, welche Geschichtsbilder in den Spielen dargestellt werden. Hier schließt die Frage nach dem Einfluss auf das Geschichtsverständnis der Spielenden an.

¹³⁸ Etwa Taylor 2003, Wolf, P. 1996, Squire 2002.

¹³⁹ Siehe dazu ausführlicher Abschnitt 2.3.9.

¹⁴⁰ Und damit auch Spiele, denn er will mit beiden Begriffen dasselbe bezeichnen (vgl. Taylor 2003).

Vorher soll aber noch der Gegenstand dieser Arbeit – kommerzielle Computerspiele mit einer historischen Thematik – definiert werden, und das Feld dieser Spiele aufgerollt werden.

Es sind Computerspiele, in denen eine konkrete Vergangenheit aufgegriffen und deutlich zitiert wird: Spielerinnen und Spielern ist hier bewusst, dass die Spiele nicht in einer Phantasiewelt sondern in ihrer (eigenen) Geschichte angesiedelt sind. In den nächsten Kapiteln soll genauer bestimmt werden, was hier gemeint ist, darauf folgt eine Übersicht über in historischen Computerspielen verwendeten Topoi der Geschichte oder Geschichtsbilder.

2.3.2. Darstellung oder Simulation

Geschichte im Computerspiel unterscheidet sich nun von anderen populären Auseinandersetzungen mit historischen Stoffen, denn Spiele „are not merely watched, they are played“ (Squire 2002). Ein Mausklick, ein Tastendruck verändert und bestimmt das Geschehen, den Plot am Bildschirm – und verändert und bestimmt auch die Geschichte am Bildschirm. Im Vergleich zu Romanen und Spielfilmen verlangt das Spiel interaktive Nutzerinnen und Nutzer (siehe 2.1.2)¹⁴¹:

Die Spielstruktur, also 'Ludus', zwingt den Spieler die Erzählung zu verinnerlichen und in ihr aktiv zu sein. Hier ist ein gewaltiger Unterschied zum passiven Zuschauer. Dieser kann die ganze Zeit in einer kritischen Distanz verharren. Dies ist beim Spielen nicht gut möglich.
(Bevc 2008)

Die Frage, ob in diesen Spielen also Historisches *dargestellt* oder Geschichte *simuliert* wird, stellt sich analog zur Diskussion zwischen Narratologie und Ludologie. Ist das Computerspiel ein Narrativ, das sich unabhängig von Nutzer und Nutzerin entfaltet, oder ist es ‚mehr‘? Wiederum liegt der Ansatz dieser Arbeit in der Mitte: Ein Computerspiel ist beides. Der Plot, die – je nach Spiel in unterschiedlichem Ausmaße vorhandene – Erzählung schreitet ohne SpielerIn nicht fort, ist aber vom Entwicklungsteam vorgegeben. Dank Interaktivität und der Möglichkeit des Selbstwirksamkeitserlebens fühlen sich Spielerinnen und Spieler als Akteure, und nicht, als würden sie nur einem vorgegebenen Pfad folgen. Vergangenes wird hier nicht starr und fixiert dargestellt: Ohne den aktiven Input der Spieler und Spielerinnen ‚geschieht‘ im Spiel kaum etwas¹⁴². Egal ob die Spielerinnen und Spieler nun als Oberhaupt einer ganzen Zivilisation die Welt beherrschen, oder als einzelner Soldat im Schlachtengetümmel des Zweiten Weltkriegs kämpfen: Sie ‚erleben‘

¹⁴¹ Keine Medienrezeption ist völlig passiv. Auch Fernsehfilme und Zeitungen benötigen Seher und Leserinnen, die sich für das Medium öffnen. Im Unterschied dazu ist allerdings „das Computerspiel [...] kein Spielfilm, der sich ohne den Rezipienten entfalten kann“ (Witting & Esser & Shahieda 2003: 2). Allerdings ist dieser Eingriffsbereich je nach Spiel unterschiedlich groß (siehe dazu 3.2.1.1).

¹⁴² In der geschichtsdidaktischen Auseinandersetzung wird dementsprechend von Computerspielen mit historischen Inhalten meist unter dem Stichwort ‚Simulieren‘ gesprochen – ein enger Zusammenhang mit der Genrebezeichnung ‚Simulation‘ ist offensichtlich. (siehe dazu etwa Rave 2005: 608ff; Pöhlmann & Walter 1998)

hier simulierte Geschichte. (vgl. Uricchio 2005: 328; vgl. de Groot 2006: 406, vgl. Gomez Garcia 2006: 1637; vgl. de Groot 2009: 131ff)

The player is [...] granted agency of some description within what is not narrative history but simulation – although simulation that mimics narrative history such as film and documentary.
(de Groot 2009: 135)

Die Spielerinnen und Spieler werden in die Geschichte, in die dargestellte Vergangenheit hineinversetzt und ‚durchleben‘ sie sozusagen ‚persönlich‘. Allerdings muss hier auch auf die unterschiedlichen Gestaltungsmerkmale unterschiedlicher Computerspiele geachtet werden: Sieht das Spiel beispielsweise ein personalisiertes, ums Überleben ringendes spielerisches Subjekt vor, gestaltet sich die Spielgeschichte und dementsprechend Geschichte für die SpielerIn anders, als wenn das Spiel ohne persönlichen graphisch dargestellten Stellvertreter abläuft. Ebenso ist der den Spielerinnen und Spielern zugeschriebene Wirkungsbereich einflussreich: Ist ein Plot durch das Spiel vorgegeben oder von den NutzerInnen veränderbar (oder überhaupt gar nicht vorhanden)? Suggestiert die graphische Darstellung Exaktheit und Akkuratess oder sind Abstraktionen und Verkürzungen klar erkennbar?¹⁴³

Aus der distanzierten Draufsicht wird Geschichte abstrahiert und symbolisiert, in der Egoperspektive werden die Spielerinnen und Spieler in die Geschichte hineingeworfen (ähnlich bei Sigl 2005, de Groot 2009: 133ff). Der Zweite Weltkrieg etwa kann spielenderweise sowohl aus der Egoperspektive als auch aus der nahezu allwissenden Draufsicht eines Strategiespieles erfahren werden – (erlebte) Vergangenheit und Spielerfahrung unterscheiden sich jeweils frappant. Ein FPS zeigt Geschichte also auf jeden Fall anders als ein Strategiespiel¹⁴⁴.

Dementsprechend spricht Jerome de Groot von einer „First Person shoot'em up history“ (de Groot 2009: 133) in Spielen wie der MEDAL OF HONOR- oder der BATTLEFIELD-Reihe, in denen die Heldengeschichten einzelner Soldaten verkauft werden (vgl. de Groot 2009: 134). Rainer Sigl spricht ähnlich von einer „Geschichte von unten‘ [und von] ‚History in the Making‘“ (Sigl 2005). Strategie- und Simulationsspiele versetzen die SpielerInnen anders in die dargestellte Vergangenheit, de Groot nennt sie „more cerebral and less embodied in their presentation of history as experience“ (de Groot 2009: 141). (vgl. de Groot 2009: 133ff)

Unterschiedliche Spiele – oder, um auf das in Abschnitt 3.2.2 vorgestellte Modell vorzugreifen – unterschiedliche virtuelle Welten ermöglichen damit unterschiedlich Arten des ‚Eintauchens‘ in die Vergangenheit und sind einmal mehr darstellend, einmal mehr simulierend. Abbildung 3 versucht dies – stark vereinfacht – darzustellen.

¹⁴³ Siehe dazu ausführlicher 3.2.1.

¹⁴⁴ Siehe dazu die Abschnitte 2.1.2.1.1, 2.3.7 wie auch 3.2.



Abbildung 3: Pole: Darstellung und Simulation

2.3.3. Historische Vorbilder: Realismus und ‚Authentizität‘?

Die Entwicklungsteams einiger Computerspiele bemühen sich, möglichst nahe an die Vergangenheit heranzukommen. Da werden historische Stadtpläne bemüht, wie Jade Raymond, die Chefentwicklerin bei ASSASSIN’S CREED tönt¹⁴⁵, da werden Originalwaffen aus dem Zweiten Weltkrieg abgefeuert, um eine glaubwürdige Tonspur anbieten zu können (siehe etwa Isaza 2010). Die Entwickler und Entwicklerinnen treibt der „Wunsch nach möglichst großer Authentizität, nach einer möglichst perfekten Illusion der Zeitreise“ (Wolf, P. 1996: 537). Wenn nun also in Werbetexten mancher Spiele die „historisch korrekte[n] Missionen“¹⁴⁶ oder die „authentisch-packende Atmosphäre“¹⁴⁷ angepriesen wird, stellt sich die Frage, an welchen Vorbildern sich diese Simulationen des Vergangenen orientieren¹⁴⁸. Welche Vergangenheit soll hier dargestellt oder simuliert werden? Oder: Was gibt den Computerspielen aus der Perspektive der Entwicklerinnen oder der Spieler nun diese Aura der ‚Authentizität‘?

Es soll nicht die historische Stichhaltigkeit der einzelnen Elemente der Spiele untersucht werden, was etwa auch der Rainer Pöppinghege nicht sinnvoll betrachtet (vgl. Pöppinghege & Pickert & Schmeding: 2008: 88), sondern vielmehr die Frage nach diesem angestrebten simulierten Realismus und der angestrebten ‚Authentizität‘, ja, ‚Wahrhaftigkeit‘ gestellt werden.

Daniel Hufler notiert in seiner bereits erwähnten Diplomarbeit in drei ausgewählten Computerspielen zum Zweiten Weltkrieg verschiedene *Mittel zur Suggestion* von Authentizität, die hier zusammengefasst werden:

¹⁴⁵ Siehe 6.1.3

¹⁴⁶ Teil der Kurzbeschreibung auf der Verpackung von THEATRE OF WAR (2007, Battlefield.com)

¹⁴⁷ Teil der Kurzbeschreibung auf der Verpackung bei PEARL HARBOR II – THE NAVY STRIKES BACK (2003, InterActiveVision)

¹⁴⁸ Natürlich wird dieser Anspruch nicht von allen Spielen und im selben Maße erhoben. Der Satz „Die Darstellung sämtlicher Orte, Personen und Gegenstände erfolgte mit größtmöglicher Beachtung der historischen Begebenheiten.“ beim Adventure THE SECRETS OF DA VINCI – DAS VERBOTENE MANUSKRIFT (2009, Flashpoint) klingt ein wenig distanzierter.

- *Behaupten einer Expertise*

Videointerviews in PR- und auch spielinternen Elementen mit militärischen Experten (in diesen Fällen nahezu nur Männer) unterstreichen einerseits die Mühen, die in die Entwicklung geflossen sind¹⁴⁹. Andererseits kommen in machen Spielen so auch Zeitzeugen und Zeitzeuginnen, meist Soldaten zur Sprache¹⁵⁰. Eines der von Hufler analysierten Spiele (D-DAY) wurde gar mit dem Logo der *Normandie Mémoire 60ème Anniversaire* versehen und so das offizielle Spiel zum 60. Jahrestag dieser Ereignisse (vgl. Hufler 2006: 69).

- *Das Verwenden von historischen Aufnahmen und Dokumenten zur ‚Illustration‘*

Bild und Videoaufnahmen untermalen im Spiel – teilweise beliebig und in den falschen Zusammenhang eingesetzt – die Spielaufgaben¹⁵¹. Originalfotografien sollen das ‚richtige‘ Aussehen der Spielumgebung unterstreichen, historische Dokumente die Spielaufgaben belegen¹⁵². Ähnliches findet sich auch auf Homepages und Handbüchern.

- *Das Angebot (historischer) Zusatzinformationen*

Originale Nachrichtenausschnitte und Bilder werden angeboten, manchmal finden sich auch Nachschlagewerke zu für das historische Thema und auch das Spiel zentralen Begriffen¹⁵³.

- *Dokumentation der Recherche*

Berichte über die Mühen, die in die Konzeption des Spieles und die richtige Grafik, den richtigen Ton (siehe oben) und ähnliches investiert wurden.¹⁵⁴

- *Die Behauptung eines komplexen, ‚realistischen‘ Spielkonzepts*

Das Spielkonzept versucht die unzähligen die Vergangenheit bestimmenden Faktoren zu sammeln, je umfangreicher und komplexer sich dieses präsentiert, um so eher soll dieses Modell an die damaligen Zustände herankommen, um so ‚authentischer‘ ist es. (vgl. Hufler 2006: 94)

Mit diesen Elementen also wird eine akkurate Darstellung, eine Nähe zur Vergangenheit und den historischen Ereignissen vermittelt. Es werden aber durchaus auch Techniken ausgereizt, um eine Distanz zur simulierten Vergangenheit zu betonen: Dies wären etwa die bei Wolf erwähnten (bewusst und ironisch eingesetzten) Anachronismen bei DER PATRIZIER: Das Abendgebet in der

¹⁴⁹ So wird auf der Homepage zu BROTHERS IN ARMS „der ehemalige US-Army Colonel John Antal, der als militärischer und historischer Berater fungiert, in Szene gesetzt“ (Hufler 2006: 56).

¹⁵⁰ So bei D-DAY (Hufler 2006: 72), aber auch bei MEDAL OF HONOR: RISING SUN (Hess 2007: 340)

¹⁵¹ Bei HEARTS OF IRON ist jede erwähnte historische Figur – wenn sie auch in der deutschen Version aufgrund der Gesetzgebung manchmal unter Decknamen fungiert, wie Göring (als ‚Görink‘) und Hitler (als ‚Hiller‘) fotografisch dargestellt. (vgl. Hufler 2006: 88ff)

¹⁵² So finden sich bei BROTHERS IN ARMS bei den Missionen (nur teilweise lesbare) Abbildungen von historischen Einsatzberichten (*After Action Reports*), auf denen die Missionen aufbauen sollen. (vgl. Hufler 2006: 58f)

¹⁵³ Eine Enzyklopädie findet sich etwa bei D-DAY (vgl. Hufler 2006: 70), in den CIVILIZATION-Spielen gibt es eine ‚Zivilopädie‘ (siehe dazu 6.1.1), bei EGYPT II – DIE PROPHEZEIUNG DES HELIOPOLIS (2000, The Adventure Company) kündigt der Klappentext eine „Umfassende Datenbank erstellt von namhaften Experten der ägyptischen Zivilisation“ an, und beim U-BOOT SIMULATOR 1. WELTKRIEG (2009, Astragon) wird „Gratis auf der DVD: kleines Lexikon des Ersten Weltkriegs“ versprochen.

¹⁵⁴ Bei BROTHERS IN ARMS finden sich im Bonusmaterial Fotoberichte dieser Recherche. (vgl. Hufler 2006: 58)

Kirche beispielsweise wird mit einem Druck auf die Eingabetaste ausgeführt (vgl. Wolf, P. 1993: 666), oder die Science Fiction-Rahmenhandlung bei ASSASSIN'S CREED (siehe 6.1.3).

Nun stellt sich die Frage, an welchem ‚historischen Original‘ sich die Historie in den Spielen orientiert. Das Konzept der Geschichte als ein gegenwärtiges und veränderbares Konstrukt des Vergangenen wurde bereits in Abschnitt 2.2.1 vorgestellt. Keine Darstellung von Geschichte kann die Vergangenheit ‚wahrhaftig‘ wiedergeben.

Eva Kingsepp geht einen Schritt weiter und spricht von diesen Computerspielen mit einer historischen Thematik als der Simulation einer Simulation. Sie befasst sich in ihrem Dissertationsprojekt und in mehreren Veröffentlichungen¹⁵⁵ unter anderem mit Spielen, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind. Dabei interessiert sie sich vor allem für die Darstellungen der Nazis und des Dritten Reiches (und ist damit dem Bereich der Frage nach Geschichtsbildern der Entstehungsgesellschaft, siehe 2.3.1 unterzuordnen). In Spielen wie MEDAL OF HONOR – FRONTLINE¹⁵⁶ oder MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT¹⁵⁷ werden vor allem die medial tradierten Bilder des Zweiten Weltkriegs aufgegriffen. Kingsepp beschreibt hier etwa die Mission ‚Omaha Beach‘ von MEDAL OF HONOR – FRONTLINE, die die Eröffnungsszene des Films SAVING PRIVATE RYAN (1999) zitiert, welche wiederum selbst an historische Aufnahmen angelehnt ist (vgl. Kingsepp 2006a: 71, vgl. Kingsepp 2007a: 6; vgl. Kingsepp 2007b: 366ff; ähnlich auch bei de Groot 2009: 134f):

In the games you are there in a double – or even tripartite – sense: you are in the game, participating in the simulation of the historical scenario and you are at the same time in a simulation of SAVING PRIVATE RYAN.
(Kingsepp 2006a: 68)

Ähnlich nennt Rainer Sigl Spielfilme über den Zweiten Weltkrieg die „Hauptinspiration“ (Sigl 2005) für viele in dieser Zeit angesiedelte Shooterspiele, besonders jene Szene aus SAVING PRIVATE RYAN sei „für viele historische Shooter [...] direktes Vorbild in Sachen Ästhetik und auch Kompromisslosigkeit dem Spieler gegenüber“ (Sigl 2005).

Eva Kingsepp spricht folglich mit Jean Baudrillard¹⁵⁸ von diesen Computerspielen als einem *simulacrum* von Geschichte: „a copy without an original, since the original is not the actual historic

¹⁵⁵ In ihrer schwedischsprachigen Dissertation ‚Nazityskland i populärkulturen: Minne, myt, medier [Nazi Germany in Popular Culture: Memory, Myth, Media]‘ beschäftigt sie sich mit der Auseinandersetzung mit Nazideutschland in der heutigen Alltagskultur, wobei sie sich unter anderem auch Computerspielen widmet. In verschiedenen Papers veröffentlichte sie Teile ihrer Ergebnisse vorab, etwa Kingsepp 2006; Kingsepp 2007a; Kingsepp 2007b.

¹⁵⁶ 2002, Electronic Arts. Vierter Teil der erfolgreichen MEDAL OF HONOR-Serie.

¹⁵⁷ 2002, Electronic Arts. Dritter Teil der Serie.

¹⁵⁸ Jean Baudrillard war ein bedeutender französischer Kulturtheoretiker, zentrale Begriffe seiner Arbeiten waren Simulation und Verführung (vgl. Bohn & Fuder 1994a: 7f), siehe etwa: Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. München: 1982 (franz. Original 1976). Die Bedeutung seiner Arbeiten für die Game Studies blieb Patrick Crogan zufolge lange vergessen (siehe Crogan 2007).

event but our mythical conception of it” (Kinsepp 2006: 70), andernorts ergänzt sie: „that is nevertheless presented as the real thing“ (Kinsepp 2007a: 12). Das in den Spielen vermittelte Bild des Zweiten Weltkrieges entspricht viel mehr Vorstellungen und Mythen als der tatsächlichen Vergangenheit, es hat kein reales Vorbild und formt ein Bild des Zweiten Weltkrieges nach filmischen Vorbildern (vgl. Kingsepp 2006a: 60ff):

I [Kingsepp] would propose that in FRONTLINE (and ALLIED ASSAULT) it is primarily a simulation of Spielberg’s film that we are experiencing, not one of occupied Europe – although in popular memory this may account to just about the same.
(Kingsepp 2006a: 68)

Die Rekonstruktion der Vergangenheit ist hier nicht an wissenschaftliche Richtlinien gebunden sondern vielmehr an gesellschaftliche Akzeptanz und Wiedererkennung: Etablierte Bilder sind für Spielerin und Spieler ‚stimmig‘, ‚realistisch‘ – ‚authentisch‘. Nur so ‚fühlt‘ sich das Spiel sozusagen ‚richtig‘ an:

[A]uthenticity might here be considered as being reduced to virtual replicas of artefacts and a familiar context; [...] it is the viewer’s ideas and expectations that determine the scale on which the degree of reality is measured. These do not, of course, have to be in accordance with historical reality in a strictly academic sense.
(Kingsepp 2006a: 70)

Kingsepp führt zwölf Tiefeninterviews mit „Weltkriegsenthusiasten“¹⁵⁹ (Kingsepp 2006b: 416). Darunter finden sich auch SpielerInnen von Spielen, die sich um den Zweiten Weltkrieg drehen. Den größeren Teil der Befragten bezeichnet sie als MOP – *militarily overinterested persons*. Menschen, die sich mehr als die anderen für den militärischen Aspekt der Thematik interessieren. Die Befragten vermeiden jedoch den Begriff der Authentizität und ziehen die Bezeichnungen *Realismus* und *Objektivität* vor – die sich für sie in der Nähe zu den tradierten Bildern, insbesondere der bereits angesprochenen Filmszene, zeigt. Die Idee einer unverfälschten Wahrheit wird von ihnen als Ideal formuliert. Kingsepp unterscheidet zwei Gruppen: Eine, in denen der Schwerpunkt auf das Spielen selbst gelegt wird, und eine zweite, die sie „MOP gamers“ (Kingsepp 2007a: 7) nennt. Deren Bedürfnis nach Realismus unterscheidet sich stark von dem, was die Spieleindustrie verspricht und anstrebt. Während sich jene um graphische und akustische Exaktheit bemühen, legen die MOP gamers Wert auf ein glaubwürdiges Szenario „which means that it should be open

¹⁵⁹ Sie spricht von zwölf Tiefeninterviews mit vornehmlich männlichen Personen zwischen 18 und 40 Jahren. Die Studie wurde in Schweden durchgeführt, der Anteil der ComputerspielerInnen wird nicht angesprochen. (vgl. Kingsepp 2007a: 1f; vgl. Kingsepp 2006b: 416f)

to all possibilities“ (Kingsepp 2007a: 7). Handlungsfreiheit und Entscheidungsdruck machen für sie die Erfahrung des Zweiten Weltkrieges aus, dementsprechend zieht diese Gruppe auch Strategiespiele den FPS vor.¹⁶⁰ (vgl. Kingsepp 2007a: 1ff; vgl. auch Kingsepp 2006b: 409ff)

So, for them realism in this context is not about the cheap thrills of immersion caused by visual and other perceptory effects but rather accordance with their view of what combat would be like on a complex and rational level.
(Kingsepp 2007a: 8)

Ähnlich schreibt auch Alexander R. Galloway aus theoretischer Sicht: “realism in gaming is about a relationship between the game and the gamer“ (Galloway 2004). Der Realitätsbezug eines Spieles hängt von den durch die Spielerinnen und Spieler erfahrenen Spielinhalt und Handlung ab, und weniger von einer realistischen – also graphisch und akustisch ausgefeilten – Darstellung (vgl. Galloway 2004).

2.3.4. Auseinandersetzungen mit dem Historischen

Die Vergangenheit liefert den Entwicklerfirmen nun nahezu endloses Material für ihre Computerspiele, sie ist „Steinbruch“ (Schwarz 2009: 333) für neue Spielideen. Geschichte holt die potenziellen SpielerInnen in einem bekannten und für viele spannenden Umfeld ab. Keine neue Spielwelt muss entwickelt, keine neuen Wesen entworfen und keine neuen Mythen geschrieben werden. Altbekanntes winkt in einem neuen Kleid. Historische Ereignisse liefern eine bereits „vorgefertigte Spielwelt“ (Wesener 2007: 141). „Die ferne und fremde Historie hat [...] Reiz und verbürgt Dignität“ (Wunderer 1996: 532) – denn die Beschäftigung mit Vergangenen wird auch gesellschaftlich eher akzeptiert, als die mit phantastischen Welten, wenn auch beides in einem Computerspiel stattfindet.

Manchen erscheint diese Art der Vergangenheit aber als lediglich hübscher, funktionsloser Kopfschmuck der Computerspiele. Aus der Perspektive einer Geschichtswissenschaft, die mit den meisten popularisierenden Formen der Geschichte ihre Schwierigkeiten hatte (vgl. etwa Gomez Garcia 2006: 1635), ist dies verständlich. Denn hier werden „Versatzstücke des Historischen bewusst in die Popkultur integriert“ (Wolf, P. 1998: 69). So meint auch der Historiker Rainer Pöppinghege im Interview mit DIE ZEIT: „Geschichte wird nur als Folie genommen, um das Spiel interessant zu machen, für die Spielfunktion hat sie gar keinen Nutzen“ (Drösser 2007). Dennoch präsentiert sich die Angelegenheit etwas differenzierter: Nicht jedes Spiel setzt sich auf dieselbe Art mit Geschichte auseinander – das ist augenfällig. Im Folgenden werden Ordnungs-

¹⁶⁰ Nach diesen Ergebnissen laufen die Bemühungen der Marketing- und Graphikabteilungen vieler Computerspiele also an den Wünschen der – thematisch interessierten – Spielerinnen und Spieler vorbei.

versuche der unterschiedlichen Arten der Verwendung von Vergangenheit in Computerspielen verschiedener AutorInnen vorgestellt.

Eine allgemeine Einteilung nimmt William Uricchio 2005 vor¹⁶¹, die sich auch sehr ähnlich ein Jahr später bei Salvador Gomez Garcia findet¹⁶². Zentrale Unterscheidungsmerkmale sind bei beiden der durch das Spiel abgedeckte Zeitraum wie auch die angestrebte Nähe zur Vergangenheit. Sie benennen jeweils zwei Arten der Verwendung der Historie in Computerspielen:

- *Computerspiele, die sich mit einem bestimmten historischen Ereignis auseinandersetzen*

Diese Spiele beziehen sich explizit auf ein spezifisches Geschehen. Dazu sind die vielen spielerischen Auseinandersetzungen mit dem Zweiten Weltkrieg zu zählen, wie etwa die schon öfter erwähnte MEDAL OF HONOR-Reihe¹⁶³. In diesen Computerspielen liegt der Fokus auf Akkuratess und Realismus der Darstellung. Waffen, Kleidungsstücke und Handlungsorte sollen möglichst detailliert gestaltet und nahe den originalen Vorbildern sein. Den Spielerinnen und Spielern wird es ermöglicht, sich selbst in der Vergangenheit zu versuchen: Wie wäre es gewesen, wenn sie in diesen Schlachten gekämpft, wenn sie die Entscheidungen gefällt hätten?

- *Computerspiele, die sich um historische Epochen oder Prozesse drehen*

Diese Spiele sind meist eher abstrakter und strategischer Natur, Beispiele sind die AGE OF EMPIRES- oder die CIVILIZATION-Reihe. Hier wird weniger Nähe zur Vergangenheit beschworen, keine spezifischen Ereignisse wiedergegeben. Spielerin und Spieler überwachen und verwalten das in einem grob historischen Rahmen angesiedelte Geschehen von oben.

That is, in place of the constraining role of historical specificity of the former games (a historical specificity inculcated through encrusted layers of historical scholarship, training, and popular memory), these less specifically situated games tend to be more evidently structured by unspoken historical principle (or better, ideology), rendering them closer to structuralist notions of history.

(Uricchio 2005: 328)

Nicht der Einzelfall, sondern die allgemeine Entwicklung, vor allem Fortschritt steht hier im Mittelpunkt. So ist die den Spielen zugrunde liegende Vorstellung vom Ablauf der Geschichte klarer erkennbar, hier wird die Geschichtstheorie, die Vorstellungen und Klischees von Geschichte der jeweiligen Entwickler und Entwicklerinnen illustriert.

¹⁶¹ Uricchio, William (2005): Simulation, History and Computer Games. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et alt., S. 327-338

¹⁶² Gomez Garcia, Salvador (2006): Playing with the past: the role of Digital Games in how we understand History. In: Current Developments in Technology-Assisted Education, p. 1635 -1639. URL: <http://www.formatex.org/micte2006/Downloadable-files/oral/Playing.pdf> (Zugriff: 12.11.2008)

¹⁶³ Gomez Garcia nennt hier die beiden FPS-Serien MEDAL OF HONOR (erster Teil 1999, Electronic Arts) und Teile DER CALL OF DUTY (Erster Teil 2003, Infinity Ward), die sich mit dem Zweiten Weltkrieg auseinandersetzen (siehe Gomez Garcia 2006: 163). Uricchio führt ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes Strategiespiel (1944 – BATTLE OF THE BULGE (2005, Monte Christo Multimedia)) sowie GRAND PRIX LEGENDS (1998, Sierra Entertainment), eine Rennsimulation der Formel 1-Saison 1967 an (siehe Uricchio 2005: 328).

Geschichte, Vergangenheit wird in beiden Arten der Auseinandersetzung weniger als etwas Fixiertes präsentiert, sondern vielmehr als logisches Ergebnis vieler kleiner Entscheidungen und Entwicklungen: Weg und Ziel sind meist vorgegeben. Den Kontext, die Reichweite und die Vielfalt der Schritte bestimmt die Programmierung des Spiels.

(vgl. Uricchio 2005: 328; vgl. Gomez Garcia 2006: 1637f)

Etwas feingliedriger ist die Einteilung von Peter Wolf. Er sieht 1996 fünf Arten der Verwendung von Geschichte in kommerziellen Computerspielen:

- *Simulation von historischen Ereignissen*

Hierzu zählt er Spiele, in denen der historische Verlauf nachgespielt – aber auch verändert werden kann. Die SpielerInnen „können gewissermaßen ‚aus der Geschichte‘ ausbrechen“ (Wolf, P. 1996: 538). Er meint hier vor allem Strategie- und Simulationsspiele, die sich mit den Weltkriegen und Ereignissen des 20ten Jahrhundert auseinandersetzen¹⁶⁴. Geschichte bestimmt den Plot: Schlachten können nachgespielt werden und damit auch einen anderen Ausgang als den historischen haben. Vergangenes wird im Versuch und Irrtum-Prinzip nachvollzogen. Diesen Spielen schreibt Wolf kaum positiven „historischen Lerneffekt“ (Wolf, P. 1996: 543) zu. (vgl. Wolf, P. 1996: 538ff)

Brauchbarer findet er Spiele, in denen eine viel freiere und eindeutig fiktiv gefärbte ‚Was Wäre Wenn‘-Geschichte¹⁶⁵ versucht wird, denn

[e]ben dadurch, daß [sic] nicht wie sonst immer eben die tatsächlich geschehene Geschichte geradezu wiedergängisch nachgeahmt, sondern daß [sic] man die Konsequenzen anderer Entscheidungen einigermaßen wertfrei ‚durchspielt‘, ließen sich historische Betrachtungsweisen gewinnen und vermitteln.
(Wolf, P. 1996: 543)

- *Geschichte als Handlungsanweisung*

Diesem Bereich ordnet Wolf den größeren Teil der Spiele am Markt zur Zeit seiner Arbeit zu. Es geht nicht mehr um einen speziellen Ablauf von Ereignissen, sondern um fiktionales Handeln vor einem historischen Hintergrund und Rahmen. Die Vergangenheit bestimmt die Regeln des Spieles, Geschichte dient „als Musterbuch für ‚erlaubte‘ Handlungsmuster“ (Wolf, P. 1998: 70). Vor allem Strategie- und Wirtschaftssimulationen bedienen sich der Vergangenheit auf diese Art und Weise.¹⁶⁶ (vgl. Wolf, P. 1996: 544)

¹⁶⁴ Als Beispiele nennt Wolf das im Ersten Weltkrieg angesiedelte Strategiespiel JUTLAND (1993, Software Sorcery) und die Flugsimulation 1942 – THE PACIFIC AIR WAR (1994, Micro Prose) (siehe Wolf, P. 1996: 543)

¹⁶⁵ Etwa: Was wäre wenn Sovjet-Russland vor der USA die Atombombe gehabt hätte, was in RED HELL (1994, Castleworks) durchgespielt wird.

¹⁶⁶ Als Beispiel nennt Wolf den bereits erwähnten PATRIZIER.

- *Geschichte als Spielanlass*

Wird Geschichte als Spielanlass verwendet, bauen Computerspiele zwar auf der Vergangenheit auf, haben aber einen ahistorischen Plot. Die Vergangenheit dient hier als Inspirationsquelle. Als Beispiel nennt Wolf das Strategiespiel CHRISTOPH KOLUMBUS¹⁶⁷ und schreibt, es habe „mit seinem Namensgeber nicht mehr viel gemein“ (Wolf, P. 1996: 545). Ausgesandt von einem europäischen Hafen des 15ten Jahrhunderts müssen die Spielerinnen und Spieler in der Rolle der Entdecker jener Zeit eine immer neu generierte fiktionale Welt erkunden und mit Handelsnetzen versehen.

- *Geschichte als Modell*

In Spielen wie DIE SIEDLER¹⁶⁸ sind „konkrete historische Bezüge von vornherein völlig ausgeblendet, dafür [treten] aber historische Funktionszusammenhänge in den Vordergrund“ (Wolf, P. 1996: 545). Eine altertümlich angehauchte Welt von Siedlern, Müllern und Hanfbauern will verwaltet werden. Wiederum sind es wohl hauptsächlich (Wirtschafts)Simulationen, in denen ein vorindustrieller Wirtschaftskreislauf aufgebaut und erhalten werden muss¹⁶⁹.

In den beiden letztgenannten Spielarten der Verwendung von Geschichte – Spielanlass und Modell – sieht Wolf Chancen für ein Verständnis historischer Bedingungen.

- *Reine Unterhaltungsspiele mit historischen Anklängen*

Die fünfte Fassung der Geschichte in Computerspielen ist bei Wolf jene, in denen sie „nur noch als Arsenal historischer Anklänge“ (Wolf, P. 1998: 70) und damit als Kaufanreiz dient. Hier sind nach Wolf viele Phantasy-Spiele einzuordnen, in denen oft mit einem phantastischen Mittelalter-setting voller Ritter, Hexen und verwünschten Wäldern gearbeitet wird¹⁷⁰.

(vgl. Wolf, P. 1996: 537ff; siehe auch Wolf, P. 1998: 70)

Stefan Wesener, der hier schon öfters bemüht wurde, befasste sich 2007 mit Computerspielen mit historischen Inhalten, wobei er sich vor allem für einen möglichen Einfluss der Spiele auf Vorstellungen und Wissen der Spielerinnen und Spieler über die Alltagswelt interessiert (Transferprozesse, siehe 3.2 und 3.4). Er bietet eine ähnliche Einteilung wie Wolf an:

- *Computerspiele mit historischen Anleihen*

Diese Gruppe der Computerspiele mit historischen „Versatzstücken“ (Wesener 2007: 150), in denen der Verweis auf Geschichte und Mythologie nur mehr anklingt, Spiele, welche historische Assoziationen evozieren, findet sich bereits bei Peter Wolf. Vergangenheit wird sozusagen zitiert.

¹⁶⁷ 1994, Software 2000. Der englische Originaltitel lautete EXPLORATION und ruft vielmehr einen Bezug zum ‚Zeitalter der Entdeckungen‘ als zur Person des Kolumbus hervor.

¹⁶⁸ 1994, BlueByte. Erster Teil der erfolgreichen Wirtschaftssimulationsreihe, die inzwischen bei Teil sieben angekommen ist.

¹⁶⁹ Ein aktuelleres Beispiel wäre die bereits erwähnte ANNO-Reihe (siehe Fußnote 137, Seite 38).

¹⁷⁰ Als Beispiele nennt er die Adventure/RPGs LANDS OF LORE (1993, Virgin Games), in dem Richard Löwenherz auftritt und DARKLANDS (1992, MicroProse Software), angesiedelt im Deutschland des ‚dunklen‘ Mittelalters.

Da diese Spiele „die Historie nur am Rand berühren“ (Wesener 2007: 150) lässt Wesener sie im Hinblick auf mögliche Transferprozesse bewusst außer Acht.

- *Computerspiele mit historischer Kulisse*

Bei diesen Spielen rahmt die Geschichte den Plot. Historische Epochen liefern Aussehen und Struktur. Ziel ist das Fabrizieren einer „stimmigen Atmosphäre“ (Wesener 2007: 151) als Basis, auf der die eigene (Spiel)Geschichte geschrieben wird und historische Abläufe stattfinden:

Der Spieler stellt die Weichen in der virtuellen Welt, wenn er dort erfolgreich sein will und muss die Entwicklungen dort kontrollieren. Es ist für ihn nun kein Problem, das weströmische Reich in der Zeit der Völkerwanderung (in ROME: TOTAL WAR¹⁷¹) zu verteidigen oder auf deutscher Seite den zweiten Weltkrieg zu gewinnen (in HEARTS OF IRON 2). [...] Tatsächliche historische Ereignisse können sich auf den Spielverlauf nur dann auswirken, wenn sie von den Programmierern in den Spielregeln eingepasst wurden.

(Wesener 2007: 151)

Aus den im Zitat genannten Beispielen ist erkennbar, dass Wesener vor allem Strategiespielen und Simulationen diese Verwendung von Geschichte zumisst.

- *Das Nachspielen von historischen Ereignissen oder daran angelehnte Handlungen*

Als drittes nennt Wesener Computerspiele, in denen Geschichte in Person einer historischen Persönlichkeit oder einer fiktiven Figur mit- und nacherlebt wird¹⁷². Vergangenes wird als durchgängige kausale (und teilweise fikionalisierte) Erzählung präsentiert, in der die SpielerInnen eine aktive, gar heldenhafte Rolle spielen. Doch sind sie „in den historischen Prozess und dessen

¹⁷¹ 2004, Sega. Echtzeitstrategiespiel zur Zeit des römischen Imperiums. Dritter Teil der TOTAL WAR-Serie, in der alle Teile einer spezifischen historischen Epoche zugeordnet sind (etwa: MEDIEVAL – TOTAL WAR, SHOGUN – TOTAL WAR usw.). Wesener beschreibt die Verwendung der Geschichte in diesem Spiel ausführlich: So können Spielerinnen und Spieler zeitgenössische Parteien (Gallier, Karthager, Römer und andere) auswählen, sich der Eroberung, dem Verwalten ihrer Provinzen wie auch taktischen Schlachten widmen. Diese Kämpfe werden von historischen Truppen nach damaligen taktischen Manövern ausgefochten, nach Wesener ist dies „sehr gelungen“ (Wesener 2007: 153) umgesetzt. Historische Persönlichkeiten tauchen auf und beeinflussen das Spielgeschehen. Kritisch sieht Wesener (immer in Bezug auf Verwendung des Historischen) unter anderem die einseitige Perspektive – alle Völker streben eine Expansion ihres Reiches an – und die reine Fokussierung auf den Kampf. (vgl. Wesener 2007: 152ff)

Rainer Pöppinghege bemerkt im Interview mit DER ZEIT zum im Titel der Spielreihe bezeichneten ‚totalen Krieg‘:

Aber wenn ein Spiel ROME: TOTAL WAR heißt, dann muss ich als Historiker schon darauf hinweisen, dass man den Ausdruck in der seriösen Forschung nur für den Zweiten Weltkrieg verwendet, vielleicht noch für den Ersten Weltkrieg oder den amerikanischen Bürgerkrieg.
(Drösser 2007)

¹⁷² Als Beispiel führt Wesener PANZERS – PHASE ONE (2004, cdv Software Entertainment) an. Dies ist ein im Zweiten Weltkrieg spielendes Echtzeitstrategiespiel, in dem in drei Kampagnen auf unterschiedlichen Seiten gespielt werden kann, in denen jeweils die Geschichte einzelner Personen erzählt wird. Wenig überraschend sind diese ‚Helden‘ fast alle Männer. Die Beschreibung der einzigen Frau auf der zum Spiel gehörigen Website sticht auch aus anderen Gründen heraus. Ihre Biographie ist um einiges knapper gehalten, sie hat als einzige nur einen Vornamen und kein genaues Geburtsdatum und wird als „eine Frau, von der die Männer nachts träumten“ (cdv Software Entertainment AG. o.J.) beschrieben.)

Mechanismus eingebunden“ (Wesener 2007: 158) und können dem vorgegebenen Spielverlauf nicht entkommen. Dieser Auseinandersetzung mit historischen begegnet man also in Spielen, die einem Plot folgen (lineare Spiele, siehe dazu 2.3.7).
(vgl. Wesener 2007: 150ff)

All diese Einteilungen konzentrieren sich auf die Computerspiele selbst, und fragen danach, wie Geschichte in ihnen ausgehandelt wird. In Tabelle 3 wurde der Versuch unternommen, diese drei Ansätze zusammenzufassen und Überschneidungen erkennbar zu machen.

Wesener 2007: 150ff	Wolf, P. 1996: 537ff	Uricchio 2005: 328, Garcia 2006: 1637
Nachspielen historischer Ereignisse oder daran angelehnte Handlungen	Simulation historischer Ereignisse	Computerspiele, die sich mit einem bestimmten historischen Ereignis auseinandersetzen
Der historische Hintergrund dient als Kulisse	Geschichte als Handlungsanweisung	Computerspiele, die sich mit historischen Epochen und Prozessen beschäftigen
Anleihen an die Geschichte	Geschichte als Spielanlass	
	Geschichte als Modell	
	Spiele mit Anklängen der Geschichte	

Tabelle 3: Übersicht: Verwendung von Geschichte in Computerspielen

Das in Abbildung 3 vorgestellte Modell der Geschichte in Computerspielen kann nun mit Stefan Weseners Kriterien erweitert werden – wobei diese Zuordnung keineswegs absolut ist:



Abbildung 4: Verwendung des Historischen

Ein anderer Ansatz stammt von Angela Schwarz, die als einzige Autorin auf die Klassifikationen anderer Bezug nimmt. Sie orientiert sich an der Frage „Welche Funktion erfüllt die Geschichte im Computerspiel für die User?“ (Schwarz 2009: 332). Damit konzentriert sie sich also auf die Spielerinnen und Spieler und benennt drei Funktionen, die die Geschichte für sie erfüllen kann:

- *Kontextualisierung des Spielgeschehens und Kolorit*

Geschichte rahmt die Handlung und stellt einen Spielkontext her. Schwarz greift Wolfs Einteilung auf und nennt hier seine Gruppen der Spiele, die nahe an historischen Ereignissen angelehnt sind (Simulation von historischen Ereignissen), ebenso führt sie die Nutzung von Geschichte als Spielanlass, als Handlungsanweisung wie auch als Modell an (siehe oben). Computerspiele, in denen Historisches nur am Rande angedeutet wird, bezieht sie nicht mit ein.

- *Vergangenheit zum Nacherleben*

Eine zweite Funktion für die Nutzerinnen und Nutzer ist das Angebot durch bestimmte Spiele, Vergangenes, Geschichte nacherleben, gar nachzufühlen und mit gestalten zu können. Vergangenes ist spannend – eben als Computerspiel – verpackt, und somit interessant:

Motive, Abläufe, Handlungsspielräume, so rudimentär die historische Korrektheit und so gering die Authentizität der ‚nacherlebten‘ Vergangenheit sein mag, vermögen auf diese Weise weitaus verständlicher und nicht zuletzt faszinierender zu erscheinen als die Fakten, die ein Buch oder der klassische Schulunterricht dagegensetzen können.
(Schwarz 2009: 334)

- *Geschichte in die eigene Hand nehmen*

Die letzte Einladung an die Spielerinnen und Spieler ist jene, Geschichte selbst zu gestalten – dies bieten jene Spiele, die sie in eine Position der Entscheidenden und Gestaltenden versetzen. Geschichte kann hier nach den Wünschen der Spielerinnen und Spieler verändert werden, sie haben die Macht.

(vgl. Schwarz 2009: 332ff)

Diese Arbeit dreht sich um *Computerspiele mit historischer Thematik*. Aufbauend auf die hier vorgestellten Auffassungen, wie Geschichte in Computerspielen verarbeitet werden kann, soll dieses Begriffsfeld enger definiert werden. Mit Stefan Wesener sollen hier als Computerspiele mit historischer Thematik jene Spiele verstanden werden, in denen Geschichte als historische Kulisse auftaucht oder die das Nachspielen von historischen Ereignissen oder daran angelehnte Handlungen ermöglichen. Computerspiele, in denen der Bezug zur Geschichte angedeutet wird, sollen hier, wie bei Stefan Wesener, bei der Untersuchung möglicher Transferprozesse außen vorge lassen werden¹⁷³.

¹⁷³ Wenn auch diese Spiele (wie etwa die schon öfter angesprochene ANNO-Reihe) gewisse Strukturvorstellungen prägen, die aber nicht als explizit historisch zu betrachten sind, vielmehr in einen allgemeiner angesetzten Kreis (teilweise schwammiger) politischer, wirtschaftlicher und struktureller Bilder zu stellen sind.

2.3.5. Wie wird Geschichtlichkeit erzeugt?

Die tatsächliche Verbindung zur Vergangenheit wird in und um diese Spiele nun auf verschiedene Art und Weise hergestellt. Am simpelsten ist eine einfache Datumsangabe. Zur historischen, nämlich sowohl zeitlichen als auch räumlichen Verortung dienen nach Eva Kingsepp

- *historische Personen*,
- *historische Objekte* (wie Waffen und auch Symbole, etwa das Hakenkreuz),
- *und historische Ereignisse*.

Diese Utensilien helfen eine glaubwürdige Vergangenheit zu simulieren, weil sie aus ihr stammen. Kingsepp spricht von „virtual replicas“ (Kingsepp 2006a: 69), die auch „virtual relics“ (Kingsepp 2006a: 69) sein können. Sie signalisieren die Nähe zur Vergangenheit und damit Realismus und ‚Authentizität‘. (vgl. Kingsepp 2006a: 69f)

Die einzelnen Aspekte können ausführlich dargestellt oder auch nur angedeutet werden, von Belang ist auf jeden Fall der konkrete Rückgriff auf etwas Vergangenes.

Diese Referenzpunkte der Vergangenheit treten nun auf unterschiedlichen Ebenen des Spiels auf. Dies kann in seh- und hörbarer Form von Photographien, Graphiken, Bezeichnungen und Tonelementen und Ähnlichem geschehen. Angela Schwarz bezieht sich in ihrer Auflistung vor allem auf Strategiespiele¹⁷⁴, doch können diese Ebenen teilweise auch für andere Spieltypen festgestellt werden:

- das *Intro*, der Einspielfilm, der beim Starten des Spieles gezeigt wird.
- das *Einstiegsmenü*, in dem die allgemeinen Einstellungen für das Spiel gewählt werden, etwa Schwierigkeitsgrad, Kampagne oder Endlosspiel, Einzel- oder Mehrspieler und ähnliches.
- die *Spieloberfläche*, die sich – je nach Spiel – unterteilt in:
 - * die Erteilung des *Spielauftrags*
 - * den *Hintergrund* und Ort, in dem das Spiel abläuft
 - * die *Registerkarten*, die für den Spielverlauf wichtige Orientierung bieten, etwa die Anzahl der Munition oder bestimmter Waren
 - * *In-Game-Sequenzen*, eine Art „visualisierter Kommentar zu dem [...] was die Spielenden gerade ausführen lassen“ (Schwarz 2009: 330)
 - * sowie *Einführungs-* oder *Zwischentexte*, die weiteren Kontext zum Spielauftrag bieten, den Zusammenhang mit Historischem herstellen, wie auch die Entwicklung

¹⁷⁴ Und hier vor allem auf die im Kampagnenmodus ablaufende ‚Erzählung‘ und weniger auf das freie Spiel. Dies ist aus den von ihr gewählten Beispielen erkennbar, etwa VICTORIA: AN EMPIRE UNDER THE SUN (2003, Paradox Entertainment), AXIS AND ALLIES: REAL TIME STRATEGY (2004, Atari) oder COSSACKS II (2005, CDV Software) (vgl. Schwarz 2009: 328ff)

eines eventuellen Plots unterstützen

- der *Übergang* zum nächsten Level, oft in Form von Zwischensequenzen oder Texten
- die Schlusssequenz, das *Outro*, in dem der Plot abgeschlossen wird

(vgl. Schwarz 2009: 328ff)

Zu ergänzen sind hier noch der Titel des Spieles und der gesamte Dunstkreis des Marketings, in den nicht nur das Verpackungsdesign – Text und Bild – sondern auch das Handbuch¹⁷⁵, allgemein PR-Texte, Werbeschaltungen und die zum Spiel gehörende Homepage des Vertriebers zu zählen ist. Spiele werden fast wie Kinofilme beworben, die Vorabveröffentlichung von Spieltrailern und Gameplay-Videos¹⁷⁶ ist usus, ebenso auch PR-Interviews mit Vertretern und Vertreterinnen des Entwicklungsteams, in denen jene die Details, den Rechercheaufwand, die Graphik und so weiter hervorheben. Nicht selten geht es hier um den Realismus, der erzielt werden soll (siehe dazu das Beispiel zu ASSASSIN'S CREED 6.1.3).

Die Bedeutung eines erfolgreichen und überzeugenden Marketings bei der Erzeugung einer historisierenden Aura eines Computerspiels sollte nicht unterschätzt werden.

Im Spielverlauf von CIVILIZATION IV tauchen verschiedene historische Persönlichkeiten auf, ASSASSIN'S CREED spielt, so der Verpackungstext, im Jahre 1191 im Heiligen Land und BATTLEFIELD 1942 stellt schon mit der Jahreszahl im Titel den Bezug zum Zweiten Weltkrieg her. In Kapitel 6.1 werden diese Verankerungen im Historischen in diesen drei Spielen ausführlicher vorgestellt.

Für Spiele wie DER PATRIZIER diagnostiziert Peter Wolf eine „Ästhetik des Originalen“ (Wolf, P. 1998: 68). Die Verpackung ziert Albrecht Dürers ‚Bildnis eines jungen Mannes‘ von 1521 und verleiht dem Spiel damit einen gewissen Ernst. In diesem „Mittelalter-Monopoly am PC“ (Wolf, P. 1993: 666) können sich Spielerinnen und Spieler als Hansekaufmann versuchen. Mit Hilfe von altertümelnden Bezeichnungen, dem Einsatz der Frakturschrift und Schriftrollen als Bildelementen soll Geschichte hervorgerufen werden. Das Aussehen der Städte orientiert sich an (teilweise alten, aber teilweise auch falschen) Stadtansichten. Diese Archaisierung wird aber wie bereits er-

¹⁷⁵ Peter Wolf bezeichnet etwa das Handbuch von DER PATRIZIER als „Korrektiv“ (Wolf, P. 1993: 666) der Geschichtsdarstellung im Spiel: Darin wird klargestellt, dass DER PATRIZIER ein Spiel sei, und dementsprechend gestaltet wurde (vgl. Wolf, P. 1993: 665f). Ein klassischer Disclaimer und Distanzierungsansatz also. Allerdings fragt er sich, ob diese mehr als nur registriert werden und auch unterbewusst wirken.

Bei FUGGER II findet sich nicht nur ein Handbuch, sondern auch ein kleines Büchlein „mit dem anspruchsvollen Titel ‚Der historische Hintergrund‘“ (Wolf, P. 1998: 71). Im Buch allerdings trifft man auf „eine wenig durchdachte Übernahme von Schlagworten, die nichts zur Erkenntnis einer doch ein wenig komplexeren Situation beitragen“ (Wolf, P. 1998: 72), ebenso fehlerhaft ist das beigefügte Glossar (vgl. Wolf, P. 1998: 72). Eine verlorene Liebesmüh also.

Pöhlmann & Walter schreiben zu den von ihnen durchleuchteten Handbüchern von Strategiespielen anfang der Neunziger Jahre (siehe dazu 2.3.1): „Die Texte sind aus leicht identifizierbarer Handbuch- und Populärliteratur zusammengetragen und reproduzieren unkritisch deren Interpretationen.“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1092)

¹⁷⁶ Filme, in denen das Spielen des Computerspiels vorexerziert wird.

wähnt, manchmal auch ironisch gebrochen. (vgl. Wolf, P. 1993: 665ff)

In diesem Spiel werden keine konkreten Personen, sondern viel mehr eine historische Gesellschaft und Wirtschaft evoziert (Historie als Kulisse, siehe oben). In anderen Spielen tauchen konkrete Personen auf: Im Adventure MATA HARI¹⁷⁷ beispielsweise schlüpfen Spieler und Spielerinnen in die Rolle der Mata Hari selbst, die unter anderem auch auf Marie Curie trifft (siehe dtp entertainment AG 2008).

Die weiter oben verfasste Definition, was in dieser Arbeit mit *Computerspiele mit einer historischen Thematik* gemeint ist, kann hier also enger gefasst werden:

Als Computerspiele mit einer historischen Thematik sind hier jene Spiele gemeint, die *konkrete historische Personen, Ereignisse und Gegenstände* auf unterschiedliche Ebenen wiedergeben. Weiter sollen hier nur jene Computerspiele behandelt werden, die nach Stefan Wesener Geschichte entweder als *Kulisse, vor der (historische) Prozesse ablaufen*, benutzen, oder in denen *historische Ereignisse nachgespielt* werden.

2.3.6. ‚Spiel-Zeiten‘ – Beliebte Themen

Doch nicht die gesamte Vergangenheit eignet sich dafür, in einem Computerspiel verwendet zu werden. Die Verbreitung des Themas ‚Zweiter Weltkrieg‘ wurde bereits in 2.3.1 angesprochen. 1996 bezieht sich Peter Wolf auf eine damals bereits fünf Jahre alte Aufstellung der historischen Themen in kommerziellen und Lernspielen: An erster thematischer Stelle liegt das 20. Jahrhundert, darauf folgt das Mittelalter, abgeschlagen sind 19. Jahrhundert und Neuzeit (vgl. Wolf, P. 1996: 546).

Rainer Pöppinghege nennt Schwerpunkte in der Antike, dem Mittelalter und der Neuzeit, wobei auch er einen eindeutigen Fokus auf den Zweiten Weltkrieg erkennt (Pöppinghege & Pickert & Schmeding 2008: 88).

Angela Schwarz bietet schließlich 2009 zu 955 PC-Spielen ebenfalls eine Übersicht der historischen Epochen, die behandelt wurden (siehe Abbildung 5): Die Dominanz des Zweiten Weltkriegs ist klar. 30% der Spiele werden diesem Ereignis zugeordnet. Im Gegenzug setzen sich nur drei Prozent mit dem Ersten Weltkrieg auseinander, dennoch bezieht sich insgesamt mehr als die Hälfte aller Spiele auf das zwanzigste Jahrhundert (insgesamt 56%). Die anderen Epochen folgen abgeschlagen, mit der Antike bzw. dem neunzehnten Jahrhundert beschäftigen sich jeweils zehn Prozent der Spiele, mit der frühen Neuzeit und dem Mittelalter acht Prozent. Im einundzwanzig-

¹⁷⁷ 2008, dtp entertainment. Das Angebot an Spielerinnen und Spieler wird auf der offiziellen Homepage so formuliert: „Reise zurück ins Europa des Jahres 1910, und schlüpfe in die Rolle der weltbekannten Spionin Mata Hari“. (dtp entertainment AG 2008)

sten Jahrhundert spielen vier Prozent, ebenso viele sind als ‚epochenübergreifend‘ einzuordnen. (vgl. Schwarz 2009: 326ff)

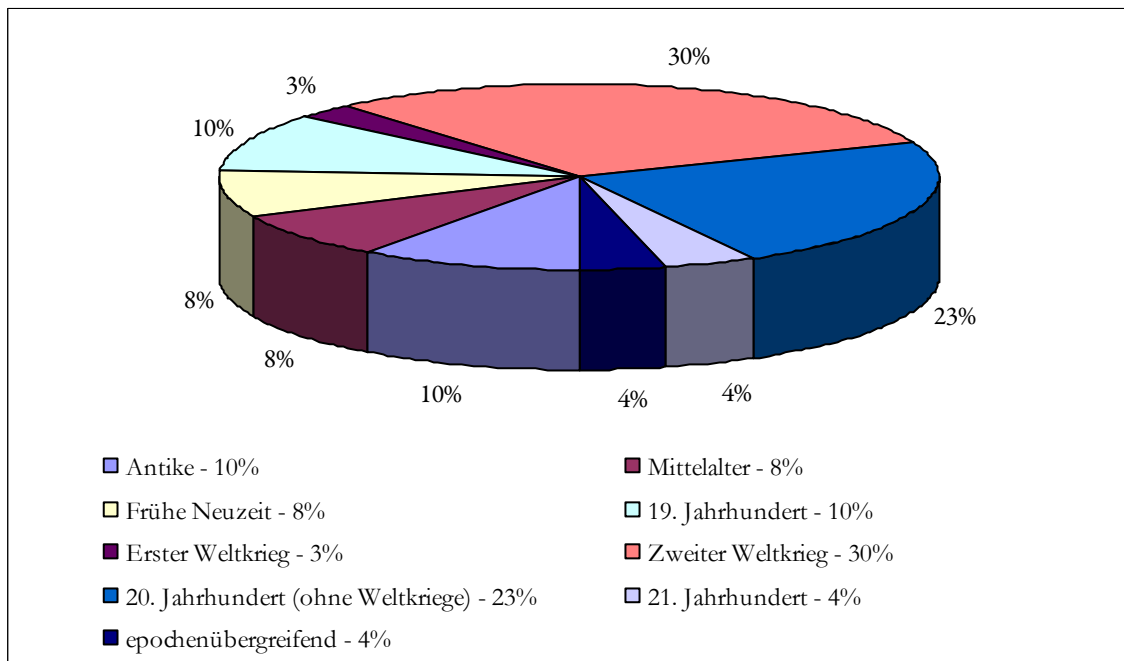


Abbildung 5: Zuordnung der Spiele zu den einzelnen Epochen (Quelle: Schwarz 2009: 326)

Die Vorherrschaft des Zwanzigsten Jahrhunderts liegt nach Wolf unter anderem auch in der Tatsache begründet, dass der Wissensstand über diese Zeit ziemlich groß ist (vgl. Wolf, P. 1996: 546f). Die Faszinationskraft besonders des Zweiten Weltkriegs liegt wohl eben auch in dieser (noch) zeitlichen Nähe und seiner nahezu ständigen Gegenwärtigkeit – in Filmen, Dokumentationen, Zeitungsberichten und auch der eigenen Familiengeschichte – begründet (vgl. Schwarz 2009: 325). Außerdem ist es ein weltgeschichtlicher Konflikt, in dem die Rollen ‚Gut-Böse‘ recht klar verteilt sind, was bei der Umsetzung als Spiel relativ nützlich ist¹⁷⁸: „Evil Nazis are something special!“ (Kingsepp 2006a: 81). Der Erfolg der Spiele bedingt ebenfalls viele Nachfolger. Aus US-amerikanischer Sicht könnte man auch mit dem Faktum argumentieren, dass dies für sie einer der letzten eindeutig ‚gewonnenen‘ Kriege war – die Anzahl der Computerspiele zum Vietnam-Krieg etwa ist überschaubar.

¹⁷⁸ Allerdings fällt dies in Spielen, in denen beide Seiten – Alliierte und Achsenmächte, oder spezifischer die Nationalsozialisten – spielbar sind, eher weg. Der Zweite Weltkrieg ist hier ideologiefrei und ein rein militärischer Konflikt. (vgl. Hufler 2006: 98)
Siehe dazu auch 2.3.8.5.

2.3.7. Geschichte in unterschiedlichen Computerspielen

In Abschnitt 2.3.4 wurde bereits klar, dass Geschichte in unterschiedlichen Arten von Computerspielen beziehungsweise Spielkonzepten unterschiedlich verwendet wird: Konkrete historische Ereignisse in personalisierter Form werden eher in Computerspielen aufgegriffen, die einem Plot und einer Hauptperson folgen; Epochen, Strukturen, taktische und wirtschaftliche Entscheidungen eher in offenen, strategischen Spielen angeboten. Die Problematik des Genrebegriffs für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen wurde bereits in Abschnitt 2.1.2.1 angesprochen. Allerdings wurden dort auch zwei Vorschläge für eine Genreeinteilung historischer Computerspiele vorgestellt. Angela Schwarz bietet zu ihrem Vorschlag die prozentuelle Verteilung der Genres in 955 PC-Spielen an.

Eindeutige Spitzenreiter sind die Strategiespiele mit 45%, die Gruppe der Simulationen (Fahrzeug-, Aufbau-, Wirtschafts- und Politiksimulationen) folgt mit insgesamt 28%. Shooter (12%) und Adventures (13%) sind ebenfalls noch bedeutend, die letzte Gruppe der Jump'n'Run- sowie Denk- und Geschicklichkeitsspiele behandelt nach ihren Zahlen sehr selten eine historische Thematik (siehe Abbildung 6).

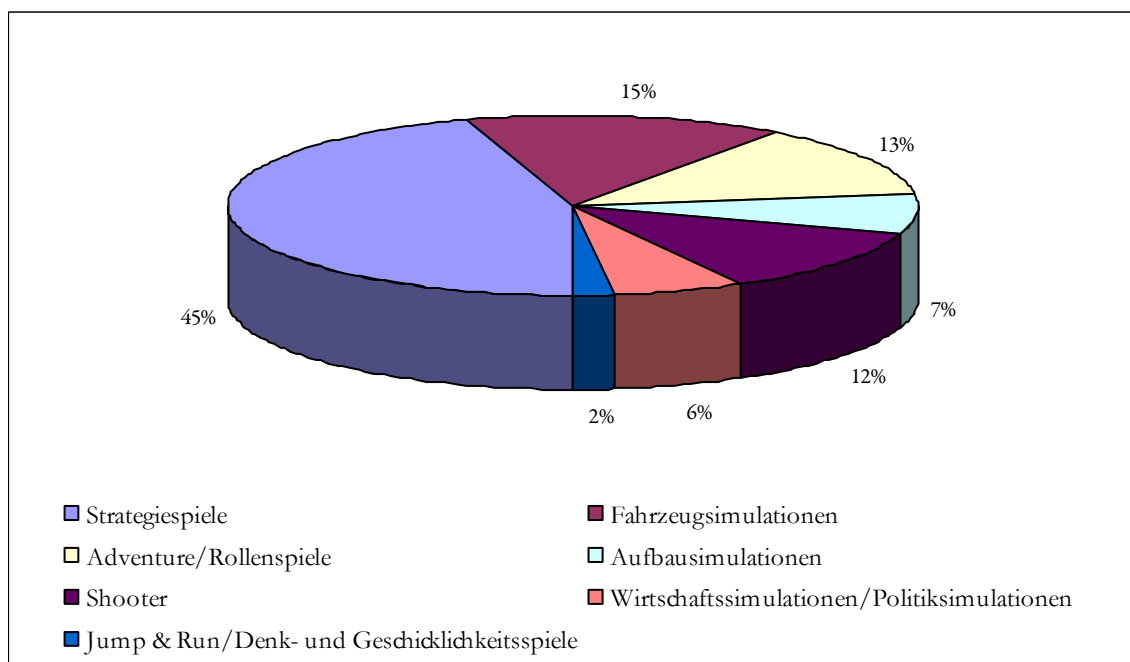


Abbildung 6: Einordnung der historischen Spiele nach Kategorien (Quelle: Schwarz 2009: 324)

Strategiespiele, Aufbau- wie auch Wirtschaftssimulationen setzen den Spieler oder die Spielerin meist in eine ähnliche Position: Das Geschehen wird von oben herab verwaltet, nicht eine einzelne Figur wird gesteuert, vielmehr eine ganze Gruppe – ein Heer, ein Volk, ein wirtschaftliches System. Diese Spiele folgen selten einer chronologischen Story, einem Plot. Der Ablauf am Bild-

schirm wird kontrolliert. Fahrzeugsimulationen versetzen die Spielerinnen und Spieler in die Fahrzeuge einer gewissen Zeitspanne, sie steuern einen Panzer, ein Rennauto – und müssen vorgegebene Aufgaben erledigen. Shooter wie auch Adventures und Rollenspiele folgen meist einem vorgegebenen Ablauf, gewisse ‚Freiheiten‘ sind manchmal gestattet.

Es ist allerdings sehr schwierig, allgemein nach Genrebezeichnungen die Spielerfahrung – und damit die Erfahrung des Historischen – zu bestimmen. Die Genreunterscheidung ist, wie bereits weiter oben erwähnt, den schnellen Veränderungen am Computerspielmarkt unterlegen: Spiele, die mehreren Genres oder auch ‚neuen‘ Spielkonzepten¹⁷⁹ zuzuordnen sind, erscheinen im Wochentakt. Darum wird hier die Unterscheidung nach bestimmten Strukturmerkmalen vorgezogen¹⁸⁰.

Stefan Wesener setzte sich als Vertreter der Game Studies 2007 explizit mit historischen Computerspielen auseinander. Als zentrale Unterscheidung der Auseinandersetzung mit Vergangenheit in Computerspielen betont er jene zwischen *linearen* und *nichtlinearen* Computerspielen¹⁸¹. In linearen Spielen ist der Plot vorgegeben, die SpielerInnen müssen mit ihrem Bildschirmrepräsentanten einer vom Entwicklerteam eingefädelteten Ereigniskette folgen. Durch diesen Avatar erleben sie Geschichte ‚persönlich‘. Entweder „im Sog der geschichtlichen Ereignisse oder [...] als deren Lenker“ (Wesener 2007: 148). In nichtlinearen Computerspielen sind Spielerin und Spieler „Schöpfer [ihres] [...] eigenen historischen Schicksals“ (Wesener 2007: 146), ihre Handlungen sind begrenzt vom Regelwerk des Spieles. (vgl. Wesener 2007: 146ff)

Es ist kaum möglich, Angela Schwarz’ Genrezählung auf den Verlauf des Plots eines Spieles umzulegen. Die Linearität eines Spieles lässt sich nicht anhand seiner Genrezugehörigkeit bestimmen, allgemein könnte man eine gewisse Dominanz eher nichtlinearer Computerspiele (nämlich Strategiespiele und oft auch Simulationen), die sich an der Geschichte bedienen, ausmachen.

Das weiter oben vorgestellte polare Modell von Geschichte in Computerspielen kann um den Aspekt der Linearität ergänzt werden:

¹⁷⁹ Etwa ‚Sand Box‘-Spiele wie GTA IV, in denen die Spielerinnen und Spieler zwar einem Plot folgen können, sich aber gleichzeitig auch einfach in der angebotenen nahezu riesigen Welt voller Möglichkeiten austoben können. Oder die Vielzahl an Online-Rollenspielen wie WORLD OF WARCRAFT (2005, Blizzard Entertainment) oder das im Zeitalter der Entdeckungen spielende SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA (2007, K2 Network), in denen die Spielfiguren Aufgaben erledigen, sich damit stärken und verbessern, bessere Ausrüstungen erhalten und der soziale Aspekt ein sehr bedeutender ist.

¹⁸⁰ Siehe dazu 2.1.2.1.

¹⁸¹ Zu Weseners Unterscheidung nach Strukturmerkmalen siehe ausführlich Kapitel 3.2.1.

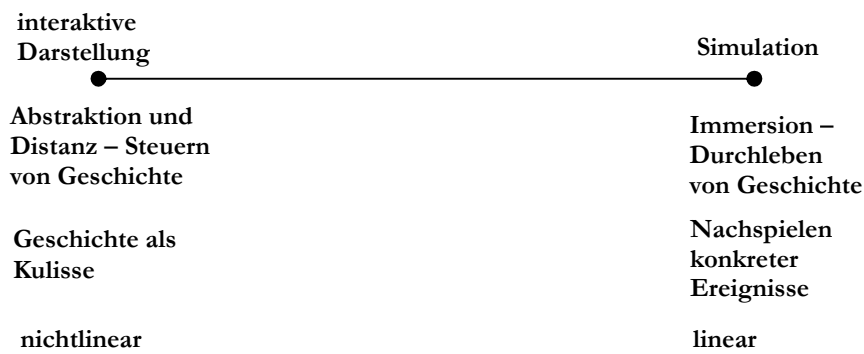


Abbildung 7: Darstellung von Geschichte in linearen und nichtlinearen Computerspielen

Krieg und Auseinandersetzung ziehen sich als Thema der Spiele durch, dies ist zum einen aus der thematischen Dominanz der Weltkriege in Abbildung 5 wie auch aus dem Übergewicht der Shooter- und Strategiespiele in Abbildung 6 (insgesamt 57%) erkennbar. Wettkampf und damit Konflikt sind jedoch auch grundsätzliche Elemente des Spieles – es geht darum zu zeigen, wer die Bessere, wer der Mächtigere ist. Ähnlich gilt auch das Bedürfnis nach Macht, Herrschaft und Kontrolle als eines der grundlegende Motive des Computerspielens (siehe dazu 3.3)¹⁸². Die Faszinationskraft der Kriegsspiele sehen Pöhlmann & Walter dementsprechend im Streben nach „Omnipotenz [...] [, und um die] eigene gesellschaftliche Ohnmacht [zu] vergessen“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1093). Das Interesse an Waffen, Technik und Action wie auch dem Krieg allgemein, und die Lust, sich einmal in dieser Situation auszuprobieren, führen sie ebenfalls an (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1093). Krieg im Spiel ist aber, wie bereits erwähnt, meist nur auf den Akt der Auseinandersetzung beschränkt. Er findet „im leeren Raum“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1107) statt. Krieg liefert den Hintergrund für einen ultimativen *Wettkampf*. Während aber in einem tatsächlichen Krieg unter anderem ums Überleben gekämpft wird, ist er hier rein auf das Ritteln um die Frage, wer denn nun besser, wer denn nun schneller ist, wer denn nun das größte Durchhaltevermögen besitzt, reduziert.

Im nächsten Kapitel sind diese Besonderheiten der historischen Darstellung im Computerspiel gesammelt.

¹⁸² Nach Huizinga besitzt der Krieg an sich durch seine Regelhaftigkeit gewisse Elemente des Spiels, das jedoch mit dem totalen Krieg „den letzten Rest des Spielmäßigen im Kriege und damit zugleich [...] Kultur, Recht und Menschlichkeit überhaupt“ (Huizinga 2006²⁰: 102) verloren hat.

2.3.8. Topoi der Geschichte, oder:

Die Probleme der Darstellung des Historischen in Computerspielen

Geschichte in Computerspielen ist also durchsetzt – sehr negativ formuliert – von verkürzten Zusammenhangsvorstellungen, Verfälschungen und der Geschichtsideologie der Entwicklerinnen und Entwickler. Sie wollen ein erfolgreiches Spiel konzipieren, und dementsprechend bleiben dabei gewisse Aspekte auf der Strecke. Spielkonzept, die Rahmung als Spiel und der Unterhaltungszweck geben dem Inhalt ein Korsett vor. In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit diesen Spielen finden sich, wie bereits öfter angesprochen, viele Arbeiten, die ausführlich um dieses Problem kreisen. Diese „teilweise Irrigkeit der Geschichtsbilder“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1107) wurde in vielen Einzelanalysen aufgeschrieben, in diesem Abschnitt ist ein Kompilationsversuch unternommen worden.

Eine grundsätzliche Simplifizierung und Reduktion der Komplexität des Vergangenen ist im Verständnis vom ‚Konstrukt Geschichte‘ immanent. Ebenso ist jede Darstellung von Geschichte – nach bestimmten Maßgaben und Richtlinien – reduziert und durch ihren Entstehungskontext bestimmt¹⁸³. Computerspiele mit einer historischen Thematik als Unterhaltungsmedien sind davon nicht ausgenommen. Die „Vermischung von Faktenhäppchen mit der populären und vereinfachenden Ideologie von Geschichte“ (Sigl 2005) ist nichts, das rein für kommerzielle Computerspiele mit einer historischen Thematik gilt. Stefan Baur schreibt darum mäßigend:

Es kommt deshalb weniger darauf an, daß [sic] solche Vereinfachungen bestehen; die interessantere Frage ist vielmehr, ob die Art und Weise der Vereinfachung ausschließlich von den genannten Bedingungen diktiert wird, oder aber Rückschlüsse auf ein spezifisches Verständnis von Geschichte erlaubt.
(Baur 1999: 85)

Dennoch findet hier ein Vermengen von Unterhaltung und Information statt (vgl. Wesener 2007: 160), das an die Spielerinnen und Spieler kommuniziert wird: „The danger of this lies in its subtle form: gamers come for entertainment, and walk away with selective memory of past conflicts“ (Hess 2007: 354).

Nun sollen die in diesen Spielen verwendeten *Geschichtsbilder* gesammelt werden. Geschichtsbilder sind individuelle Vorstellungen davon, wie Geschichte sozusagen abläuft. Nach Philipp Lutz ist unter einem Geschichtsbild ein „ein geschlossenes Deutungsmuster, ein fertiges Bild [...], ein zusammenhängendes und feststehendes Interpretationsmuster“ (Lutz 2000: 37) einer Person oder einer Gruppe zu verstehen. Geschichtsbilder sollen hier als reduzierte, geglättete und verkürzte *Topoi der Geschichte* verstanden werden. (vgl. auch Schneider 1997⁵f: 290ff).

¹⁸³ Auch der Geschichtsunterricht in der Schule ist nichts anderes als Vereinfachung und Zusammenziehen. (vgl. etwa Rave 2005: 610)

Nicht alle Spiele sind von denselben Strukturen geprägt, lineare und nichtlineare Spiele bedingen nach Stefan Wesener 2007 unterschiedliche Zugänge zu der in ihnen dargestellten und simulierten Vergangenheit (siehe 2.3.7). Ebenso setzen sich nicht alle Spiele auf dieselbe Art und Weise mit der Geschichte auseinander und beziehen die Vergangenheit unterschiedlich – als Kulisse oder als explizites Ereignis (siehe 2.3.3)– in das Spielgeschehen mit ein. Die in Abbildung 7 dargestellten Pole der Darstellung von Geschichte in Computerspielen sollen im Hinterkopf behalten werden: Die „gottgleiche Feldherrensicht [...] [und die] Froschperspektive auf das Thema Geschichte“ (Sigl 2005) unterscheiden sich frappant.

Die bisherigen Arbeiten konzentrierten sich meist auf Geschichte und historische Prozesse in nichtlinearen Strategiespielen. An zweiter Stelle folgen die im Zweiten Weltkrieg angesiedelten, meist linearen First Person Shooter. Damit ergibt sich ein Schwerpunkt in den diagnostizierten Geschichtsbildern und Darstellungsproblemen, ebenso ein hoher Anteil an gewalt- beziehungsweise kriegslastigen Spielen. Aus diesen Gründen können die folgenden Aspekte auch nicht in jedem Computerspiel mit einer historischen Thematik angetroffen werden.

2.3.8.1. Entwicklungslogik & Erfolgsgeschichte

Der Spielverlauf ist durch die Programmierung fixiert. In linearen Spielen gibt es einen Plot, der sich um eine Person (manchmal auch eine Gruppe) dreht. Der Verlauf der Erzählung ist vorgegeben, die Spielerinnen und Spieler müssen sie vorantreiben. Die Spielgeschichte muss schlüssig, ‚rund‘ sein:

The player can't skip through things or decide not to fight. They are required to enact and progress the story or it won't happen; this history won't move onwards without the player satisfying certain criteria, eliminating the correct enemies and staying alive.
(de Groot 2006: 405)

Geschichte wird aus einer personalisierten (Ego)Perspektive erfahren. Der Blickwinkel allerdings ist den Spielerinnen und Spielern nicht selbst überlassen: Sie erleben die Geschichte in der Rolle, die sie spielen, in der Rolle, die ihnen das Spiel zuschreibt. (vgl. de Groot 2006: 406)

Pöhlmann & Walter bemängeln in dieser personalisierten, meist sehr realistisch dargestellten Geschichtserfahrung das Fehlen von Hintergrundinformationen: Die Spielerinnen und Spieler werden zwar intensiv in das Ereignis hineinversetzt, doch haben sie keinen Blick auf das ganze Geschehen. (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1103)

In nichtlinearen Spielen übernimmt diese lenkende Aufgabe ein umfangreiches Netz von Regeln und programmierten Zusammenhangsbeziehungen: Was in der Programmierung nicht vorgesehen wurde, kann im Spiel nicht versucht werden. Alexander R. Galloway schreibt dazu in seiner

Analyse von CIVILIZATION III¹⁸⁴: „Das Spiel spielen heißt, den Code des Spieles zu spielen“ (Galloway 2007: 275). Das Spielgeschehen läuft nach den Vorgaben von ‚Technik- und Fortschrittsbäumen‘ ab (vgl. Baur 1999: 89). Ereignisse sind teilweise randomisiert (wie etwa der Ausbruch der Pest in CIVILIZATION, der einzig von Zufallszahlen und nicht von anderen Faktoren bestimmt ist (vgl. Grosch 2002: 75)), oder, und das ist häufiger, selbst initiiert (vgl. Wesener 2007: 151). Die bestimmenden Faktoren der Geschichte, der Politik, der Wirtschaft – des Fortschritts sind auf ein zugrundeliegendes Entwicklungsmodell, oft gar eine Entwicklungsideologie verkürzt (vgl. Uricchio 2005: 328). Damit entsteht der Eindruck, die Weltgeschichte, Krieg, der simulierte Ablauf sei „planbar, kontrollierbar und damit beherrschbar“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1102). (vgl. etwa Wesener 2007: 146f; vgl. Grosch 2002: 74ff; vgl. Bevc 2007b: 50; vgl. Rave 2005³: 608) In Strategiespielen wie ANNO 1602, der CIVILIZATION-Reihe und vielen anderen wird Fortschrittsgeschichte betrieben, „nämlich die durchgängige Vorstellung einer beinahe teleologischen, jedenfalls aber linearen und notwendigen, deshalb auch vorgegebenen Fortschrittsgeschichte“ (Baur 1999: 89). Alles steuert auf Fortschritt und auf die Überlegenheit der eigenen Partei hin:

Die meisten Strategiespiele huldigen unverhohlen einem imperialistischen Ansatz, die Höherentwicklung der eigenen Kultur dient dazu, eine Überlegenheit über benachbarte Völker zu erreichen und diese anschließend – üblicherweise auf kriegerische Art – zu ‚übernehmen‘ oder auszulöschen.
(Grosch 2002: 73)

Von Bedeutung sind vor allem Entwicklungen, Erfindungen und ökonomische Fortschritte. Hier wird nicht Sozial- oder Alltagsgeschichte sondern Ereignisgeschichte simuliert. Ziel nahezu aller Computerspiele ist der Sieg, die Bewältigung der Spielaufgabe, dies ist durch das reine Spielkonzept vorgegeben und Notwendigkeit für die Motivation der Spielerinnen und Spieler. Die Geschichte im Spiel kann nur ‚gewonnen‘ werden (und wenn dies nicht gelingt, so kann es immer wieder auf ein Neues versucht werden). Dadurch wird in diesen Spielen eine Erfolgsgeschichte, eine Geschichte der Sieger und Siegerinnen erzählt (vgl. etwa Bevc 2007b: 42; vgl. Sigl 2005): „Der Spieler schreibt seine eigene Historie und die Geschichte seines Sieges während des Spiels fort“ (Wesener 2007: 147). Waldemar Grosch schreibt:

Geschichte im Computerspiel ist Geschichte der Sieger, nicht der ungenutzten Potentiale. Eine ‚Geschichte der Verlierer‘ oder der ‚verpassten Möglichkeiten‘ ist in den erfolgsorientierten Computerspielen gar nicht denkbar.
(Grosch 2002: 78)

¹⁸⁴ Galloway, Alexander R. (2007): Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in CIVILIZATION. In: Holtorf, Christian & Pias, Claus (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln Wien, S. 271-286. Wie bereits erwähnt, ist diese Spielreihe ein Liebling der wissenschaftlichen Auseinandersetzung. Darum wird auch dieses zusammenfassende Kapitel nicht ohne Verweise auf CIVILIZATION auskommen. Abschnitt 6.1.1 widmet sich ausführlich der CIVILIZATION-Reihe beziehungsweise CIVILIZATION IV.

Durch die „Bildung logischer Kausalketten“ (Grosch 2002: 74) gehen „Interdependenzen und Multi-kausalitäten“ (Grosch 2002: 75) verloren. Waldemar Grosch verweist auf die stark reduzierten Einflussfaktoren auf die Nahrungsversorgung in AGE OF EMPIRES II – THE AGE OF KINGS (vgl. Grosch 2002: 75). Der historische Kontext wird einfach an die Spielbedingungen angepasst: So präsentiert etwa BURNING STEEL der Dramatik wegen eine alternative Version des Seekampfes auf dem Atlantik im Zweiten Weltkrieg (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1105).

Pöhlmann & Walter nennen für die von ihnen analysierten Kriegssimulationen (siehe 2.3.1) ebenfalls eine abgeschwächte Rolle oder gar Wegfallen vieler externer Faktoren: Aspekte wie die Geländebeschaffenheit, das Wetter, die Frage des Nachschubs oder auch psychologische Faktoren und der Einfluss auf die Moral und ähnliches werden, wenn, dann einzig über Kennzahlen vermittelt – und können beim Wunsch nach einem geringeren Schwierigkeitsgrad auch einfach ausgeschaltet werden. (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1096ff)

2.3.8.2. Leerstellen, Schweigen & Informationen im Überfluss

In nichtlinearen Spielen werden die SpielerInnen nahezu von einem Übermaß an Informationen überrollt: Stefan Baur spricht von einer ahistorischen „modernen Informationsflut“ (Baur 1999: 87), Pöhlmann und Walter schreiben von einem Wissensstand über die Gegner „der in der Realität undenkbar wäre“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1099). Nachrichten über Veränderungen erreichen die Spielenden sofort und ohne Verzögerung. Aus der Draufsicht kann die (gesamte bekannte) Spielwelt eingesehen werden, die Spielerinnen und Spieler sind „omnipräsent“ (Baur 1999: 87) und allwissend. Dies führt an den historischen Bedingungen, die simuliert werden soll, vorbei: Niemand konnte überall zugleich sein, niemand konnte alles wissen. (vgl. Baur 1999: 87f) Ähnlich werden in den von Pöhlmann & Walter analysierten Kriegssimulationen Probleme der Kommunikation sehr selten thematisiert: Aufträge erreichen die Betroffenen sofort, die sie auch sofort und ohne Widersprüche wortgetreu ausführen. (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1099f). Der stete Informationsüberfluss verstärkt das Empfinden einer vollständigen Erfahrbarkeit der Vergangenheit. Diese ist auf das im Spiel Dargestellte und Simulierte reduziert. Neben den meist offen liegenden (ob in der Spielanweisung, dem Handbuch oder im Spiel selbst) Wirkungszusammenhängen oder einem stringenten Plot unterstützt auch die graphische Darstellung die Illusion einer lückenlos erfahrbaren und in logischen kausalen Zusammenhängen stehenden Vergangenheit (vgl. Wesener 2007: 148). Die Darstellung wirkt umfassend: „Anstelle des vorsichtig abwägenden Historikers steht der allwissende Erzähler“ (Wolf, P. 1993: 544). Der Umgang mit Leerstellen, mit ungesicherten oder überhaupt gar nicht vorhandenen Informationen ist in diesen fiktionalen Unterhaltungsspielen sehr frei:

Leerstellen werden von Filmemachern und Spieledesignern im günstigsten Fall verschwiegen, meist aber mit mehr oder weniger phantasievollen Annahmen gefüllt, die vertretbar sein können oder nicht, aber stets als zweifelsfreie Gewissheit auftreten. [...] Die Grenze zwischen frei erfundenen und quellenmäßig belegbaren Elementen ist erst bei gründlicher Analyse erkennbar. Historisch gesicherte Aussagen, Interpretationen und phantasievolle Ausschmückungen sind vermischt und für einen Laien nicht zu trennen.

(Grosch 2002: 72)

Der „fragmentarische Charakter von Geschichte“ (Wesener 2007: 155) geht verloren, besser gesagt: Er kommt gar nicht zur Sprache und weckt damit einen Eindruck des Umfassenden, der Vollständigkeit (vgl. Wolf, P. 1993: 670).

Gleichzeitig jedoch wird Unangenehmes weggelassen oder nur indirekt angedeutet, der Spielinhalt ist an die Nutzung als Unterhaltungsmedium angepasst. So kommt SID MEIER'S COLONIZATION¹⁸⁵, ein Strategiespiel im Zeitalter des Kolonialismus, völlig ohne Sklaverei aus (vgl. Wolf, P. 1996: 545; vgl. Kushner 2001), so gibt es in CIVILIZATION keinen Hitler (vgl. Kushner 2001).

Ebenso wird beim Nachvollziehen der Weltgeschichte die Bedeutung von Infektionskrankheiten völlig außer Acht gelassen (vgl. Whelchel 2007: 16) und so verschweigen die meisten Spiele, die sich um den Zweiten Weltkrieg drehen, den Holocaust, Kriegsverbrechen, zivile Opfer und die Naziideologie¹⁸⁶. Der Zweite Weltkrieg wird entnazifiziert, er wird „ein sauberer, steriler Krieg, ohne Tötung von Zivilisten in den Ostgebieten, ohne Ermordung von Juden und Partisanen.

Vollkommen reduziert auf strategische Fragen“ (Pöppinghege & Pickert & Schmeding 2008: 88).

Daniel Hufler schreibt in seiner Diplomarbeit:

Der Zweite Weltkrieg wird dabei fast gänzlich losgelöst von der Ideologie des Nationalsozialismus gezeigt. Dies bedeutet aber nicht, dass Hitler nicht im Spiel auftaucht oder erwähnt wird, er aber lediglich als militärischer oder politischer Führer und nicht als der Verbrecher auftritt. Vor allem problematisch wird es jedoch dann, wenn der Angriff Deutschlands wie IN HEARTS OF IRON II gerechtfertigt wird, oder die Waffen-SS völlig losgelöst von ihrer Rolle im NS-Regime, [sic] als militärische Elite dargestellt wird.

(Hufler 2006: 98)

¹⁸⁵ 1995, MicroProse. Wie der Name schon sagt, stammt das Spiel ebenfalls aus der Feder Sid Meiers.

¹⁸⁶ Wobei hier aber auch die Besonderheiten der deutschen und österreichischen Gesetzgebung beachtet werden soll. Das Hakenkreuz als Symbol etwa ist – außer in bestimmten Kontexten – verboten (In Deutschland §86a des Strafgesetzbuches *Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen* (siehe Deutsches Bundesministerium für Justiz (o.J.), in Österreich das *Abzeichengesetz 1960* (siehe Österreichisches Bundeskanzleramt, Rechtsinformationssystem (o.J.)). Darum wird es, um einer Indizierung zu entgehen, in den Spielen für den deutschen Markt durch ein Balkenkreuz ersetzt (siehe etwa o.V. (o.J.): Schnittbericht zu CALL OF DUTY 3. URL: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3744> (Zugriff: 23.05.2010)). Die SS wird im deutschsprachigen Raum in manchen Spielen nur als ‚Elite‘ bezeichnet (vgl. etwa Hufler 2006: 71). Wegen ‚übersehenen‘ Hakenkreuzen werden auch Spiele zurückgerufen, wie CALL OF DUTY 5 im März 2010 (vgl. o.V. 2010b).

Ob diese ‚gesäuberte‘ Darstellung in Computerspielen nun sinnvoll ist, oder nicht, wird diskutiert. Eine Darstellung ohne Hakenkreuz und ohne Reden Hitlers verstärkt wohl den Eindruck eines ideologiefreien Krieges.

Manche Spiele betreiben eine regelrechte „Glorifizierung des Krieges“ (Grosch 2002: 74; ähnlich auch bei Hess 2007: 339): Bei COMMANDOS – HINTER FEINDLICHEN LINIEN beispielsweise schaden Bomben in Ortsgebieten niemals Zivilisten, sondern nur Soldaten (vgl. Grosch 2002: 106). Auch Markus Pöhlmann und Dierk Walter bemängeln in den von ihnen untersuchten Spielen die Unsichtbarkeit der Zivilbevölkerung (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1097). Bei AGE OF EMPIRES II hingegen ist die Zivilbevölkerung durchaus vorhanden und kann auch angegriffen werden (vgl. Grosch 2002: 118).

Eine ähnlich ausweichende Tendenz zeigt sich beim Umgang mit Tod und Verletzungen, den Folgen der im Spiel ausgeübten Gewalt. Diese Gewalt ist in nichtlinearen Spielen meist eine abstrakte „organisierte[] und technisierte[] zwischenstattliche[] Gewalt“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1106). In linearen Spielen führt sie die Spielerin oder der Spieler in Form des eigenen Avatars aus. Dennoch bedeuten Verletzungen meistens nur die Veränderung der Kennzahlen der Gegner, die immer bis zum Umfallen kämpfen – Verzweiflung und Schmerz gefährden ihre Moral nicht.

Eva Kingsepp unterscheidet zwei Arten des Todes in Computerspielen, die sich um den Zweiten Weltkrieg drehen und die sich allgemein auf Computerspiele umsetzen lassen: Den „carnavalesque“ (Kingsepp 2007a: 9) überzeichneten, blutigen und brutalen, meist in graphisch elaborierten FPS, und den postmodernen, sauberen, distanzierten und abstrahierten in nichtlinearen Spielen. Hier verschwindet die Einheit einfach vom Spielfeld. Die Leichen der Gegner – wenn es solche überhaupt gibt – verflüchtigen sich meist nach einer gewissen Zeit. Ihr Tod ist fast immer endgültig, während der eigene Tod niemals auf Dauer ist: Entweder die Spielmechanik selbst verleiht den Spielern und Spielerinnen einen neuen Körper, oder sie selbst laden einfach den Spielstand neu (vgl. Kingsepp 2007a: 9f): „Der Tod ist das Ende und ist es auch wiederum nicht“ (Kingsepp 2006b: 419). Der eigene Tod wird durch das Spielkonzept zu einem Ding der Unmöglichkeit:

*In the context of digital games you can always be the triumphant hero of the nation – your own death can never become a heroic sacrifice, **as it is never really an option.** [...] Postmodern death in digital war games is the justified, necessary and sanitized death of the other, not of yourself.*
(Kingsepp 2007a: 12, Hervorhebung der Verfasserin)

Die Darstellung der Brutalität ist aber wiederum durch gewisse Regelungen bestimmt. Eine eventuelle Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien¹⁸⁷ in Deutschland, die Altersempfehlungen der USK wie auch der PEGI¹⁸⁸ sind abhängig vom Spielinhalt und eben auch der gezeigten Gewalt. Dies mit der Prämisse, dass diese Gewalt schädlich für die Spieler und Spielerinnen sei. Aaron Hess meint in seiner bereits vorgestellten Analyse des FPS MEDAL OF

¹⁸⁷ BpjiM, <http://www.bundespruefstelle.de>. Eine Indizierung bedeutet, dass das betreffende Spiele als ‚jugendgefährdend‘ eingestuft werden und nicht für unter 18-jährige zugänglich gemacht werden dürfen.

¹⁸⁸ Pan European Game Information, <http://www.pegi.info/>

HONOR: RISING SUN im Gegensatz dazu “in the case of historical war video games such as RISING SUN, games may not be violent *enough* to realize fully the horror of war.” (Hess 2007: 352, Hervorhebung im Original). Gewalt und Krieg werden hier zwar dargestellt, doch so weit von den realen Vorbildern abgehoben und distanziert, „the reality of war remains hidden“ (Anderson 2006: 257).

2.3.8.3. Wirkmächtigkeit & Geschichtsmächtigkeit vs. Ohnmacht

Interaktivität und Selbstwirksamkeitserleben machen die Spielerinnen und Spieler zu den tragenden Säulen des Spielgeschehens: In linearen Spielen treiben sie den Fortgang des Plots an, in nichtlinearen Spielen bewirken sie das Geschehen am Bildschirm, also den Verlauf der Geschichte und können sich dabei nahezu allmächtig fühlen (vgl. Grosch 2002: 114). Computerspiele mit einer historischen Thematik erfüllen den alten Wunsch nach „eigener Geschichtsmächtigkeit“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1087).

Gleichzeitig wird damit eine Einzelperson in eine sehr machtvolle Position versetzt, egal, ob sie nun aus der Vogelperspektive auf ihre Untertanen blickt oder selbst durch die Straßen einer mittelalterlichen Stadt wandelt: Hier ist in einem Menschen eine unwirkliche Macht gesammelt, über die historisch kaum jemand verfügt hatte¹⁸⁹. Nahezu jede verzweifelte Situation ist für die Spielerinnen und Spieler noch zu retten: Der Sieg ist eben im Spiel inhärent und fast garantiert (vgl. Grosch 2002: 76).

Lineare Spiele erzählen eine Heldengeschichte, einen Heldenepos (seltener die Geschichte einer Heldin). Besonders FPS, etwa aus der MEDAL OF HONOR-Reihe, zeichnen

an existential neoliberal view of the soldier as freer than perhaps we might say they are: ‘Can one man truly make a difference?’ was the tag line for MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (2002), with the assumption, of course, that they can.
(de Groot 2006: 405)

Im Gegenzug wird aber in manchen FPS ohne durchgehenden personalisierten Plot die Austauschbarkeit und Machtlosigkeit des Einzelnen erkennbar, der zwischen den Mühlsteinen der Geschichte zermahlen wird. De Groot beschreibt diese spielerische Zwitterrolle zwischen Macht und Ohnmacht:

[T]he player is once a powerful figure but at the same time an avatar that can easily be destroyed; at once a small cog in the military machine and at the same time crucially important to the world.
(de Groot 2009: 136)

¹⁸⁹ Bereits in 2.1.2.3 wurde die Arbeit von Alexander Weiß zu Politik in Strategiespielen vorgestellt, der eine unverhältnismäßige Bedeutung eigener Handlungen konstatiert: (Politische) Veränderungen gehen zum allergrößten Teil auf die Spieler und Spielerinnen zurück, und sind nur in einem geringen Maße von Zufall oder anderen Faktoren bestimmt. (vgl. Weiß 2007)

Dennoch verändern in linearen wie auch nichtlinearen Computerspielen Einzelpersonen die Geschichte und bestimmen den Fortgang der Ereignisse. Hier wird der „Glaube[n] an die Wirkmächtigkeit ‚großer Männer‘ [...] [perpetuiert], nur dass jeder in diese Rolle schlüpfen [...] kann“ (Grosch 2002: 77). Dieses „Leben großer Männer“ (Sigl 2005) wird erzählt und damit, wie auch schon Peter Wolf 1993 anmerkte (vgl. Wolf, P. 1993: 668ff),

alte und überkommene Ideologien [...] [weitergeführt]. So entspricht der PANZER GENERAL dem berühmten, geehrten Feldherren ohne Furcht und Tadel, der PATRIZIER dem verantwortungsbewussten, am Interesse des Gemeinwesen orientierten Großbürger, der Pilot des Jagdflugzeuges dem schneidigen Ritter der Lüfte. Diese Personen sind immer eindimensional und stehen für Topoi, die man sonst seit der Historienmalerei und dem ‚Professorenroman‘ des 19. Jahrhunderts kaum mehr gesehen hat und die selbst im historischen Spielfilm weitgehend überwunden worden sind.
(Grosch 2002: 85)

Allerdings ist nicht jede Einzelperson von Belang, sondern nur das Individuum der Person vor dem Bildschirm. Allgemein geht der Blick auf das Individuum verloren. In nichtlinearen Spielen gibt es nur die gesichtslose Masse des Volkes, die Masse einer Zivilisation, die keine Wahl hat, als den Entscheidungen ihrer Herrscherin oder ihres Herrschers zu folgen. Dargestellt werden von diesem Volk entweder abstrakte Einheiten oder auch einzelne typisierte Personen, die ihrem Alltag nachgehen. Auch in linearen Spielen sind die anderen meist reine Staffage, eben Nebenfiguren.

2.3.8.4. Abwesenheit von Politik & Krieg als ‚Vater aller Dinge‘

Teil der Entwicklungslogik der Computerspiele ist, wie bereits angesprochen, der in allen Spielen enthaltene Wettkampf, das Ringen um die Vorherrschaft. In den meisten historischen Computerspielen wird die Oberhand durch die Anwendung von Gewalt gewonnen¹⁹⁰. Ein Weiterkommen in der Geschichte, ein Vorantreiben der Erzählung, das Überleben in der Spielwelt, ist vor allem in nichtlinearen Spielen nur durch ‚aggressives‘ Verhalten möglich: Alles läuft auf Krieg und Kampf hinaus, so bedeutet bei AGE OF EMPIRES Fremdkontakt meist auch gleich Feindkontakt (vgl. Weiß 2007: 88) – friedliche Koexistenz ist undenkbar (ähnlich auch Grosch 2002: 115ff). Gewonnen hat man erst, wenn der Gegner von der Weltkarte gefegt ist. Der „Vernichtungsgedanke“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1095) ist Friedens-, besser gesagt: Siegesgrundlage. Vor allem in Strategiespielen, Simulationen und Shootern ist Krieg wenig überraschend als ‚Vater aller Dinge‘ allgegenwärtig: „Krieg ist Sinn und Ziel des Spiels und, so könnte man meinen, *raison d’être* und Motor der Menschheitsgeschichte“ (Schwarz 2009: 323, Hervorhebung im Original). Geschichte wird am Schlachtfeld geschrieben.

Politik kommt in Konfliktsimulationen kaum vor, da sie „weitgehend ausgeblendet wird oder zu

¹⁹⁰ Diese Gewalt ist, wie bereits erwähnt, indirekt und abstrahiert oder direkt (und dabei eventuell überzeichnet). Sie ist Teil der Spielaufgabe und damit zentrales Werkzeug der Spieler und Spielerinnen. Seltener zählen Witz und Gerissenheit, etwa die Fähigkeit, Rätsel zu lösen, wie in manchem Adventures.

einer vagen historischen Folie degeneriert“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1093). Neben der sehr reduzierten Politik diagnostizieren Pöhlmann und Walter in den von ihnen untersuchten Spielen auch eine Abwesenheit kriegsvölkerrechtlicher Regelungen. In Aufbausimulationen immerhin wird der Krieg manchmal als ein politisches Mittel *neben* anderen präsentiert. (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1096ff)

Dennoch, so Bevc „geht es [hier] um die Ins-Recht-Setzung der Sieger, egal wie gewalttätig diese Siege errungen wurden. Das Töten wird als legitimes Mittel der Politik anerkannt und propagiert“ (Bevc 2007b: 51). Strategiespiele arbeiten dementsprechend meist mit dem Konzept eines rechtmäßigen Staatenkrieges, dies lässt sich auch daran erkennen, dass die Einnahme der gegnerischen Hauptstadt meist den Gesamtsieg bedeutet (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1101).

Politisches Walten ist selten mehr als das Hinarbeiten auf den Krieg. Manche Spiele verfügen zwar über simplifizierte Diplomatiekonzepte, die meist auf ‚wie du mir, so ich dir‘-Bündnisse reduziert sind, die im richtigen Moment aufgekündigt werden können (vgl. etwa Bauer 1999: 89). Politische Veränderungen im eigenen System selbst sind meist unsichtbar: In *CIVILIZATION* verändert ein Knopfdruck das politische System, überall gilt das Wort der Spielerin oder des Spielers als Gesetz (vgl. Bevc 2009: 155; vgl. Weiß 2007: 87).

Wirtschaftliche Entwicklungen zielen in nichtlinearen Spielen ebenfalls hauptsächlich auf ein Verstärken des Militärs ab (etwa bei *ROME: TOTAL WAR* (vgl. Wesener 2007: 154)), wer das stärkere Heer und die größere Anzahl an Streitkräften hat, gewinnt. Wirtschaftsmacht ist mit (militärischer) Vorherrschaft gleichgesetzt und umgekehrt¹⁹¹. (vgl. Grosch 2002: 73; vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1095, 1104)

Die Motivation und Begründung für das aggressive Verhalten fehlen oft. Der politische und historische Kontext der simulierten Ereignisse wird ausgeblendet. Dem weichen die Gamedesigner aus, indem sie sich auf die historischen Materialien konzentrieren. Besonders Spiele, die sich um den Zweiten Weltkrieg drehen, quellen wie schon angesprochen über von ‚authentischen‘ Waffen und Maschinen, einer „an Fetischismus grenzende Faszination für Uniform- und Waffentechniken“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1093). Waldemar Grosch spricht von „waffentechnischer Detailhuberei“ (Grosch 2002: 150). Eine Begeisterung, die auf der Seite der SpielerInnen ihren Widerhall findet (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1109; vgl. Grosch 2002: 157f; vgl. de Groot 2006: 408).

Eine andere Methode identifiziert Aaron Hess in dem Grad der Immersion im *FPS MEDAL OF HONOR: RISING SUN*, denn “the placement of gamers inside a victim’s perspective on Pearl Harbor distracts from the politics of war and instead focuses on the need for counterattack and

¹⁹¹ So gilt für die Entwicklerinnen und Entwickler von *BURNING STEEL*, in dem der Seekrieg im Zweiten Weltkrieg simuliert wird, die britische Flotte nicht nur als Grund für den Ausgang des Zweiten Weltkriegs, sie präsentieren die britische Seemacht gar als „geschichtsbildende Kraft schlechthin“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1105). (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1105)

vengeance” (Hess 2007: 352). Die Spielerinnen und Spieler werden in das historische Ereignis hineingeworfen, und haben keine Chance auf Überblick und Distanz.

2.3.8.5. Mangelnder Perspektivenwechsel

Ein nächster Kritikpunkt ist der des mangelnden Perspektivenwechsel. Die Spielerinnen und Spieler nehmen Partei und schlagen sich auf eine Seite im historischen Prozess (vgl. Wesener 2007: 148). Geschichte wird aus einer personalisierten Perspektive erfahren (vgl. Grosch 2002: 79). Weiters sind die Spiele fast durchgängig aus gegenwärtiger Sicht verfasst und zeichnen sich durch eine „starke Fixierung auf die Gegenwart des Spiels und des Spielers“ (Wolf, P. 1998: 69) aus. Die schon angesprochene Entwicklungslogik der Spiele wertet die gegebenen Möglichkeiten nach gegenwärtigen gesellschaftlich dominanten Auffassungen (vgl. Wunderer 1996: 532f): Das ‚beste Gesellschaftssystem‘ bei CIVILIZATION beispielsweise ist nach Whelchel eine kapitalistische demokratische Republik (vgl. Whelchel 2007: 12). DER PATRIZIER wiederum zeichnet, wie schon erwähnt, das Bild des idealen Kaufmannes als ‚Helden‘ (vgl. Wolf, P. 1993: 668).

Auch die wirtschaftliche Seite entspricht unter anderem bei ANNO 1602 „modernen Vorstellungen [...] nach welchen Gesetzmäßigkeiten eine moderne Ökonomie abläuft“ (Baur 1999: 86). Einzig expansives und aggressives Verhalten sind von Erfolg gekrönt. Simuliert wird in vielen nichtlinearen Spielen ergo meist dieselbe Art von Geschichte:

[E]robern, kolonisieren, vernichten und unterdrücken [...]. [...] Spiele dieser Art konstituieren den Menschen als des Menschen Wolf und entwerfen als einzig realistische Handlungsoption die Unterwerfung der Gegner – mit allen adäquaten Mitteln, die das jeweilige Spiel zulässt. Die unterschiedlichen geschichtsphilosophischen Ansätze wie eschatologische Heilserwartungen, z.B. der Messianismus, Geschichte als Lebenszyklus, Geschichte als Apokalypse etc. existieren alle nicht. Einzig die Fortschrittsgeschichte in ihren naivsten ursozialdemokratischen Auswüchsen wird als immer gleiches Modell angeboten [...].
(Bevc 2009: 156)

Ebenso sind die den Spielerinnen und Spielern angebotene Rolle, der Handlungsbereich und die Handlungsmotivationen nach modernen und westlichen Vorstellungen geformt. Es handeln also meist moderne westliche Menschen, die lediglich in die Vergangenheit hineinversetzt wurden.

Peter Wolf spricht beim PATRIZIER lediglich von einer Kostümierung, „der mittelalterliche Mensch bleibt unsichtbar“ (Wolf, P. 1993: 668). Waldemar Grosch nennt dies die „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ (Grosch 2002: 76) in Computerspielen, wenn (aus Gründen der Spielbarkeit) die Probleme und Aufgaben im ‚historischen‘ Kontext der Spiele mit dem Hintergrundwissen eines modernen Menschen lösbar sein müssen. Damit bleiben aber auch „die Gedankenwelt der historischen Person und ihre Motive [...] dem Spieler verschlossen, da sie auch nicht weiter im Spiel erläutert oder in die Spielmechanik eingebaut sind“ (Wesener 2007: 159).

Der Blick in die Vergangenheit ist durch das in 2.1.2.3 angesprochene Rollenangebot zudem

meist männlich dominiert, und präsentiert weibliche Charaktere viel öfter als Objekt denn als Subjekt. Andererseits wird in den meisten Spielen, in denen die SpielerInnen ohne Bildschirmrepräsentanten von oben eingreifen¹⁹², kein Unterschied zwischen den Geschlechtern gemacht, was ihren Handlungsbereich und ihre Wirksamkeit angeht. Dies ist einerseits löblich, andererseits aber in Bezug auf die Darstellung historischer Verhältnisse schlichtweg falsch. Es findet also auch kein Perspektivenwechsel zwischen den Geschlechtern statt.

De Groot schreibt über die Geschichte in FPS: “History in these games has become masculine backdrop to a leisure activity (there are no female characters and the demographic of players is resolutely male).” (de Groot 2009: 138)

Die Handlungsziele sind ähnlich aus der heutigen Wahrnehmung definiert – und: Vor allem in nichtlinearen Spielen wollen alle (meistens) dasselbe. So streben in Strategiespielen wie ANNO 1602 alle Beteiligten nach der Vorherrschaft in der Inselwelt (vgl. Baur 1999: 90), bei ROME: TOTAL WAR wollen ebenfalls alle spielbaren Gruppierungen die Spielwelt kontrollieren (vgl. Wesener 2007: 154). Bei der CIVILIZATION-Reihe zeigen sich Unterschiede in den Kulturen einzig optisch und in kleineren Details, „die Differenz wirkt sich aber nicht wirklich auf den Spielverlauf aus“ (Bevc 2007b: 40). Das Spielen einer anderen Partei ist zwar möglich, bedeutet aber keine andere Perspektive auf das historische Geschehen: Handlungsweise und Zielsetzung bleiben stets dieselben. (vgl. Grosch 2002: 79; vgl. Wesener 2007: 159; vgl. Whelchel 2007: 16) Vor allem in Strategiespielen, welche, wie bereits erwähnt, meist nur das Prinzip eines Staatenkrieges kennen, wird das Nationalprinzip als ewiglich präsentiert. Die Rede ist von ‚Kulturen‘, ‚Völkern‘, ‚Zivilisationen‘ und auch ‚Nationen‘, diese Gruppen sind fixiert und verändern sich über den Verlauf von Tausenden von Jahren nicht. (vgl. Whelchel 2007: 13; vgl. Sigl 2005) Nicht nationale Gruppen kommen selten vor, wenn, dann sind sie meist nicht spielbar und als ‚Barbaren‘ (etwa in der CIVILIZATION-Reihe) oder stereotyp gezeichnete ‚Eingeborene‘ (etwa in ANNO 1602) etikettiert. Ihre ‚Zivilisierung‘ beziehungsweise Unterwerfung und Auslöschung stellt die Spieler und Spielerinnen vor keine allzu großen Schwierigkeiten. (vgl. Grosch 2002: 73; vgl. Whelchel 2007: 13)

Je nach Spielkonzept fordert die Dramatik der Erzählung eine eindeutige Gut-Böse-Dichotomie¹⁹³. Pöhlmann & Walter führen hierfür auch die technischen Bedingungen des Spiels am und gegen den Computer an (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1092). Vor allem lineare Spiele, die eine stringente Erzählung anbieten oder das Abenteuer einer einzelnen Person erzählen, brauchen sie

¹⁹² Wie etwa in der CIVILIZATION-Reihe, wo aus einer männlichen und weiblichen Riege historischer Persönlichkeiten ein entsprechender Name samt Bild ausgewählt werden kann. Siehe dazu 6.1.1.

¹⁹³ Diese Notwendigkeit einer polaren Verteilung und klaren Struktur greift soweit, dass beispielsweise SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE in den neunziger Jahren von der bundesdeutschen Prüfstelle indiziert wurde, obwohl es sich vom Konzept her kaum von seinen nicht-indizierten Vorgängern unterschied. Grosch vermutet den Grund der Indizierung in der Tatsache, dass hier einmal die Luftwaffe nicht eindeutig als böse, sondern vielmehr bei Verteidigungshandlungen dargestellt wurde. (vgl. Grosch 2002: 161f)

zur Rechtfertigung der Handlungen. Die Feindschaft und Gegnerschaft darf nicht unbegründet sein. Dabei kennen die Gamedesigner „jedoch keine ‚Graustufen‘, sondern nur schroffe Alternativen“ (Wunderer 1996: 534). So wird der bei MEDAL OF HONOR: RISING SUN der japanische Gegner mit rassistischen Hintertönen „as a ruthless despot willing to torture“ (vgl. Hess 2007: 348) charakterisiert, dem ein amerikanischer Soldat als Verkörperung von „fraternity, salvation and technological might“ (vgl. Hess 2007: 348) gegenübersteht¹⁹⁴. Den schon angesprochenen Reiz der Nazis als diabolische Gegenspieler beschreibt Eva Kingsepp, sie werden nahezu dämonisiert und "on the same ontological level as zombies and monster, thus non-human“ (Kingsepp 2006a: 81) gestellt – sie zu töten ist moralisch nicht problematisch (vgl. Kingsepp 2006a: 81; vgl. Hufler 2006: 48f).¹⁹⁵ Grosch identifiziert in COMMANDOS – HINTER FEINDLICHEN LINIEN hingegen das etwas andere Bild der stupiden Deutschen, die trotz zahlenmäßiger Überlegenheit vom Spieler ausgetrickts und der Reihe nach besiegt werden (vgl. Grosch 2002: 107f).

2.3.8.6. Stereotype & das Spiel mit den Fakten

Die Darstellung der gegnerischen Partei greift also durchaus auf (teilweise rassistische) Sterotypen zurück. Doch leitet sich nicht nur der Entwurf eines entsprechenden Feindbildes von diesen ab. Auch die spielbedingte Simplifizierung der Vergangenheit führt selten an ihnen vorbei. Die Beschreibung der spielbaren Gruppen ist meist „sehr einseitig gehalten und entspricht meist den gängigen Vorurteilen“ (Wesener 2007: 159).

So zeigen sich nationalistische Vorurteile etwa in PANZER GENERAL, wenn italienische und bulgarische Einheiten von Beginn an den anderen Truppen unterlegen sind, oder wenn bei CAESAR II die römischen Legionäre barbarischen Anstürmungen problemlos widerstehen (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1096). Ein vernichtendes Urteil fällt Alexander R. Galloway über die Eigenschaftszuschreibungen der Zivilisationen bei CIVILIZATION: „Solche Typisierung sind natürlich nur ein paar Tastenschläge entfernt von einer Welt, in der Schwarze in erster Linie aus Muskeln bestehen und Frauen aus Gefühlen“ (Galloway 2007: 281). Die Zuweisung ähnlicher Eigenschaften der Völker bei AGE OF EMPIRES II – THE AGE OF KINGS nennt Grosch ebenfalls klischeehaft (vgl. Grosch 2002: 121f).

Das Spiel mit den Fakten in Computerspielen ruft bei vielen AutorInnen Kritik hervor – das Verschweigen bestimmter Aspekte wie auch die Illusion der Vollständigkeit wurden bereits in Abschnitt 2.3.8.1 angesprochen. Bei der Entwicklung von Computerspielen werden „historical

¹⁹⁴ Ein Perspektivenwechsel, wie ihn etwa Clint Eastwood mit seinen beiden Filmen FLAGS OF OUR FATHERS und LETTERS FROM IWO JIMA (beide 2006) versucht hat, scheint mit dem Medium Computerspiel bisher nicht gelungen zu sein (die hier bearbeitete Literatur zu diesem Themenbereich ist allerdings eindeutig westlich geprägt und setzt sich dementsprechend auch vor allem mit westlichen Spielen auseinander). Beide Filme widmen sich dem Kampf um die Insel Iwojima im Frühjahr 1945. FLAGS OF OUR FATHERS will die Geschichte der amerikanischen Soldaten erzählen, LETTERS FROM IWO JIMA die der japanischen Verteidiger der Insel.

¹⁹⁵ Siehe auch 2.3.6.

facts [...] not considered as important as excitement, heroes, villains (the dichotomy good/evil), and gothic surroundings.” (Kingsepp 2006a: 60). Hier wird Geschichte „zugunsten einer interessanten Spielbarkeit“ (Wesener 2004: 98) verändert und angepasst.

Ihren potentiellen Quellencharakter ignorieren die SpielentwicklerInnen im Gegenzug zur proklamierten Authentizität oft gerne. Rainer Pöppinghege gesteht den von ihm behandelten Spielen immerhin das Verwenden von „solide[m] Lexikonwissen“ (Pöppinghege & Pickert & Schmeding 2008: 88) zu. Als Grundlage der historischen Informationen werden (wenn, dann) einfache Nachschlagewerke (vgl. etwa Wolf, P. 1998:72) angegeben, nur selten kann der Rechercheaufwand wie etwa bei *BROTHERS IN ARMS* nachvollzogen werden (vgl. Hufler 2006: 58). Bei *AGE OF EMPIRES II – THE AGE OF KINGS* liegt die historische Verantwortung nach Waldemar Grosch, der das Handbuch zum Spiel zitiert, bei einem „’College-Studenten mit Hauptfach Alte Geschichte [...] der kurz vor seinem Abschluß [sic] steht““ (Grosch 2002: 118).

Vor allem Anachronismen (etwa die gleichzeitige Existenz von unterschiedlichen Kulturen wie auch ihre über alle Zeiten andauernde Fixierung (vgl. etwa Grosch 2002: 124)) und die ebenfalls bereits angesprochene Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen werden kritisiert.

Problematischer ist jedoch die genauso bereits angesprochene Tatsache¹⁹⁶, dass die in den Spielen vorgestellten Konzepte hinter den Begrifflichkeiten selten mit ihrer tatsächlichen (historischen) Funktion übereinstimmen (vgl. Fritz 2003f: 12f; vgl. Weiß 2007: 92ff): So scheint die Funktion der UNO bei *CIVILIZATION* nach Alexander Weiß implizit darin zu bestehen, „auch als Demokratie Kriege führen zu können“ (Weiß 2007: 92).

Zeit im Computerspiel ist etwas anderes als die Chronologie vergangener Ereignisse. Die Struktur der Spiele ermöglicht Pausen, das Zwischenspeichern und Absichern sowie die Chance, einmal verlorene Aufgabenstellungen einfach neu zu beginnen (ähnlich auch Grosch 2002: 75). Geschichte wird hier als *trial and error*, als immer wieder von Neuem wiederholbar und als ‚leichte Aufgabe‘ dargestellt (vgl. Wolf, P. 1996: 543, vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1107; vgl. Grosch 2002: 73): „Ob der Spielende die historischen Schlachten nun getreu nachspielt oder ihren Ausgang verändert: In beiden Fällen gibt es unendlich viele Versuche, unendlich viele Leben, um die Aufgabe zu lösen“ (Schwarz 2009: 332).

Die Zeit wird vor allem in nichtlinearen Spielen von den Spielerinnen und Spielern kontrolliert, hin und wieder liegt sogar die Geschwindigkeit des Zeitenlaufs in ihrer Hand. Manche Computerspiele laufen nach einem Rundenmodus¹⁹⁷ ab, in dem die Spielerin und der Spieler unbegrenzt Zeit zum Überlegen und Handeln haben – Zeitdruck ist hier unbekannt (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1099).

¹⁹⁶ Siehe 2.1.2.3.

¹⁹⁷ *Echtzeit* oder *real time* meint das gleichzeitige Handeln der Spielfiguren (dementsprechend: Real Time Strategy (RTS), also Echtzeitstrategie). Bei einem *Runden-* oder *Turn-*Modus wechseln sich die Spielerinnen und Spieler ab, jeder ist einmal dran zu ziehen.

In linearen Spielen hingegen stehen die Spielerinnen und Spieler meist unter Zeit- und Handlungsdruck, die Speichermöglichkeiten sind oft an gewisse Punkte im Spiel gebunden und so nicht immer gegeben. Tom Taylor sieht hier eine Möglichkeit, den Handlungsraum historischer Personen zu verstehen (vgl. Taylor 2003: 10). Erik Champion spricht im Kontrast von der „non-informative role of panic“ (Champion 2004: 31). Den Spielenden eröffnet sich hier nur eine Art Tunnelblick in die Vergangenheit, da keine Zeit für Reflektion und Distanz gegeben wird. (vgl. Champion 2004: 31; vgl. auch Zapf 2009: 15)

Eine letzte Anmerkung soll zur Messbarkeit der Ereignisse in Computerspielen gemacht werden. Der *High Score*, eine tabellarische statistische Auflistung des Erreichten und Gemachten dient vor allem in nichtlinearen Spielen zur Zielüberprüfung und Kontrolle (vgl. Weiß 2007: 84). Hier ist ersichtlich, wer denn nun am meisten erwirtschaftet, besiedelt oder erobert hat. In kriegsorientierten Spielen stellt „the hidden bureaucrat“ in the game“ (Kingsepp 2007a: 10) das „Menschentmaterial“ [...] nur in statistisch verschlüsselter Weise“ (Grosch 2002: 73) dar, der *body count*, die Zahl der toten Pixel bestimmt die Siegenden (vgl. Pöhlmann & Walter 1998: 1095). Historische Veränderungen und Ereignisse, der Ausgang von Schlachten und Kriegen wird hier als Ergebnisstatistik, als Endstand heruntergebrochen.

2.3.9. Exkurs: Spielend Geschichte Lernen?

Kann man aus diesen kommerziellen Computerspielen, bei deren Entwicklung meist weder Historikerinnen noch Pädagogen beteiligt waren (vgl. Grosch 2002: 69), die auch nicht mit einem didaktischen Impetus geschrieben worden sind (vgl. Wesener 2007: 161), nun tatsächlich Geschichte lernen? Der Einfluss der Spiele auf Geschichtswissen, -bilder und -vorstellungen zumindest ist erkennbar. So meint Kurt Squire, der sich ausführlich mit der Verwendung der CIVILIZATION-Reihe im Geschichtsunterricht befasst¹⁹⁸:

Anecdotal evidence from teachers suggest that the impact of gaming on millions of gamers who grew up playing best-selling games such as SIMCITY, PIRATES! or CIVILIZATION is starting to be felt.
(Squire 2002: 2)

Doch die Frage eines tatsächlichen pädagogischen Nutzens wird vor allem von deutschsprachigen Autoren mit Hinweis auf die verfälschenden und simplifizierten Elemente der Computerspiele verneint (etwa Wunderer 1996: 134; etwa Bevc 2008; etwa Grosch 2002: 8). Die schon ange-

¹⁹⁸ Neben seiner Dissertation (Squire, Kurt: *Replaying History. Learning World History Through Playing CIVILIZATION III*. Indiana University: 2004.) veröffentlichte er auch einige Aufsätze zu diesem Thema. Siehe Squire 2002, Squire 2003, Squire & Jenkins 2003, Squire & Barab 2004

fürten ‚Fehler‘ oder Probleme der Geschichtsvermittlung in kommerziellen Computerspielen mit einer historischen Thematik wiegen zu schwer:

Spielerisches Lernen erfolgt zwar, und auch historische Inhalte werden spielerisch vermittelt, doch es fehlt jedes Qualitätsbewusstsein. Als Lehrmittel sind Computerspiele deshalb (noch) unbrauchbar.
(Grosch 2002: 9)

Am ehesten werden Möglichkeiten des Lernens in nichtlinearen Computerspielen in der Vermittlung historischer Prozessen und Abläufe gesehen (vgl. etwa Fritz 2003f: 14; vgl. Whelchel 2007: 7f; vgl. Pöppinghege & Pickert & Schmeding 2008: 89; vgl. auch Wechselberger 2009: 99).

Nichtlineare Bildschirmspiele helfen nach Aaron Whelchel durch ihre offene Struktur etwa dabei, ein telelogisches Verständnis von Geschichte zu eliminieren (vgl. Whelchel 2007: 10). Allerdings finden sich zu dieser Annahme nicht wenige Gegenstimmen, die sich darauf berufen, dass diesen Spielen meist eben das westliche, europäische und expansive Erfolgsmodell zugrunde liegt (vgl. etwa de Groot 2009: 141; vgl. Bevc 2009: 156). Somit perpetuieren sie „deterministische Bilder von Geschichte“ (Bevc 2008), eine Geschichte, in der alles, wenn auch mit eventuell vertauschten Rollen, auf denselben Zustand hinausläuft.

Kurt Squire und Henry Jenkins sehen in dieser Chance eines Rollentauschs und der virtuellen Geschichte das Potential der Spiele, Interesse für Geschichte zu erwecken. So bringen sie folgendes Beispiel zur Verwendung von CIVILIZATION III:

Several minority students were totally uninterested in playing the game until they realized that it was possible to win as an African or Native American civilization. These kids took great joy in studying hypothetical history, exploring the conditions under which colonial conquests might have played out differently. What if smallpox disease hadn't wiped out millions of Native Americans? What if they had resisted the first wave of European settlers rather than embracing them?
(Squire & Jenkins 2003: 14)

Die Schülerinnen und Schüler wenden sich wegen des Spieles an klassische Quellen wie Karten und Lehrbücher, um dort nach möglichen Lösungswegen für Spielprobleme zu suchen¹⁹⁹. Das Computerspiel weckt also die Lust, sich mit Geschichte auseinanderzusetzen. (vgl. Squire & Jenkins 2003: 14f)

Auch andere Autoren sehen die Chancen der Computerspiele mit einer historischen Thematik in ihrem Motivationspotential²⁰⁰ (vgl. Taylor 2003: 3; Whelchel 2007: 5; Rave 2005³: 612; vgl. Fritz 2003f: 14), mit dem sie sich als Vorbild für die Entwicklung von Lernsoftware empfehlen (vgl. Riemann 1998: 127).

¹⁹⁹ Eine Strategie, die nach dem in Kapitel 3 vorgestelltem Transfermodell als *intermondialer problemlösender Transfer* (siehe 813.1.3) zu identifizieren ist.

²⁰⁰ (Lern)motivation hat eine große Bedeutung für den Lerprozess. Nach Erkenntnissen der Lernpsychologie wird dann gelernt, wenn das zu Erlernende für den Lernenden von Bedeutung ist (vgl. Mayer 1998: 100f)

Eine weitere Möglichkeit ist das Lernen durch Kritik der Spiele (vgl. Whelchel 2007: 16). So bezieht sich bei Waldemar Grosch der große Teil seiner Vorschläge zu einer eventuellen didaktischen Verwendung der von ihm analysierten Spiele auf die Dekonstruktion derselben. Zentrales Ziel ist es dabei meist, den Eindruck zu zerstören, in diesen Computerspielen würde tatsächliche historische Information geliefert werden (vgl. Grosch 2002: 97ff, 112ff, 137ff, 161ff).

Die Möglichkeiten der Computerspiele werden auch in einer Chance der Annäherung an die Vergangenheit gesehen (so berichtet Aaron Hess von Kritiken von MEDAL OF HONOR: RISING SUN, die das Spiel als Bildungsinstrument empfehlen (vgl. Hess 2007: 343)): „Vor allem durch den Aufbau einer lebendigen Atmosphäre haben sie die Möglichkeit, das Leben vergangener Zeiten auferstehen zu lassen“ (Wesener 2007: 162). Jerome de Groot schreibt entsprechend über FPS: „There is nothing to be learned from this kind of history, no informations to be gleaned, yet there is still an ontological kick to be got out of it, an involvement in historical discourse“ (de Groot 2009: 138). Zu einem ähnlichen Schluss kommt Waldemar Grosch 2009, der sechs Jahre vorher wie angesprochen noch jeglichen Wert der Spiele für den Geschichtsunterricht abtritt (siehe 2.3.1):

In einem gut gemachten Computerspiel wird tatsächlich eine virtuelle [historische] Realität spürbar – wir sollten uns nicht scheuen, dieses Potential zu nutzen (auch wenn wir dabei die ein oder andere Kröte schlucken müssen).
(Grosch 2008: 31)

3. Zur theoretischen Orientierung

In diesem Kapitel sollen nun die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit vorgestellt werden.

Nicht der „an sich schon problematisch[e]“ (Adamowksy 2000: 13) Begriff der Medienwirkung steht im Vordergrund, viel mehr der einer Rezeptionsforschung. Es geht darum, wie die Spielerinnen und Spieler mit den Computerspielen umgehen und wie sie die historischen Informationen einschätzen.

Zur theoretischen Orientierung dieser interdisziplinär angelegten Arbeit dienen zum einen das Transfermodell von Jürgen Fritz und die von Stefan Wesener daraus abgeleiteten allgemeinen Aussagen zu Transferprozessen aus virtuellen Welten, die Nutzungsmotivation soll mit dem Modell der Strukturellen Koppelung erklärt werden.

Während der Transferansatz für die Computerspielforschung ein eher neues Konzept ist, ist er in der Lernforschung und Didaktik altbekannt: Davon wird gesprochen, „wenn das Lernen einer Lernaufgabe A [...] die Bearbeitung eines Problems B beeinflusst“ (Krieger 1997⁵: 472). In dieser Arbeit wird unter Transfer etwas allgemeiner die Übertragung von Inhalten aus einem Bezugssystem in ein anderes verstanden.

Seit den 1970ern herrscht in der Geschichtswissenschaft die oben schon präsentierte Vorstellung von Geschichte als

nicht ein maßstabgerecht verkleinertes Modell der Vergangenheit, sondern ein mentales Phänomen, nämlich präsen- te und relevante Vergangenheit in narrativer Struktur mit erklärendem und sinnstiftendem Charakter
(Borries 2002: 104)

vor. Damit steht auch nicht mehr die Objektivität von Geschichte, sondern vielmehr „das ‚Verarbeitungsproblem‘, die Rezeption seitens der Nachlebenden“ (Borries 2002: 105) im Zentrum. Dazu gehören die aus der Geschichtsdidaktik stammenden Konzepte von Geschichtsbewusstsein und Geschichtskultur, sowie das Kompetenz-Strukturmodell des historischen Denkens von Waltraud Schreiber und anderen. Abschließend wird eine für Computerspiele mit historischer Thematik angebrachte Gattungskompetenz entworfen.

3.1. Transfermodell von Jürgen Fritz

3.1.1. Konzept der Lebenswelten

Das Transfermodell von Jürgen Fritz beruft sich auf den radikalen Konstruktivismus nach Schmidt²⁰¹, nach dem der Mensch seine Umwelt nicht direkt, sondern „als Ergebnis eines internen Verarbeitungsprozesses“ (Fritz 2003a: 1) erfahren kann und so „*seine* Wirklichkeit“ (Fritz 2003a: 3) konstruiert. Stefan Wesener fasst dies wie folgt zusammen:

Der radikale Konstruktivismus geht davon aus, dass sich ein ‚reales Gehirn‘ (also ein ‚realer Organismus‘, mit anderen Worten ein Lebewesen), eine kognitive (Außen-)Welt erzeugt, und darin lebt.
(Wesener 2004:29)

Diese so konstruierte Wirklichkeit des einzelnen Menschen bezeichnet Fritz als seine „Lebenswelt“ (Fritz 2003a: 4). Diese „sinnvoll geordnete Welt der Erscheinungen“ (Fritz 2003a: 4) ist

der für den Menschen fassbare und d.h. geordnete Wirklichkeitsbereich, an dem er in unabweichlicher, regelmäßiger Wiederkehr teilnimmt, den er als schlicht gegeben vorfindet und als fraglos erlebt.
(Fritz 2003a: 4)

Die Lebenswelt hilft bei der entsprechenden Rahmung von Handlungen und Wahrnehmungen. Sie ist kein großes Ganzes, sondern „gliedert sich in ein Netz von Welten (und Subwelten), die sich vielfach überschneiden und überlagern und sich weder hierarchisch anordnen noch teleologisch ausrichten lassen“ (Fritz 2003a: 4).

Zu dieser Lebenswelt – siehe Abbildung 8 – gehören

- die Außenwelt oder *reale Welt*, die zwischen eigenem Körper und Umwelt differenziert,
- die *Traumwelt* der REM-Phasen im Schlaf,
- die *mentale Welt* der Gedanken und Vorstellungen,
- die *Spielwelt*, die, wie bereits in Abschnitt 2.1 festgestellt wurde, eine „andere Realität, eine Welt im Entstehen“ (Fritz 2003a: 11) darstellt,
- die durch Medien vermittelte *mediale Welt* sowie
- die *virtuelle Welt*. (vgl. Fritz 2003a: 6-18)

²⁰¹ Siehe dazu etwa Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): Der Diskurs des radikalen Konstruktivismus. Frankfurt/Main: 1987

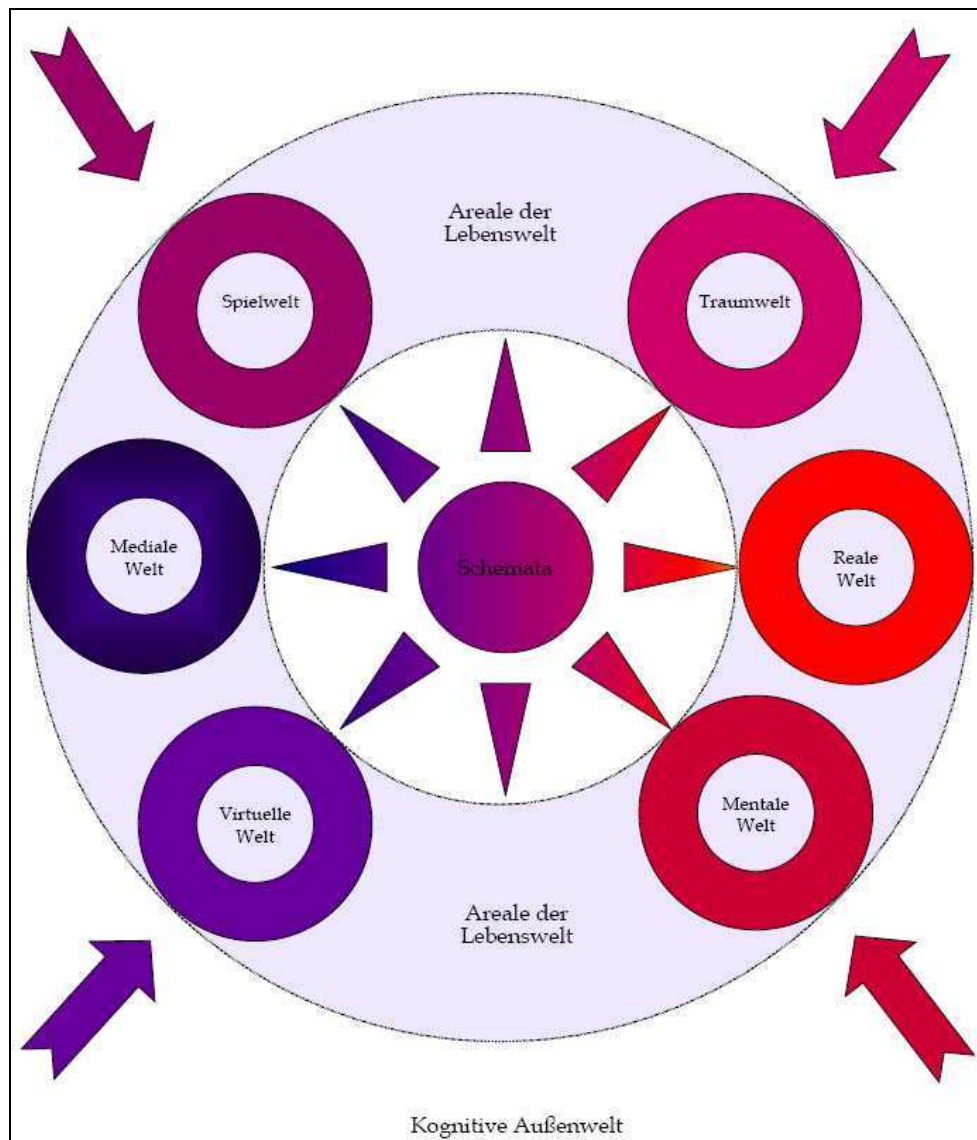


Abbildung 8: Netzwerk der Lebenswelt (Quelle: Fritz 2003a: 5)

Für jede dieser unterschiedlichen Welten bilden Menschen im Laufe ihrer Sozialisation entsprechende, auf Erfahrung beruhende *Schemata* aus. Sie sind „Ordnungssysteme zur Orientierung und Handlungsoptimierung in unterschiedlichen Lebenskontexten“ (Fritz 2003a: 21), „Hilfen zur Reduktion der Wahrnehmungskomplexität“ (Wesener 2004: 29). Fritz unterscheidet

- *Wahrnehmungsschemata* (Erleichterung der Wahrnehmung durch das Erkennen von Mustern) und
- *Handlungsschemata* (das Herausbilden von Handlungsmustern für sich wiederholende Situationen). (vgl. Fritz 2003d: 2)

Diese Wahrnehmungs- und Handlungsschemata werden in ihren jeweiligen Kontexten gebildet und können an sich nur für diese Gültigkeit beanspruchen. Hier ist die „Rahmungskompetenz“ (Fritz 2003a: 23) des Einzelnen gefragt. So ist beispielsweise für ein dreijähriges Kind noch nicht

klar, dass das Monster aus seinem Alptraum nicht tatsächlich in seinem Kasten steckt, doch mit der Zeit versteht es dies²⁰². Ebenso ‚spielt‘ es einkaufen, weiß aber ganz genau, dass das nicht wirkliches Einkaufen ist.

Rahmungskompetenz, ein zentraler Begriff dieser Arbeit, bedeutet also, die Fähigkeit, Reize und Handlungen ihrer jeweiligen Bezugswelt zuzuordnen und sie trotz einer eventuellen Ähnlichkeit nicht miteinander zu vermischen. Fritz schreibt weiter:

Ein wesentliches Element der Rahmungskompetenz ist die Erkenntnis, dass Sachverhalte, die in der einen Welt Gültigkeit beanspruchen dürfen, in der anderen Welt nichts zu suchen haben, und dass es dabei sinnvoll ist, Grenzen zwischen den Welten zu ziehen und den Transfer zwischen den Welten zu kontrollieren.
(Fritz: 2003a:23)

Damit ist ein weiterer elementarer Begriff dieser Arbeit erwähnt: *Transfer*. Transfer bedeutet hier den Übergang von Schemata von einer dieser Welten, einem Bezugssystem in ein anderes, einen „Bewegungsprozess zwischen zwei Kontexten, der Transformationen einschließen kann“ (Fritz 2003e: 2). *Transformation* meint Veränderung und Anpassung an eben diese neuen Kontexte. Bevor aber auf das Begriffspaar Transfer – Transformation genauer eingegangen wird, widmet sich der nächste Abschnitt den „Besonderheiten der virtuellen Welt“ (Fritz 2003a: 8).

3.1.2. Die virtuelle Welt

Eine *virtuelle Welt* ist eine mediale Welt, an der Nutzer und Nutzerinnen aktiv teilhaben können. Virtuelle Welten bilden „einen abgeschlossenen Raum der Quasi-Realität“ (Wesener 2004: 42). Sie sind „symbolische Abbildungen der Alltagswelt“ (Wesener 2004: 47), sind „Möglichkeitsräume“ (Fritz 2007: 131). Dabei bieten sie die Chance, Eventualitäten derselben auszuloten, deren Auswirkungen ebenfalls „nur ein Abbild der Realität der Alltagswelt“ (Wesener 2004: 49) sind und damit kaum oder gar nicht in die Alltagswelt hineinreichen. (vgl. Fritz 2003a: 18f; vgl. Wesener 2004: 33ff, 47ff; vgl. Fritz 2007: 130)

Diese aktive Teilhabe der Nutzerinnen und Nutzer kann verschiedenartig sein. Stefan Wesener nennt neben den Computerspielen oder Gesellschaftsspielen, die „eine sichtbare Interaktion innerhalb der von ihnen erschaffenen virtuellen Welten erlauben“ (Wesener 2004: 48), auch Theateraufführungen oder Fernsehserien, bei denen die ZuschauerInnen etwa durch ihren Applaus oder Kontaktaufnahme mit der Produzentenseite aktiv werden können (vgl. Wesener 2004: 48). Jürgen Fritz hingegen definiert virtuelle Welten enger. Er bestimmt Technik (Computer,

²⁰² Über die Zuordnung zur realen Welt entscheiden „Wirklichkeitskriterien“ (Fritz 2003a: 6). Fritz verweist hier auf Stadler & Kruse (Stadler, Michael & Kruse, Peter: Über Wirklichkeitskriterien. In: Riegas, Volker und Vetter, Christian (1990) (Hrsg.): Zur Biologie der Kognition, 133ff. Frankfurt.) und führt drei Arten von Kriterien an: Semantische, syntaktische sowie pragmatische Wirklichkeitskriterien. Siehe dazu ausführlicher: Fritz 2003a: 6f

Bildschirm, Eingabegeräte) und Software als Schlüssel (vgl. Fritz 2003a: 18) und schreibt Computerspielen „in der ‚Landschaft der virtuellen Welt‘“ die zentrale Position der „virtuellen Spielwelt“ zu (Fritz: 2007: 131) (siehe Abbildung 9). Den Kern dieser Landschaft bilden hier die Spielprozesse selbst, die umringt sind von „verschiedenen Aktivitäten [...], die zur virtuellen Welt gehören, sich aber nicht eindeutig als Spielprozesse kennzeichnen lassen“ (Fritz 2007: 132). Als Beispiel nennt er das Chatten – und das dort mögliche Spielen mit der eigenen Identität, wie auch virtuelle Gemeinschaften, die sich in der virtuellen Welt bilden können, aber nicht auf diese beschränkt sind. (vgl. Fritz 2007: 132)

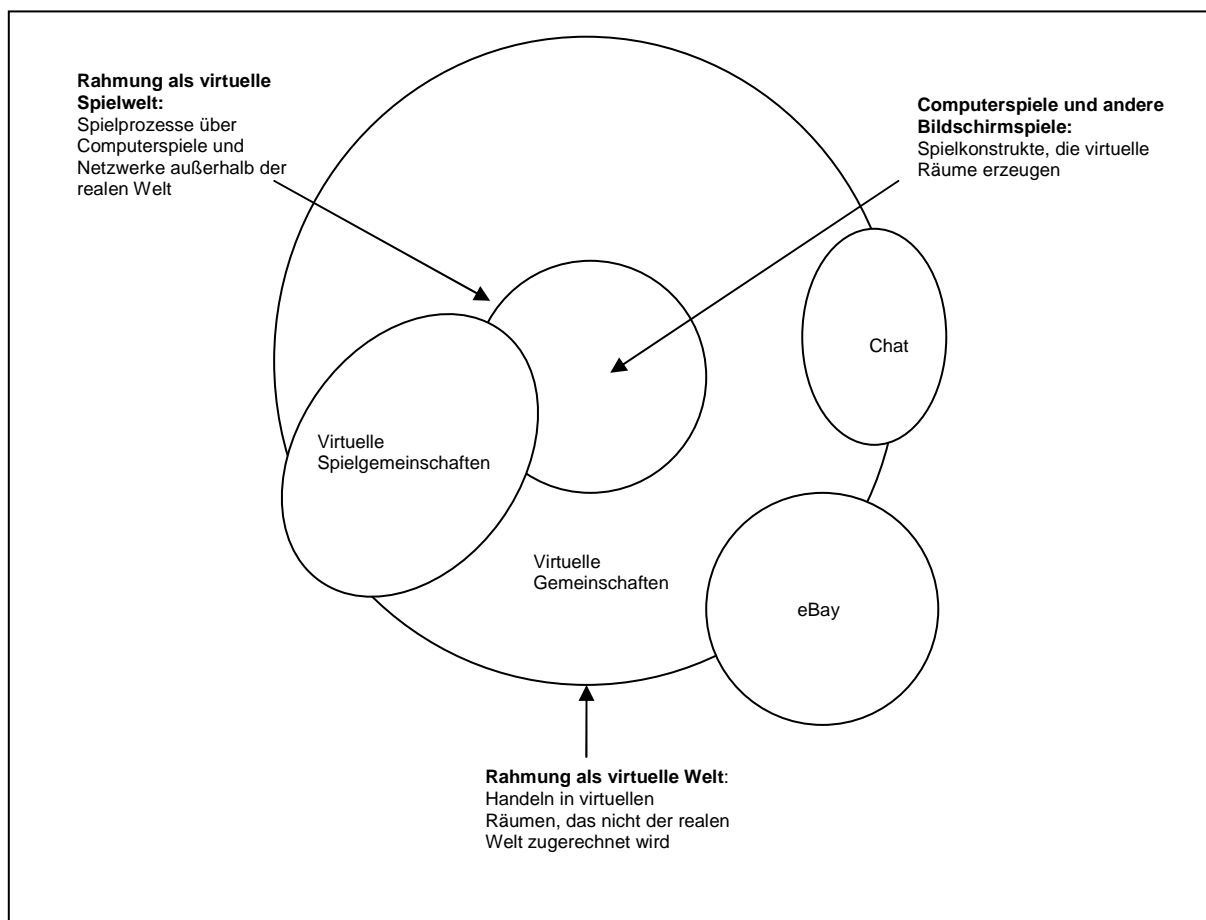


Abbildung 9: Landkarte der virtuellen Welt (Quelle: Fritz 2007: 133)

Diese Arbeit befasst sich also nach Fritz mit den Mittelpunkten der virtuellen Welt, den Computerspielen. Nicht zu vergessen ist jedoch, dass das Netzwerk der Lebenswelt kein streng gezo- genes, sondern ein eng verwobenes ist: Virtuelle Welten werden erschaffen, krei- ert (vgl. Wesener 2004: 33) und stammen damit aus der realen und mentalen Welt eines Entwicklungsteams. Thematisch werden oft medial vermittelte Ereignisse – etwa die angesprochenen historischen Geschehnisse – aufgegriffen, so dass Wesener sie „zwischen der Wirklichkeit der Alltagswelt und der durch fiktionale Medien erschaffenen Welt“ (Wesener 2004: 34) einordnet. (vgl. Wesener 2004: 31ff, 43f)

Ebenso bleibt die Auseinandersetzung der Computerspieler und Computerspielerinnen mit virtuellen Welten nicht auf diese beschränkt – doch dazu später mehr.

Dieser Wechselwirkungen und Uneindeutigkeiten bewusst, sollen in dieser Arbeit unter dem Begriff der virtuellen Welt die in Kapitel 2 definierten kommerziellen Computerspiele mit historischer Thematik verstanden werden.

3.1.2.1. Schemata für Computerspiele

Beim Spielen von Computerspielen entwickeln sich für diese virtuellen Welten entsprechende Schemata für den Wahrnehmungs- und Handlungsbereich, genauer gesagt, für vier beim Spielen zentrale Aufgabenbereiche²⁰³:

- *Sensumotorische Synchronisierung*

Diese Schemata bezeichnet Fritz als pragmatische Schemata. Hier entwickeln die SpielerInnen die motorischen Fähigkeiten, die Spielfiguren mittels Eingabegeräten zu steuern.

- *Bedeutungsübertragung*

Bei der Entwicklung semantischer Schemata lernen Spielerinnen und Spieler die Geschehnisse am Bildschirm mit Hilfe ihrer Erfahrungen zu deuten.

- *Regelkompetenz*

Syntaktische Schemata „schaffen die regelorientierte Grundlage für das spielerische Handeln“ (Fritz 2003d: 15). Sie sind das Verständnis der Regeln und Bedingungen des Spieles, ohne welches es für Spieler oder Spielerin nicht zu bewältigen ist.

- *Selbstverortung*

Grundvoraussetzung für die Selbstverortung (dem Entwickeln dynamischer Schemata) in der virtuellen Welt bilden die drei obgenannten Schemata. Spielfreude, -lust und -faszination machen das Spiel zu etwas Bedeutendem für das Individuum in seiner Gesellschaftlichkeit. Das Spielen wird „zu einer Metapher des eigenen Lebens“ (Fritz 2003d: 15). (vgl. Fritz 2003d: 12ff)

3.1.3. Transfer und Transformation

Das Begriffspaar Transfer-Transformation wurde schon in Abschnitt 3.1.1 angesprochen. Hier soll es nun etwas ausführlicher vorgestellt werden. Wie schon erwähnt, meint ein Transfer die Übertragung von Handlungs- und Wahrnehmungsschemata von einem Kontext in einen an-

²⁰³ Fritz bezeichnet diese Aufgabenbereiche andernorts auch als „Funktionskreise“ (Fritz 2003c: 1) und spricht dementsprechend vom *pragmatischen Funktionskreis*, *semantischen Funktionskreis*, *syntaktischen Funktionskreis* und vom *dynamischen Funktionskreis*. (vgl. Fritz 2003c: 11ff)

deren, der Transformation, also Anpassung bedeuten kann. Dies kann aber nur geschehen, wenn sich die NutzerInnen dauerhaft interessieren und aufmerksam der virtuellen Welt zuwenden (siehe dazu Abschnitt 3.3) und später in einem anderen Kontext die Möglichkeit haben, auf ihre Inhalte zurückzugreifen. (vgl. Fritz 2003e: 4)

Transfers können sowohl *intermondial*, also von einem Aspekt der Lebenswelt in einen anderen, als auch *intramondial* stattfinden, innerhalb einer Welt, wenn also beispielsweise die für ein Computerspiel entwickelten Schemata bei einem anderen angewandt werden. (vgl. Fritz 2003e: 3)

So finden auch Transfers von der Alltagswelt in die virtuelle Welt statt, wenn Spieler oder Spielerinnen versuchen im Alltag funktionierende Handlungsweisen in den Spielen anzuwenden.

Fritz unterscheidet fünf Transferebenen, die von Stefan Wesener zur besseren Unterscheidung in zwei Kategorien zusammengefasst werden (vgl. Wesener 2004: 137):

- die *Fact-Ebene*,
 - die *Skript-Ebene*,
 - die *Print-Ebene*,
- } Wissen- und Handlungsebene
- die *metaphorische Ebene* und
 - die *(sozio)dynamische Ebene*.
- } psychodynamische Ebene

Die Fact-Ebene bezieht sich auf konkrete Tatsachen und Informationen über die reale Welt, die Skript-Ebene auf Ereignisabläufe, „musterhafte Standardszenen“ (Wesener 2004: 138), wie etwa den ‚Besuch eines Restaurants‘. Prints sind „einfache Handlungsmuster“ (Fritz 2003d: 3), zum Beispiel das ‚in die Hände Klatschen‘, ohne konkreten inhaltlichen und sozialen Bezug. Die metaphorische Ebene bezieht sich auf Metaphern, Sprachbilder – Analogien, die dem besseren Verständnis dienen –, Ähnlichkeitsbeziehungen, Bildern oder Symbolisierungen. Die (sozio)dynamische Ebene bezieht sich auf tiefenpsychologische Vorgänge: Es geht um Grundmuster des Handelns, die Frage der Motivation, warum etwas gemacht wird. (vgl. Fritz 2003e: 5ff; vgl. Wesener 2004: 137ff; vgl. Wesener 2007: 144)

Transfers auf der Fact-, Skript- und Printebene sind den Nutzerinnen und Nutzern eher bewusst, weil ein „intensiverer Transformationsvorgang“ (Wesener 2004: 137) notwendig ist. Transfers auf der psychodynamischen Ebene laufen ohne großen Aufwand ab, da sie weiterhin in der mentalen Welt bleiben. (vgl. Wesener 2004: 137).

Biermann & Fromme betonen ähnlich den Unterschied zwischen offensichtlich mitgeteilten Inhalten und jenen, die „kulissenartig im Hintergrund“ (Fromme & Biermann 2009: 120) stehen. Diese impliziten und „heimlichen“ (Fromme & Biermann 2009: 120) Aussagen werden nicht bewusst wahrgenommen, also auch selten kritisch reflektiert – und folglich eher unbewusst aus den Computerspielen sozusagen ‚mitgenommen‘. (vgl. Fromme & Biermann 2009: 113ff)

Fritz spricht von „strengen Adäquanztprüfungen des Bewusstseins“ (Fritz 2003e: 17) die vor allem dann von Bedeutung sind, wenn es sich um Skript- oder Print-Transfers handelt. Dass ein

Transfer aber bewusst ist, heißt keineswegs, dass beispielsweise die Fakteninformation anhand anderer Quellen überprüft wird. (vgl. Wesener 2007: 158)

Weiters unterscheidet Fritz zwischen unterschiedlichen Formen des Transfers, die in Tabelle 4 absteigend nach Intensität des Transformationsvorganges und damit auch Bewusstseins des Transfers abgebildet sind. Er schreibt: „Transfers werden bewusst, wenn es wichtig wird, etwas darüber zu wissen“ (Fritz 2003e: 16). Dies bedeutet, dass ein Transfer dann auffällt, wenn Transformation notwendig ist, sich die Ungültigkeit des Transferinhalts für den veränderten Kontext erweist, oder sobald die Spielerin und der Spieler danach gefragt und gebeten werden darüber zu sprechen²⁰⁴. (vgl. Fritz 2003e: 16)

Instrumentell-handlungs-orientierter Transfer	Anwendung von Handlungsmustern oder deren Erprobung.	Abnahme des Transformationsvorganges ↓
Problemlösender Transfer	Lösung von Problemen in der Spielwelt bzw. in der Alltagswelt.	
Kognitiver Transfer	Erinnerung und Übertragung von Wahrnehmungselementen.	
Informationeller Transfer	Informationen werden von der einen Wirklichkeit in die andere übertragen.	
Zeitlicher Transfer	Andere Struktur der Zeit in der realen bzw. virtuellen Welt des Bildschirmspiels.	
Realitätsstrukturierender Transfer	Die eine Form der Wirklichkeit wird mit den Informationen der anderen gedeutet.	
Assoziativer Transfer	Eindrücke aus der einen Form der Wirklichkeit werden mit der anderen in Verbindung gebracht.	
Ethisch-moralischer Transfer	Wertevorstellungen aus der einen Wirklichkeitsform werden in die andere übertragen.	
Emotionaler Transfer	Emotionen werden mit in die jeweils andere Wirklichkeitsform übernommen.	
Phantasiebezogener Transfer	Die Vorstellungen der mentalen Welt profitieren von Eindrücken aus der virtuellen oder der Alltagswelt.	

Tabelle 4: Formen des Transfers und Transferinhalte nach J. Fritz (1997) (Quelle: Wesener 2004: 143)

Für die Fragestellung dieser Arbeit spielen vor allem *informationelle*, *realitätsstrukturierende*, *problemlösende* und *assoziative* Transfers eine Rolle. Der informationelle Transfer beispielsweise wird zwar dann bewusst, wenn Spielerinnen und Spieler die ‚Alltagswelthaftigkeit‘ der Fakten überprüfen, doch ist es möglich, dass „relativ verdeckte Informationen [...] unbemerkt realitätsstrukturierende Funktionen erhalten“ (Fritz 2003e: 15).

²⁰⁴ Das bedeutet, dass Transfers oft nur selbstreflexiv zu erfragen sind – siehe dazu Kapitel 5 zu Forschungsdesign und Methode. Andere Arten der Überprüfung gestalten sich als schwierig. Wissensfragen nach Spielinhalten zum Beispiel sind besonders bei einer historischen Thematik nicht besonders aussagekräftig, da Geschichte auch in vielen anderen Medien rezipiert wird.

3.2. Transferprozesse in virtuellen Welten – Stefan Wesener

Stefan Wesener versucht in seinem 2004 erschienen Werk mit dem Titel „Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen“²⁰⁵ eine Struktur zu entwickeln, die generelle Aussagen über eben jene ermöglicht. Mit Betonung auf die SpielerInnen als die „Variable, die beständiger Veränderung unterworfen“ (Wesener 2004: 14) ist, konzentriert er sich auf die ‚stabilerere‘ Seite dieses Prozesses, die virtuelle Welt, in diesem Fall das Computerspiel. Er bestimmt drei die Spielerfahrung bestimmende und voneinander abhängige Strukturmerkmale der Computerspiele: die *Eingriffsmöglichkeit*, *Spielkonzept* und *inhaltliche Gestaltung* sowie als drittes die *graphische Darstellung*²⁰⁶. Darauf baut er sein Konzept von drei unterschiedlichen Arten der virtuellen Welt auf und folgert daraus wiederum unterschiedliche Arten und Möglichkeiten des Transfers von Wissen- und Handlungsmustern.

3.2.1. Strukturmerkmale von virtuellen Welten

Die drei Punkte der Eingriffsmöglichkeiten, des Spielkonzepts und der inhaltlichen Gestaltung sowie der graphischen Darstellung²⁰⁷ stehen immer auch in einem engen Zusammenhang und einer Abhängigkeitsbeziehung zueinander. Gemeinsam bestimmen sie den Spielprozess und wie sich die SpielerIn in der virtuellen Welt orientiert, und bilden damit die Anknüpfungspunkte für eventuelle Transferprozesse. (vgl. Wesener 2004: 60)

3.2.1.1. Eingriffsmöglichkeiten

Der Spieler oder die Spielerin kann über verschiedene Eingabegeräte wie Tastatur, Maus, Controller auf das Geschehen am Bildschirm eingreifen. Wesener spricht von einer „Hardware- und eine Softwareseite des Steuerungsprozesses“ (Wesener 2004: 62): Einmal die Wahrnehmung der Signale am Bildschirm und die entsprechende motorische Reaktion der SpielerInnen am Eingabegerät (*sensumotorische Synchronisierung*, siehe 3.1.2.1.), sowie die im Programmcode der Software festgelegten Regeln der virtuellen Welt, die Grundlage für das Handeln sind (*Regelkompetenz*, siehe ebenfalls 3.1.2.1). In der Steuerung ist auch geregelt, wie sich der Spieler oder die Spielerin im Computerspiel bewegt, was sich wiederum in der graphischen Darstellung auswirkt:

²⁰⁵ Wesener, Stefan: Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen. Wiesbaden: 2004

²⁰⁶ Diese Strukturmerkmale wurden bereits in Abschnitt 2.1.2.1 angesprochen.

²⁰⁷ Zur Darstellung gehört natürlich auch der Aspekt des Sounds und der Musik, die hier von Wesener als eher unterstützend angesehen und daher aus Gründen der Übersichtlichkeit bewusst etwas stiefmütterlich behandelt werden (vgl. Wesener 2004: 60).

- *Figurale Substitution durch Bildschirmrepräsentanten*

Hier wird der Spieler oder die Spielerin durch einen Avatar, einen Stellvertreter in der virtuellen Welt präsentiert, dessen virtueller Körper kontrolliert wird. Gespielt wird das Abenteuer des Avatars. Die SpielerInnen schlüpfen in seine Rolle, sehen meist nur das, was er auch sieht und vom Überleben dieser einen Figur ist das Fortgehen des Spiels abhängig.²⁰⁸

Die Eingriffsmöglichkeiten der Spielenden sind hier auf eine (oder wenige bestimmte) Figuren beschränkt, deren Aktionen gesteuert werden.

- *Direkte Identifikation mit der Spielwelt*

In einem solchen Spiel besitzen die dargestellten Objekte keinen Identifikationswert, sichtbar ist eine Welt, die über eine Benutzeroberfläche und Menüführung zu steuern ist.²⁰⁹

Die Eingriffsmöglichkeiten der SpielerInnen sind bestimmt von ihrer Fähigkeit die Spielmechanik zu verstehen. (vgl. Wesener 2004: 61ff)

3.2.1.2. Graphische Darstellung

Wesener unterscheidet hier drei unterschiedliche perspektivische Darstellungen. In der *subjektiven Perspektive*, ist nur das Blickfeld des Avatars dargestellt – von der Figur selbst ist oft nur die (Waffen)hand sichtbar²¹⁰. Aber auch eine Kombination aus Über- und figurenzentrierter Sicht über die Schulter beziehungsweise etwas hinter- und oberhalb des Avatars²¹¹ nennt Wesener subjektiv. Als Zweites nennt er die *isometrische Perspektive*, die zwar immer noch zentriert auf einen Bildschirmrepräsentanten ist, aber perspektivisch versetzt mehr Überblick bietet und bei dem der Spieler oder die Spielerin auch zusätzlich über ein Menüsystem auf die Spielwelt eingreifen kann²¹². Als Drittes nennt er die *Vogelperspektive*, die optimale Übersicht bietet²¹³. Weiters führt er hier das Gegenpaar einer um realistische Abbildung bemühten Graphik vs. einer abstrakten, von Symbolen durchsetzten Darstellung an. (vgl. Wesener 2004: 65ff)

3.2.1.3. Spielkonzepte und inhaltliche Gestaltung

Als drittes Merkmal nennt Wesener die „grundsätzlichen Muster der inhaltlichen Führung von Bildschirmspielen und zugrunde liegende Konzepte von Bildschirmspielen“ (Wesener 2004: 70). Hier beschränkt er sich auf die bereits in Abschnitt 2.3.7 erwähnte Unterscheidung zwischen linearen und nichtlinearen Spielen.

²⁰⁸ Siehe dazu den Screenshot von ASSASSIN'S CREED: Abbildung 23, S. 134.

²⁰⁹ Siehe dazu den Screenshot von CIVILIZATION IV: Abbildung 17, S. 122.

²¹⁰ Siehe dazu den Screenshot von BATTLEFIELD 1942: Abbildung 19, S. 128.

²¹¹ Siehe dazu den Screenshot von ASSASSIN'S CREED: Abbildung 23, S. 134.

²¹² Beispielsweise wäre dies der Blickwinkel, den etwa WARCRAFT3 seinen Spielerinnen und Spielern ermöglicht.

²¹³ Siehe dazu den Screenshot von CIVILIZATION IV: Abbildung 17, S. 122.

- *Lineare Spiele*

In diesen Spielen ist ein Plot, eine Spielgeschichte mit nur einem möglichen Lösungsweg vorgegeben. Das Überleben, oder, weniger dramatisch, das Vorankommen einer Hauptperson muss gesichert werden, was den Spieler und die Spielerin unter Handlungs- und auch Zeitdruck setzen kann. Es wird meist mit figuraler Substitution und subjektiver oder isometrischer Perspektive und graphisch detailliert gearbeitet.

- *Nichtlineare Spiele*

Nichtlineare Spiele sind folglich Spiele, in denen völlige Handlungsfreiheit herrscht, die einzig von den Spielregeln eingeschränkt wird. Spielfiguren sind ersetzbar, der Faktor Zeit wird manchmal durch ein Rundenprinzip völlig bedeutungslos. Die graphische Darstellung ist um Übersicht bemüht, erfolgt also in Vogelperspektive und abstrahiert. (vgl. Wesener 2004: 70ff)

3.2.2. Arten von virtuellen Welten

Als unterschiedliche Arten von virtuellen Welten schlägt Wesener nun die Einteilung in mikro-, meso- und makrovirtuelle Welt vor. Alle drei Typen unterscheiden sich hinsichtlich der Aufgabenstellungen und Möglichkeiten für die SpielerInnen, aus denen unterschiedliche potentielle Transferprozesse folgen.

3.2.2.1. Mikrovirtuelle Welt

Streng lineare Spiele mit figuraler Substitution und subjektiver Perspektive sowie einer detaillierten Darstellung der Spielwelt definiert Wesener als *mikrovirtuelle Welten*²¹⁴. Der Spielfortschritt ist an die Spielfigur im Mittelpunkt, deren Fähigkeiten und vorgegebene Handlungswege gebunden. Die Spielerinnen und Spieler haben keinen Einfluss auf den Plot. Sie sind hauptsächlich gefordert, im richtigen Moment den richtigen Knopf zu drücken – Zeit- und Handlungsdruck bestimmt das Spielerlebnis. Es steht die Entwicklung pragmatischer Schemata, also die sensumotorische Synchronisation im Vordergrund. (vgl. Wesener 2004: 75ff)

3.2.2.2. Mesovirtuelle Welt

Eine *mesovirtuelle Welt*²¹⁵ ist eine Welt zwischen den Extremen einer strikt linearen Handlung und der völligen Abwesenheit einer solchen, zwischen einem Avatar mit Persönlichkeit und dem Nichtvorhandensein einer Person, zwischen figuraler Substitution und direkter Identifikation, eben zwischen der mikro- und der makrovirtuellen Welt. Sie mag

²¹⁴ Weseners Beispiele für mikrovirtuelle Welten sind HALF LIFE (1999, Sierra Entertainment) und GOTHIC (2001, Shobox).

²¹⁵ Hier führt Wesener CAESAR III (1998, Sierra Entertainment) und EMPIRE EARTH (2001, Sierra Entertainment) an.

einen weitestgehend linearen Gesamtverlauf [...] [haben], doch können einzelne Teilbereiche mit persönlichen Vorgehensweisen, Ideen und Strategien bewältigt werden und laufen größtenteils nach nichtlinearem Prinzip ab.
(Wesener 2004: 89).

Solche Spiele sind oft nach einem Missionssystem²¹⁶ aufgebaut. Die Bildschirmrepräsentanten sind anonym und ersetzbar. Die Darstellung der Spielwelt ist offener, nicht mehr rein um eine einzelne Figur aufgebaut und erlaubt den Spielerinnen und Spielern tiefer gehende Eingriffe in den Spielverlauf. Diese mesovirtuellen Spiele verlangen eine erhöhte Regelkompetenz und stellen geringere Anforderungen an die sensumotorische Synchronisation. (vgl. Wesener 2004: 89ff)

3.2.2.3. Makrovirtuelle Welt

Eine *makrovirtuelle Welt*²¹⁷ zeichnet sich, wie bereits angedeutet, dadurch aus, dass sie die Spielerin und den Spieler in eine übergeordnete Position hievt. Er oder sie sitzt als „Befehlsgeber“ (Wesener 2004: 106) vor dem Bildschirm, kontrolliert dank eines nichtlinearen Aufbaus fast den gesamten Spielverlauf und greift über ein Menüsystem auf eine aus der Vogelperspektive und teilweise sehr schematisch dargestellte Spielwelt ein. Zeit²¹⁸ ist relativ und in der Hand des Spielers und der Spielerin, oftmals laufen diese Spiele im Rundenmodus ab. Damit benötigen die Spielerinnen und Spieler umfassendes Wissen und tiefes Verständnis der Regeln des Spiels. (vgl. Wesener 2004: 105ff)

Dementsprechend kann das in Abschnitt 2.3 entwickelte Modell der Vermittlung von Geschichte in historischen Computerspielen zwischen den Polen interaktive Darstellung und Simulation erweitert werden: An die Stelle der Linearität tritt in Abbildung 10 die Art der virtuellen Welt:



Abbildung 10: Geschichte in virtuellen Welten

²¹⁶ Das bedeutet, dass Spielaufgaben als eher kurzzeitig zu erledigende Aufträge, als *Missionen* oder auch *Szenarien* formuliert werden.

²¹⁷ Als Beispiele für makrovirtuelle Welten nennt er hier CIVILIZATION III (2001, MicroProse) – dazu ausführlicher in Abschnitt 6.1.1 – und PORT ROYALE (2003, Ascaron).

²¹⁸ Ergänzend zum Faktor Zeit soll hier noch die Speichermöglichkeit angeführt werden: Spiele, in denen Zeit- und Handlungsdruck herrscht, bieten oft nur begrenzte Möglichkeiten des Speichern, während makrovirtuelle Welten oft uneingeschränktes Speichern ermöglichen.

3.2.3. Mögliche Transferprozesse

Die unterschiedlichen Typen der virtuellen Welten stellen an die Spielerinnen und Spieler also Aufgaben unterschiedlicher Natur. Stefan Wesener fährt fort:

Daher lässt sich davon ausgehen, dass durch verschiedene Aktionsmöglichkeiten und Anforderungen auch verschiedene Formen des Handlungs- und Wissenstransfers für die einzelnen Spiele vorkommen.
(Wesener 2004: 107)

Mikrovirtuelle Welten verlangen ihren Spielerinnen und Spielern Geschicklichkeit unter Handlungsdruck ab. Mögliche Transferprozesse betreffen also eher die Wissens- und Handlungsebene, und dabei vor allem Skripts und Prints, also die Durchführung bestimmter Handlungen. Diese fallen „nicht besonders schwer [...], da viele der Handlungen [...] sich aus der Wirklichkeit der Alltagswelt rekrutieren oder an diese angelehnt sind“ (Wesener 2004: 146). Keinesfalls schließt dies aber die Entwicklung von komplexen Taktiken und Strategien mit ein (vgl. Wesener 2004: 125f). Allerdings ist dieser Transfer von der Umsetzbarkeit der Handlung beschränkt. Mag etwa eine Tastenkombination den Avatar dazu bringen, eine Hausfassade hinaufzuklettern, so ist dies doch für Spieler und Spielerin in der realen Welt nicht so einfach umsetzbar. Als notwendige Rahmungs Vorgänge führt Wesener ergo das eigene Nachdenken über Angemessenheit und Durchführbarkeit der Handlungen an. (vgl. Wesener 2004: 77, 147ff)

Mesovirtuelle Welten fordern von ihren SpielerInnen sowohl sensumotorische Synchronisation als auch die Fähigkeit, Strategien zu entwickeln. Sie „lassen sich nur dann beherrschen, wenn der Spieler seine manuellen Fähigkeiten am Eingabegerät mit der erworbenen Regelkompetenz zu einem Schema verschmelzen kann“ (Wesener 2004: 127).

Transferprozesse und die zugehörigen Transformationen betreffen folglich sowohl Faktenwissen als auch Zusammenhänge des Sinnverstehens: Skripts und Prints, die aber eher abstrakte Aktionen betreffen, Handlungsstrategien, welche Spielerin oder Spieler spezifisch für die mesovirtuelle Welt entwickeln. Bei einer möglichen Übertragung müssen die NutzerInnen erkennen, dass die jeweiligen erlernten und entwickelten Handlungszusammenhänge und Strategien sowie das Faktenwissen nur in der virtuellen Welt vollständig gültig ist, dass zwar eventuell Übereinstimmungen mit der Alltagswelt vorhanden, aber nur oberflächlich sein können. (vgl. Wesener 2004: 151ff)

In *makrovirtuellen Welten* ist es Aufgabe der SpielerInnen, ihre Handlungsmöglichkeiten auszuweiten. Dafür benötigen sie umfassendes Wissen über Spielstrategien und Regelwerk (Regelkompetenz). Die Spiele erlauben ihnen vollen Zugriff auf die Spielkonzeption. Aus diesem Grund

und wegen ihres erhöhten Abstraktionsgrades sind sie aber gleichzeitig umso mehr von der Lebensrealität der Spielerinnen und Spieler entfernt. (vgl. Wesener 2004: 127f)

Die sensumotorische Synchronisation rückt hier völlig in den Hintergrund, vor allem die Regelkompetenz sowie Skripts zur strategischen Vorgehensweise binden die Aufmerksamkeit der Spielerinnen und Spieler. (vgl. Wesener 2004: 160f)

Das hierbei erworbene Wissen kann sich in Teilen oder ganz mit dem Wissen über die Alltagswelt vermischen, vor allen Dingen dann, wenn es in der Wirklichkeit der Alltagswelt zunächst nicht aktiviert und somit keiner Prüfung unterzogen wird.
(Wesener 2004: 162)

Wesener ordnet dem so erworbenen Wissen in der Alltagswelt eine ähnliche Position zu, wie dem Wissen aus medialen Welten. Beides wird „erst einmal in der mentalen Welt eingebaut“ (Wesener 2004: 162) und nach Relevanz gewichtet. Die Spielerin oder der Spieler „baut damit also sein Verständnis über die Funktionsweise der Alltagswelt aus“ (Wesener 2004: 163).

Stefan Wesener sieht klare Unterschiede in den möglichen Transferprozessen zwischen den unterschiedlichen Typen virtueller Welten und den anderen Welten im Netzwerkmodell der Lebenswelt. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass seiner Meinung nach mikrovirtuelle Welten eher Handlungstransfers mit Aktionsorientierung, mesovirtuelle Welten eine „Kombination aus aktionsorientierten Transfer, sinnverstehenden Transfer und Wissenstransfer“ (Wesener 2004: 107) – je nach spezifischer Beschaffenheit ermöglichen – und makrovirtuelle Welten hauptsächlich Transferprozesse favorisieren, die sich auf Handlungsplanung und Sinnverstehen, und damit auch dem Erlernen von Fakten beziehen. (vgl. Wesener 2004: 107, 170)

Seinen Strukturvorschlag folgend wurden die Spiele in dieser Arbeit ausgewählt und eingeteilt. Seine Thesen sollen in Bezug auf Computerspiele mit historischer Thematik auf ihre Verwendbarkeit überprüft werden.

3.3. Nutzungsmotivation: Die strukturelle Koppelung & Unterhaltungserleben

Voraussetzung für einen Transfer ist die intensive und aufmerksame Zuwendung der Spielerinnen und Spieler zu einem Computerspiel (vgl. Fritz 2003e: 4). Dieses Spielen ist eine freiwillige, selbstbestimmte Handlung (siehe dazu Abschnitt 2.1.1). Das Konzept der strukturellen Koppelung sowie die unten angeführten Aspekte zum Unterhaltungserleben durch Computerspielen versuchen die Frage zu beantworten, warum Menschen überhaupt Computerspiele spielen.

Jürgen Fritz verwendet das Konzept der *Strukturellen Koppelung*, um zu erklären, warum sich SpielerInnen für bestimmte unterschiedliche Computerspiele interessieren und damit beschäftigen.

Wenn die Bildschirmspiele faszinierend wirken, so bedeutet dies, daß [sic] sie irgend etwas im Menschen angesprochen oder bestätigt haben, das für sein reales Leben und seine Innenwelt gleichermaßen von Bedeutung ist.
(Fritz 1997a: 36)

Die Angebote des Computerspiels treffen in diesem Modell auf die Erwartungen des Spielers oder der Spielerin und werden über die strukturelle Koppelung verbunden. Neben dem allgemeinen Bedürfnis nach *Macht, Kontrolle* und *Herrschaft*²¹⁹ spielen bei der Begeisterung für ein Computerspiel also auch individuelle Vorlieben, Persönlichkeitsmerkmale und Lebenssituationen eine Rolle. Neben einer *parallelen Koppelung* – ich betreibe viel Sport und spiele auch gerne Sportcomputerspiele – kann auch eine *kompensatorische Koppelung* – gerade weil ich unsportlich bin, spiele ich gerne Sportspiele – vorkommen. (vgl. Fritz & Fehr 2003a: 4ff sowie Fritz 1997a: 36f)

Das Thema des Spieles kann aber auch zu einer weiteren, über das Computerspiel hinausreichenden Beschäftigung führen: „Die präsentierten Inhalte können [...] zu einem Impuls für die Spieler werden, sich mit der Thematik vertiefend (und mit Hilfe anderer Medien) auseinander zu setzen.“ (Fritz 2003d: 31)

Darauf aufbauend identifiziert Stefan Wesener unter den Spielerinnen und Spielern von Computerspielen mit historischer Thematik *Geschichtefans* und *Genrefans*. Genrefans interessieren sich mehr dafür, was sie in dieser spezifischen virtuellen Welt machen können. Die historische Rahmung dieser Handlungen wird von ihnen „lediglich registriert“ (Wesener 2004: 149), während sich Geschichtefans wegen des Themas für ein Spiel entscheiden. (vgl. Wesener 2007: 149)

Ähnlich schreiben auch Pöhlmann & Walter in ihrer Analyse von Strategiesimulationen:

Historische Kriege und Schlachten spielt am Computer nach, wer zunächst einmal über die Kenntnisse der historischen Vorbilder verfügt. In dieser Möglichkeit, an der in ihren Ergebnissen bekannten Geschichte am Bildschirm teilzuhaben und diese in der virtuellen Welt zu verändern, liegt ja zum guten Teil der Reiz der Spiele.
(Pöhlmann & Walter 1998: 1106)

Computerspiele werden aber nicht genutzt, wenn sie den Spielerinnen und Spielern keinen Spaß machen. Darum soll hier ergänzend auch noch einmal kurz auf Arbeiten zum Unterhaltungs-

²¹⁹ Um Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel zu erlangen, also das Spiel zu *beherrschen*, ist es notwendig, die für die virtuelle Welt entsprechenden Schemata zu entwickeln (siehe dazu 3.1.2.1). Das Bedürfnis danach verortet Fritz im „permanent erlebten Kontrollverlust“ im Leben der computerspielenden „Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen“ (beides, Fritz 2003c: 17). Spielanlässe seien zwar Langeweile und fehlende Anregungen der Umgebung, doch: „Im wesentlichen [sic] dienen sie jedoch zur Selbstmedikation gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können“ (Fritz 2003c: 18). Wegge, Kleinbeck und Quandt kamen nach einem Laborexperiment 1995 gar zu der Aussage, dass gerade „mißerfolgsängstliche [sic] Menschen“ (Wegge, Kleinbeck & Quandt 1995: 223) von Computerspielen besonders fasziniert seien. Diese doch sehr negative und nahezu ‚Opfer‘perspektive auf Computerspieler und Computerspielerinnen scheint aus einem Diskurs ‚Computerspiele als Problem‘ zu stammen, dem sich diese Arbeit nicht unbedingt einordnen möchte.

potenzial von Computerspielen verwiesen werden. Christoph Klimmt²²⁰ bestimmt drei Mechanismen des *Unterhaltungserlebens: Selbstwirksamkeitserleben* (Aktionen der Spielerinnen und Spieler oder Spielerinnen bewirken Veränderungen im Geschehen am Bildschirm), *Spannung und Lösung* (die Bewältigung der Aufgaben, die das Computerspiel an die Spielerin und den Spieler stellt) sowie *simulierte Lebenserfahrungen* (das Computerspiel als Möglichkeitsraum und „Lebensweltsimulator“ (Klimmt 2006: 99)). Gemeinsam führen diese drei Mechanismen zu „sehr vielfältigen, im Zeitverlauf starken qualitativen Veränderungen ausgesetzten Formen des Unterhaltungserlebens“ (Klimmt 2006: 114). So beantworten sie einen weiteren Aspekt der Frage, warum Menschen Computerspiele spielen und damit die Grundvoraussetzung für Transfers aus virtuellen Welten schaffen. (vgl. Klimmt 2006: 70ff; sowie Bevc 2007b: 32f)

3.4. Transferprozesse bei Computerspielen mit historischen Inhalten?

Allerdings: „Das Problem hierbei ist, dass den Spielern nur bewusst ist, was ihnen bewusst ist“ (Fritz 2003d: 21). Fritz spricht die bereits in Abschnitt 3.1.3 angedeutete Untersuchungsproblematik des Transferprozesses an. Besonders bei der hier zur Diskussion stehenden historischen Thematik kann es sehr schwierig sein, etwa Computerspiele tatsächlich als Quelle bestimmter Informationen oder Vorstellungen zu ermitteln. Einzig die Spielerinnen und Spieler selbst können eventuell Hinweise darauf liefern – sofern sie sich daran erinnern können und wollen –, ob ihr Wissen nun aus Computerspielen, aus der Vielzahl anderer medialer Quellen zur Geschichte, dem Schulunterricht oder innerfamiliäres Sprechen über Vergangenheit stammen.

Hartmut Gieselmann beschäftigt sich mit ‚Kriegsspielen‘, also der Darstellung von Kriegen in Computerspielen²²¹. Er stellt sich die Frage, ob die Darstellung des Krieges im Spiel Einfluss auf das Weltbild der Spielenden hat und Transferprozesse stattfinden. Zentraler Faktor ist für ihn der Realitätsgrad der Spiele, anhand dessen er drei Typen von Kriegsspielen unterscheidet: *fiktive*²²², *semirealistische*²²³ Spiele und *realistische Simulationen*²²⁴. Je nach Realitätsbezug des Spieles hält Gie-

²²⁰ Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: 2006

²²¹ Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover: 2002

²²² Als Beispiel nennt Gieselmann COMMAND & CONQUER. – eine sehr erfolgreiche Echtzeitstrategiespielreihe der Westwood Studios, heute EA. Der erste Teil COMMAND & CONQUER erschien 1995, es existieren mehrere Serien. 2010 erschien COMMAND & CONQUER 4 – TIBERIAN LIGHT.

²²³ Ein semirealistisches Kriegsspiel – realistische Waffen in einem fiktiven Rahmen – wäre nach Gieselmann der FPS-Shooter COUNTER STRIKE (erstmalig 1999).

²²⁴ Gieselmann meint hier vor allem die in einem realen historischen Rahmen angesiedelten Flug-, Panzersimulationen und ähnliches, in denen es darum geht, die Maschinen zu beherrschen. Diese Spiele „versuchen dem Spieler glauben zu machen, es handle sich nicht um ein Spiel, sondern um ein möglichst detailliertes Abbild der Realität“ (Gieselmann 2002: 10). Als Beispiel nennt er die hochkomplexe Flugkampfsimulation FALCON 4 (1998, Microprose).

selmann Transfers möglich: *Fiktive Spiele* vermitteln keine für den Alltag wissenswerten Informationen, allerdings finden Transfers auf der Handlungsebene (etwa Auseinandersetzung als einzige Problemlösungsmöglichkeit) und vor allem auf der metaphorischen Ebene statt („Gut“ vs. „Böse“ als westliche Welt gegen Osama bin Laden). *Semirealistische Spiele* bemühen sich um exakte Darstellung der Waffen, also kann hier ein Fact-Transfer stattfinden, auf Handlungsebene geht es um Strategien und die motorischen Anforderungen durch das Spiel²²⁵, auf dynamischer Ebene führt Gieselmann die Erfolgserlebnisse der Spielerinnen und Spieler an. Das größte Transferpotenzial schreibt Gieselmann den *realistischen Simulationen* zu. Allerdings besteht deren Publikum durch ihre hochkomplexe Steuerung aus einer kleinen „technisch hoch gebildeten Spieler-Elite“ (Gieselmann 2002: 153). Ihr grundsätzliches Interesse an Waffen und Krieg schaltet schon im Vorhinein Gewissensfragen zur Moral und Ethik von Krieg als Spiel aus. Die präsentierten Fakten sind glaubwürdig, eingeübte Handlungsmuster scheinen der Realität zu entsprechen. Kriegsbilder in den Medien werden mit Bildern aus den Spielen verbunden: „Die Simulation wirkt um so realer und der reale Krieg gleichzeitig wie ein Computerspiel“ (Gieselmann 2002: 154). Das Nachspielen eines historisch stattgefundenen Krieges kann so die „Einstellung zu diesem Krieg und das Militär [sic] nachhaltig beeinflussen“ (Gieselmann 2002: 10). Der Krieg im Spiel – ‚sauber‘, technisch- und taktisch geprägt, unpolitisch und alternativlos, ohne zivile Opfer und relativ unblutig – wird zu einem „Ersatzkriegerlebnis“ (Gieselmann 2002: 144). (vgl. Gieselmann 2002: 8ff; 141ff).

Witting & Esser & Ibrahim fragten 2003 nach der Bedeutung, die Computerspiele für ihre Spielerinnen und Spieler haben und identifizierten die strukturelle Koppelung als zentralen Prozess²²⁶. In ihrem Spielepool fanden sich auch zwei Computerspiele mit historischer Thematik: SUDDEN STRIKE²²⁷ und das bereits erwähnte AGE OF EMPIRES II – THE AGE OF KINGS²²⁸.

Beide Spiele sind Echtzeitstrategiespiele und fordern von den Spielerinnen und Spielern Regelkompetenz und die Entwicklung von Handlungsmustern. Geschichte wird hier als Kulisse für die Spielaufgaben genutzt. Nach Stefan Wesener könnten sie als mesovirtuelle Welten beschrieben

²²⁵ Gieselmann spricht hier von der „Beherrschung der Schusswaffen“ (Gieselmann 2002: 153), doch kann beim Maus- oder Tastendruck im richtigen Moment nicht davon gesprochen werden, dass der Spieler oder die Spielerin mit realen Schusswaffen umgehen kann.

²²⁶ Witting, Tanja & Esser, Heike & Ibrahim, Shahieda: Ein Computerspiel ist kein Fernsehfilm. Die Inhalte von Computerspielen im Urteil von Spielern und Wissenschaft. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: 2003, pdf. Die empirische Untersuchung (Interviews mit 80 Spielerinnen und Spielern von acht ausgewählten Spielen) stammt allerdings bereits aus dem Jahr 1996 (siehe Esser & Witting & Shahieda 2003: 27). Der ausführliche Forschungsbericht ist zu finden unter <http://cms-dev.f01.fh-koeln.de/www/archiv/forschungsberichte/00530/index.html>

²²⁷ 2000, cdv Software Entertainment. SUDDEN STRIKE ist eine Echtzeitstrategiespielumsetzung des Zweiten Weltkriegs, bei dem die Spielerinnen und Spielern sowohl die amerikanischen, britischen, russischen als auch die deutschen Truppen steuern können. Das Spiel hält sich in seiner Spielgeschichte nur sehr grob an die Historie. Nur eine Mission greift einen tatsächlich historischen Bezugspunkt auf, doch gegnerische Parteien, Einheiten, Waffengattungen sowie oft auch geographische Bedingungen entsprechen historischen Vorbildern. (Siehe dazu ausführlicher: Kraam-Aulenbach & Ibrahim o.J.: 1ff).

²²⁸ AGE OF EMPIRES II – THE AGE OF KINGS ist ebenfalls ein Echtzeitstrategiespiel, das zeitlich im Mittelalter angesiedelt ist – siehe dazu bereits Fußnote 126 und ausführlicher Kraam-Aulenbach & Ibrahim & Esser o.J.: 1ff.

werden²²⁹, dementsprechend wären hier Transfers sowohl auf Wissens- und Handlungsebene wie auch auf psychodynamischer Ebene zu erwarten.

Für die meisten der Spieler²³⁰ von SUDDEN STRIKE war das Thema des Spieles, der Zweite Weltkrieg „relativ bedeutungslos“ (Kraam-Aulenbach & Ibrahim & Esser o.J.: 34). Es mag zwar bei der Wahl des Spieles noch eine Rolle gespielt haben – manche beschäftigten sich auch anderweitig mit dem Zweiten Weltkrieg – doch ist es im Spielverlauf bald nicht mehr wichtig. Esser schreibt, der historische Hintergrund werde beim Spielen oft „ausgeblendet“ (Kraam-Aulenbach & Ibrahim & Esser o.J.: 27). Wesentlich für die Spielmotivation sind die Darstellung sowie Strategien, die für das Spiel entwickelt werden müssen. In Erinnerung bleiben den Spielern vor allem Erfolgs- und Misserfolgserlebnisse, teilweise auch die Handlungsmuster, sowie einzelne Elemente (etwa Waffen, deren Einsatzmöglichkeiten und Reichweiten) und die graphische Darstellung. Der Plot hingegen wird kaum erwähnt. (vgl. Witting & Esser & Ibrahim 2003: 16f; Kraam-Aulenbach & Ibrahim & Esser o.J.: 7ff).

Für die Spieler²³¹ von AGE OF EMPIRES II war das Spiel eine Möglichkeit der Beschäftigung mit Geschichte sowie eine Quelle möglichen historischen Wissens für das Alltagsleben. Ebenso motivierend wurden die Handlungsaufforderungen, also die Entwicklung von Taktiken und Strategien, erwähnt. Eine genaue historische Darstellung jedoch war „nur bis zu einem bestimmten, unverbindlichem Grad relevant“ (Kraam-Aulenbach & Ibrahim o.J.: 47). Im Gedächtnis blieben den Spielern eigene Erfolgserlebnisse und entwickelte Taktiken. (vgl. Witting & Esser & Ibrahim 2003; Kraam-Aulenbach & Ibrahim o.J.: 45f)

Das Aufnehmen von im Spiel gelieferten historischen Informationen wird nicht erwähnt, allerdings wurde danach auch nicht explizit gefragt. Das Nicht-Erwähnen eines informationellen Transfers könnte darauf hinweisen, dass ein solcher kaum stattfindet. Wahrscheinlich ist jedoch, dass dies den Befragten einerseits nicht bewusst ist, und darum auch nicht erwähnt wird, oder aber, dass sie sich andererseits sehr wohl bewusst sind, Computerspiele aber im Vorhinein als gesellschaftlich nicht akzeptierte Quellen historischer Information ausschließen und darum nicht anführen. AGE OF EMPIRES II beispielsweise kann ‚frei‘ gespielt werden, beinhaltet aber auch Kampagnen, in denen konkrete historische Ereignisse nachgespielt werden. In diesen Kampagnen wird nach Aussage eines Befragten ‚Geschichte mit verarbeitet‘. Weiter meinte er: „Bei Johanna von Orleans in der Kampagne wird das ja versucht so nachzuspielen, wie es in Wirklichkeit gewesen ist“ (zitiert bei Kraam-Aulenbach & Ibrahim o.J.: 20). Ihnen wird damit

²²⁹ Hier soll nur auf die ausführlichen Inhaltsanalysen bei Kraam-Aulenbach & Ibrahim beziehungsweise Kraam-Aulenbach & Ibrahim & Esser verwiesen werden. Beide Spiele nutzen nach der Beschreibung der Autorinnen historische Ereignisse nach Weseners Verständnis (dargestellt in 2.3.4) als Kulisse.

²³⁰ Die Untersuchungsgruppe war vollständig männlich, das Spiel wird als rein männliches Spiel markiert, auch die befragten Spieler kannten keine Frauen, die SUDDEN STRIKE spielen. (vgl. Kraam-Aulenbach & Ibrahim & Esser o.J.: 8)

²³¹ Auch hier waren die Befragten allesamt männlich. (vgl. Kraam-Aulenbach & Ibrahim o.J.: 8)

auch ein gewisser Informationsgehalt und Wirklichkeitsanspruch zumindest zugeschrieben. Ebenso erwähnt beispielsweise ein Spieler von SUDDEN STRIKE die graphisch detaillierte und gut gelungene Darstellung von Panzern (vgl. Kraam-Aulenbach & Ibrahim & Esser o.J.: 31). Beiden Gruppen ist die Betonung auf den Realitätsbezug des Spieles durch die historische Thematik gemeinsam, ein allgemeines Interesse an Geschichte tritt durchaus auf (vgl. Witting & Esser & Ibrahim 2003: 22).

Daniel Hufler, der sich in seiner bereits vorgestellten Diplomarbeit mit spielerischen Darstellungen des Zweiten Weltkriegs in den Spielen D-DAY, BROTHERS IN ARMS und HEARTS OF IRON II beschäftigt, sieht in seinen abschließenden Überlegungen vor allem den informationellen, problemlösenden wie auch den instrumentell-handlungsorientierten und den fantasiebezogenen Transfer bei diesen Spielen als sehr wahrscheinlich an. (vgl. Hufler 2006: 96f)

Auch Stefan Wesener setzte sich – wie bereits erwähnt – 2007 explizit mit „Geschichte in Bildschirmspielen“ auseinander. Als zentrale Fragestellung formulierte er „Was und ob Historie in Bildschirmspielen dazu beiträgt, das Geschichtsbild und das Geschichtsverständnis ihrer Nutzer zu prägen“ (Wesener 2007: 145), eine Frage, der sich auch diese Arbeit stellt. Er untersuchte die Darstellung von Geschichte in verschiedenen Computerspielen mit historischer Thematik²³² im Hinblick auf mögliche Transferprozesse. Dabei nimmt er die schon weiter oben vorgestellte Kategorisierung in Nachspielen historischer Ereignisse, Geschichte als Kulisse und Anleihen an die Geschichte sowie Linearität vs. Nicht-Linearität des Spielablaufes vor. Er stellt fest, dass diese Computerspiele „vor allem Faktenwissen über die im Spiel behandelten Zeiträume, Ereignisse etc.“ (Wesener 2004: 157) liefern. Ebenso sind Transferprozesse bedeutend, die sich um „Zusammenhänge und Abläufe“ (Wesener 2007: 144) drehen, also auf Fact- und Skript-Ebene liegen (vgl. Wesener 2007: 158).

Beides sei den Spielerinnen und Spielern bewusst und würde als Wissen über die Realität der realen Welt akzeptiert werden. Eine Überprüfung erfolge nur, sobald Zweifel an diesen ‚Fakten‘ auftreten und die Spielerinnen und Spieler mehr über das Thema wissen wollen. Etabliert wird so etwa die Deutung von Geschichte als eine „Verkettung kausaler Prozesse“ (Wesener 2007: 159), sowie eine „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ (Wesener 2007: 159) und der Illusion von Vergangenheit als etwas lückenlos Darstell- und Nachvollziehbares (siehe dazu ausführlicher 2.3.9). Völker und Personen werden stereotyp dargestellt, weiters sind diese Spiele meist aus einer westlichen Perspektive des 20ten und 21ten Jahrhundert geschrieben und prägen ein verzerrtes Bild von Geschichte. (vgl. Wesener 2007: 157ff)

²³² Er nennt hier die CIVILIZATION-Reihe, PIRATES! (1987, Microprose), HEARTS OF IRON II (2003, Paradox Entertainment), ROME: TOTAL WAR (2004, Sega), AGE OF EMPIRES 3 (2005, Microsoft) und PANZERS: PHASE ONE (2005, CDV Software Entertainment).

3.5. Geschichtskultur, Geschichtsbewusstsein und historisches Denken

In diesem der Geschichtsdidaktik²³³ geschuldeten Abschnitt sollen nun weitere zentrale Begriffe dieser Arbeit festgehalten werden, und eine mögliche Verortung der Computerspiele als Medien historischer Information für Nutzerinnen und Nutzer vorgenommen werden. Zuerst wird hier das Konzept der *Geschichtskultur* vorgestellt:

Geschichtskultur ist die Art und Weise, wie die Menschen einer Gesellschaft ihre vielfältigen Vergangenheitsperspektiven als Geschichte wahrnehmen, wie sie sich selbst in den angenommenen Verlauf von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft einordnen, welche Assoziationen und Gefühle sie mit diesen verbinden und wie sie diese gestaltend umsetzen.

(Fischer 2000: 12)

Geschichtskultur ist „Geschichte im Leben der Gesellschaft“ (Rüsen 1994: 5), deren Sinnbildungsleistung sich dreidimensional präsentiert: Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Geschichte ist die *kognitive* Dimension von Geschichtskultur, in ihrer *politischen* Dimension dient sie der Legitimation von Herrschaft. In ihrer *ästhetischen* Dimension schließlich zeigt sie sich in den „historischen Imaginationen“ (Rüsen 1994: 14) der künstlerischen und (auch wissenschaftlich) kreativen Auseinandersetzung. (vgl. Rüsen 1994: 11ff; vgl. Rüsen 1995: 514ff)

Alle Auseinandersetzungen mit Historischem sind Teil und Elemente der Geschichtskultur, ebenso Computerspiele mit historischer Thematik als ästhetische populäre Beschäftigung mit Geschichte (siehe dazu Abschnitt 2.2.2). (vgl. Schreiber 2001: 19)

Johan Huizingas Überzeugung, „daß [sic] menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet“ (Huizinga 2006²⁰: 7) wird in dieser Arbeit also wortwörtlich umgesetzt.

Geschichtskultur kann auch als „kollektives Geschichtsbewusstsein“ (Schreiber 2001: 19) definiert werden. Dies leitet zu einem weiteren wichtigen Begriff über: *Geschichtsbewusstsein* ist der innere „Zusammenhang von Vergangenheitsdeutung, Gegenwartsverständnis und Zukunftsperspektive“ (Jeismann 1985: 40). Es ist also das Verständnis und die Vorstellungen, die ein Individuum von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hat und sich macht:

Geschichtsbewusstsein ist Inbegriff der mentalen (emotionalen, kognitiven, unbewussten und bewussten) Operationen, durch die die Erfahrung von Zeit im Medium der Erinnerung zu Orientierungen der Lebenspraxis verarbeitet wird.

(Rüsen et al. 1991: 226),

²³³ Geschichtsdidaktik ist nicht nur an den schulischen oder universitären Bereich der Vermittlung von Geschichte gebunden, sie ist zuständig für jenen „überall stattfindenden Prozess, in dem sich eine Gesellschaft ins Verhältnis zu ihrer Vergangenheit setzt“ (Jeismann 1988: 4) und versteht sich als „Wissenschaft vom ‚Geschichtsbewusstsein in der Gesellschaft‘.“ (Näpel 2008: 90)

Geschichtsbewusstsein ist keine „Kiste von Erinnerungen [...] [sondern] vielmehr Ausdruck einer Suche nach Sinn“ (Léctorneau 2001: 177). Es ist „Sinnbildung über Zeitwahrnehmung‘ also [...] ‚Verarbeitung von Wandelswahrnehmung‘“ (Borries 1995: 12). Geschichtsbewusstsein „ist eine kulturelle und keine ‚natürliche‘ Erscheinung“ (Pandel 1991: 2), eine „individuelle mentale Struktur“ (Pandel 1991: 3), die keineswegs stabil ist, und sich für jeden Menschen unterschiedlich gestaltet. Dies umschreibt Waltraud Schreiber mit dem folgenden Satz sehr schön: „Es gibt so viele ‚Geschichtsbewusstseine‘ wie Individuen“ (Schreiber 2001: 19). Ähnlich umfangreich gestalten sich die Konzepte und Modelle von Geschichtsbewusstsein, von denen hier drei knapp vorgestellt werden sollen.

Jeismann nennt drei Bezugsformen des Geschichtsbewusstseins zur Geschichte, die er auch als die „drei Dimensionen historischen Lernens“ (Jeismann: 1988: 15) bezeichnet: *Analyse*, *Sachurteil* und *Wertung*, die in einem Wechselverhältnis stehen sollen, um ein reflektiertes Geschichtsbewusstsein zuzulassen (vgl. Jeismann 1988: 15ff; vgl. Schreiber 2001: 20ff).

Hans-Jürgen Pandel wiederum unterscheidet zwei Gruppen von Bewusstseinsformen auf *Geschichtlichkeit* (Temporalbewusstsein, Wirklichkeitsbewusstsein, Historizitätsbewusstsein) und *Gesellschaftlichkeit* (politisches, ökonomisch-soziales Bewusstsein, Identitätsbewusstsein und moralisches Bewusstsein) des Einzelnen bezogen (vgl. Pandel 1991: 3ff).

Bodo von Borries versucht 2001 ein zusammenfassendes Theoriemodell des Geschichtsbewusstseins. Er versteht dabei das Geschichtsbewusstsein „als [ein] System von sich im Ausgleichs- und Transformationsprozess gleitend verschiebenden Gleichgewichtszuständen“ (Borries 2001a: 239ff) innerhalb und zwischen den folgenden vier Faktoren:

- *Schichten der Kodierung* (biographische Erfahrung, kulturelle Überlieferung, methodische Wissenschaft)
- *Typen der Sinnbildung* (traditional, exemplarisch, kritisch und genetisch nach Jörn Rösen²³⁴)
- *Verknüpfung der Zeitebenen und Geschichtsoperationen* (Wahrnehmung, Deutungen und Orientierungen)²³⁵
- *Dimensionen der Verarbeitung* (Einsicht, moralische Entscheidung, emotionale Rührung und ästhetische Betrachtung)

(vgl. von Borries 2001a: 239ff; Rösen 2001a: 2)

²³⁴ *Traditionale* Sinnbildung sieht die Ursprünge des Gegenwärtigen und deren Bewahrung und Gültigkeit als zentral. Die *exemplarische* Sinnbildung sieht Einzelfälle als Lehrstücke, eine *kritische* Sinnbildung will alte Deutungsmuster beseitigen und neue schaffen. Die *genetische* Sinnbildung stellt den Aspekt der Veränderung in den Vordergrund (siehe dazu ausführlicher etwa Rösen et al. 1991: 236ff; Jeismann 1988: 16ff). Bereits Jeismann greift Jörn Rösens „Ansätze zu einer Theorie des historischen Lernens“ auf und integriert sie in sein Konzept von Geschichtsbewusstsein. Dabei betont er, dass die unterschiedlichen Beschreibungsansätze zu Geschichtsbewusstsein und auch historischen Lernen „miteinander verbunden werden können und müssen“ (Jeismann 1988: 19).

²³⁵ Ausführlicher dazu von Borries 2001b: 306ff

Der Begriff des Geschichtsbewusstseins ist folglich

ein Metakonstrukt, mit dessen Hilfe versucht wird, Aussagen zur Sozialisation, Identität zur Biographie und vor allem zu gegenwärtigen Einstellungen, Werten und Orientierung in Politik, Geschichte und Gesellschaft zu beschreiben und zu erklären.
(Lutz 2000: 24)

Diese labile und individuelle Angelegenheit ‚Geschichtsbewusstsein‘ ist empirisch schwer und nur in ihren Wirkungen messbar (vgl. Lutz 2000: 29; vgl. Schönemann 1998: 43), da es keine bewusste, formulierte Größe ist, sondern „gewissermaßen im Hintergrund des Kopfes, Herzens und Bauches [liegt]“ (Borries 1995: 376). Es kann nicht direkt, sondern eher über die Aufforderung, Geschichten zu erzählen (vgl. Rösen et al. 1991: 245) oder das Durcharbeiten von Fällen (vgl. Borries 1995: 376), jedenfalls nicht eindimensional, erfasst werden.²³⁶

Erwähnt werden soll auch die *historische Identität*. Die Nähe zum Geschichtsbewusstsein schien in den vorgestellten Konzepten bereits durch, Borries spricht von „Überschneidungen“ (Borries 2002: 107). Unter der historischen Identität einer Gruppe, eines sozialen Systems, dem eine Person sich zugehörig fühlt, versteht man ein Selbstverständnis in Bezug auf die eigene „unverwechselbare Geschichte“ (Bergmann 1997⁵a: 23), das zur Identitätsbildung gehört. Damit sind auch historische Vorbilder und Identifikationsangebote gemeint, die nur bei einem entsprechenden Geschichtswissen verfügbar sind. (vgl. Bergmann 1997⁵a: 23ff)

Alle Arten, in denen Geschichte kommuniziert, erfahren und verhandelt wird, spielen im steten Wandel des Geschichtsbewusstseins Einzelner eine Rolle. Auch Computerspiele mit historischen Inhalten liefern ihren Nutzerinnen und Nutzern Sachinformationen, Zusammenhangsvorstellungen und Deutungsmuster, also Geschichtsbilder (vgl. Wesener 2007: 160). Die Frage, welche Einschätzung die Spielerinnen und Spieler diesen Spielen als Medien historischer Information entgegenbringen und vor allem inwiefern historische Computerspiele das Denken über Geschichte prägen, steht im Zentrum dieser Arbeit.

Im folgenden Kapitel soll mit dem Kompetenz-Strukturmodell des historischen Denkens ein Gerüst vorgestellt werden, das auf teilweise oben vorgestellte Modelle zum Geschichtsbewusstsein zurückgreift und in dem mit der Gattungskompetenz ein möglicher Aspekt der Beurteilung

²³⁶ Als Beispiele sollen hier vor allem die Arbeiten von Jörn Rösen et al. zum Geschichtsbewusstsein von AbiturientInnen im Ruhrgebiet, Borries und Lehmann zum Geschichtsbewusstsein Hamburger Schülerinnen und Schüler (beides erschienen im von Bodo von Borries, Hans-Jürgen Pandel und Jörn Rösen gemeinsam herausgegebenen Sammelband „Geschichtsbewusstsein empirisch“ aus dem Jahr 1991), von Borries erste repräsentative Untersuchung zum Geschichtsbewusstsein deutscher Jugendlicher im Vergleich 1995 und seine Replikationsstudie, die 2001 im ebenfalls erwähnenswerten „Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, Empirische Befunde“ von Jörn Rösen erschien, gelten. Ebenso Philipp Felix Lutz’ „Das Geschichtsbewusstsein der Deutschen“ (2000). Die Fragebögen dieser Studien wurden auch für die Entwicklung des Leitfadens dieser Arbeit herangezogen.

und des Umgangs der Nutzerinnen und Nutzer mit historischen Computerspielen formuliert wird.

3.5.1. Kompetenzen historischen Denkens

Umgehen mit Geschichte und Geschichtlichem ist allgegenwärtiger Teil der Lebenswelt der Menschen und prägt das Geschichtsbewusstsein. *Historisches Denken* ist notwendig für den Umgang mit diesen Angeboten des Alltags. Ein „mündiger Bürger“ (Schreiber et al. 2006: 14), eine mündige Bürgerin benötigt hierfür die Entwicklung historischer Kompetenzen. (vgl. Schreiber et al.: 13f).

Das *Kompetenz-Strukturmodell*²³⁷ bezieht sich also ausdrücklich nicht nur auf den schulischen oder universitären Bereich. Historisches Denken ist im gesamten Leben und ebenso auch im Umgang mit allen Darstellungen der Geschichte unentbehrlich (vgl. Schreiber et al. 2006: 7). Im Folgenden soll dieses Modell nur sehr verkürzt dargestellt werden, da es hauptsächlich um einen Angelpunkt für die hier gestellten Forschungsfragen geht.

Schreiber et al. identifizieren vier (spezifisch historische) Kompetenzbereiche²³⁸, die teilweise ineinandergreifen und sich gegenseitig überlappen:

- historische Fragekompetenz(en)
- historische Methodenkompetenz(en)
- historische Orientierungskompetenz(en)
- historische Sachkompetenz(en)

Die *historische Fragekompetenz* meint das grundsätzliche Interesse an Geschichtlichem, also die Fähigkeit, eigene Fragen an die Vergangenheit und die Geschichte zu stellen wie auch schon formulierte Fragen zu verstehen. (siehe dazu ausführlich: Schreiber 2007a: 155-193)

Unter *historischer Methodenkompetenz* ist hier die Übersicht über die jeweils angebrachte Methode, diese Fragen mit Hilfe von Quellen zu beantworten sowie das Ergebnis darzustellen, also die Fähigkeit zur De- und Rekonstruktion historischer Narrationen, zu verstehen. (siehe dazu ausführlich: Schreiber 2007b: 194-235; Ziegler 2007: 523-545)

Der *historischen Orientierungskompetenz* liegt die Unterscheidung zwischen Vergangenheit, Gegen-

²³⁷ Waltraud Schreiber, Andreas Körber, Bodo von Borries, Reinhard Krammer, Sibylla Leutner-Ramme, Sylvia Mebus, Alexander Schöner und Béatrice Ziegler (Schreiber et al. 2006 sowie Körber & Schreiber & Schöner 2007) entwickelten es im Rahmen der an die erste PISA-Erhebung anschließenden Bildungsstandard-Diskussion in Deutschland (siehe Borries 2007c, Borries 2007a). Ziel war ein Modell der durch den Geschichtsunterricht zu entwickelnden Fähigkeiten und Fertigkeiten, die der Mensch für sein Leben benötigt. Mehr auch unter <http://www.fuer-geschichtsbewusstsein.de/>

²³⁸ Mit *Kompetenz* ist hier sowohl Befähigung und Interesse als auch umfassendes, nicht spezifisches sondern allgemein gültiges Wissen und Verständnis über die Vergangenheit gemeint (vgl. Körber 2007b: 62ff; Körber 2007a: 91ff). Die Autoren und Autorinnen unterscheiden die Kompetenzbereiche außerdem jeweils zwischen Kern- und Einzelkompetenzen und versuchen deren Graduierung (basal – intermediär – elaboriert) verständlich zu machen (Siehe dazu etwa Körber 2007a: 36ff).

wart und Zukunft zu Grunde, wie auch das Wissen darüber, dass das jeweilige Verständnis von Vergangenheit aus der jeweiligen Gegenwart erfolgt. Als Kompetenzen definieren die Autorinnen und Autoren die Fähigkeiten, erworbene historische Erkenntnisse in der eigenen Lebenswelt zu etablieren, neue Informationen aufzunehmen und sich anzupassen. (siehe dazu ausführlich Schreiber 2007c: 236-264; Körber & Meyer-Hamme & Schreiber 2007: 473-504)

Die ersten drei Kompetenzbereiche beziehen sich auf Operationen. Der vierte Kompetenzbereich, die *historische Sachkompetenz*, betrifft das Beherrschen von Begriffskonzepten, Prinzipien und Kategorien. Hier geht es um Wissen und Kenntnisse. (siehe dazu ausführlich Schöner 2007a: 265-314; Schöner 2007b: 505-522)

Den Kompetenzbereichen werden spezifische Kernkompetenzen (siehe Abbildung 11) zugeordnet, außerdem führen die Autoren und Autorinnen Einzelkompetenzen an, die nicht immer systematisch abgeleitet und auch nicht nur einzelnen Bereichen zugeordnet sind (vgl. Schreiber et al. 2007: 37f). Eine dieser Einzelkompetenzen ist die von Hans-Jürgen Pandel vorgeschlagene *Gattungskompetenz* (vgl. Körber & Meyer-Hamme 2007: 389).

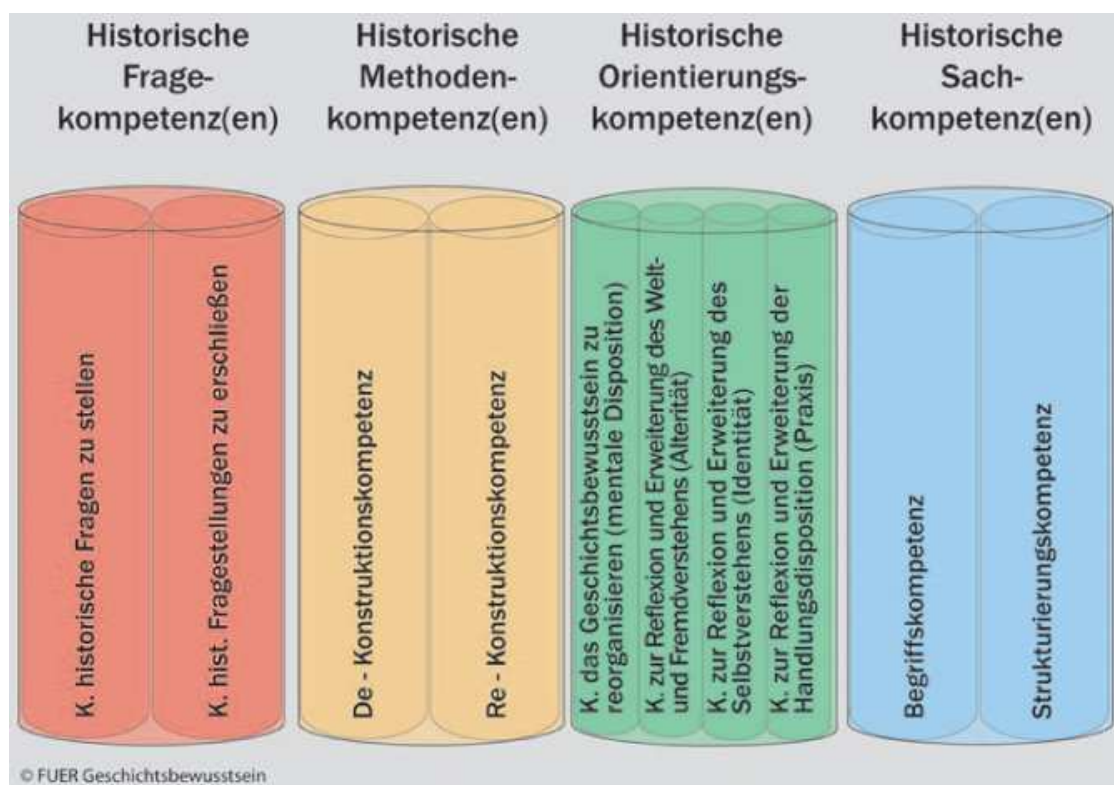


Abbildung 11: Die Kompetenzbereiche mit ihren Kernkompetenzen (Quelle: Schreiber et al. 2007: 36)

3.5.1.1. Gattungskompetenz

Im Umgang mit historischen Texten²³⁹ benötigen die Rezipientinnen und Rezipienten nun eine entsprechende *Gattungskompetenz*: Gattungskompetenz meint nun die Fähigkeit

- die unterschiedlichen Gattungen zu kennen und
- bei der Interpretation den Einfluss der Form auf den Inhalt zu berücksichtigen,
- den historischen Text bezüglich seiner Entstehungszeit zu betrachten (und zwischen ‚Quelle‘ und ‚Darstellung‘ zu differenzieren²⁴⁰),
- sowie die Abhängigkeit der Texte untereinander zu erkennen,
- zwischen ‚faktisch‘ und ‚fiktional‘ unterscheiden zu können,
- aber keine strikte Trennung zu machen, und auch „Fiktionales deutend zu reflektieren“ (Körber & Meyer-Hamme 2007: 394). (vgl. Körber & Meyer-Hamme 2007: 390ff)

Die Gattungskompetenz wird als Einzelkompetenz allen vier Kompetenzbereichen zugeordnet. Zur Sachkompetenz gehört das Kennen der unterschiedlichen Gattungsstrukturen, zur Methodenkompetenz die Fähigkeit, die Informationsquellen nach ihrer Gattung zu berücksichtigen und beim Verfassen eigener Texte die Gattungsformen zu beherrschen. Die Fertigkeit, die Texten zugrundeliegenden Fragestellungen zu erkennen und zwischen manifesten und impliziten Aussagen unterscheiden zu können, gehört in den Bereich der Fragekompetenz. Ähnlich benötigt die Orientierungskompetenz das Erkennen der unterschiedlichen Textgattungen sowie ihren jeweiligen Einfluss auf Darstellung und Inhalt. (vgl. Körber & Meyer-Hamme 2007: 397ff)

Zur Gattungskompetenz gibt es bereits einige empirische Daten, doch beziehen sich diese vor ihrem didaktischen Hintergrund vor allem auf Schülerinnen und Schüler. Nach Borries ist beispielsweise die Unterscheidung zwischen Quelle und Darstellung bei den meisten am Ende ihrer Schulkarriere „nur recht rudimentär vorhanden“ (Borries 2007b: 659), ebenso diagnostiziert er einen „ziemlich unkritischen Quellenfetischismus“ (Borries 2007b: 659, vgl. Borries 1999: 56). Weiters haben Schulbücher einen relativ schlechten Ruf – bei der 1997 durchgeführten Studie zum Umgang mit Geschichte europäischer Jugendlicher HISTORY AND YOUTH²⁴¹ wurden sie bei der Frage, welchen Medien sie vertrauen, nicht unter die dokumentarischen, sondern knapp vor den fiktionalen Medien eingeordnet (vgl. Borries 1999: 54ff). Mancherorts wurden fiktionale Medien als vertrauenswürdiger als dokumentarische eingeordnet, was Borries 2007 in fehlenden

²³⁹ Das bereits in 2.2.1 etablierte Verständnis von ‚Geschichte‘ als ein Konstrukt, als etwas Verfasstes „ist so grundlegend für historisches Denken, dass sie nicht allein zur Gattungskompetenz gehört“ (Körber & Meyer-Hamme 2007: 395).

²⁴⁰ Quelle als ein zeitnah entstandenes Medium des Historischen, historische Darstellung als rückblickend.

²⁴¹ Deren Ergebnisse Borries 1999 zusammenfasste und kommentierte: Borries, Bodo von: Jugend und Geschichte. Ein europäischer Kulturvergleich aus deutscher Sicht. Opladen: 1999

Instruktionen zu den Gattungsbegriffen und der Frage der Verlässlichkeit begründet sieht²⁴² (vgl. Borries 2007b: 660).

Die Leistungs- und oft auch Wettbewerbsorientierung von Computerspielen – es muss etwas erreicht werden, es muss etwas besser und schneller gemacht werden als auf der gegnerischen Seite – vermitteln oft eine „fortschrittsoptimistische oder gar -deterministische“ (Körber & Meyer-Hamme: 407), zielgerichtete, kausale Auslegung der Weltgeschichte. Gattungskompetente Computerspielerinnen und Computerspieler sollten sich solchen Strukturmerkmalen des Computerspiels bewusst sein, und dafür sorgen, dass sie „gewissermaßen vom eigenen entstehenden Geschichtsbild [...] wieder ‚abgezogen‘ wird“ (Körber & Meyer-Hamme 2007: 408)

Im nächsten Abschnitt soll ein Grundriss einer solchen Gattungskompetenz für Computerspiele mit historischer Thematik entworfen werden.

3.5.1.2. Entwurf einer Gattungskompetenz für historische Computerspiele

Über welche Einsichten und Fähigkeiten sollen Computerspielerinnen und Computerspieler also verfügen, wenn sie sich mit historischen Computerspielen beschäftigen? Allerdings gelten diese Hinweise nicht nur für die RezipientInnen: Dieselben Hinweise können auch bei der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Vermittlung bzw. Simulation von Geschichte in Computerspielen helfen. Ebenso kann die geschichtsdidaktische Beschäftigung eventuell davon profitieren.

Verständnishalber soll hier noch einmal darauf verwiesen werden, was in dieser Arbeit unter Computerspielen mit einer historischen Thematik zu verstehen ist: Kommerzielle Computerspiele, die, zu Unterhaltungszwecken hergestellt, konkret Historisches zitieren und in denen die Vergangenheit entweder als Kulisse genutzt oder als historisches Ereignis nachgespielt wird (vgl. 2.3). Ebenso wird das Modell der Verwendung von Geschichte in unterschiedlichen Computerspielen (Abbildung 10) noch einmal wiederholt:

²⁴² Allerdings – und dies merkt er 1999 auch an – ist dieses Misstrauen in Schulbücher in Ländern des ehemaligen ‚Ostblocks‘, Länder, in denen sie „noch vor wenigen Jahren zur Indoktrinierung benutzt wurden“ (Borries 1999: 57) verständlich.



Abbildung 10: Geschichte in virtuellen Welten

Als gattungskompetentes Umgehen mit Computerspielen als historische Texte, sollen folgende Einsichten, Fähigkeiten und Sichtweisen definiert werden:

Von zentraler Bedeutung ist vor allem die Erkenntnis, dass die intensive Auseinandersetzung mit diesen Spielen auch bedeutet, dass *Transferprozesse* stattfinden, dass diese Spiele also Einfluss auf das Wissen und die Vorstellungen von Geschichte haben (und damit auf das Geschichtsbewusstsein).

Weiters müssen Computerspiele in ihrem *Entstehungskontext* betrachtet werden.

- a) Sie sind (zum allergrößten Teil) kommerzielle Produkte, die Profit erzielen und ergo eine möglichst große Zielgruppe ansprechen sollen.
- b) Bei Computerspielen mit historischer Thematik ist zu differenzieren zwischen Edu-, Info- oder auch Histutainment-Produkten und Spielen, die zu reinen Unterhaltungszwecken entwickelt worden.
- c) Computerspiele sind von einem großen Entwicklungsteam verfasste historische Texte, zu welchen meist hauptsächlich historische Laien zählen. Diese offene Frage kann ein Blick in die Credits zumindest teilweise beantworten.

Die hier beschriebenen Spiele tragen zwar oftmals den Anspruch der ‚Authentizität‘ vor sich her, verstehen sich aber dennoch zum großen Teil nicht als Medien der Geschichte, und orientieren sich dementsprechend nicht an geschichtswissenschaftlichen

Qualitätsmerkmalen. Sie präsentieren sich als fiktionale Unterhaltungsmedien und nicht als Quelle historischer Information. Sie behaupten keine Abbildung der Wirklichkeit und sind damit gleichzeitig auch nicht dem kritischen Blick der Rezipientinnen ausgesetzt.

Nach Holger Zapf werden diese damit von der „Wahrheitsfrage völlig entlastet“ (Zapf 2009: 18) und können sich ohne differenzierende Hintergedanken mit ihnen beschäftigen.

Diese Spiele werden also kaum kritisch betrachtet und selten reflektiert. (vgl. Zapf 2009: 18)

Die Computerspiele müssen in ihrer Eigenschaft als *Computerspiel* und im Hinblick auf ihre spezifischen *Strukturmerkmale* betrachtet werden.

- a) Computerspiele müssen als audio-visuelle interaktive Medien begriffen werden, die den Spielerinnen und Spielern einen intensiveren, tieferen Erfahrungsraum bieten, als andere Medien historischer Darstellung. Das bedeutet aber auch, dass der Schritt zurück, der distanzierte Blick sich um vieles schwieriger gestaltet.
- b) *Computerspiele* sind technisch vermittelt, und damit an die Möglichkeiten und Rahmungen der Hard- und Software gebunden.
- c) *Computerspiele* sind Spiele, und damit interaktive Unterhaltungsmedien. Die Unterhaltungsorientierung der Spiele beeinflusst die Darstellung und den Inhalt des Computerspiels.
- d) Verschiedene *Genres* bedeuten andersartige Anforderungen an die Spieler und damit auch eine jeweils andere Darstellung. Nach Stefan Wesener kann man von den verschiedenen Arten virtueller Welt sprechen, die den Spielern und Spielerinnen unterschiedliche Möglichkeiten der Teilnahme und Erfahrung ermöglichen (siehe Abbildung 10).

Die Darstellung der Vergangenheit in Computerspielen befolgt also *gewisse Topoi und bieten Zusammenhangsvorstellungen und Geschichtsbilder*. Diese sind in Abschnitt 2.3.8 ausführlich dargestellt und hier noch einmal zusammengefasst:

- a) Die Computerspiele folgen einer westlichen Entwicklungs- und Fortschrittslogik und erzählen eine Erfolgsgeschichte, die am Ende gewonnen wird.
- b) Sie verschweigen Leerstellen im Wissen über die Vergangenheit wie auch unangenehme Aspekte.
- c) Die einzelnen Spielerinnen und Spieler verfügen über eine Wirkmächtigkeit und Geschichtsmächtigkeit, die über alle historischen Maßen hinausgeht. Einerseits ist die Erzählung auf (das spielerische) Individuum konzentriert, andererseits verschwinden die einzelnen Menschen in einer bewusstlosen, unmündigen und abstrahierten Masse.
- d) Politische Prozesse sind stark reduziert, Krieg und gewalttätige Auseinandersetzungen erscheinen als die geschichtsbildende Kräfte schlechthin.
- e) Die Geschichte wird aus einer modernen, westlichen, kapitalistischen Perspektive erzählt, und versetzt ein modernes Menschenbild und moderne Zusammenhangsvorstellungen in die Vergangenheit.
- f) Die Computerspiele bedienen sich an Stereotypen und spielen – da sie sich nicht als Medien der Geschichtsdarstellung verstehen – mit historischen Fakten und passen sie dem Kontext des Unterhaltungsspiels an

4. Forschungsfragen

Das Forschungsinteresse dieser Arbeit bezieht sich auf drei Problembereiche:

A. Nutzung der Spiele

1. Warum nutzen SpielerInnen Computerspiele mit historischer Thematik?
 - a. Sind die hier befragten Spieler und Spielerinnen Genrefans oder Geschichtefans?
2. Was wäre das „ideale historische Computerspiel“?
 - a. Eignen sich bestimmte Genres aus Nutzersicht besonders für eine historische Thematik?
 - b. Welche historische Thematik erscheint SpielerInnen besonders „spannend“?
 - c. Wie beurteilen die Spieler das dominante Thema des Zweiten Weltkriegs?
3. Sind die Computerspiele ein Einstieg in die Beschäftigung mit Geschichte?

B. Rezeption, Gattungskompetenz und Transfer

1. Verfügen die Spielerinnen und Spieler über eine den Computerspielen entsprechende Gattungskompetenz?
 - a. Welchen Stellenwert haben die Computerspiele als Medien historischer Information?
 - b. Wird der im Spiel dargestellte Ablauf historischer Ereignisse als eine authentische Repräsentation historischer Ereignisse wahrgenommen?
 - c. Wen vermuten die Spieler und Spielerinnen als Verfasser der historischen Spiele – sehen sie hier die Beteiligung professioneller Historiker und Historikerinnen (für ihre Beurteilung und Einschätzung) als zentral?
 - d. Werden die Geschichtsbilder und –topoi der Spiele als solche erkannt und reflektiert?
 - e. Wie werden die durch das Spiel vermittelten (historischen) Informationen eingeschätzt?
2. Werden diese Informationen in den eigenen Wissenskanon aufgenommen?
 - a. Sind sich die Spielerinnen und Spieler bewusst, dass Transfers stattfinden?
 - b. Lassen sich Stefan Weseners Transfermöglichkeiten unterschiedlicher virtueller Welten nachweisen?
 - c. Welche Arten von Transfers treten auf?

C. Auswirkungen auf Geschichtsvorstellung der SpielerInnen

1. Welche Geschichtsvorstellungen prägen die Weltsicht der Nutzer und Nutzerinnen?
 - a. Was bedeutet für die Spielerinnen und Spieler „Geschichte“?
 - b. Welchen Zugang haben sie zu Vergangenheit/Geschichte?
 - c. Welche Medien mit historischen Themen nutzen sie, und wie ordnen sie hier die Computerspiele ein?
2. Lässt sich ein Zusammenhang zwischen den durch das (jeweils präferierte) Spiel kommunizierten Geschichtsvorstellungen und denjenigen der Spieler und Spielerinnen herstellen?
 - a. Welches Bild von Geschichte wird in den drei unterschiedlichen Spielen gezeichnet?
 - b. Haben die Spiele Einfluss auf die Vorstellungen von Geschichte der Spielerinnen und Spieler?

5. Forschungsdesign

Diese Forschungsfragen sollen nun empirisch beantwortet werden.

Dieses Kapitel widmet sich dem methodischen Vorgehen. Erstens ist festzustellen, dass die hier formulierten Fragestellungen noch nicht empirisch untersucht worden sind. Folglich erscheint eine explorativ angelegte Untersuchung, in der mit qualitativen Methoden ein möglichst breites Spektrum erfasst werden kann, geeignet. Denn qualitative Methoden wollen ihren Gegenstand, die

soziale[n] Phänomene nicht um jeden Preis in Form von zählbaren Einheiten ab[...]bilden und auf ihre quantifizierbaren Merkmale [...] reduzieren, sondern in ihrer nicht-zählbaren Eigenart, Vielschichtigkeit, Widersprüchlichkeit und Dynamik [...] bewahren und zur Geltung kommen [...] lassen.
(Bergmann 2006: 17)

Mithilfe qualitativer Methoden kann also die hier notwendige offene und flexible Datensammlung betrieben werden (vgl. Lamnek 2005⁴: 20ff; vgl. Bergmann 2006: 16ff).

Zweitens wurde bereits festgehalten, dass hier weder Computerspiel noch ComputerspielerInnen isoliert voneinander betrachtet werden können²⁴³. Die Frage nach eventuellen Transfers und Einflüssen auf die Geschichtsvorstellungen etwa verlangt eine Berücksichtigung beider Faktoren, eine Analyse der Computerspiele allein erschöpft nicht den Forschungsbedarf. So sollen sowohl die Spiele als auch die Spielerinnen und Spieler selbst befragt werden.

Jürgen Fritz meint, dass ein eventueller Transfer den Spielerinnen und Spielern oft erst dann bewusst wird, wenn sie aufgefordert werden, darüber zu sprechen (siehe 3.1). Allerdings merkt er gleichzeitig an:

Die von uns häufig gewählte Methode des intensiven narrativen Interviews kann zwar die Aufmerksamkeit der Spieler auf Phänomene lenken, die ihnen im alltäglichen Leben ‚so‘ bewusst nicht sind, aber vieles wird gleichwohl nicht ausgesprochen, bleibt eher eine diffuse Ahnung als eine von Bewusstsein durchdrungene Erfahrung.
(Fritz 2003e: 21)

Tanja Witting und Heike Esser schrieben in ihrer Auseinandersetzung mit Transferprozessen, dass Fragen über diese für die Befragten selbst oft schwer zu beantworten sind, da Selbstbeobachtung nicht ausreicht (vgl. Witting & Esser 2003: 2).

Explizite Wissensfragen stehen besonders im Zusammenhang mit der historischen Thematik der

²⁴³ Beispielsweise klang dies schon einleitend bei der Vorstellung der narratologischen und der ludologischen Perspektive auf Computerspiele an (siehe 2.1.2). Dementsprechend kritisiert Friedrich Krotz die alleinige Verwendung der Inhaltsanalyse in der Computerspielforschung: „Die klassische Inhaltsanalyse, an Printmedien entwickelt, greift etwa bei Computerspielen nicht recht, weil sie ohne Spieler keinen messbaren Inhalt haben.“ (Krotz 2008: 31)

Spiele vor gewissen Schwierigkeiten, da kaum davon ausgegangen werden kann, dass sie die einzigen Quellen historischer Information für die Befragten sind. Solchen Einschränkungen versucht diese Untersuchung durch die Anwendung zweierlei Methoden entgegenzukommen.

Allerdings können sie keinesfalls von der Hand gewiesen werden.

Folglich schlägt sich für diese Untersuchung eine Methodenkombination vor. Die Untersuchung gliedert sich in drei Phasen:

1. *Explorative Phase*

In dieser Phase wird explorativ der Quellenkorpus erhoben. Drei als exemplarisch angenommene Spiele werden ausgewählt, gespielt und analysiert.

2. *Qualitative Leitfadeninterviews*

In Phase zwei werden qualitative Leitfadeninterviews mit Spielern und Spielerinnen der ausgewählten Computerspiele durchgeführt²⁴⁴ (fünf Interviews pro Spiel, insgesamt fünfzehn Interviews).

3. *Auswertungsphase*

In Phase drei werden die Ergebnisse zusammengeführt und einer erneuten Analyse unterzogen.

5.1. Analyse der Spiele

5.1.1. Explorative Phase – Erhebung des Quellenkorpus

Es ist sehr schwierig zu sagen, wie viele Computerspiele mit einer historischen Thematik auf dem Markt zu finden sind. Die Zahlen von Angela Schwarz, die von 955 PC-Spielen zwischen 1981 und 2008 spricht, wurden schon in Abschnitt 2.3 vorgestellt, ebenso auch die Vielfalt der Themen sowie der unterschiedlichen Art der Umsetzung als Computerspiel. Eine in der Anfangsphase dieser Arbeit durchgeführte, nicht repräsentative Erhebung im Computerspielregal einer österreichischen Multimediakette ergab wiederum im Mai 2009 vierundsechzig Spiele mit einer historischen Thematik²⁴⁵. Als letzter Hinweisgeber dienten die in der bisherigen wissenschaft-

²⁴⁴ Es soll jedoch keineswegs davon ausgegangen werden, dass nun ein Spiel die gesamte Geschichtsvorstellung der Spielerinnen und Spieler prägen könnte. Darum umfasst der Leitfaden nicht nur Fragen nach der ganzen SpielerInnenbiographie der Befragten (Seit wann spielst du Computerspiele? Welche (anderen) Computerspiele mit historischer Thematik kennst du? usw.) sondern auch nach ihrem Zugang zur Geschichte: Ihre historische Bildung wie auch eine eventuelle aktive Zuwendung zu anderen Medien historischer Darstellung stehen zur Debatte.

²⁴⁵ Diese Spiele wurden in die Liste historischer Computerspiele im Anhang aufgenommen.

lichen Auseinandersetzung erwähnten Computerspiele. Aus diesem umfangreichen und schwer zu durchblickenden Quellenkorpus sollten nun drei als beispielhaft zu betrachtende Computerspiele ausgewählt werden, die als Basis für das weitere Vorgehen in dieser Arbeit dienen.

5.1.2. Auswahl der Spiele

Aus diesen Spielen wurden CIVILIZATION IV, BATTLEFIELD 1942 und ASSASSINS CREED ausgewählt. Folgende Faktoren wurden dabei berücksichtigt:

1. *Historische Thematik*

Die Spiele sollten sich in unterschiedlicher Art und Weise an der Geschichte bedienen. Dabei wurde vor allem auf die Verwendung von Geschichte als Kulisse versus Simulation eines konkreten historischen Ereignisses geachtet. Zentral ist auch der jeweilige historische Anspruch des Entwicklungsteams, der über Verpackungsdesign, PR und ähnliches vermittelt wird. Außerdem wurde darauf geachtet, Spiele auszuwählen, die sich unterschiedlichen historischen Epochen und Zeiträumen widmen: CIVILIZATION IV beschäftigt sich mit der gesamten Weltgeschichte, BATTLEFIELD 1942 findet im Zweiten Weltkrieg statt und ASSASSIN'S CREED im Heiligen Land des 12ten Jahrhunderts.

2. *Art der virtuellen Welt nach Stefan Wesener bzw. Genre*

Die Spiele sollten unterschiedliche Spielerfahrungen ermöglichen – die Unterscheidung nach Genre (Strategiespiel, First Person Shooter und Action-Adventure) ordnet sich in der wissenschaftlichen Diskussion der nach Strukturmerkmalen – hier Stefan Weseners makro- meso- und mikrovirtuelle Welten²⁴⁶ – unter.

3. *Bekanntheitsgrad*

Die Spiele sollten keine Nischenprodukte sein, sondern sich vielmehr allgemeiner Beliebtheit erfreuen – also erfolgreiche kommerzielle Computerspiele sein. Dies spielt nicht nur bei der Suche nach potentiellen Interviewpartnern und –partnerinnen eine Rolle, sondern auch bei der Frage nach der Gültigkeit dieser Arbeit. Mit diesem Punkt kann auch gleich zum letzten Auswahlkriterium übergeleitet werden:

4. *Erwähnung in der wissenschaftlichen Literatur*

Ein zusätzliches Auswahlkriterium war die bisherige wissenschaftliche Beschäftigung mit den Spielen – und damit die Möglichkeit der Anknüpfung am Forschungsdiskurs: Die CIVILIZATION-Reihe beispielsweise ist wie erwähnt nicht nur in SpielerInnenkreisen sehr beliebt und erfolgreich, seit Jahren dient sie der Forschung als bekanntes Beispiel. Darum finden sich auch einige Analysen des historischen Aspekts in diesen Spielen. BATTLEFIELD 1942 etwa war Gegenstand einer

²⁴⁶ Siehe 3.2.

quantitativen Untersuchung ,mit allerdings nur zwölf Teilnehmern, welche nach dem Einfluss des Spiels beim Lernen von Geschichte fragte²⁴⁷. ASSASSIN’S CREED als neuestes der Spiele war ebenfalls bereits Thema einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung²⁴⁸. All diese Arbeiten werden in Kapitel 6.1 im Laufe der Analyse der Spiele ausführlich vorgestellt.

5.1.3. Qualitative Inhaltsanalyse

Diese drei Spiele sollen mit der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse untersucht werden. Allerdings kann eine gewisse Nähe zur Methode der teilnehmenden Beobachtung nicht ausgeschlossen werden: Für das Verständnis der Computerspiele ist das eigene Spielen der Forscherin notwendig. Das Spiel wird hier nicht als sich für alle gleich präsentierender Text verstanden, die Spielerfahrung ist ans Individuum gebunden (siehe dazu 2.1.2). Beim Computerspielen unterscheiden sich Außen- und Innenperspektive stark – in solchen Fällen empfiehlt sich die teilnehmende Beobachtung (vgl. Schönhausen 2009: 310):

Diese Form der Datenerhebung, die ‚hautnah‘ am Geschehen stattfindet, hat gegenüber nicht teilnehmenden Varianten den Vorteil, dass nicht nur von außen Handlungsweisen und Reaktionen, Routine, Rituale, Interaktionen etc. registriert, sondern die Sinneszuschreibungen der Handelnden zu ihrem Handeln gewissermaßen durch Mitvollzug in Erfahrung gebracht werden.
(Schönhausen 2009: 307)

Jedoch präsentieren sich die hier untersuchten Computerspiele nicht als soziales Feld. Die methodische Nähe ist insofern gegeben, als ein aktives Spielen, ein Eintauchen in das Spielgeschehen, ein Handeln im Spiel notwendig ist – und damit die Rolle der Forscherin auch eine Rolle der Spielerin sein muss.

Die kommunikationswissenschaftliche Methode zur Untersuchung von Medieninhalten ist die Inhaltsanalyse (vgl. Nawratil & Schönhausen 2009: 333). In diesem speziellen Fall erscheint eine qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring geeignet, wie sie bei Lamnek (2005⁴) beschrieben ist. An Mayrings neunstufigem Ablaufmodell (siehe Abbildung 12) orientiert sich diese Arbeit:

- (1) Festlegung des Materials
- (2) Analyse der Entstehungssituation
- (3) formale Charakterisierung des Materials
- (4) Richtung der Analyse
- (5) Theoriegeleitete Differenzierung der Fragestellung
- (6) Bestimmung der Analysetechnik
- (7) Definition der Analyseeinheit
- (8) Analyse des Materials
- (9) Interpretation

Abbildung 12: Allgemeines Ablaufmodell in neun Stufen nach Mayring (Quelle: Lamnek 2005: 518)

²⁴⁷ Kavakli & Aksa & Thorne 2004, ausführlicher dazu in 6.1.2

²⁴⁸ Haydock 2009 beschäftigte sich mit filmischen Darstellungen der Kreuzzüge und dem Konflikt zwischen Christen und Muslimen. In einem Exkurs widmet er diesem Aspekt in ASSASSIN’S CREED ebenfalls einige Seiten.

Als Analysetechniken nennt Mayring die *Zusammenfassung*, die *Explikation* sowie die *Strukturierung*. Bei der Zusammenfassung wird das Material regelgeleitet auf die zentralen Elemente verkürzt, dabei aber inhaltlich nicht verändert. Die Explikation meint die Notwendigkeit von Zusatz- und Kontextinformationen für das Verständnis. Eine strukturierende Analyse will bestimmte Merkmale nach vorher bestimmten Kategorien sortieren, also die Strukturmerkmale des Materials herausfiltern. Dies kann formal, inhaltlich, typisierend und skalierend erfolgen. Notwendig ist die Bestimmung der Kategorien, das Erarbeiten von Ankerbeispielen (für die Kategorie exemplarische Ausschnitte) sowie von Kodierregeln. (vgl. Lamnek 2005⁴: 518ff)

Die Kategorien werden sowohl deduktiv (im Vorhinein aus der Theorie) als auch induktiv (aus dem Material) bestimmt. Eine grobe Struktur ergibt sich aus Vorarbeiten und Vorwissen, im Verlauf einer Untersuchung werden sie ausgearbeitet, formuliert und spezifiziert. (vgl. Nawratil & Schönhagen 2009: 333ff)

Mit dieser Kombination von induktiver und deduktiver Kategorienbildung „wird einerseits ein möglichst systematisches und theoriegeleitetes Arbeiten gesichert, andererseits die spezifische Offenheit qualitativer Methode sinnvoll genutzt“ (Nawratil & Schönhagen 2009: 346).

5.1.4. Analyseschema

Das hier entwickelte strukturierende Analyseschema sollte nicht alle Elemente der Computerspiele mit historischen Inhalten abdecken. Die Spiele sollten vor allem auf ihren Bezug zur Historie hin untersucht werden, so dass einige Aspekte bewusst außer Acht gelassen wurden. Das Schema ergab sich aus den oben vorgestellten Forschungsarbeiten, die sich mit der Darstellung von Geschichte in Computerspielen beschäftigten (vor allem Abschnitt 2.3.1 und 2.3.8), Stefan Weseners Modell der virtuellen Welten (3.2) und eigenen Überlegungen. Von Interesse waren sowohl formale wie auch inhaltliche Bezüge.

Das Analyseschema präsentiert sich wie folgt:

	Aspekt	
A) Formale Aspekte	1) <i>Art der virtuellen Welt</i> (Wesener 2004, siehe 3.2.2)	- Eingriffsmöglichkeiten
		- graphische Darstellung
		- Linearität
	2) <i>Genre</i> (Schwarz 2009, Grosch 2002, siehe 2.1.2.1.1)	
	3) <i>Spielart</i> (Singleplayer/Multiplayer)	
B) Inhaltliche Aspekte	1) <i>Historisches Thema</i>	
	2) <i>Zeitraum</i>	
	3) <i>Nutzung der Geschichte</i> (u.a. Wesener 2007, siehe 2.3.4)	
	4) <i>Verankerung in Geschichte</i> (inhaltlich // formal – siehe 2.3.5)	Auftreten konkreter historischer Ereignisse?
		...konkreter historischer Persönlichkeiten?
		...historischer Objekte?
	5) <i>Anspruch / Etikette</i> (Beteiligung professioneller HistorikerInnen?)	
	6) <i>Geschichtsbilder</i> (Topoi der Geschichte, siehe 2.3.8)	a) Wirkmächtigkeit des spielerischen Subjekts (Verlauf der Geschichte veränderbar?)
		b) Verhältnis Individuum / Masse (männlich/weiblich); Tod
		c) Identifikationsangebot
d) Zielsetzung		
e) Geschichtsbestimmende Faktoren (Krieg/Politik/...)		
f) historische Informationen (Stereotype, Entwicklungslogik...)		
g) Ergänzungen		

Tabelle 5: Analyseschema - Computerspiele

5.2. Qualitative Leitfadengespräche

5.2.1. Zur Methode

Für die zweite Phase der Untersuchung wurde mit dem Leitfadengespräch ebenfalls eine qualitative Methode gewählt. Auch hier war ein möglichst offener Ansatz geplant, da sich in der Literatur, wie schon öfters angesprochen, selten Befragungen von Spielerinnen und Spielern finden. Weil also noch nicht bekannt war, was in den Interviews möglicherweise angesprochen werden konnte, schied ein rein quantitativer Ansatz aus.

Das Leitfadengespräch ist ein halbstandardisiertes qualitatives Interview. Es folgt weder einem eng vorgegebenen Frageschema (vollstandardisiertes Interview) noch ist es völlig freies Gespräch

(nicht-strukturiert). Der Leitfaden gibt eine ungefähre Abfolge der Themen oder Fragen vor, die angesprochen werden sollen. Durch die offene Struktur ist es aber immer wieder möglich, nachzufragen und die Fragen passend zum Gesprächsverlauf und unabhängig von den Vorgaben einzubringen. Der Leitfaden dient hier als „Gedächtnisstütze [...] oder [...] [zur] Gesprächsstrukturierung und Vergleichbarkeit“ (Scholl 2003: 66). Damit wird aber auch von der Interviewerin „eine immense Kompetenz zum Zuhören“ (Scholl 2003: 69) abverlangt. Gleichzeitig sind die Ergebnisse dieser Untersuchungsmethode auch von der Offenheit und Bereitschaft der Interviewten abhängig. (vgl. Nawratil 2009: 325ff; vgl. Scholl 2003: 66ff)

Zentral ist bei qualitativen Interviews immer auch das, was nach den Gesprächen folgt: Die Gespräche wurden aufgenommen²⁴⁹ und transkribiert. Die Transkription versuchte nahe am Wortlaut zu bleiben, parasprachliche Äußerungen wie Lachen wurden mittranskribiert. Im Anhang finden sich die hier benutzten Transkriptionsregeln. Zur Auswertung dieser Transkripte wurde wiederum die in Abschnitt 5.1.3 beschriebene qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring benutzt. Als Analysehilfsmittel diente das Programm MAXQDA²⁵⁰. Im Anhang findet sich das im Verlauf der Ausarbeitung entwickelte Kategoriensystem.

5.2.2. Struktur des Leitfadens

Voraussetzung für die Entwicklung des Leitfadens war das Spielen sowie eine erste Analyse der drei Beispielspiele. Zur methodischen Unterstützung bei der Struktur des Leitfadens dienten Froschauer & Lueger 2003, wie auch Lamnek 2005⁴: 329ff und Nawratil 2009: 319ff. Der Großteil der Fragen war offen formuliert, zur Erfassung der demographischen Daten wie auch der Rezeption historischer Medien kamen außerdem quantitative Elemente zum Einsatz. Zur Orientierung dienten, wie in Abschnitt 3.5 bereits erwähnt, unter anderem auch empirische Arbeiten zum Geschichtsbewusstsein, insbesondere die Fragebögen von Bodo von Borries zu seiner Studie 1995 sowie von Rösen et al 1991.

Bei der Formulierung mancher Fragen half auch folgende Bemerkung von Ulrike Froschauer und Manfred Lueger: „Bezüglich der Frageformulierung gibt es ein altes Vorurteil zu bekämpfen: Es ist keineswegs notwendig, alle Fragen klar und eindeutig zu stellen“²⁵¹ (Froschauer & Lueger 2003: 75).

Nach einem Pretest wurde die Struktur des Leitfadens überarbeitet. Die letztlich verwendete Version²⁵² gliedert sich in sechs Abschnitte:

²⁴⁹ Zwei der Interviews fanden schriftlich statt, hier fiel die Transkriptionsarbeit kürzer aus. Siehe ausführlicher 5.2.4.

²⁵⁰ Nähere Informationen unter <http://www.maxqda.de/>

²⁵¹ Allerdings taten sich manche der Befragten mit Fragen wie „Was ist Geschichte?“ schwer (siehe 8-ac, 374)

²⁵² Im Anhang dieser Arbeit findet sich dieser Gesprächsleitfaden.

- A. Einführende Fragen allgemein zu Computerspielen mit historischer Thematik
- B. Nutzungsmotivation des spezifischen Spiels
- C. Informationen aus dem spezifischen Spiel, Transfer und Einschätzung
- D. Perspektive auf Entwickler und Entwicklerinnen
- E. Einstellung zu Geschichte, Wissen über die Geschichte
- F. Zur Person

5.2.3. Auswahlverfahren

Als Grundgesamtheit der Untersuchung wurden alle deutschsprachigen Computerspielerinnen und Computerspieler zwischen 15 und 29 Jahren, die eines der drei Spiele spielen, definiert. Bewusst wurde die Gruppe der Befragten über die in diesem Kontext oft strapazierten Jugendlichen oder Schülerinnen und Schüler ausgedehnt, um sich von der Lern- und Nutzenperspektive auf diese Spiele zu distanzieren²⁵³. Gleichzeitig sollte der etwas arroganten Tendenz ausgewichen werden, nur jugendliche NutzerInnen als leicht beeinflussbare Rezipientinnen zu verstehen, wie sie sich beispielsweise auch bei Waldemar Grosch zeigt: „Die so transportierten Geschichtsbilder setzen sich aber unreflektiert und unbewusst vor allem in den jugendlichen Spielern fest.“ (Grosch 2002: 69)

Da die Arbeit vor allem einen explorativen und weniger einen repräsentativen Anspruch hat, wurde ein eher heterogenes Bild angestrebt und die breite Gruppe gewählt.

Die Spielerinnen und Spieler wurden über das Schneeballprinzip kontaktiert: Über eine E-Mail an sämtliche Kontakte in Computerspielkreisen fand sich etwa die Hälfte der Interviewten. Der Rest wurde durch Einträge in verschiedenen Foren²⁵⁴ erreicht. Interviewt wurden also nur Freiwillige, die Zeit und Muße hatten, einer ihnen fremden Person ohne Gegenleistung zu ihrem Hobby Rede und Antwort zu stehen. Die befragte Gruppe durchlief damit vor allem eine Phase der Selbstselektion. Pro Spiel wurden fünf Gespräche durchgeführt, insgesamt also fünfzehn Interviews.

²⁵³ Diesen oft eindimensionalen Ansatz kritisiert auch Schwarz (siehe Schwarz 2009: 318).

²⁵⁴ Eine Interviewpartnerin fand sich über das Forum der Studienrichtungsvertretung Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Als besonders hilfreich erwiesen sich die Anfragen in speziellen Spieleforen wie www.bf-games.net und www.civforum.de. Die hierdurch erreichten Spielerinnen und Spieler zeichnen sich wohl durch ein intensiveres Verhältnis zu den jeweiligen Spielen aus.

5.2.4. Durchführung

Die Interviews fanden im Zeitraum vom 28.11.2009 bis zum 8.2.2010 statt. Die GesprächspartnerInnen stammen zu einem Großteil aus Österreich, drei aus Deutschland und zwei aus Südtirol. Sieben dieser Interviews wurden persönlich, meist in ruhigen Ecken von Cafés geführt, sechs wurden über VoIP und zwei auf Wunsch schriftlich per Chat durchgeführt. In den online durchgeführten Interviews wurde der quantitative Aspekt über einen Fragebogen bei der Onlinefragebogenplattform Voycer²⁵⁵ abgedeckt. In den Face-To-Face-Gesprächen übernahm ein einfaches Ergänzungsblatt diese Funktion.

Dreizehn Spieler und zwei Spielerinnen erklärten sich für ein Gespräch bereit, der Jüngste war fünfzehn Jahre alt, der Älteste neunundzwanzig. Im Schnitt dauerten die Interviews etwa eine Dreiviertelstunde, wobei das kürzeste 20 Minuten und die längsten nahezu anderthalb Stunden währten. Durch die unterschiedlichen Interviewsituationen bedingt lassen sich die Unterschiede vielleicht besser aus der Zeilenanzahl der jeweiligen Transkripte herauslesen. In Tabelle 6 sind die Interviews dargestellt.

Die Interviewsituationen waren wegen der teilweisen Verlagerung ins Internet zum Teil unterschiedlich. Die Interviewpartnerinnen und -partner gingen jedoch alle sehr routiniert mit der jeweiligen Kommunikationssituation um, so dass nicht von einem ungewohnten Ebenenwechsel in die Onlinekommunikation gesprochen werden kann. Allerdings war es so etwas schwieriger, die Aufmerksamkeit der Befragten zu fesseln, was sich vor allem bei 2_bf²⁵⁶ zeigte: Obwohl sein schriftlich durchgeführtes Interview eines derjenigen mit der längsten Dauer war (75 min), war es gleichzeitig vom Umfang her das kürzeste (156 Zeilen) – teilweise ließen seine Reaktionen auf die gestellten Fragen etwas länger auf sich warten. Diese Aspekte mussten bei der Auswertung berücksichtigt werden.

²⁵⁵ <http://www.voycer.de>, der Fragebogen fand sich unter <http://www.voycer.de/umfrage.html?sid=19863>.

²⁵⁶ Den InterviewpartnerInnen wurde Anonymität zugesichert, die Benennung der einzelnen Personen weist auf die Reihenfolge der Befragung wie auch auf das jeweilige Spiel hin: bf steht für BATTLEFIELD 1942, ac für ASSASSIN'S CREED und civ dementsprechend für CIVILIZATION.

	Spiel	Alter	Herkunft	Geschlecht	Erreicht über?	Art des Interviews	Dauer des Interviews	Länge des Transkripts (in Zeilen)	code
1	Battlefield 1942	23	Ö	m	Schnee-ball	Persönlich	26 min	318	1_bf
2	Battlefield 1942	19	Ö	m	Spieler-forum	Chat	75 min	156	2_bf
3	Civilization	28	D	m	Schnee-ball	VoIP	50 min	573	3_civ
4	Civilization	29	Ö	m	Schnee-ball	Persönlich	50 min	512	4_civ
5	Battlefield 1942	20	Ö	m	Spieler-forum	VoIP	40 min	357	5_bf
6	Civilization	29	Ö	m	Schnee-ball	Persönlich	77 min	732	6_civ
7	Battlefield 1942	24	D	m	Spieler-forum	VoIP	40 min	423	7_bf
8	Assassin's Creed	24	Ö	m	Schnee-ball	VoIP	50 min	517	8_ac
9	Civilization	27	Ö	m	Schnee-ball	Persönlich	55 min	515	9_civ
10	Battlefield 1942	24	Ö	w	Spieler-forum	Chat	80 min	351	10_bf
11	Assassin's Creed	25	Ö	w	Schnee-ball	Persönlich	50 min	498	11_ac
12	Assassin's Creed	15	I (Südtirol)	m	Schnee-ball	Persönlich	20 min	270	12_ac
13	Assassin's Creed	26	I (Südtirol)	m	Schnee-ball	Persönlich	25 min	256	13_ac
14	Civilization	27	D	m	Spielerfor- rum	VoIP	26 min	274	14_civ
15	Assassin's Creed	16	Ö	m	Spielerfor- rum	VoIP	26 min	257	15_ac

Tabelle 6: Übersicht über die Interviewees

6. Ergebnisse

In diesem Abschnitt werden die Ergebnisse der Untersuchung dargestellt. Entsprechend dem methodischen Vorgehen werden zuerst die drei ausgewählten Spiele anhand ausgewählter Kriterien dargestellt, in einem zweiten Schritt die Auswertung der qualitativen Leitfadengespräche.

6.1. Spiele

Die Analyse der Spiele kann wegen ihrer Komplexität nur exemplarisch erfolgen. Der Schwerpunkt liegt auf den Mitteln der historischen Darstellung und Simulation, die sich formal und inhaltlich zeigen. Teilweise fließen in die Beschreibung der Spiele schon Kommentare der Spielerinnen und Spieler mit ein, ebenso werden bereits durchgeführte Arbeiten miteinbezogen. In 6.1.4 findet sich ein tabellarischer Überblick.

Gemeinsam ist allen drei Spielen, dass der Anspruch auf Authentizität und Akkuratess der historischen Darstellung nicht so stark betont wird, wie es beispielsweise bei den von Daniel Hufler 2006 analysierten Spielen der Fall war (siehe 2.3.1). Doch wie bereits öfters festgestellt, ist für diese Arbeit die Tatsache, dass hier Historisches verwendet wird, von Belang und weniger die Etikette, die auf der Packung klebt.

6.1.1. CIVILIZATION IV

*Mit Sid Meier's CIVILIZATION IV schreiben Sie ihre eigene Geschichte
Regieren Sie über die Zeiten hinweg und hinterlassen Sie ihr persönliches Vermächtnis.
Führen Sie ihre Zivilisation vom Anbeginn der Menschheit bis in die Ära der Raumfahrt
und darüber hinaus. Setzen Sie neuartige Technologien ein, lassen Sie Diplomatie walten oder
führen Sie Krieg, um ihr Reich erblühen zu lassen und zum mächtigsten Herrscher der Welt
zu werden.*

(Klappentext von CIVILIZATION IV)

Die CIVILIZATION-Reihe wurde im Lauf dieser Arbeit immer wieder angesprochen. Wegen ihrer Beliebtheit nicht nur bei Spielern sondern auch bei WissenschaftlerInnen²⁵⁷ bietet sie sich für die-

²⁵⁷ Mit CIVILIZATION in Bezug auf historische Darstellung beschäftigen sich unter anderem Sigl 2005, Fritz 2003b, 2003v, Witting & Esser 2003, Squire 2002, Welchel 2007, Crogan 2003, Rave 2005³, Bevc 2007b, Wesener 2007, Galloway 2007, de Groot 2009, Uricchio 2005, Squire & Jenkins 2003, Bevc 2008.

se Untersuchung an. Die Wahl fiel auf den aktuellsten Teil der Reihe, CIVILIZATION IV²⁵⁸, der 2005 mit einigen wenigen Änderungen im Vergleich zu seinen Vorgängern erschien. Federführender Kopf hinter dieser erfolgreichen Reihe ist der Gamedesigner Sid Meier²⁵⁹. Dementsprechend lautet der vollständige Titel der Spiele auch SID MEIER'S CIVILIZATION. Geschichte und spielerisches Erfahren derselben stehen für ihn in einem engen Zusammenhang; er sieht in Spielen die Chance sich in der Vergangenheit auszuprobieren und Möglichkeiten auszuloten (vgl. Meier 2010). Sein Anspruch ist nicht, Geschichte darzustellen, vielmehr will er die Möglichkeit einer virtuellen Geschichte und das Erleben einer eigenen Geschichtsmächtigkeit anbieten. Der NEW YORK TIMES sagt er zu CIVILIZATION III: „We're not trying to duplicate history. [...] We're trying to provide you with the tools, the elements of history and let you see how it would work if you took over“ (Kushner 2001). Dies spiegelt sich auch im einleitend zitierten Angebot an die Spielerinnen und Spieler auf der Verpackung des Spieles wider.

CIVILIZATION IV ist ein hochkomplexes rundenbasiertes Strategiespiel²⁶⁰ auf einer globalen Ebene. Auf einer fiktiven Weltkarte lenken die SpielerInnen in der Draufsicht aus einer fast göttlichen Perspektive das Geschick ihrer Zivilisation (siehe die Abbildungen auf den nächsten Seiten). Die Darstellung dabei ist nicht realistisch, sondern abstrakt und symbolisiert, Weiß nennt das Blickfeld der Spielenden folgerichtig eine „Administrationsoberfläche“ (Weiß 2007: 93). Ein besonderes Extra der CIVILIZATION-Spiele ist die dazugehörige Zivilopädie, ein Nachschlagewerk, in dem die im Spiel auftauchenden Begriffe und Konzepte nicht nur in Bezug auf ihre Funktion im Spiel erklärt werden, sondern auch mit historischen Informationen versehen werden (siehe Abbildung 13). Die nachfolgenden Zitate in diesem Abschnitt stammen, sofern nicht anders angemerkt, aus dieser spielinternen Enzyklopädie. Die hier angebotenen Informationsketten sind anscheinend bewusst sehr reduziert, um sich nicht in Diskussionen zu verheddern:

Mr. Meier believes that giving players too much information can make the game too arcane or controversial for its own good. For that reason, the historical data used to construct the simulations seldom run deeper than the content of an illustrated history book for children.

(Kushner 2001)

Vor Spielbeginn müssen die Beschaffenheit der Spielwelt, ihre Größe und der Schwierigkeitsgrad (also die Stärke der KI-Gegner) sowie die eigene Zivilisation bestimmt werden. Zur Auswahl stehen achtzehn verschiedene historische Kulturen mit dreiundzwanzig dazugehörigen herrschende

²⁵⁸ Teil eins erschien 1991 (Microprose), CIVILIZATION II 1996 (Microprose), Teil drei 2001 (Take-Two). Für den vierten Teil erschienen zwei Erweiterungen: WARLORDS (2006) sowie BEYOND THE SWORD (2007) und ein CIVILIZATION IV: COLONIZATION (2008) als eigenes Spiel. Nähere Informationen unter <http://www.civiv.com/>. Für die zweite Jahreshälfte 2010 ist CIVILIZATION V angekündigt.

²⁵⁹ In Sid Meiers Spieleschmieden MicroProse und Firaxis entstanden neben CIVILIZATION unter anderem auch das bereits erwähnte GETTYSBURG! (1997), ebenso COLONIZATION (1994), PIRATES! (1987, 2004) sowie viele andere.

²⁶⁰ Die SpielerInnen bestimmen selbst, wie lange sie sich Zeit für ihre Entscheidungen lassen, und beenden ihren Zug mit Tastendruck. Dadurch ist das Spiel sehr taktisch. Spielunterbrechung und Speichern sind jederzeit möglich.

Persönlichkeiten (fünf davon Frauen), denen jeweils gewisse Eigenschaften zugeordnet sind (siehe Tabelle 7).

Zivilisation	Staatsoberhaupt 1	Staatsoberhaupt 2	Ausrichtung (je Staatsoberhaupt sind zwei fest zugeordnet)
Ägypten	Hatshepsut	-	Spirituell/Kreativ
Amerika	Washington	Roosevelt	Industriell/Finanzorientiert/Organisiert
Arabien	Saladin	-	Philosophisch/Spirituell
Atzteken	Montezuma	-	Aggressiv/Spirituell
Chinesisches Kaiserreich	Mao Tse-Tung	-	Philosophisch/Organisiert
Deutsches Reich	Bismarck	Friedrich	Philosophisch/Kreativ/Expansiv/Industriell
Englisches Reich	Elizabeth	Victoria	Aggressiv/Industriell/Kreativ
Französisches Reich	Ludwig XIV	Napoleon	Aggressiv/Industriell/Kreativ
Griechisches Reich	Alexander	-	Philosophisch/Aggressiv
Indisches Reich	Ashoka	Gandhi	Spirituell/Industriell/Organisiert
Inkareich	Huayna Capac	-	Aggressiv/Finanzorientiert
Japanisches Reich	Tokugawa	-	Aggressiv/Organisiert
Malinesisches Reich	Mansa Musa	-	Spirituell/Finanzorientiert
Mongolisches Reich	Dschinghis Khan	Kublai Khan	Aggressiv/Kreativ/Expansiv
Persisches Reich	Kyrus	-	Expansiv/Kreativ
Römisches Reich	Julius Cäsar	-	Expansiv/Organisiert
Russisches Reich	Katharina	Peter	Kreativ/Finanzorientiert/Philosophisch/Expansiv
Spanisches Reich	Isabella	-	Spirituell/Expansiv

Tabelle 7: Zivilisationen und Staatsoberhäupter in CIVILIZATION IV (Quelle: Fromme & Biermann 2009: 131)

Es wird also nicht Weltgeschichte nachgespielt, die Entwicklung steht den Spielerinnen und Spielern offen: „Wie wäre es mit einem kommunistischen System mit Pressefreiheit – oder einer Demokratie, in der sie fehlt“ (Verpackungstext von CIVILIZATION IV).

Das Spiel bietet Singleplayer und Multiplayer (im lokalen Netzwerk oder online) an. Die meist gewählte Version ist das freie Spiel im Singleplayer, es gibt aber auch so genannte Szenarien, in denen konkrete Ausgangssituationen vorgegeben sind, wie etwa das Szenario AMERICAN REVOLUTION, in dem der Einführungstext die Offenheit des ‚historischen‘ Spielverlaufs vorgibt: „Führen Sie die Kolonisten in die Freiheit oder kämpfen Sie für den Erhalt des Empires?“²⁶¹.

Das freie Spiel beginnt um 4000 vor Christi und erstreckt sich bis ins Jahr 2050. Die Spielenden sind von ihrem Volk mit „absoluter Macht“ ausgestattet worden, und haben den Auftrag, eine Zivilisation „zu errichten, welche die Zeit überdauern wird“, so der Eröffnungstext beim Spielstart. Anfangs stehen einzig eine Krieger- und eine Siedlereinheit zur Verfügung, mit denen die gänzlich unbekannte Gegend erkundet und erste Kämpfe geschlagen, respektive die erste Stadt gegründet werden können (siehe Abbildung 14). Die Zugehörigkeit zur Zivilisation ist akustisch markiert, die französischen Einheiten parieren französisch, die deutschen deutsch und so weiter.

²⁶¹ In der Kaufversion des Spieles sind einige wenige Szenarien enthalten, die Masse der Szenarien findet sich online und wird meist von begeisterten Fans gemacht. In Fanforen finden sich Szenarien zum Zweiten Weltkrieg, der Völkerwanderung, dem Koreakrieg und etwa auch Tolkiens Mittelmeer (etwa Civforum.de 2010). Weiters gibt es sogenannte Mods (Modifikationen, die das Ursprungsspiel sowohl graphisch als auch in den Programmiercodes erweitern und verändern), die ebenfalls von SpielerInnen stammen. Links zu Mods und Szenarios werden etwa auch auf der offiziellen Seite zum Spiel angeboten (siehe Take Two Interactive Software 2005b).



Abbildung 13: CIVILIZATION IV: Eintrag in der Zivilopädie (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a)



Abbildung 14: Startsituation in CIVILIZATION IV²⁶² (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a)

Mit der Gründung der Stadt beginnt die Entwicklung der eigenen Kultur, zentral ist die wissenschaftliche, technologische, wirtschaftliche und kulturelle Entwicklung und damit

²⁶² In der Mitte die Krieger, rechts unten die Siedler. Im oberen rechten Eck ist die Jahreszahl angegeben, darunter finden sich die Steuerungsfelder und Optionen. Rechts unten die Karte, in der Mitte und links die möglichen Befehle an die ausgewählte Kriegereinheit.

Expansion. Ressourcen müssen in die Forschung investiert werden, um Fortschritte zu erreichen. Diese Entwicklung folgt einem durch die Programmierung vorgegebenen logischen Schema, einem Technologiebaum (siehe Abbildung 15). Dieses Entwicklungsmodell ist im Spiel offengelegt und für die SpielerInnen jederzeit per Tastendruck einsehbar. Jeder Entwicklungsschritt ist Voraussetzung für den weiteren Fortschritt. Die SpielerIn erlernt „einen riesigen, vierteiligen globalen Algorithmus und macht ihn sich zu Eigen. Das Spiel spielen, heißt, den Code des Spieles zu spielen“ (Galloway 2007: 275). Der Verwaltungsaufwand wird mit dem Blick in Abbildung 16 in die Stadtansicht verständlich.

Im Spielverlauf begegnen die Spielenden den anderen Zivilisationen, mit denen sie Bündnisse eingehen, Entwicklungen austauschen, Handel betreiben und natürlich auch Krieg führen können. Der Fortschritt zeigt sich auch in der graphischen Darstellung der Städte, beherrscht man anfangs noch eine Ackerbaugesellschaft, wird diese industrialisiert und geht mit Dampfmaschine und Eisenbahn über zu einer modernen Kultur mit Computertechnologie, Internet und Atomkraftwerken. An die Stelle der Krieger treten berittene Einheiten und schließlich Panzer.

Spielziel ist der Sieg, der in mehreren Versionen möglich ist: Der Sieg nach Punkten, der Eroberungssieg (die Zerstörung aller anderen), der Herrschaftssieg (Kontrolle über 75% der Landmasse und Bevölkerung), der Kultursieg²⁶³, das Weltraumrennen (wer als erstes ein Raumschiff ausendet, gewinnt) und der diplomatische Sieg. Einen diplomatischen Sieg erreicht, wer nach der Einsetzung der Vereinten Nationen von diesen zum „Staatsoberhaupt der gesamten Welt“ gewählt wird. Trotz der unterschiedlichen Bezeichnungen geben alle das Streben nach Dominanz über die Anderen vor, „der Weg dorthin ist egal, ist doch das Ergebnis immer nur das Gleiche: die Formung der Welt nach dem eigenen Bilde“ (Bevc 2007b: 39).

Auch die unterschiedlichen Weltreligionen sind Teil der Spielkonzepte von CIVILIZATION. Diese werden wiederum erforscht und können von den Spielenden in ihrer allmächtigen Funktion für ihre Städte festgelegt werden. Jede dieser Weltreligionen hat dieselben Funktionen für den Spielverlauf. Die AutorInnen distanzieren sich in im Eintrag zum Spielkonzept Religion in der Zivilopädie von Wertungen und betonen einen „respektvoll[en], fair[en] und unparteiisch[en] Umgang“²⁶⁴.

Verwaltet werden die einzelnen Städte sowie die gesamte Zivilisation. Im Spiel stehen den Spielerinnen und Spielern unterschiedliche politische Systeme zur Auswahl (die ebenfalls erst entwickelt werden müssen, siehe Tabelle 8).

²⁶³ Kultur wird im Spiel durch das Errichten von Gebäuden, Weltwundern und über besondere Figuren (Spezialisten und *Große Persönlichkeiten* (siehe dazu auch Abschnitt 6.2.4.4.1). Für einen Kultursieg sind drei Städte mit einer „legendären Kultur“, also einer hohen Anzahl von „Kulturpunkten“ notwendig.

²⁶⁴ Bevc zieht jedoch daraus den logischen Schluss der Diskriminierung des Atheismus, da ein Religionsbekenntnis im Spielkonzept grundsätzlich Vorteile bringt (vgl. Bevc 2009: 157).

Kategorie	Staatsform I	Staatsform II	Staatsform III	Staatsform IV	Staatsform V
Regierung	Despotismus	Erbrecht	Repräsentation	Polizeistaat ²⁶⁵	Allg. Wahlrecht
Recht	Barbarei	Vasallentum	Bürokratie	Nationale Selbständigkeit	Meinungsfreiheit
Arbeit	Stammessystem	Sklaverei	Leibeigenschaft	Kastensystem	Emanzipation
Wirtschaft	Dezentralisierung	Merkantilismus	Freie Marktwirtschaft	Staatseigentum	Umweltschutz
Religion	Heidentum	Organisierte Religion	Theokratie	Pazifismus	Religionsfreiheit

Tabelle 8: Übersicht über die Staatsformen in CIVILIZATION IV (Quelle: Fromme & Biermann 2009: 132)



Abbildung 15: CIVILIZATION IV: Ausschnitt aus dem Technologiebaum (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a)

²⁶⁵ Bevc kritisiert „die Nonchalance, mit der [...] autoritär-repressive, menschenverachtende Regierungsformen quasi auf eine Stufe gestellt werden mit anderen Regierungsformen, die zumindest bemüht sind, die Würde der Menschen anzuerkennen.“ (Bevc 2009: 156). Die wertfreie Behandlung, die bei den Religionen noch begrifflich ist, ist weder aus einer historischen noch aus der Perspektive des Einflusses auf die politische Bildung verständlich. Nach Bevc (2007b: 41) beeinflusst die Wahl des politischen Systems den Spielverlauf kaum, dem widersprechen aber Fromme & Biermann und verweisen auch auf die Vielzahl der Diskussionen in Foren (vgl. Fromme & Biermann 2009: 132f).



Abbildung 16: CIVILIZATION IV: Stadtsicht (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a)



Abbildung 17: CIVILIZATION IV: Veränderung der Darstellung im fortschreitenden Spielverlauf (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a)

6.1.1.1. Makrovirtuelle Welt

CIVILIZATION IV kann nach Stefan Wesener und den oben beschriebenen Eigenschaften als makrovirtuelle Welt bezeichnet werden. In seiner Arbeit (2004) setzt er sich mit dem dritten Teil der Reihe (CIVILIZATION III, 2002) auseinander, den er als „Idealtypus der makrovirtuellen Welt“

(Wesener 2004: 163) bezeichnet und der sich in Spielkonzept und –aufbau kaum von seinem Nachfolger unterscheidet: Die Spielerinnen und Spieler greifen direkt auf die Spielwelt ein (*direkte Identifikation*), die sich ihnen in *Vogelperspektive* zeigt. Die Graphik ist nicht realistisch, sondern bedient sich der Abstraktion und Symbolisierungen. Der Spielverlauf ist *nicht linear*, es gibt keinen vorgeschriebenen Handlungs- und Erzählstrang, die Spielerinnen und Spieler können aus einer Vielzahl von Optionen wählen. Die vielschichtige Spiellogik verlangt ein tiefgehendes Verständnis der zugrundeliegenden Regeln und kausalen Verbindungen. (vgl. Wesener 2004: 108ff) Dementsprechend kann für CIVILIZATION vor allem von Transferprozessen ausgegangen werden, die sich auf Handlungsplanung, Sinnverstehen und ergo auch Faktenwissen beziehen (siehe 3.2.3).

6.1.1.2. Weltgeschichte spielen? Geschichte in CIVILIZATION IV

Geschichte dient hier nach dem Verständnis von Stefan Wesener (siehe 2.3.4) als Kulisse. Es wird selten ein konkreter historischer Verlauf nachgespielt. Das Spiel selbst stellt ebenso wie seine Entwicklerinnen „keinen Anspruch, ‚realistisch‘ zu sein. Es ist ein Sandkasten, in dem mit vereinfachten Regeln eine Variante von Geschichte gespielt wird“ (Sigl 2005). Dennoch ist es im Historischen klar verankert: Graphisch, durch historische Begriffe, über die Zivilopädie, die einzelnen Zivilisationen, die Entwicklungsschritte – „Alle Elemente und Fakten des Spieles haben historische Bezüge“ (Fritz 2003f: 12).

Die Programmierung des Spieles folgt einer Geschichtsideologie (vgl. auch Sigl 2005): Gespielt wird die virtuelle Weltgeschichte der (künftig) siegreichen Zivilisation, eine expansive Fortschrittsgeschichte nach westlichem Vorbild von überdauernden Gruppierungen, eine „Erfolgsgeschichte [...] vom Tellerwäscher zum Millionär in fünftausend Jahren“ (Sigl 2005). Das Prinzip der Nation samt stereotypen Zuschreibungen ist dominant. Nichtstaatliche Gruppierungen sind „Barbaren“ (siehe etwa das kleine Dorf oberhalb der Krieger in Abbildung 14), mit denen Diplomatie unmöglich ist, und deren Dörfer zerstört werden und damit vom Erdboden verschwinden. Das zugrundeliegende Entwicklungsschema ist jedoch in Form des Technologiebaums im Spiel selbst offen gelegt und für die Spieler und Spielerinnen jederzeit einsehbar. Damit ist ‚Fortschritt‘ hier nicht geheimnisvolle Kraft, sondern berechenbarer logischer offensichtlicher Schluss – der durch seine Sichtbarkeit im Technologiebaum auch kritisch betrachtet werden kann.

Die Benennung der Zeitalter (Mittelalter, Industrialisierung u.s.w.) beruft sich auf die europäische Geschichte: Als erfolgreichstes Gesellschaftsmodell entpuppt sich eine kapitalistische demokratische Republik nach US-amerikanischem Vorbild (vgl. Whelchel 2007: 12). Dieselbe Sichtweise programmiert das Spiel so, dass die Runden in der Antike einen größeren Zeitraum einnehmen als in der Moderne, in der das Spiel schlussendlich in Einjahresschritten abläuft (vgl. dazu Weiß 2007: 90). Fortschritt als retrospektives Konzept wird durch die Entwicklungslogik für die jewei-

lige Vergangenheit als gegenwärtig angenommen (vgl. dazu auch Körber & Meyer-Hamme 2007: 407f). Tobias Bevc fasst die hinter der Vielfalt der Entscheidungsmöglichkeiten versteckte Linearität der Geschichte im Spiel zusammen: „Die Konstruktion von Politik und Gesellschaft, die hier stattfindet, ist die, dass es keine Alternative zu dem bisherigen Entwicklungspfad der westlichen Gesellschaften gibt“ (Bevc 2007b: 42). Geschichte ist hier hauptsächlich Verwaltungsaufwand und strebt logischen Kausalitäten folgend zum Erfolg hin.

Im Zentrum stehen die Spielenden in ihrer Person als allmächtig Herrschende. Diese Herrschenden sind die einzig handelnden, die einzig entscheidenden Figuren in diesem Spiel. Ihre Zielsetzung und Handlungsmöglichkeiten sind dabei durchaus modern und auf lange Sicht ausgerichtet. Die Auffassung einer Geschichte großer Männer scheint auch im Konzept der *Großen Persönlichkeiten* durch: Besondere Einzelpersonen verändern die Welt. Die Masse des Volkes ist unsichtbar und nur in seinen Funktionen als Soldat, als Bautrupp, als Siedler, als Händler dargestellt (siehe Abbildung 17). Die Bevölkerung muss mit Nahrung, Sicherheit und Unterhaltung zufrieden gestellt werden, sie selbst hat keine Entscheidungskompetenz²⁶⁶. (vgl. auch Sigl 2005)

Der Anteil der Frauen an dieser Geschichte ist ebenfalls relativ gering: Tauchen sie noch unter den Herrscherinnen auf, verzichtet die graphische Darstellung der Bevölkerung nahezu völlig auf weibliche Figuren, ebenso gibt es keine Kinder. Die Bevölkerung besteht aus arbeitenden Männern. Das einzelne Schicksal zählt nicht, es geht hier um Geschichte im großen Maßstab, was auch der große Zeitraum (4000 v. Chr. bis 2050 n. Chr.) verrät.

Das Konzept des Krieges und aggressiver Auseinandersetzungen wird in der Zivilopädie trocken als unausweichlicher geschichtsbestimmender und –treibender Faktor etabliert, sind ja Expansion und Größe des Herrschaftsbereichs bestimmend für den Sieg:

Krieg hat es schon immer gegeben. Daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern. Früher oder später müssen Sie gegen ihre Feinde kämpfen, weil es keine neutralen Länder mehr gibt, Ihr Gegner wichtige Ressourcen kontrolliert oder Sie angreift. Sie müssen in CIVILIZATION IV nicht die ganze Welt erobern, um ein Spiel zu gewinnen. Wenn Sie sich gegen andere Zivilisationen aber nicht verteidigen, sind sie schneller am Ende als Sie denken.

Alle technologische Entwicklung läuft schließlich auf militärische Entwicklung hinaus. Gegen Ende des Spieles sind der Großteil der zur Produktion angebotenen Optionen militärische Einheiten.

Tobias Bevc fasst 2008 im folgenden Schema die Spielstruktur von CIVILIZATION IV zusammen:

²⁶⁶ Außer sie entscheidet sich – unter der beherrschenden kulturellen Dominanz einer Nachbarkultur – zu einer Revolte und damit zu einem Seitenwechsel.

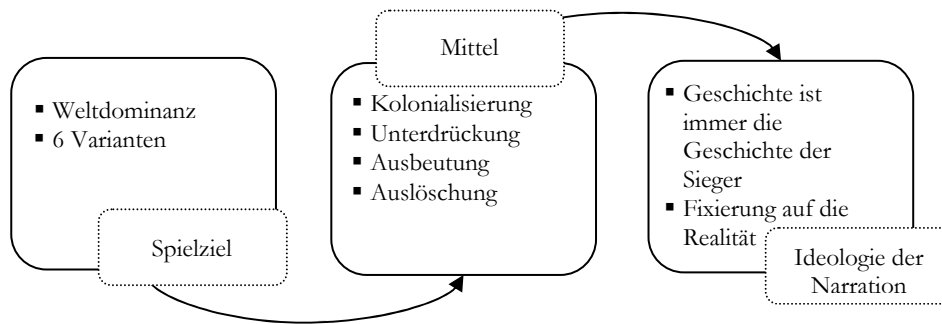


Abbildung 18: Spielstruktur von CIVILIZATION (Quelle: Bevc 2008)

Während Rainer Sigl 2005 CIVILIZATION IV immerhin noch zugesteht, es biete

vereinfacht gesagt – Geschichtsbild und Geschichte, wie sie seit den Anfängen der Geschichtsschreibung verstanden wird, also seit Herodot im 5. Jahrhundert vor Christus: große Herrscher, große Reiche, große Schlachten, exotische Bräuche (Sigl 2005),

spricht Alexander R. Galloway von der „Absenz von Geschichte überhaupt“ (Galloway 2007: 285). Indem Geschichte hier in einen logischen Code verfrachtet und vom menschlichen Sein und Leiden abstrahiert wird, geht sie verloren:

Die ‚Geschichte‘ in CIVILIZATION ist also das genaue Gegenteil von Geschichte, und zwar nicht weil sich das Spiel auf die Perspektive des Imperialismus kapriziert, sondern weil die diachronen Details des gelebten Lebens durch die synchrone Homogenität des reinen Codes ersetzt werden [...]. (Galloway 2009: 285)

6.1.1.3. Kompetenzpotenziale von CIVILIZATION

CIVILIZATION wird in erster Linie das Potenzial zugeschrieben, Interesse für die realen Formen der im Spiel dargestellten Prozesse zu wecken (vgl. etwa Fromme & Biermann 2009: 133; vgl. Fritz 2003f: 1). Die historischen Begriffe und ihre Funktionszuschreibungen im Spiel allerdings stimmen jedoch selten überein, wie aus der obigen Beschreibung erkennbar ist. So fasst Jürgen Fritz seine Analyse von CIVILIZATION III zusammen:

Auf dieser Basis lässt sich kein Verständnis konkreter geschichtlicher Vorgänge erreichen, wohl aber Einsicht in die treibenden Faktoren: Ökonomie, Technik, Ressourcen usw., die auch den Gang der realen Geschichte bestimmen. (Fritz 2003f: 1)

Die Aufmerksamkeit, die diesem Computerspiel in der Diskussion um eine geschichtsdidaktische Verwendung zukommt, wurde bereits in 2.3.9 angesprochen.

Christa Gebel nennt 2009 CIVILIZATION III als ein Computerspiel „mit Potential zur Förderung kognitiver Kompetenz und Medienkompetenz“ (Gebel 2009: 86) und betont dabei vor allem die Komplexität und Vielfalt der Handlungsoptionen (vgl. Gebel 2009: 89) (siehe auch 2.1.2.3).

Die Angemessenheit des ethisch-normativen Gehalts allerdings wird aufgrund des engen Bezugs zur Realität und der Grundprämisse des militärischen Kampfes um Vorherrschaft als ‚fragwürdig‘ beurteilt. Vor allem die kognitiven Anforderungen an die Spielerinnen und Spieler werden relativ hoch eingestuft, während die sozialen, emotionalen und sensumotorischen Ansprüche sich im unteren Mittelfeld bewegen. (vgl. dazu Gebel, Gurt & Wagner 2005: 288f).

6.1.2. BATTLEFIELD 1942

In BATTLEFIELD 1942, das hauptsächlich den Multiplayer-Modus fokussiert, erhält der Spieler die Macht und die Möglichkeiten, die Folgen des Zweiten Weltkriegs zu beeinflussen. Mit der Fähigkeit, über 35 authentische Fahrzeuge der Alliierten und Achsenmächte aus der Ich-Perspektive zu steuern und aus fünf Charakter-Gruppen auszuwählen, stehen dem Spieler unglaubliche Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl. Neben zahlreichen verfügbaren Optionen kann der Spieler wählen, ob er die Küsten der Normandie stürmt oder verteidigt, die Artillerie oder einen Panzer in Kursk befehligt, einen Jäger steuert oder die Küstenbatterie in Midway leitet, das Kommando über einen Flugzeugträger oder Jeep in Guadalcanal hat oder die Leitung eines Bombers oder Truppentransporters in El Alemain übernimmt - und einige der dramatischsten Momente des Zweiten Weltkriegs erlebt.
(Electronic Arts GmbH 2010)

BATTLEFIELD 1942 ist ein taktischer First Person Shooter, in dem sich die Spielerinnen und Spieler in der Egoperspektive auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs versetzen können. Es ist seit 2002 auf dem Markt und damit ein relativ altes Spiel, doch wird es in der Literatur immer wieder erwähnt (etwa bei de Groot 2006; Kingsepp 2007; de Groot 2009; Schwarz 2009, Gieselmann 2003). Außerdem erfreut es sich als Multiplayerspiel immer noch gewisser Beliebtheit und war 2004 Gegenstand einer Untersuchung zum Einfluss des Computerspielens auf das Geschichtslernen (Kavakli & Akca & Thorne 2004, siehe dazu weiter unten).

Das Spielkonzept setzt vor allem auf das Zusammenspiel, den Teamfaktor und eine strategische und taktische Spielweise. Faszinationskraft üben auch die vielen steuerbaren Fahrzeuge, vom Flugzeug über Panzer zum U-Boot, aus. Zum Spiel erschienen zwei offizielle Erweiterungen ROAD TO ROME²⁶⁷ (2003) und SECRET WEAPONS OF WWII²⁶⁸ (2003). Erwähnenswert ist hier das Engagement der Spielerinnen und Spieler bei der Entwicklung von Modifikationen, die das Spielgeschehen in den Weltraum, den ersten Weltkrieg oder den Nahen Osten verlagern – oder sich

²⁶⁷ ROAD TO ROME ergänzt die italienischen und die französischen Truppen und bietet sechs neue maps.

²⁶⁸ SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE lässt das Streben nach authentischen Waffen und Fahrzeugen hinter sich und bietet Waffen, die zum damaligen Zeitpunkt in der Entwicklungsphase befanden, etwa einen Raketenrucksack.

um eine ‚authentischere‘ Darstellung des Zweiten Weltkriegs bemühen²⁶⁹.

Wie die oben angeführte Spielbeschreibung durch die Produktionsfirma verrät, können im Grundspiel Soldaten beider Seiten, der Alliierten (USA, Großbritannien und Russland) wie auch der Achsenmächte (Deutschland und Japan), gespielt werden. Es stehen jeweils fünf verschiedene Charaktergruppen mit ihrer jeweils spezifischen historischen Ausrüstung zur Verfügung: Aufklärer, Sturmtruppen, Panzerabwehr, Sanitäter und Ingenieure.

Das Spiel verfügt zwar über eine Kampagne, ist aber hauptsächlich auf das Zusammenspiel im Multiplayermodus ausgerichtet. In der Kampagne werden einfach die Karten der angebotenen Schauplätze, so genannte maps, in einer vorgegebenen, ungefähr chronologischen Reihenfolge durchgespielt²⁷⁰. Im Gegensatz zu dem im Titel angesprochenen Jahr 1942 fanden diese Schlachten in den Jahren 1941 bis 1945 statt. Auf den um Realismus bemühten Karten, die vor allem in der Größenordnung an die Spielbarkeit angepasst werden, stehen sich im Multiplayermodus bis zu 64 Spielerinnen und Spieler gegenüber. In der Singleplayerkampagne sind meist etwa pro Seite 15 aktive Figuren am Feld. Beide Seiten haben ein gewisses Kontingent an so genannten Tickets, die nach dem virtuellen Tod eingelöst werden, um (nach einer gewissen Wartezeit) wieder auf das Spielfeld zurückkehren zu können – die Seite, die ihr Kontingent zuerst aufgebraucht hat, verliert. Weiters müssen Stützpunkte erobert bzw. erhalten werden, wodurch die gegnerische Mannschaft wiederum Tickets verliert. Die Stützpunkte werden durch einen Fahnenmast, auf dem zuvor eine weiße Fahne und nun die jeweilige Fahne der Partei aufgezo-gen wird, symbolisiert. Anstelle des Hakenkreuzes wird die schwarzweißrote Flagge in den Farben des Deutschen Kaiserreiches mit Balkenkreuz verwendet (siehe Abbildung 19, Abbildung 21) (vgl. Schurdel 1995: 34ff).

Das Spiel ist ein Wettkampf, der Punktestand wird in der spielinternen Statistik festgehalten. Es wird Buch geführt über die getöteten Gegner, die eigenen Tode, die zerstörten Fahrzeuge und so weiter – siehe Abbildung 20.

Beim Laden des jeweiligen Spielfeldes wird ein kurzer Einführungstext angezeigt, der für die jeweilige Partei unterschiedlich formuliert ist – siehe Abbildung 21. In Abbildung 22 wurden diese Einführungstexte für eine map einander exemplarisch gegenübergestellt: Die Informationen beziehen sich rein auf militärisch, taktisches Vorgehen – die Zielsetzung ist auf beiden Seiten dieselbe. Es tauchen weder Namen noch Hinweise auf anderes, nicht-militärisches Geschehen auf.

²⁶⁹ Dieses Bemühen um eine ‚authentischere‘ Vergangenheit wurde auch von manchen Interviewpartnern erwähnt (siehe 6.2). Solche Mods tragen Titel wie „Battlefield 1861“, „WWII Reality“, „Battlefield 1918“ oder „Battlegroup 42“. Verweise darauf finden sich auf der offiziellen EA-Seite (siehe Electronic Arts 2004), die Downloads werden auf Fanseiten angeboten (siehe etwa IGN Entertainment 2010 oder BF-Games.net 2010). Die Bedeutung der Modifikationen für die SpielerInnengemeinde lässt sich etwa auch an den Einträgen in der Wikipedia ablesen: Die englischsprachige Wikipedia bietet eine eigene Seite zu den Modifikationen (siehe o.V. 2010d), auf der deutschsprachigen wird ihnen mehr Raum als dem Ursprungsspiel gewidmet (siehe o.V. 2010e).

²⁷⁰ Die Karten des Ursprungsspiels tragen die Titel: Battleaxe, Wake, Kursk, Tobruk, Midway, Stalingrad, El Alamein, Guadakanal, Charkow, Omaha Beach, Der Bocage, Market Garden, Schlacht in den Ardennen, Berlin und Iwo Jima.

Geographische Hinweise und Zahlenangaben vermitteln dennoch Informationsgehalt. Zeitliche Angaben gibt es keine. Die Frage, ob diese Texte überhaupt gelesen werden, ist offen.

Die Verbindung zur Vergangenheit wirkt trotz der Verortung durch den Titel, der genauen Bezugnahme durch die Schlachtfelder, den ‚authentischen‘ Waffen und Fahrzeugen, der Simulation konkreter Ereignisse relativ unkonkret. Das Spiel bezieht sich hauptsächlich auf sich selbst und bemüht sich um eine ideologiefreie Darstellung in Wettkampfform: Der Zweite Weltkrieg ist hier auf die materielle Auseinandersetzung auf den Schlachtfeldern, nein, auf den Spielfeldern reduziert – er findet hier nicht statt.



Abbildung 19: BATTLEFIELD 1942. Egoperspektive eines alliierten Aufklärers bei Omaha Beach (Quelle: EA 2002)²⁷¹

²⁷¹ Rechts oben die Karte mit der Position der anderen Soldaten und den zu haltenden Stützpunkten. Rechts unten die Anzahl der Kugeln im Magazin, links unten der ‚Gesundheitszustand‘. Über ein Kampflog auf der linken Seite wird man über den Spielverlauf informiert, am oberen Bildschirmrand finden sich taktische Hilfsmittel.



Abbildung 20: BATTLEFIELD 1942. Statistikanzeige (Quelle: EA 2002)



Abbildung 21: BATTLEFIELD 1942. Einführungstext der Achse bei Omaha Beach (Quelle: EA 2002)²⁷²

²⁷² Links eine schematische Karte des Einsatzgebietes mit taktischen Empfehlungen, rechts die ‚Kontext‘-Information.

<p>Kampagne der Achsenmächte: Omaha Beach</p> <p>Besprechung: Dies ist der Tag, auf den Berlin gewartet hat. Endlich greift der Feind die französische Küste an. Eigentlich wurde die Landung nahe Calais erwartet, aber wie es scheint, rückt der Feind weiter im Süden gegen die deutschen Küstenstellungen vor. Sein Ziel scheinen die Strände zwischen Cherbourg und Le Havre zu sein. Letztendlich spielt auch der Ort keine Rolle, denn die deutsche Verteidigung wird die Amerikaner zurück ins Meer treiben, wo immer sie auch landen.</p> <p>Auf den Klippen, die den Strand überragen, stehen die deutschen Soldaten bereit, den Feind von ihren Bunkerstellungen fernzuhalten. Sollte das Schlimmste geschehen und die Amerikaner durch die Linien brechen, haben die deutschen Soldaten Befehl, sich in die Dörfer zurückzuziehen, um dort den Kampf erneut aufnehmen zu können.</p> <p>Ziele: Die Invasion der Alliierten steht bevor! Drängen Sie sie von den Stränden zurück und halten Sie alle Außenposten, damit wir diesen Angriff abwehren können.</p>	<p>Kampagne der Alliierten: Omaha Beach</p> <p>Besprechung: Operation Overlord, die alliierte Landung in der Normandie, steht kurz bevor und mit ihr die entscheidende Phase des Kampfes gegen Deutschland. Während sich die deutsche Führung dank der gestreuten Fehlinformation der alliierten Geheimdienste auf eine Invasion bei Calais vorbereitet, bewegt sich die Invasionsflotte auf die weiter südlich gelegenen Strände bei Cherbourg und Le Havre zu.</p> <p>Mit dem Entschluss der Alliierten zum Angriff wurde eine noch nie da gewesene Streitmacht mobilisiert. Über 4000 Schiffe befördern 175.000 Männer mit Material an die Küste der Normandie. Während eine Einheit der Vorhut auf den Strandabschnitt Omaha Beach zusteuert, wird den Männern in den Booten bewusst, dass ihnen keine leichte Aufgabe bevorsteht. Trotz intensiver Bombardierung der Küstenbefestigung wartet oberhalb der Klippen ein gut gerüsteter Gegner auf sie.</p> <p>Ziele: Die deutschen Verteidigungen sind stark. Ein entschlossener Angriff und wir kommen von diesem Strand runter. Wenn wir alle feindlichen Außenposten einnehmen können, haben wir diesen Kampf gewonnen.</p>
---	---

Abbildung 22: BATTLEFIELD 1942. Gegenüberstellung der Einführungstexte zu Omaha Beach, zur graphischen Darstellung siehe Abbildung 21 (Quelle: EA 2002)

Im Jahr 2004 war BATTLEFIELD 1942 Gegenstand einer quantitativen Studie von Manolya Kavakli, Baylam Akca und Jason Thorne, die nach dem Einfluss historischer Computerspiele auf das Lernen von Geschichte fragte²⁷³. Den männlichen Spielern von 18 bis 25 wurden Informationen zu zwei historischen Ereignissen angeboten²⁷⁴ (einmal nur als Text, der zweite Text wurde durch zehnmütiges Spielen der entsprechenden map in BATTLEFIELD 1942 ergänzt). Abschließend wurden jeweils sehr konkrete Informationen abgefragt (etwa nach dem Zeitpunkt des Beginns der Kampfhandlungen). Nach diesen Ergebnissen verstärkt das Spiel das Lernen bestimmter, hier besonders betonter Aspekte über das historische Ereignis. Allerdings vermittelt es auch eine Falschinformation, so war ein Großteil der Teilnehmer der Meinung, das Ereignis hätte 1942 stattgefunden, und nicht drei Jahre später: „The BATTLEFIELD 1942 computer game successfully taught a wrong fact by exploiting the strong impacts of visualisation, interactivity, simulation and realisation“ (Kavakli & Akca & Thorne 2004: 45). Die Information aus dem Spiel übertrumpfte die Information aus dem Text. (vgl. Kavakli & Akca & Thorne 2004: 41ff)

Allerdings war die Größe der Untersuchungsgruppe mit nur 12 Personen relativ gering, zudem stellt sich die Frage, ob kurzfristiges Erinnern von Fakten als ‚Lernen‘ zu verstehen ist.

²⁷³ Kavakli, Manolya & Akca, Baylam & Thorne, Jason: The Role of Computer Games in the Education of History. In: Pisan, Yusuf (Hrsg): Australian Workshop on Interactive Entertainment. Sydney: 2004, S. 29-35.

²⁷⁴ Dies waren die Schlacht von Gallipoli (Anzac) 1915 und der Kampf um Hellendoorn (NL) 1945, dessen Spielversion Teil des Add-ons SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II war. (vgl. Kavakli & Akca & Thorne 2004: 42ff)

6.1.2.1. Eine mesovirtuelle Welt?

BATTLEFIELD 1942 ist zwar ein First Person Shooter, der eine graphisch detaillierte Spielwelt in der Egoperspektive zeigt und figurale Substitution durch einen Avater bietet – liefert aber keine durchgehende Geschichte. Von den Spielerinnen und Spielern werden Zusammenspiel und die Entwicklung von Strategien und Taktiken gefordert. Nach Stefan Wesener sind die Anforderungen in mikrovirtuellen Computerspielen jedoch „nur auf den Bereich beschränkt, den der Spieler zum schnellen Reagieren benötigt“ (Wesener 2004: 125): Dieses Computerspiel fordert zwar sensorische Reaktion, aber ebenso das Entwickeln von Lösungsvorschlägen. Weiters bietet der sehr rudimentäre Singleplayer zwar eine Art ‚Kampagne‘, jedoch hat das Spiel keinen Plot, die Spielfiguren sind anonym, ersetzbar. Der Schwerpunkt der Nutzung liegt auf dem Multiplayer-spiel online oder im lokalen Netzwerk, die maps sind beliebig wählbar. Man kann hier von einer nichtlinearen Struktur sprechen.

Dementsprechend wird hier BATTLEFIELD 1942 insofern als mesovirtuelle Welt verstanden, als es sich zwischen der nichtlinearen abstrakten Welt von CIVILIZATION IV und der linearen, detaillierten Erzählung bei ASSASSIN’S CREED bewegt. Hier kann ein Zusammenspiel von wissens-, sinnverstehenden und aktionsorientierten Transfers erwartet werden (siehe 3.2.3).

6.1.2.2. Der Zweite Weltkrieg aus der Egoperspektive. Geschichte in BATTLEFIELD 1942?

BATTLEFIELD 1942 zeigt wie der Name schon verrät, Schlachtfelder des Zweiten Weltkrieges, nichts anderes als maps, Karten. Das „Kriegstheater“ (Pöhlmann & Walter 1998: 1092) ist hier die Konfrontation der Soldaten, ihrer Waffen und Fahrzeuge am Feld. Krieg bestimmt alles, das Spiel existiert nicht ohne kriegerische Auseinandersetzung. Nicht kämpfen macht Spielen unmöglich.²⁷⁵

Die Jahreszahl im Titel ist etwas irreführend (wie auch Kavakli & Akca & Thorne 2004 feststellten), fanden die hier simulierten Schlachten in den Jahren 1941 bis 1945 statt. Der Weltkrieg ist Technik, ist Waffe, ist Material, ist das Aufeinanderprallen der Soldaten(massen) am Schlachtfeld: Panzerschreck, MP44, der Tiger und die M10 Wolverine – Rainer Sigl nennt dies in Bezug auf einen anderen Zweiter Weltkrieg-Shooter eine Materialfixiertheit, die sich nahe einer „Realienkunde“ (Sigl 2005) bewege²⁷⁶. Der Zweite Weltkrieg ist hier auf den (strategischen) Kampf ‚Mann gegen Mann, Maschine gegen Maschine‘ reduziert. Die einzigen Akteure sind die Soldaten, es gibt zwar ausgebombte Städte, aber keine Zivilisten, keine Politik, keinen Hitler, keine Kriegsverbrechen und auch keinen Holocaust.

²⁷⁵ Das Kriegsschema zeigt sich auch, wenn die Spielfigur den definierten Spielbereich verlässt. Es erscheint die Meldung „Warnung – Sie verlassen das Kampfgebiet. Auf Deserteure wartet das Kriegsgericht!“

²⁷⁶ So finden sich auf der Fanseite bf-games.net auch lexikaartige Artikel zu den Waffen- und Fahrzeuggattungen. (siehe BF-Games.net 2009)

Die Verhältnisse sind aus Gründen der Spielbarkeit ausgewogen. Selten steht eine Übermacht einem kleinen Häufchen gegenüber – beide Seiten haben stets die Chance auf Sieg. Ebenso sind die aktiven Figuren am Feld numerisch begrenzt – nicht mehrere Tausend, sondern zwanzig bis dreißig Akteure (SpielerInnen oder KI) kämpfen gleichzeitig. Vor allem im Multiplayer ist BATTLEFIELD 1942 durch seine strategischen Komponenten hauptsächlich eine Teamleistung. Die SpielerInnen koordinieren sich, das ‚Überleben‘ am (Spiel)Feld ist von den Anderen abhängig.

Die Soldaten haben zwar Gesicht und Namen (im Singleplayer tragen sie ihrer Nationalität angepasste Namen (siehe Abbildung 20), im Multiplayer den Namen, den sich die Spielerinnen und Spieler selbst geben), tragen spezifische Uniformen und treten einander oft auch direkt gegenüber. Sie sind für die Gegner durch den über ihren Kopf schwebenden Namenszug in der Farbe ihrer Fraktion identifizierbar (siehe Abbildung 19). Doch sind sie austauschbar. Wer erschossen wird, schreit seinen Todesschrei, stirbt, liegt für kurze Zeit am Boden, verschwindet und hinterlässt ebenfalls für kurze Zeit seine Ausrüstung als handliches Paket für interessierte Passanten. Nach einer gewissen Zeit ‚respawnt‘ die Figur am Stützpunkt auf ein Neues, so lange, wie es das Kontingent der eigenen Partei hergibt. Man könnte mit Eva Kingsepp (siehe 2.3.8.2) von einem im Allgemeinen postmodernen, sauberen Tod mit doch realistischen Elementen sprechen.

Die Spielerinnen und Spieler können sich hier einerseits als Kriegshelden versuchen, andererseits erleben sie selbst die Austauschbarkeit des Einzelnen als Teil einer Masse ohne Handlungsraum, und die Machtlosigkeit des Einzelnen. Sie erleben die Andeutung einer „Geschichte von unten“, [einer] ‚History in the Making‘ (Sigl 2005) und erahnen das Erleben am Schlachtfeld. Die einzigen Akteure der Geschichte bleiben die Soldaten, keine Befehlshaber oder politischen Führer, aber auch keine Zivilisten treten auf. Der Blickwinkel auf die Ereignisse ist der eines männlichen Soldaten an der Front, dessen Bedeutungslosigkeit als ‚Kanonenfutter‘ mit der bestimmenden Rolle als SpielerInnen im Konflikt steht²⁷⁷.

Entgegen dem Versprechen des anfangs zitierten PR-Textes kann hier der Verlauf des Geschehens nicht verändert werden. Die Reihenfolge der Schauplätze ist in der Kampagne auf beiden Seiten dieselbe. Es kann zwar auf beiden Seiten auch gewonnen werden, doch hat dies keine Auswirkungen. Die abschließenden Texte, auf denen der jeweilige Sieg verkündet wird, bleiben wiederum auf das militärische Geschehen beschränkt.

²⁷⁷ Durch die Multiplayerausrichtung ist BATTLEFIELD 1942 allerdings eines jener Spiele, das dem einzelnen spielerischen Subjekt eine geringere Bedeutung einräumt. Das Spiel kann auch ohne ihn oder sie laufen, dementsprechend kann hier im Gegensatz zum Singleplayer auch keine Pause eingelegt werden. Folglich ist auch das Speichern im Spiel nicht möglich – die Karte läuft weiter. Einzig der Kampagnenfortschritt und die SpielerInnenstatistik wird vom Programm erinnert.

6.1.3. ASSASSIN'S CREED

*Jerusalem zur Zeit des dritten Kreuzzuges im Jahr 1191 n. Chr.
Auf den Straßen herrscht lebhaftes Treiben, aber in wenigen Sekunden
ist alles anders, denn du, der gefürchtete Assassine, Altaïr, wirst zuschlagen!*
(Verpackungstext bei ASSASSIN'S CREED)

Das letzte der hier analysierten Spiele ist ASSASSIN'S CREED (2008²⁷⁸), ein Action-Adventure²⁷⁹, in dem ein mittelalterlicher Meuchelmörder die Hauptrolle spielt. Das Spiel bietet als einziges einen Plot, der hier kurz nacherzählt werden soll:

Der Assassine²⁸⁰ Altaïr Ibn La-Ahad, dessen Name „Keines Mannes Sohn“ bedeuten soll, muss, um seine Ehre wieder herzustellen, im Auftrag seines Meisters Al Mualim in den drei Städten Jerusalem, Akkon und Damaskus neun „Kriegstreiber“ und „Unruhestifter“, die den Dritten Kreuzzug der Europäer andauern lassen, umbringen. Dies sind Sklavenhändler, Doktoren, Wafenhändler und Templer, Christen und Muslime. Sie alle werden vor dem jeweiligen Attentat noch einmal als ‚böse‘ markiert (gehen aber selbst davon aus, das Richtige zu tun). Sein vorgebliches Ziel ist also das Ende des Kreuzzuges. Altaïr befolgt die Befehle seines Meisters, allerdings zweifelt er mit der Zeit an der Rechtmäßigkeit seiner Handlungen. Er ist dabei an den ‚Ehrenkodex der Assassinen‘ gebunden (so auch der Titel des Spiels), der ihm das Töten von Unschuldigen verbietet, unauffälliges Vorgehen und den Schutz der Bruderschaft gebietet. Er kann sich in der Spielwelt²⁸¹ frei bewegen, auffälliges und aggressives Verhalten allerdings führt dazu, dass ihn Wachen entdecken und attackieren. Das spielerische Vorgehen besteht hauptsächlich aus Schlei-chen, Klettern (Altaïr ist ein Meister des Parcours), kurzen Kämpfen mit Wachen und dem jeweiligen Auftrag. Vor dem jeweiligen Mord müssen im Stadtviertel Erkundigungen eingeholt werden, indem etwa Gespräche belauscht oder Taschendiebstähle begangen werden. Zusätzliche Aufgaben wie das Sammeln von verteilten Flaggen (etwa „Templerflaggen“, „Hospitaliterflaggen“), das Töten von 60 im Spiel verstreuten Templern und die Rettung bedrohter Bürgerinnen und Bürger vor den Repressalien der Wachen (was die Sympathien und Hilfe von Partisanen

²⁷⁸ 2006 erschien ASSASSIN'S CREED für X-Box und Playstation, die PC-Version zwei Jahre später.

²⁷⁹ Bei diesem Spiel zeigen sich die Grenzen der klassischen Genrebezeichnungen. Es hat Elemente eines Rollenspiels (Altaïrs Ausrüstung und Fähigkeiten verbessern sich im Laufe des Spieles), es ist als Adventure sehr actionbetont, hat Elemente eines Jump'n'Run und versucht sich auch als Open World- oder Sand Box-Spiel: Die weite Welt des Spieles ist allerdings relativ leer und bietet kaum ‚freie‘ Handlungsmöglichkeiten, was in Spielbesprechungen kritisiert wird (vgl. etwa Kohler 2007).

²⁸⁰ *Assassinen* ist die westliche Bezeichnung für eine Gruppierung, die sich um 1050 vom ismailitischen schiitischen Islam abgewandt hatte und bis 1265 Bestand hatte. Als ihr Zentrum gilt die Festung Alamut. Ihren Machthöhepunkt erreichten sie unter dem Großmeister Raschid ad-Din Sinan 1163-1193, der der „Alte vom Berge“ genannt wird. Die Assassinen schlugen sich politisch auf keine Seite, ihre Machtmittel waren Mordanschläge auf führende politische Köpfe – und die Angst vor Anschlägen, die sie damit schürten. In der Liste ihrer Opfer tauchen neben islamischen Herrschern und Gouverneuren, Wesiren auch Europäer auf. Der Ursprung des Namens, der manchmal in Zusammenhang mit Haschischkonsum gesetzt wird, ist unklar, jedenfalls hinterließ er in den europäischen Sprachen seine Spuren, etwa der italienische *assassino* und der englische *assassin* – Mörder. (vgl. Lyons & Meyer 1999: 1118-1119; vgl. Haydock 2009: 5ff; vgl. Jaspert 2010⁵: 6; vgl. ausführlich Halm 2007: 58ff)

²⁸¹ Zur Spielwelt gehört auch noch Masyaf, das Dorf, über dem die Festung der Assassinen thront, wie auch die Täler zwischen den Städten, durch die Altaïr reiten kann.

einbringt) helfen, den Synchronitätsbalken und damit die Gesundheitsanzeige zu verlängern (siehe Abbildung 23). Das Spiel verfügt nämlich über eine Metaebene: In der Rahmengeschichte steuern die Spielerinnen und Spieler einen Barkeeper namens Desmond Miles in einer nahen Zukunft, der von einer geheimnisvollen Organisation namens Abstergo in Gefangenschaft genommen wurde, und über eine Gerätschaft namens ‚Animus‘ die Erinnerungen seines Ahnens Altaïr (die aus seiner DNA gelesen werden, siehe Abbildung 24) nachvollziehen – und ihn nun steuern – soll. Die SpielerInnen bzw. Desmond müssen mit den Erinnerungen seines Vorfahren synchron bleiben, geschieht etwas, was nicht enthalten ist (wie etwa das Töten von Zivilpersonen oder Altaïrs Tod), geht die Synchronität (und damit der Gesundheitsbalken) zurück. Der Animus erklärt auch die Existenz einer Karte (siehe Abbildung 25) und die graphischen Sci-Fi-Spielereien auf dem Bildschirm. Abstergo will an eine Erinnerung Altaïrs gelangen, die erst freigespielt werden muss. Am offenen Ende entpuppen sich nicht nur alle Opfer Altaïrs als Templer, sondern auch Al Mualim und Abstergo. Das Spiel spinnt also das altbekannte Verschwörungstopos der nach Weltherrschaft strebenden Templer weiter und stellt ihnen die Gruppe der Assassinen als Gegenvereinigung entgegen.

ASSASSIN'S CREED ist als erster Teil einer Reihe angelegt, der zweite Teil, der im Italien des 15ten Jahrhundert spielt, erschien für Konsolen 2009, die PC-Version 2010. Für 2010 ist zudem ein nächster Teil, ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD angekündigt. Wirtschaftlicher Erfolg und Reichweite sind also durchaus vorhanden.



Abbildung 23: ASSASSIN'S CREED: Altaïr in Jerusalem (Quelle: Ubisoft 2008)²⁸²

²⁸² Links oben die Synchronisierungsanzeige (damit auch Gesundheitsanzeige), die auch die Deckung Altaïrs anzeigt (das gelbe Symbol bedeutet, dass er von Wachen beobachtet wird), rechts oben die gegenwärtige Belegung der



Abbildung 24: ASSASSIN'S CREED: Metalebene - Desmond im Animus (Quelle: Ubisoft 2008)



Abbildung 25: ASSASSIN'S CREED: Karte von Damaskus mit den unterschiedlichen Stadtvierteln (Quelle: Ubisoft 2008)

Tasten, rechts unten der Kompass, der sich in Kampfsituationen zeitweilig in eine Art Umgebungsradar verwandeln kann. Links unten die momentane Waffe der Wahl.

Beim Start des Spieles erscheint folgende Meldung von der Adresse der Entwicklerinnen und Entwickler:

*Inspiziert von historischen Ereignissen & Charakteren.
Dieses fiktive Werk wurde von einem multikulturellen Team Angehöriger verschiedener
Religionen und Glaubensrichtungen erschaffen, entwickelt und produziert.*

Die Vergangenheit dient hier offen als Inspirationspool. Gleichzeitig werden die Mühen, die in die historische Recherche gesteckt wurden, durchaus betont. Dies findet sich auch in den schon öfters angesprochenen Videos²⁸³ zur Vermarktung des Spieles: Der historische Bezug und auch das Bemühen, die Städte exakt mit Hilfe historischer Stadtpläne wiederzugeben, wird hervorgehoben. Sie seien „recreated exactly as they were in the year 1191“ (Raymond 2007), wie die Chefentwicklerin Jade Raymond anmerkt. Ebenso wird die Beteiligung von professionellen Historikern²⁸⁴, deren Namen auch im Abspann des Spieles angeführt werden, betont. Weiters wird bekräftigt, dass die neun Opfer Altaïrs historische Personen seien, die um das 1191 verschwanden oder starben.

Die Tatsache, dass das Team den Hinweis auf die eigene Multikulturalität und -religiösität für notwendig hält, weist auf die bestehende Brisanz des Themas Kreuzzug und interreligiöser Konflikte hin (siehe dazu auch Haydock 2009 weiter unten). Keine Seite soll bevorzugt oder als moralisch überlegen dargestellt werden. Den meist westlichen Spielerinnen und Spielern wird mit einem Assassinen, einem, grob gesagt, schiitischen Moslem (vgl. Halm 2007: 60) und damit Vertreter der arabischen Seite ein ungewöhnliches Identifikationsangebot gemacht. Er tötet Angehörige beider Religionen, Kreuzfahrer und Araber. Die Templer wie auch die Assassinen werden hier als areligiös markiert. Religion selbst wird im Spiel nicht thematisiert, sie tritt jedoch in Form von religiösen Gebäuden und Vertretern der religiösen Berufe auf.

Nickolas Haydock betrachtet ASSASSIN'S CREED als politisches Spiel, das nicht nur gegenwärtige Vorstellungen über Vergangenheit sondern auch zeitgenössische politische Konflikte wieder spiegelt. Er befasst sich eigentlich hauptsächlich mit filmischen Darstellungen des Mittelalters, der Kreuzzüge und des Islams, und damit mit dem Gegensatzpaaren Ost-West, Richard Löwenherz-Saladin in Hollywoodfilmen²⁸⁵. In der Einleitung eines von ihm mitherausgegebenen

²⁸³ Die Anmerkungen in diesem Absatz beziehen sich auf das von den Machern des Spieles im September 2007 online gestellte Video *Assassin's Creed - Developer Diary: Storyline* (siehe Raymond 2007a), in dem Jade Raymond, die Chefentwicklerin über das Spiel spricht, ebenso auf ein Interview, das sie Gametrailers.com anlässlich der Tokio Game Show 2007 gab (vgl. Raymond 2007b).

²⁸⁴ Dies sind, so der Abspann, „Dr. Paul Cobb“ und „Dr. David Nicolle“, die beide bereits zum Thema Kreuzzüge veröffentlicht haben.

²⁸⁵ Im Fahrwasser des ‚Kreuzzugs gegen den Terror‘, den der damalige US-Präsident George W. Bush kurz nach den Anschlägen vom 11. September 2001 verkündet hatte. (vgl. Haydock 2009: 1f; vgl. etwa o.V.: 2001)

Bandes²⁸⁶ widmet er sich dem Spiel in einem Exkurs und findet Analogien zwischen Al Kaida, Osama bin Laden, den im Spiel dargestellten Assassinen und Altaïrs Meister Al-Mualim:

Still, absent the medieval masquerade, conspiracy theories about the secret complicity of the Bush Administration with al-Qaida attacks are stubbornly persistent. The makers of ASSASSIN'S CREED are themselves complicit, however, in the production of an increasingly seductive and perhaps ultimately dangerous hyperrealization of politics and history against which they encourage their many postulates virtually to contend. ASSASSIN'S CREED is the DA VINCI CODE on steroids.
(Haydock 2009: 7)

Er sieht, wohl entgegen den Bemühungen des Entwicklungsteams, im verdeckten Vorgehen Altaïrs eine Verkörperung der westlichen Angst vor dem Fremden, das sich unauffällig in die Gesellschaft mischt, aber immer bereit ist, zuzuschlagen (vgl. Haydock 2009: 5ff):

In an irony leaders of al-Qaida would no doubt relish, western children are encouraged to identify with a Muslim Assassin, receive weapons and stealth training, and ultimately direct their hidden daggers into frankish necks.
(Haydock 2009: 6)

Dem könnte man allerdings entgegenstellen, dass durch den Nachkommen Desmond Miles eine gewisse Distanzierung von der Figur des Assassinen erfolgt, der auch selbst an seinen Aufträgen zu zweifeln beginnt. Zudem begrenzt sich seine Gewalt nicht auf die europäischen Kreuzfahrer, sondern differenziert nicht nach Religions- oder Parteizugehörigkeit.

6.1.3.1. Mikrovirtuelle Welt

ASSASSIN'S CREED wird nach den in Abschnitt 3.2 vorgestellten Strukturmerkmalen virtueller Welten nun als mikrovirtuelle Welt eingeordnet. Das Spiel bietet in Altaïr (und auch Desmond Miles) einen Avatar, einen *digitalen Bildschirmrepräsentanten*, den die Spielerinnen und Spieler nach der Beschreibung im Handbuch über eine „kontextabhängige Puppenspielersteuerung“ (Ubisoft Entertainment 2008: 3) steuern. Jürgen Fritz formuliert dazu passend zur Entwicklung pragmatischer Schemata, die Voraussetzung für *sensumotorische Synchronisierung* sind: „Die Entwicklung pragmatischer Schemata hat Ähnlichkeit mit der Aufgabe, eine Marionette angemessen zu führen“ (Fritz 2003d: 12). Gleichzeitig ist auch das Entwickeln simpler *Taktiken* gefragt: Altaïr muss sich über Dächer und durch geschickte Deckung zu seinen Zielen schleichen.

Das Geschehen um Altaïr bildet im Spielen eine schlüssige, *lineare* Erzählung, besser gesagt: Das Spielkonzept schreibt ein Nachvollziehen der Vergangenheit, der Erinnerungen Altaïrs vor. Die SpielerInnen können zwar zwischendurch immer wieder wählen, in welche Stadt sie sich begeben, welcher Aufgabe sie sich als nächstes stellen, doch im Endeffekt müssen die jeweiligen

²⁸⁶ Haydock, Nickolas & Ridsen, E.L. (Hrsg.): Hollywood in the Holy Land | essays on film depictions of the Crusades and Christian-Muslim clashes. Jefferson, North Carolina, and London: 2009

Attentate ausgeführt werden, um Altaïrs *Geschichte weiterzuschreiben*. Die Spielwelt ist detailliert und graphisch sorgfältig gestaltet, geboten wird der Blick auf den Helden und in die Welt (*isometrische Perspektive*).

Transfers bei ASSASSIN'S CREED finden folglich nach Stefan Weseners Modell vor allem auf der Handlungsebene statt (siehe 3.2.3).

6.1.3.2. Das Abenteuer meines Ahnen. Die Vergangenheit bei ASSASSIN'S CREED

Der Bezug zur Vergangenheit in ASSASSIN'S CREED ist vielfältig: Altaïr als Vertreter einer historischen Bruderschaft, der in den ‚exakt nachgebauten‘ Städten tatsächlich existierende historische Persönlichkeiten umbringt und unter anderem auch auf Richard I. Plantagenet, Richard Löwenherz trifft. Das Spiel bemüht sich, eine lebendige Atmosphäre zu beschwören. Die Stadt Akkon präsentiert sich (das Spiel setzt nach dem Ende der Belagerung 1191 an) als dunkel, düster und deprimiert, vor den Stadtmauern stapeln sich Leichen (siehe Abbildung 26), und sie wirkt viel europäischer als das etwa nie von den Kreuzfahrern betretene Damaskus. Es gibt Märkte, ärmere und reichere Viertel und eine Vielzahl an PassantInnen. An den Straßenecken finden sich oft Männer, die Publikum um sich versammeln. Dies sind Straßenredner die – je nach Stadt, gegen den Kreuzzug oder pro Salah al-Din (auch als Saladin) predigen.



Abbildung 26: ASSASSIN'S CREED: Vor den Stadtmauern von Akkon (Quelle: Ubisoft 2008)

Das Spiel selbst nimmt wie bereits erwähnt eine Art Metaebene zur enthaltenen Vergangenheit ein. Das Leben Altaïrs wird ja für Desmond im Animus simuliert, dieses Mittelalter ist ein durch diese Apparatur dargestelltes: Die graphischen Sci-Fi-Elemente sind ein Hinweis, ebenso gewisse

„Bildstörungen“, aber auch etwa die Sprache der mittelalterlichen Menschen, deren Übersetzung in relativ modernes Deutsch mit teilweise archaisierenden Elementen angesprochen wird²⁸⁷.

Ebenso äußert sich Desmond einmal kritisch über die Morde, die er als Altaïr ausführen muss.

ASSASSIN'S CREED zeichnet vor der Kulisse der mittelalterlichen Städte im Vorderen Orient aus der individuellen Perspektive des Assassinen als Abenteurer eines Einzelnen im Sommer 1191 nach. Altaïr ist der Held, von dessen Handlungen der Fortgang der Geschichte und der Erzählung abhängig ist. Er als Einzelperson hat die Macht und die Fähigkeiten, neun (und mehr) andere Leben zu beenden – und kann damit, so zumindest die Aussage zu Beginn des Spieles, den Dritten Kreuzzug beenden. Das Spiel steckt die Spielerinnen und Spieler in die Rolle eines unbesiegbaren Kämpfers, der nicht verlieren kann²⁸⁸. Der Verlauf der Ereignisse ist vorgegeben, die Spielenden sind nicht geschichtsmächtig, diese Rolle trägt die Person Altaïr, dessen Weg die Spielerinnen und Spieler nachvollziehen. Er ist kein bedeutender Herrscher, begegnet diesen jedoch und lebt seine Geschichtsmächtigkeit in der Negierung Anderer. Er ist ein durchaus ambivalenter Held, seine Mission als Meuchelmörder wird in der Metaebene von Desmond kritisch reflektiert, ebenso sind weder er noch seine Opfer klar als ‚böse‘ oder ‚gut‘ gekennzeichnet:

ASSASSIN'S CREED zeigt Grauzonen des Handelns und die Bedeutung unterschiedlicher Perspektiven²⁸⁹. Der deutliche Blick auf die Menschen der Zeit (europäisch, arabisch und afrikanisch, Krieger und Zivilpersonen, Männer und Frauen, Reiche und Bettlerinnen, Marktfrauen und Betrunkene, Banditen und Partisanen, Christen und Moslems, Priester und Elendskranke, Soldaten und Rebellen, verschleierte Frauen und nicht Verschleierte, Alte und Junge – jedoch keine Kinder) wurde bereits angesprochen, die Bevölkerung der Städte und ihrer jeweiligen Reichen- und Armenviertel ist unterschiedlich und kontextabhängig. Die Vergangenheit wird hier nicht auf große Ereignisse reduziert, das Spiel zeigt in der Person Altaïrs den Blick eines Einzelnen, der nebenbei ein wenig Alltagsgeschichte und soziale Unterschiede miterlebt.

Die weiblichen Rollen sind großteils auf die Zivilbevölkerung beschränkt. Eine namenlose Frau jedoch darf aktiv auftreten (und sogar kämpfen) – jedoch nur solange Altaïr sie wegen ihrer Rüstung für einen Mann bzw. sein angepeiltes Opfer hält.

Krieg ist hier das bestimmende Thema: Den Rahmen bilden die Kreuzzüge, Soldaten aller Couleur

²⁸⁷ In einer Szene der Rahmenhandlung fragt Desmond die Technikerin des Animus, warum denn die mittelalterlichen Menschen so sprächen, sie antwortet, sie „könnte es authentischer machen, aber, kennen Sie Walther von der Vogelweide?“ (im englischen Original wird auf Chaucer verwiesen.).

²⁸⁸ Wird Altaïr von einem Schlag getroffen, geht die Synchronitätsanzeige zurück, was nach der Spiellogik bedeutet, dass dies nicht passiert ist. Altaïr hat also alle Attentate verübt, ohne jemals überhaupt selbst verletzt zu werden. Geht die Synchronität völlig verloren, startet das Spiel beim letzten Speicherpunkt.

Diese Speicherpunkte sind die im Spiel verteilten Spielziele, jede Flagge, die eingesammelt, jede Aufgabe, die erledigt wird, speichert den Spielverlauf. Pausen sind immer möglich, es sei denn, eine animierte Sequenz läuft ab.

²⁸⁹ Die vor allem in den Gesprächen zwischen Altaïr und seinen Opfern klar wird: Nach dem tödlichen Schlag werden die beiden aus dem Geschehen herausgenommen und unterhalten sich in einer weißen Zwischenwelt, während für Altaïr vorher ein böses Bild von seinen Gegnern gezeichnet wird, sind diese im Gegensatz dazu von der Rechtmäßigkeit und gar Güte ihrer Handlungen überzeugt.

stellen sich Altaïr in den Weg. Er tötet Menschen aller Parteien, und befolgt die ihm aufgetragene Order. Die Darstellung des Todes ist realistisch, Blut spritzt (wobei dies in den Graphikeinstellungen verändert werden kann), Todesschreie erklingen. Die Leichen der Toten bleiben für längere Zeit am Boden, PassantInnen reagieren schockiert: „Wer kann so etwas getan haben?“ und flüchten vor Altaïr. Der Tod der jeweiligen Ziele wird in einer aus der Umgebung herausgenommen Szene nahezu zelebriert, Altaïr taucht eine Feder ins Blut seiner Opfer – man kann nach Eva Kingsepp von einem karnavalesken Tod sprechen. Die lenkenden Kräfte der Geschichte sind weniger mächtige Einzelpersonen, sondern die Geheimorganisation der Templer und auch die Assassinen, die die Jahrhunderte ebenfalls zu überdauern scheinen.

6.1.4. Zusammenfassend

In Tabelle 9 auf den nächsten Seiten wurden die Aspekte der einzelnen Spiele zusammengefasst und zur besseren Übersicht den Punkten des in 5.1.4 vorgestellten Analyseschema zugeordnet. Die Spiele bieten, wie bereits in vorderen Kapiteln festgestellt und in Abbildung 10, Seite 87 dargestellt, einen unterschiedlichen Zugang zur Vergangenheit bzw. zu der in ihnen simulierten und dargestellten Geschichte.

CIVILIZATION stellt Entwicklungslogik und Geschichte als lenkbaren Verlauf dar. BATTLEFIELD liefert die Spielerinnen und Spieler relativ anonym der Situation am simulierten Schlachtfeld aus, sie werden in das Geschehen hineingeworfen und können auch bei allem Bemühen keine Geschichte schreiben. ASSASSIN'S CREED bietet einen personalisierten Blick auf die Ereignisse, eine gewisse Atmosphäre, bietet aber kaum fassbare historische Informationen an. Der Umfang der textlich angebotenen historischen Informationen nimmt entsprechend der Art der virtuellen Welt ab. Je personalisierter der Blickwinkel ist, umso ‚lebendiger‘ wirkt die Szenerie, umso weniger Sachinformation wird angeboten.

		CIVILIZATION IV	BATTLEFIELD 1942	ASSASSIN'S CREED
		2005, Take-Two Interactive Software	2002, Electronic Arts	2008, Ubisoft
	USK	6+	16+	16+
	PEGI	12+	16+	16+
A1	<i>Art der virtuellen Welt (Wesener 2004, siehe 3.2.2)</i>	Makrovirtuelle Welt	Mesovirtuelle Welt	Mikrovirtuelle Welt
	- <i>Eingriffsmöglichkeiten</i>	Regelkompetenz („Administrationsoberfläche“ Weiß 2007)	Sensumotorische Synchronisierung, Regelkompetenz	Sensumotorische Synchronisierung („Kontextabhängige Puppenspielersteuerung“ Handbuch)
		Direkte Identifikation	Figurale Substitution	Figurale Substitution
	- <i>graphische Darstellung</i>	Vogelperspektive	Subjektive Perspektive	Isometrisch (3rd person)
		symbolisch-abstrakt	detailliert	detailliert
	- <i>Linearität</i>	Nichtlinear	Nichtlinear (maps)	Linear (gew. Freiheiten)
A2	<i>Genre (Schwarz 2009, siehe 2.1.2.1.1)</i>	Rundenbasiertes, global orientiertes Strategiespiel	First Person Shooter, Taktik-Shooter	(Action-)Adventure
	<i>(nach Grosch 2002, siehe 2.1.2.1.1 2.1.2.2)</i>	Strategiespiel (?)	Reiz-Reaktionsspiel („Ballerspiel“)	Rollenspiel (mit Reiz-Reaktionselementen, eventuell in Teilen Duellspiel)
A3	<i>Spielart</i>	Single- und Multiplayer	hpts. Multiplayer (online)	Singleplayer
B1	<i>Hist. Thema</i>	Weltgeschichte, Fortschrittsgeschichte (Schreiben einer virtuellen Geschichte)	Einzelne Schlachten des WW 2 zwischen Alliierten und Achsenmächten	12. Jh. / Kreuzzüge, Heiliges Land
B2	<i>Zeitraum</i>	-4000 – 2050 (im Spiel dargestellt)	1941 – 1945 (Zeitraum der Schlachten, im Spiel keine Jahreszahlen)	Juli, August, September 1191 (Handbuch und Verpackungstext)
B3	<i>Nutzung der Geschichte (Wesener 2007, siehe 2.3.4)</i>	Historie als Kulisse	Nachspielen historischer Ereignisse, kein Verändern von Geschichte	Historie als Kulisse/Nachspielen konkreter Ereignisse, kein Verändern von Geschichte
B4	<i>Verankerung in Geschichte</i>	Zivilisationen, Persönlichkeiten, Entwicklung, ohne Bindung an Jahreszahlen („Technikbaum“) Zivilopädie – Infos zur Funktion im Spiel sowie allgemeine historische Informationen	Einleitungstexte (Ladebildschirm), Abschlusstexte. (sehr allgemein) Schauplätze der Schlachten (maps), Bezeichnungen, Orte, Ausrüstung und Fahrzeuge (Materialien). (→ Mods!)	Städte, Bevölkerung, Personen, Ausrüstung, Aussehen, Stimmung, Redner auf den Straßen (Rahmenhandlung – ‚Geschichte im Spiel‘ wird simuliert, vom „Programm übersetzt“!)
	<i>Auftreten konkreter historischer Ereignisse?</i>	~	x (Schlachten als Spielfelder)	x (Kreuzzug als Kulisse, Belagerung von Akkon u.ä.)
	<i>...konkreter historischer Persönlichkeiten?</i>	x (als Große Persönlichkeiten und als HerrscherInnen)	o	x (Löwenherz, Opfer Altairs als historische Personen benannt, die zu dieser Zeit starben/verschwanden)
B5	<i>Anspruch / Etikette</i>	Zivilopädie		Disclaimer, Bekräftigen der historischen Recherche, „historische Stadtpläne“, „historische Personen“ Metaebene
B6	<i>Geschichtsbilder (siehe 2.3.8)</i>			
B6a	<i>Wirkmächtigkeit des spielerischen</i>	„god game“	Einer unter vielen, namenlos und	Hauptperson, Plot

	<i>Subjekts</i>		austauschbar	Verfolgen eines vorgegebenen Pfades
	<i>Geschichtsmächtigkeit (Kontrolle über historischen Verlauf)</i>	Bestimme den Verlauf „meiner“ Geschichte, wähle meinen Pfad in der Entwicklungslogik	Spielball der Geschichte (Abwesenheit des historischen Kontextes?)	Vorgegebener Verlauf Metaebene: Muss „Geschichte“ nachspielen, bin gleichzeitig bestimmender Akteur
B6b	<i>Individuum / Masse</i>	HerrscherInnenpersönlichkeiten und Große Persönlichkeiten Masse (Einheiten), ‚Zivilisation‘ Einheiten sprechen Sprache der Zivilisation, best. spezifische Einheiten, besondere (stereotype) Fähigkeiten der Zivilisation, alle streben zum Selben	Masse (Individuum = ersetzbar) Namen (SP), Sprachliche Individualisierung der unterschiedlichen Fraktionen, Skins, Ausrüstung, Uniform Keine Zivilbevölkerung, nur Soldaten	Individuum Ziele sind ‚einzelne Kriegstreiber‘, Gesichter relativ individuell, Namen, Frauen Relativ individualisierte Zivilbevölkerung
	<i>Tod / Verletzung</i>	postmodern – Verschwinden vom Spielfeld	(tw. karnivalesk?) postmodern (Todesschrei, Leichen verschwinden, Waffe bleibt zurück, verschwindet)	karnivalesk (blutig, Todesschrei, zelebriert)
	<i>Männlich / Weiblich</i>	HerrscherInnen: 18/5 Einheiten: männlich Persönlichkeiten ebenfalls größtenteils männlich	Nur Soldaten	Nahezu alle aktiven Personen männlich, Frau: 1x ‚Opfer‘, Bevölkerung
B6c	<i>Identifikationsangebot</i>	‚Zivilisation‘, HerrscherInnen?	Soldaten = gesichtslose Soldatenklassen, Achsenmächte (Deutschland, Japan) vs. Alliierte (US-Amerikaner, Briten)	Altaïr (Assassine) = Meuchelmörder (areligiös und unpolitisch?)
B6d	<i>Zielsetzung</i>	Expansion und Dominanz (Optionen: Punktesieg, Eroberungssieg, Herrschaftssieg, Kultursieg, Weltraumrennen, Diplomatischer Sieg)	Sieg (body count) Statistik	‚Durchspielen‘, Aufträge ausführen Befolgen des Credos?
B6e	<i>Geschichtsbestimmende Faktoren</i>	Entwicklungslogik, autoritäre Herrscher	Krieg (bzw. Abwesenheit von Geschichte?)	Krieg, Geheimorganisation, Einzelner
	<i>Politik</i>	International: Diplomatie intern: unsichtbar (Tastenklick = Revolution)	-	? Politisches Geschehen im Hintergrund
	<i>Krieg / Konflikt</i>	Spielziele meist nur durch expansives, dominierendes Verhalten zu erreichen, Krieg wird als unvermeidbar definiert	Alles bestimmend, ist Krieg, wird nicht in Frage gestellt (keine Möglichkeit des Ausweichens, Hinweis: „Kriegsgericht“)	Verlängerung Soll Verhindert Werden, Hauptperson Bringt Einzelne Wichtige Player Um; Partisanen, Unterschiedliche Parteien, Belagerung Jerusalems Rahmen: Templer Vs. Assassinen Tod einzelner um Tod vieler zu verhindern
B6f	<i>Historische Informationen</i>	Zivilopädie!; Stereotype Charakterisierungen, konzeptueller Unterschied Spiel/Vergangenheit Entwicklungslogik	Sehr knappe Texte, Fokus: Taktik graphisch: Waffen, Uniformen Besprechungskarten	Städte, Atmosphäre, Personen
	<i>Entwicklungslogik</i>	Geschichte der Sieger, Erfolgsgeschichte, westliches Modell	Keine Entwicklungen	Geschichte eines siegreichen, unbesiegbaren Helden, Geschichte besonderer Gruppen, Verschwörungstheorie

Tabelle 9: Tabellarische Zusammenfassung der drei Spiele

6.2. SpielerInnen

Nun sollen die Ergebnisse der Leitfadengespräche vorgestellt werden. Der erste Abschnitt versucht ein Profil der Spielerinnen und Spieler zu zeichnen, bevor auf ihren Zugang zur Geschichte, Computerspielen als Medien der Geschichte im Vergleich und einem möglichen Zusammenhang zwischen der Beschäftigung mit Geschichte und Spielen dieser Spiele eingegangen wird. Dann wird der Blick der Spieler und Spielerinnen auf die einzelnen Spiele nachgezeichnet.

6.2.1. SpielerInnenprofil

Ein grober Überblick über die Befragten wurde bereits in 5.2.4 gegeben, nun sollen sie etwas ausführlicher beschrieben werden. Tabelle 10 liefert einen Überblick nach Gruppen sortiert.

Von den fünfzehn Interviewten waren nur zwei Frauen, was im Vergleich zu den in 2.1.2.3 vorgestellten Zahlen eine gewisse Unterrepräsentation bedeutet. Jedoch weisen alle drei Spiele Merkmale auf, die u.a. Klimmt 2004 als weniger motivierend für Frauen beschrieb, etwa der hohe Wettbewerbsanteil und auch die kaum vorhandenen Identifikationsangebote an weibliche Spielerinnen (vgl. Klimmt 2004: 706f). Ebenso sind nach Fritz & Fehr actionbetonte Spiele, bei denen es um kämpferische Auseinandersetzungen geht, bei Jungen beliebter als bei Mädchen (vgl. Fritz & Fehr 2003a: 13ff). Aufgrund der geringen Anzahl an Interviews kann keine Aussage über Geschlechterunterschiede getätigt werden, außer die offensichtliche: Es stellten sich mehr Spieler als Spielerinnen von CIVILIZATION IV, BATTLEFIELD 1942 und ASSASSIN'S CREED für ein Interview zur Verfügung.

Nicht zu vergessen ist auch, dass vor allem BATTLEFIELD 1942 (2002) und CIVILIZATION IV (2005) schon etwas ältere Spiele sind, und damit wahrscheinlich tatsächliche Fans der Spiele interviewt worden sind²⁹⁰.

Der Altersschnitt der befragten Gruppe liegt bei 23,7 Jahren. Die beiden jüngsten waren 15 bzw. 16 Jahre alt, die beiden ältesten 29. Hier lassen sich auch erste Unterschiede zwischen den präferierten Spielen feststellen: Die CIVILIZATION-Spieler sind die Ältesten (Durchschnittsalter 28), die größtenteils auf eine sehr lange Spielerkarriere zurückblicken und teilweise schon seit dem ersten Teil der Reihe treu sind (3_civ, 4_civ, 6_civ). Die Spielerinnen und Spieler von BATTLEFIELD 1942 und ASSASSIN'S CREED sind im Schnitt 22 bzw. 21,2 Jahre alt.

²⁹⁰ So wurden 2_bf 5_bf, 7_bf, 10_bf, 14_civ und 15_ac über spielspezifische Foren erreicht.

Zehn befinden sich noch in Ausbildung, ebenso viele haben mindestens eine Matura. Der formale Bildungsgrad ist also relativ hoch.

Alle bis auf einen (12_ac) spielen schon seit mindestens fünf Jahren Computerspiele, der Großteil (9) seit mehr als zehn Jahren. Alle spielen mindestens mehrmals im Monat, davon drei mehrmals in der Woche und drei täglich. Die angegebene Dauer der Spielsitzungen ist beim Großteil recht hoch. Einzig 1_bf gab an, mehrmals im Monat weniger als 30 Minuten zu spielen. Auch hier ergeben sich leichte Differenzen nach der Spielpräferenz: Die ASSASSIN'S CREED- und CIVILIZATION-SpielerInnen spielen länger als die BATTLEFIELD-SpielerInnen. Computerspielen ist für die meisten eine bedeutende Beschäftigung, der Zeit, Energie und Aufmerksamkeit gewidmet wird. Der Großteil kann als VielspielerInnen bezeichnet werden.

Strategiespiele sind mit neun Nennungen die Spitzenreiter unter den präferierten Spielgenres, abgeschlagen folgen Shooter (5), Adventures (3) sowie Sport-, Rollen- und Simulationsspiele (jeweils zwei Nennungen). Nur einmal wurden genannt: Open World-Spiele und Jump'n'Runs.

	Alter	Geschlecht	Beruf	Ausbildung	Spielfrequenz	Spiel-dauer	SpielerIn-karriere	bevorzugte Genre
3_civ	28	m	Student / Angestellter	Studium	mehrmals in der Woche	1 - 3h	22 Jahre	Strategie- + Sportspiele
4_civ	29	m	Student / Angestellter	Studium	mehrmals im Monat	1 - 3h	19 Jahre	Strategiespiele (RTS + Aufbaustrategie), Adventures
6_civ	29	m	Student / Selbstständig	Matura (Studienberechtigungsprüfung)	mehrmals im Monat	3h+	16 Jahre	Strategiespiele (RTS), Shooter
9_civ	27	m	Angestellter	Matura	mehrmals im Monat	1 - 3h	14 Jahre	Simulationen, Strategiespiele, Jump'n'Run
14_civ	27	m	Angestellter / Selbstständig	Pflichtschule	mehrmals in der Woche	1 - 3h	5 Jahre	Strategie- + Rollenspiele
1_bf	23	m	Student	Matura	mehrmals im Monat	<30 min	10 Jahre	Adventures, Wirtschaftssimulation,
2_bf	19	m	Arbeiter	Fachschule / Lehre	mehrmals in der Woche	1 - 3h	7 Jahre	Strategiespiele (RTS), Taktik-Shooter
5_bf	20	m	Student	Matura	täglich	30 min - 1 h	9 Jahre	FPS + Sportspiele
7_bf	24	m	Angestellter	Fachschule / Lehre	mehrmals in der Woche	1 - 3h	12 Jahre	FPS + Strategiespiele
10_bf	24	w	Studentin	Studium	mehrmals im Monat	30 min - 1 h	13 Jahre	Strategiespiele
8_ac	24	m	Student / Selbstständig	Matura	täglich	1 - 3h	16 Jahre	Adventures
11_ac	25	w	Selbstständig	Studium	mehrmals in der Woche	1 - 3h	9 Jahre	Rollenspiele
12_ac	15	m	Schüler	Pflichtschule	täglich	3h+	1 Jahr	FPS + Open World-Spiele
13_ac	26	m	Student	Matura	mehrmals in der Woche	1 - 3h	16 Jahre	Sportspiele
15_ac	16	m	Schüler	Pflichtschule	mehrmals in der Woche	3h+	6 Jahre	Strategie- + Rollenspiele

Tabelle 10: Überblick

6.2.2. Zugang zur Geschichte

6.2.2.1. Historische Bildung

Nun soll kurz auf die historische (Aus)Bildung der Probanden eingegangen werden, die sich sehr unterschiedlich gestaltet. Vier setzen sich in ihrem Alltag regelmäßig mit Geschichte auseinander: 12_ac und 15_ac, die beide noch die Schule besuchen und dort Geschichtsunterricht haben, sowie 3_civ und 4_civ, die beide das Fach studieren. Allerdings befindet sich 4_civ gerade am Beginn des Bachelorstudiums, während 3_civ zurzeit an seiner Dissertation arbeitet. 15_ac betont außerdem sein Interesse an der Geschichte (vgl. 15_ac, 158).

Die Schule ist für den Großteil die Hauptquelle ihres Wissens über die Geschichte (13), wobei dies teilweise durch eigene Recherchen (9) ergänzt bzw. ersetzt (2_bf, 6_civ) wurde (siehe dazu auch 6.2.2.3). Die zwei Studenten nennen ihr Studium.

Ebenso erwähnen zwei Interviewpartner (8_ac und 9_civ) ihr politisches Engagement, das sich auch in ihren Vorstellungen von und Zugang zu Geschichte widerspiegelt.

6.2.2.2. Verständnis von Geschichte

Der Begriff ‚Geschichte‘ bezeichnet für sieben (1_bf, 2_bf, 5_bf, 10_bf, 13_ac, 14_civ, 15_ac) der Befragten hauptsächlich vergangenes Geschehen: „Geschichte ist für mich alles was geschehen ist“ (ac_15, 187²⁹¹).

Geschichte als Ergebnis gegenwärtiger Wertung und Auffassung der Vergangenheit (siehe 2.2.1 zum Verständnis von Geschichte als Konstrukt) in unterschiedlichen Ausprägungen ist das Verständnis der übrigen Befragten²⁹². Die Bandbreite reicht vom Herstellen eines Gegenwartbezuges und des Erkennens gewisser Schwerpunktsetzungen („Geschichte ist einfach, Lernen aus der Vergangenheit sozusagen“ (12_ac, 185); „Alles, was zurückliegt, alles was uns in der Schule erzählt worden ist, [...] alles was dazu geführt hat, dass die Erde heute so ist, wie sie ist“ (7_bf, 302-303)), über die Anerkennung einer AutorInnenschaft („Geschichte ist die Interpretation der Historiker, würd' ich sagen“ (6_civ, 594)) zu einem multiperspektivischen kontextabhängigen Konstrukt:

²⁹¹ Diese Zahlen beziehen sich auf die Zeilen in den jeweiligen Transkriptionen, die sich im Anhang dieser Arbeit finden.

²⁹² 3_civ, 6_civ, 7_bf, 8_acv, 9_civ, 11_ac, 12_ac. 4_civ ist wohl auch hier einzuordnen, allerdings wick er einer Antwort mit einem eleganten „Geschichte ist alles, was, was .. hinter dem Jetzt steht.“ (4_civ, 388-389) aus.

[N]aja, es ist einfach die Beschäftigung [...] mit der Vergangenheit aus der Perspektive der jeweiligen Gegenwart. Also, das heißt [...] was schon irgendwie zentral ist, find' ich ist halt, dass, dass auch automatisch eine Geschichtsschreibung, meine eigene Perspektive oder die Perspektive der Geschichte oder der Gesellschaft sozusagen aus der das aufgezeichnet wird [...] halt einfließt.
(8_ac, 348-349)

Der Quellencharakter der Geschichte – die Abhängigkeit des Wissens über die Vergangenheit von den zur Verfügung stehenden Quellen, die wiederum in einem Entstehungs- und Überlieferungskontext verankert sind – ist als Konzept in seinen Grundzügen hingegen durchaus vorhanden. Dabei kommt vereinzelt auch die Frage einer elitären Gruppe der AutorInnen von (schriftlichen, absichtsvollen) Quellen (6_civ, 610-615; 4_civ, 408-422), die Frage nach deren Absichten (etwa 7_bf, 323-324; 12_ac, 205-207) und der Aspekt ungehörter Stimmen (8_ac, 360-385) zur Sprache. Zwei Spieler verweisen hier explizit auf „dieses Sprichwort [...] Geschichte wird vom Gewinner geschrieben“ (7_bf, 321; siehe ähnlich auch bei 6_civ, 610-615, 652-668). Die Bedeutung eines historischen Ereignisses wird von 11 SpielerInnen (1_bf, 3_civ, 5_bf, 6_civ, 7_bf, 8_ac, 9_civ, 10_bf, 11_ac, 13_ac, 14_civ) vor allem an seinen Konsequenzen und Folgen festgemacht, 6_civ, 9_civ und 12_ac sprechen auch die Breite des jeweiligen Wirkungsbereiches an:

[W]eil es historisch in den Konsequenzen ist, und weil es sozusagen, viel, für die nächsten, paar hundert Jahre inklusive bis jetzt irgendwie, einen Unterschied macht. .. Und sich Leute woanders gesagt haben, holla, die machen da jetzt Revolution, die haben sich da jetzt überlegt, es sind doch wohl alle gleich, und alle haben irgendwie naturgegebene gleiche Rechte .. also ich, so Ideen finde ich [...] also, sozusagen, die Vermählung von [...] irgendeiner Maria Theresia-Tochter, äh Marie Antoinette mit wem auch immer, französischer König, das find' ich jetzt nich- also ich mein', das ist zwar ein historisches Ereignis, weil's vergangen ist, aber .. wen interessiert's, also. ... Wenn man sagt, es hat eine gewisse eine gewisse Breite und eine gewisse Schwere in den Konsequenzen.
(9_civ, 367-375)

7_bf betont dabei vor allem stattgefundenes Unrecht und Leid. 4_civ macht hingegen die Bedeutsamkeit vor allem von der Möglichkeit, im Rückblick Lehren für gegenwärtiges Handeln zu ziehen, abhängig (vgl 4_civ, 391-396). Fünf Befragte²⁹³ weisen auch auf die Frage der Perspektive, Öffentlichkeit, Überlieferung und Rezeption eines historischen Ereignisses hin: „Ein Ereignis macht vor allem seine Rezeption eben durch die Zeitgenossen und dann durch die nachfolgenden Generationen eben aus“ (3_civ, 405-406).

Die bestimmenden Faktoren der Geschichte sind in der Geschichtsvorstellung der Befragten hauptsächlich die einzelnen Menschen selbst. Wenn jedem Individuum Geschichtsmächtigkeit

²⁹³ Wobei es auch hier unterschiedliche Nuancen gibt. Während 2_bf, 3_civ und 15_ac explizit darauf verweisen, deuten 9_civ und 10_bf es an.

zugeschrieben wird²⁹⁴, schwingt meist der Hinweis auf die jeweilige Machtposition mit, für die etwa auch Bildung notwendig sein kann (bei 13_ac):

[D]ie Menschen selbst, also. Dass das jetzt, dass da höhere Kräfte im Spiel sind, das glaub'ich nicht @unbedingt@²⁹⁵. Aber, in erster Linie natürlich die, die [...] an den Hebeln der Macht sitzen.
(5_bf, 249-251)

7_bf sieht im Gegensatz dazu vor allem im Aufbegehren gegen herrschende Mächte und Zustände die Einflussmöglichkeiten einzelner Menschen (vgl. 7_bf, 314-319).

Andere²⁹⁶ benennen die Bedeutung historischer Prozesse und Beziehungen. 2_bf beschränkt sich dabei auf einen knappen Verweis auf die Politik, 9_civ und 6_civ sehen das Zusammenspiel politischer Prozesse und die Entscheidungen einzelner Personen als zentral (vgl. 9_civ, 397-416):

Ja, das ist jetzt so eine Sache, gell. Ist man Determinist oder ist man kein Determinist. ((lacht)) In Wirklichkeit [...] Dinge, die [...] so binäre Entscheidungen machen, wie, drück' ich auf einen roten Knopf oder nicht. Die können, Geschichte [...] verändern, alles andere ist, fließend, würde ich sagen. Weil du hast individuell .. deine Entscheidungs- deine Entscheidungsmöglichkeiten als Individuum .. und, meistens werden deine individuellen Entscheidungen wenig Auswirkungen haben, es sei denn, du bist, eben in einer Position, wo A/B-Entscheidungen .. eine große Menge an Menschen beeinflussen können. Wie, drück' ich einen Knopf, oder nicht. Schließe ich das Handelsabkommen oder nicht .. und so weiter.
(6_civ, 601-608)

3_civ (der Historiker, der an seiner Dissertation arbeitet) sieht als Einziger auch kulturelles und soziales Geschehen mit einer gewissen Geschichtsmacht ausgestattet.

[D]as ist jetzt natürlich die klassische Frage der [...] Politikgeschichte. Es sind, und, das ist jetzt meine persönliche Perspektive auf Geschichte, nie, oder eigentlich fast nie irgendwie einzelne-, oder Ereignisse, die die Geschichte verändern können. Sondern, längerfristige Strukturen, längerfristige Entwicklungen und Prozesse, die sich eben sehr stark in einem kultur- und mentalitätsgeschichtlichen, zum Teil auch sozialgeschichtlichen Umfeld abspielt.
(3_civ, 408-412)

Der Blick auf die gegenwärtige Zeit ist vor allem der auf eine, in der nahezu alles aufgeschrieben wird und in der folglich die Frage nach der Haltbarkeit und Lesbarkeit digitaler Daten zu stellen ist (2_bf, 3_civ, 4_civ, 5_bf, 6_civ, 10_bf, 14_ac): „Die Historiker der Zukunft werden vor allem Computer ((lacht)) Nerds sein, die versuchen werden, altertümliche Kodierungen zu entschlüsseln“ (6_civ, 618-621). Ebenso ermöglicht die Digitalisierung eine bisher unerreichte Breite an verschiedenen Perspektiven und eine Vielfalt an Stimmen auch aus unterprivilegierten Schichten (8_ac, 9_civ). Die Gegenwart wird als friedlich und fortschrittlich charakterisiert (etwa 1_bf), das

²⁹⁴ 1_bf, 4_civ, 5_bf, 8_ac, 10_bf, 11_ac, 12_ac, 13_ac, 14_ac, 15_ac

²⁹⁵ Diese @ markieren lachend gesprochene Wörter und Sätze. Die Transkriptionsregeln finden sich im Anhang dieser Arbeit unter 11.6.

²⁹⁶ 2_bf, 3_civ, 6_civ, 9_civ, 11_ac_

Wissen und die Technik, „die Erkenntnisse [...] die wirklich ein besseres Leben für alle Menschen ermöglichen“ (14_ac, 195-196) sollen bewahrt werden (4_civ, 13_ac, 14_ac). Erwähnt werden auch politische und kriegerische Auseinandersetzungen, etwa der Afghanistan-Konflikt (4_civ und 7_bf). Mit dem Problem des Klimawandels geht indes ein gewisser Zukunftspessimismus einher (9_civ, 10_bf, 12_ac, 15_ac): „[W]er sagt denn, dass es in 200 Jahren noch Menschen gibt, wenn man den ganzen Klimaforschern Glauben schenkt *gg*“ (10_bf, 236-237)²⁹⁷.

Mögliche Beschäftigungsfelder einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung wurden ebenfalls abgefragt. Wie bereits erwähnt, finden sich zwei (angehende) Historiker unter den Interviewten, die übrigen gehen von außen an die Geschichtswissenschaft heran. Am häufigsten werden ereignisgeschichtliche Aspekte wie auch Alltags- und Sozialgeschichte (jeweils 4) genannt, gefolgt von Politikgeschichte (3) und Kultur- und Mentalitätsgeschichte (2). Zwei der Interviewpartner sehen in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit der Vergangenheit, auch die Aufgabe, Lehren für die Gegenwart zu ziehen, eine *historia magistrae vitae*: Während 14_civ nach Brauchbaren sucht (vgl. 14_civ, 201), spricht von 5_bf von den Menschenrechtsverbrechen des Zweiten Weltkrieges:

*Ja[], bestes Beispiel Zweiter Weltkrieg, ähm, Judenverfolgung, generell Diskriminierung, dass so etwas nicht mehr vorkommen sollte, in, **keinem** Ausmaß und schon gar nicht in dem.*
(5_bf, 282-283)

6.2.2.3. Medien der Geschichte

Bereits bei der Frage nach ihrer historischen Bildung verweisen neun der Befragten auf eigene Recherchen, die ihr Geschichtswissen aus der Schule ergänzen²⁹⁸. Teilweise werden hier auch Medientypen genannt: Am häufigsten sind dies Sachbücher (4), gefolgt vom Internet (3) und TV-Dokumentationen. Einmal ist die Antwort ein nebulöses „Ja eben vorm Computer“ (12_ac, 245), einmal wird explizit auf Computerspiele als Medien der Geschichte hingewiesen (3_civ, 545). Doch auch der Leitfaden selbst enthielt Fragen nach anderen Medien der Geschichte, zu denen die Spielerinnen und Spieler greifen:

In zwei quantitativen Blöcken wurde der Zugang zu Medien der Geschichte abgefragt: Zuerst wurde nach den genutzten Medien der Geschichte (neben Computerspielen) gefragt, siehe („Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?“) und Tabelle 12. Am häufigsten rezipiert werden TV-Dokumentationen, dicht gefolgt von Filmen (TV und Kino) und Online-Medien.

Die Bezeichnung ‚Online-Medien‘ umfasst jedoch eine weite Bandbreite, was etwa in den erfrag-

²⁹⁷ Wie in Kapitel 5 dargestellt, fanden die Gespräche mit 2_bf und 10_bf schriftlich per Chat statt. Ihre Antworten wurden nicht editiert, sondern in der ursprünglichen Form belassen.

²⁹⁸ 2_bf, 3_civ, 6_civ, 8_ac, 10_bf, 12_ac, 13_ac, 14_civ, 15_ac

	Nennungen
TV-Dokumentationen	13
Filme	11
Online-Medien	11
„alte“ Medien	10
Zeitschriftenartikel	10
Romane	7
Sachbücher	7
wissenschaftliche Literatur	6
Fernsehserien	5
Schulbücher	3
Anderes	2

Tabelle 11: Andere Medien der Geschichte

ten Beispielen durchschien: An erster Stelle steht Wikipedia, „ein treuer Begleiter“ (9_civ, 480) mit acht Nennungen²⁹⁹. Ebenso wird auf die Onlineauftritte klassischer Medien wie Magazine (12_ac; 2_ac) und ausländische Tageszeitungen (11_ac) verwiesen, zweimal wird explizit das zeitgeschichtlich orientierte offene Onlineangebot des SPIEGELS, EINES TAGES³⁰⁰ (3_civ, 9_civ) genannt. 6_civ zählt dazu noch blogs und podcasts auf (siehe 6_civ, 682-690).

An vierter Stellen folgen ‚alte Medien‘, die als Photos, Filme, Nachrichten, Bücher vergangener Zeiten definiert wurden.

Medien *aus* der Vergangenheit, die klassischen Quellen der Geschichtswissenschaft, gleichauf mit Zeitschriftenartikeln. Spannend ist hier die Aussage von 14_civ, der angibt, alte Photos und Nachrichten im Rahmen der Modifikation eines Computerspieles zu rezipieren – diese Modifikation wird als Medium historischer Informationen akzeptiert:

Also Photos angeguckt und so [...] zu verschiedenen Sachen. Sieht man ja auch in Spielen, viele Photos, ja, & nicht in dem, aber zum Beispiel in ROME - TOTAL WAR, da spiel' ich auch ne Modifikation, die sehr historisch ist, und da gibt's auch sehr viele Photos und Informationen, und auch viele Nachrichten. Das kann man denk' ich als Beispiel stehen lassen.
(14_civ, 222-226)

Romane und Sachbücher werden jeweils siebenmal genannt, es folgen wissenschaftliche Literatur (6) und Fernsehserien (5). Schulbücher belegen in Anbetracht des Altersschnitts verständlicherweise den letzten Platz mit drei Nennungen. Nur zwei InterviewpartnerInnen ergänzen zusätzliche Quellen eines historischen Wissens: 10_bf, die Offiziersanwärterin im Österreichischen Bundesheer war, nennt die dortige Ausbildung (vgl. 10_bf, 303-304), 7_bf berichtet von Erzählungen von Verwandten (vgl. 7_bf, 387-389).

Zwischen fiktionalen, faktionalen und dokumentarischen Medien lässt sich hier kein Unterschied feststellen. Vielmehr liegt das audiovisuelle Medium TV (mit Ausnahme der Fernsehserien) sowie das nahezu ubiquitär verfügbare, vielfältige und multimediale Internet vor rein schriftlichen Quellen des Geschichtswissens.

²⁹⁹ 1_bf, 2_b, 6_civ, 8_ac, 9_civ, 10_bf, 11_ac, 15_ac

³⁰⁰ Siehe <http://einestages.spiegel.de>

	TV-Dokumentationen	Filme	Online-Medien	„alte“ Medien	Zeitschriftenartikel	Romane	Sachbücher	ws. Literatur	Fernsehserien	Schulbücher	andere	
1_bf	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	6
2_bf	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4
3_civ	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6
4_civ	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	7
5_bf	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	5
6_civ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
7_bf	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
8_ac	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
9_civ	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	5
10_bf	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
11_ac	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2
12_ac	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4
13_ac	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3
14_civ	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	5
15_ac	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	8
	13	11	11	10	10	7	7	6	5	3	2	

Tabelle 12: "Zu welchen anderen Medien der Geschichte greifst du?" (1=ja, 0=nein)

Eine ähnliche Gliederung nach Präsentationsformen zeigte sich 1999 bei der in 3.5.1.1 bereits erwähnten Arbeit von Borries bei der Frage: „Welche Medien machen Schülern Spaß?“ (vgl. Borries 1999: 52ff). Von einer Übereinstimmung mit der hier gestellten Frage kann keineswegs ausgegangen werden, dennoch geht es auch hier meist um freiwilliges Nutzen.

Anschließend stand die Frage der Vertrauenswürdigkeit der unterschiedlichen möglichen Quellen des Wissens über Geschichte im Raum (siehe Tabelle 13 und Tabelle 14). Hier schneiden – kumulativ – die fiktional markierten Medien eindeutig schlechter ab: Romane, Filme, Computerspiele und Fernsehserien belegen die letzten Plätze. Ihr Informationsgehalt wird nur bedingt als

Vertrauen in Medien der Geschichte			
Position	Position im Schnitt	Extrem-positionen	
1	1,93	1-7	ws. Literatur
2	3,07	1-6	„alte“ Medien
3	3,33	1-10	Sachbücher
4	4,87	1-10	TV-Dokumentationen
5	5,00	2-8	Schulbücher
6	5,53	3-9	Online-Medien
7	5,67	4-9	Zeitschriftenartikel
8	7,73	3-11	Romane
9	9,20	7-11	Filme
10	9,53	6-11	Computerspiel
11	10,13	7-11	Fernsehserien

Tabelle 13: Vertrauen in Medien der Geschichte

gläubwürdig eingestuft. An erster Position steht die wissenschaftliche Literatur, die aber für den größeren Teil der InterviewpartnerInnen ungelesen bleibt (siehe oben): Die befragten Spielerinnen und Spieler scheinen den von ihnen tatsächlich genutzten Quellen der Geschichte im Vergleich insgesamt nicht besonders zu vertrauen.

An zweiter Stelle werden die Medien aus vergangenen Zeiten als unmittelbare Quellen gereiht. Ebenso wie Sachbücher und TV-Dokumentationen auf Position drei und vier wurden diese Punkte von einzelnen Befragten auch an erster Stelle platziert.

Einen nächsten Block bilden Schulbücher, das weite Feld der Online-Medien sowie die Printpresse. Die Bandbreite der Reihungen ist aus den Tabellen 13 und 14, in der die individuellen Hitlisten dargestellt sind, ersichtlich.

Die beiden ergänzten Quellen des Wissens über Geschichte (7_bf: Erzählungen von Familienangehörigen und 10_bf: Offiziersausbildung) wurde ebenfalls mitgereiht, aber aus dem allgemeinen Überblick herausgenommen. 7_bf hatte seine Urgroßmutter an erster Stelle gereiht, 10_bf bringt den Ausbildungsstätten des Österreichischen Bundesheers weniger Vertrauen entgegen und stellt es vor die Schulbücher und den Block der fiktionalen Medien auf Platz sieben.

	ws. Literatur	„alte“ Medien	Sachbücher	TV-Dokumentationen	Schulbücher	Online-Medien	Zeitschriftenartikel	Romane	Filme	Computerspiele	Fernsehserien	andere
1_bf	1	4	3	5	2	7	6	8	9	11	10	-
2_bf	1	5	3	2	4	8	7	6	9	10	11	-
3_civ	1	2	10	5	8	4	9	3	7	6	11	-
4_civ	1	2	3	5	4	6	7	9	8	10	11	-
5_bf	1	4	3	7	2	6	5	11	8	9	10	-
6_civ	1	5	3	7	4	6	2	8	11	9	10	-
7_bf	3	5	2	1	8	4	6	7	10	11	9	[1]
8_ac	2	1	3	6	5	4	7	8	9	11	10	-
9_civ	1	6	2	5	7	3	4	9	8	10	11	-
10_bf	1	4	2	3	7	5	6	10	8	11	9	[7]
11_ac	1	2	8	5	6	3	4	7	9	10	11	-
12_ac	4	1	2	10	3	9	5	6	11	8	7	-
13_ac	2	3	1	5	4	7	6	8	10	9	11	-
14_civ	7	1	2	3	6	5	4	8	10	9	11	-
15_ac	2	1	3	4	5	6	7	8	11	9	10	-
	1,93	3,07	3,33	4,87	5,00	5,53	5,67	7,73	9,20	9,53	10,13	

Tabelle 14: "Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust." ('andere' nur, wenn ergänzt)

Diese Ergebnisse ähneln den bereits angesprochenen Ergebnissen von Borries 1999: Dort führt der Bereich der *Dokumentation* (darunter summiert Borries Museen, historische Dokumente und Quellen wie auch TV-Dokumentationen) vor der *Sachdarstellung* (durch Lehrpersonen und andere, etwa Familienmitglieder, und in Schulbüchern) und schlussendlich der *Fiktion* in Spielfilmen und historischen Romanen. Die begleitende Lektüre zum Geschichtsunterricht schneidet in dieser vergleichenden Arbeit, wie ebenfalls bereits erwähnt, nur knapp vor den fiktionalen Medien ab. (vgl. Borries 1999: 52ff)

Auch hier finden sich die Schulbücher „nur“ im Mittelfeld – was aber auch daran liegen kann, dass sich unter den Befragten ein eindeutiger Schwerpunkt Mitte Zwanzig und damit abseits der Schule ergab. Im Gegensatz zu 1999 zeigt sich jedoch eine Vermischung der dokumentarischen und sachlichen Medien. Von der 1999 diagnostizierten „Quellengläubigkeit“ (Borries 1999: 26) kann hier ebenfalls bedingt gesprochen werden, ebenso wird dem Etikett der Wissenschaftlichkeit Respekt gezollt.

6.2.2.4. Computerspiele als Medien der Geschichte

Computerspiele als Medien der Geschichte wurden von den meisten Befragten im Block der fiktionalen Quellen mit Romanen, Filmen und TV-Serien eingeordnet, so dass sie in Summe auf vorletzter Position landeten und lediglich die Fernsehserien hinter sich ließen (siehe Tabelle 13 und 14).

Einzig die Reihung von zwei Spielern fällt etwas aus dem Rahmen: 12_ac setzt die Spiele vor Online-Medien und TV-Dokumentationen auf Platz Acht. 3_civ (einer der beiden Historiker) reiht Computerspiele noch vor Schulbücher, Zeitschriftenartikel und Sachbücher, auch Romane ordnet er viel höher als die anderen ein (Position drei). Er räumt den Computerspielen insgesamt in seinem Zugang zur Geschichte eine bedeutende Rolle ein, so antwortet er auf die Frage nach seiner historischen Bildung:

Also meine erste Erinnerung an Geschichte ist ein Buch [...] zur amerikanischen Geschichte, das ich irgendwie mit acht oder neun [...] im Schrank gefunden hab. [...] und das ich dann durchgelesen hab', [...] das ich dann auch auswendig gelernt hab', in Passagen, weswegen ich schon irgendwie, als ich das erste Mal Geschichte in der Schule hatte, die amerikanischen Präsidenten alle auswendig aufsagen konnte. Also, das war dann so, Bücher, dann kamen Computerspiele, und dann kam Schule. Und dann natürlich Uni. So würd' ich sagen war die Reihenfolge ungefähr.
(3_civ, 540-546)

Computerspiele waren und sind Teil seiner historischen Sozialisation. Er rezipiert sie als Computerspieler und Historiker und ist sich Einschränkungen und Topoi bewusst (siehe dazu 6.2.4.5.1). Dementsprechend führt er bei der Frage, was Computerspiele von wissenschaftlicher Literatur³⁰¹ unterscheidet, in erster Linie Simplifizierungen und Weglassungen an (vgl. etwa 3_civ, 329-343). In erster Linie wird bei der Antwort auf diese Frage jedoch der *Unterhaltungsanspruch* der Computerspiele angeführt (etwa bei 4_civ, 11_ac, 13_ac, 14_civ), die *keinen kanonischen Umgang mit historischen Daten und Fakten* erfordern, sondern auch Anpassungen möglich macht (1_bf, 10_bf, 12_ac,

³⁰¹ Wissenschaftliche Literatur als ein Medium historischer Information, dem im allgemeinen Sprachgebrauch hohe Verlässlichkeit und Objektivität zugeschrieben wird. Auch aus den Antworten der Befragten ergab sich, wie bereits erwähnt, großes Vertrauen in diese Quellen.

15_ac): „[D]er größte unterschied ist der ausgang diverser schlachten[,] würde man das weiterführen, gäbs wohl manche schlachten dann auch gar nich *gg*“ (10_bf, 168-169). Die Geschichte im Spiel ist simplifiziert und reduziert (vgl. 3_civ, 330-340). 5_bf spricht seinem Computerspiel die Auseinandersetzung mit Geschichte ab:

*Ich würd' mal ganz einfach sagen, dass die Geschichte im Spiel, aus maximal fünf Zeilen besteht. Und das war's dann auch schon wieder, also, es ist sehr sehr **sehr** oberflächlich. Kein-also man kann sie eigentlich fast als nicht existent @bezeichnen@.*
(5_bf, 183-185)

Drei SpielerInnen betonen die unterschiedlichen *Blickwinkel*. 2_bf sieht in den Spielen Beschäftigung mit militärhistorischen Aspekten, während sich die Geschichtswissenschaft seiner Meinung nach eher auf politische Vorgänge konzentriert (vgl. 2_bf, 91-92). 7_bf sieht den Unterschied in der Perspektive, das Spiel zeigt die Geschichte eines Einzelnen (vgl. 7_bf, 257-260). 8_ac merkt an, dass in den Spielen eine eindeutige Position ergriffen wird, während sich wissenschaftliche Literatur um Ausgewogenheit bemüht (vgl. 8_ac, 218-225).

9_civ betont die *unterschiedlichen Zugangsweisen* zum historischen Stoff in Spiel und wissenschaftlicher Literatur: „Naja, im Spiel kann ich etwas machen, ne, also in der wissenschaftlichen Literatur da muss ich halt lesen, da erfa- da weiß ich halt nachher auch dann was .. und im Spiel, spiel' ich's halt“ (9_civ, 284-286).

Die Frage, wie wichtig ihnen die Stichhaltigkeit der im Spiel gegebenen historischen Informationen ist, wird unterschiedlich beantwortet (zur Einschätzung des historischen Informationsgehaltes siehe Abschnitt 6.2.4.2): Nur zwei der Befragten geben an, dass es ihnen egal ist, ob die vermittelten Informationen nun ‚stimmen‘ oder nicht. 11_ac verneint die Frage, „weil es ist ein Spiel“ (11_ac, 216). 5_bf legt den Schwerpunkt auf Spielbarkeit und Spaßfaktor (vgl. 5_bf, 159-161). Die übrigen dreizehn SpielerInnen schreiben der Stichhaltigkeit der Informationen einen gewissen Wert zu und erheben gewisse Ansprüche:

Die fünf CIVILIZATION-Spieler fordern von ihrem Spiel keine Eins-zu-Eins-Darstellung der Geschichte (siehe 6.2.4.2), fänden eine Vermittlung fälschlicher Informationen aber störend (vgl. 4_civ, 271-273; vgl. 6_civ, 444-451; 9_civ, 274):

Das ist schwierig zu sagen. Irgendwie. Also, dass es jetzt wirklich eins zu eins authentisch ist, definitiv nicht wichtig, das kann's nicht sein und das soll's ja auch nicht sein. Aber, dass so ein bisschen, ähm, historischer Realismus dabei ist, ich denk' das macht ein bisschen den Reiz von dem Spiel auch aus, ja.
(3_civ, 325-328)

Die vier BATTLEFIELD-SpielerInnen erwarten vor allem eine grobe Orientierung am historischen Rahmen.

Wenn das Spiel 1942 heißt, sollt's schon identisch sein, [...] Also, authentisch sein, mit dem was damals war, also nicht irgendwie dann, wenn man es schon auf einen geschichtlichen Hintergrund plat-, also, aufbaut, dann sollte man den schon einhalten.
(1_bf, 142-146)

10_bf etwa würde sich an nicht-zeitgenössische Waffen stoßen,

[I]n kampagnen ist mir wichtig, dass ich alles notwendige erfahre, um mich in die situation einzufühlen, ob das nun der realität entspricht, ist mir eher unwichtig, da ich ja weiß, dass es meist nicht möglich ist, das zu 100 % zu übernehmen, aber im großen und ganzen sollte die storyline an der realität angelehnt sein. und bei spielen wie 1942 erwarte ich mir schon die damaligen waffen und nicht unser stg77 oder sonstige gar futuristische waffen[.]
(10_bf, 156-160)

7_bf relativiert die Ansprüche an den ‚Wahrheitsgehalt‘ der dargestellten Geschichte:

Teils, teils. Also wenn ich [...] ich mein für den Spielspaß macht's überhaupt keinen Unterschied, ob das jetzt stimmt, oder nicht. [...] wenn ich jetzt aber .. an das Spiel rangeh' und im Vorfeld schon weiß, [...] dass die zum Beispiel [...] in der Berlin, Straßen von Berlin, dass es [...] so nie war, dann ist das natürlich .. Ach, ja, das würd' mich schon irgendwo stören. [...] Aber so genau drüber nachdenken tu ich beim Spielen nicht, ob das jetzt so auch passiert ist, wie ich das spiel'.
(7_bf, 209-217)

Die vier ASSASSIN'S CREED-Spieler pochen ebenfalls maximal auf die Stichhaltigkeit der historischen Eckdaten (vgl. auch 13_ac, 118-129; vgl. 15_ac, 129-141):

Na, wie gesagt, es [...] es hilft dabei, [...] dass man das ein bisschen, also ein bisschen authentischer empfindet. [...] Also ich mein', wenn jetzt, [...] und das müssen ja echt nur die Eckdaten sein[.]
(8_ac, 205-208)

Computerspiele werden also aus dieser Außenperspektive also als Unterhaltungsmedium definiert und als solche rezipiert – sie werden nicht daran gemessen, ob die dargestellten Ereignisse dem Wissensstand der Geschichtswissenschaft entsprechen. Das Spielvergnügen steht über dem Anspruch an historischer Zuverlässigkeit, wie auch Angela Schwarz (2009) feststellt (vgl. Schwarz 2009: 325).

Doch zu der Frage der Einschätzung gehören noch andere Aspekte, die für die jeweiligen Spiele und ihre SpielerInnen in 6.2.4 zusammengefasst sind.

6.2.3. Das Spielen von Computerspielen mit einer historischen Thematik

Dieser Bereich widmet sich nun zuerst allgemein dem Zugang der Spielerinnen und Spieler zu Computerspielen mit einer historischen Thematik, bevor auf die drei unterschiedlichen Beispielspiele eingegangen wird.

Im Laufe der Befragung sollte auch erfasst werden, was nach Meinung der Befragten die historische Thematik eines Spieles überhaupt ausmacht. Die erste einleitende Frage war folglich ein allgemeines „Welche Computerspiele mit einer historischen Thematik kennst du?“. Die Antworten sind Tabelle 15 ersichtlich, einige dieser Spiele wurden in dieser Arbeit bereits angesprochen. Die meisten der Spiele setzen sich mit konkreten historischen Ereignissen auseinander und verzichten auf allzu phantastische Elemente, zwei Ausreißer sind die in phantastischen mythisch-mittelalterlichen Welten spielenden Rollenspiele DRAGON AGE³⁰² von 14_civ und TITAN'S QUEST³⁰³ von 4_civ. Ebenso werden auch Spiele ohne konkreten Bezug und lediglich historischen Anleihen (siehe 2.3.4) wie die SIEDLER- und ANNO-Reihe genannt, die aber teilweise durchaus kritisch als „nicht so historisch“ (9_civ, 6) eingestuft werden. Diese Zweifel an der historischen Thematik sind durch Kursivsetzung in Tabelle 15 kenntlich gemacht.

1_bf	Battlefield 1942, Call of Duty, <i>Age of Empires</i>
2_bf	Battlefield 1942 Forgotten Hope Mod, Battlefield 2 Forgotten Hope 2 Mod, Call of duty 2, Company of Heroes ³⁰⁴ , Men of War ³⁰⁵ , Blitzkrieg ³⁰⁶
3_civ	Civilization-Reihe, Colonization-Reihe, Hearts of Iron, Red Baron ³⁰⁷ , <i>Anno 1603</i>
4_civ	Civilization-Reihe, Titan's Quest, Anno-Reihe, Die Fugger, Die Gilde, Battlefield-Reihe, Call of Duty, Rise of Nations ³⁰⁸ , Stronghold, MediEvil ³⁰⁹ , Cossacks ³¹⁰ , Die Siedler, Siedler II
5_bf	Battlefield-Reihe, Assassin's Creed, Empire Earth, Red Orchestra ³¹¹
6_civ	Battlefield 1942, Company of Heroes, Der Patrizier, Kaiser ³¹² , Panzer General
7_bf	Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Call of Duty (1, 2, 5), Age of Empires
8_ac	Mata Hari, Empire Earth, Civilization, Commandos
9_civ	Civilization, Die Fugger, Caesar II, <i>Siedler-Reihe</i>

³⁰² 2009, Electronic Arts.

³⁰³ 2006, THQ.

³⁰⁴ 2006, THQ. Echtzeitstrategiespiel im Zweiten Weltkrieg

³⁰⁵ 2009, 505 Games. Echtzeitstrategiespiel im Zweiten Weltkrieg.

³⁰⁶ 2003, CDV Software Entertainment.

³⁰⁷ Unter diesem Titel erschienen mehrer Spiele, allesamt Flugsimulationen des Luftkampfes im ersten Weltkrieg: 1990, Sierra-on-Line sowie 2005, Davilex Games.

³⁰⁸ 2003, Microsoft Game Studios. Echtzeitstrategiespiel auf globaler Basis.

³⁰⁹ 1998, SCE. Action-Adventure. Angesiedelt in einem phantastisch angehauchten (und von Zombies bevölkerten) späten Mittelalter.

³¹⁰ Computerspielreihe, veröffentlicht von VDC Software Entertainment, die sich um die europäische Geschichte dreht. Umfasst: COSSACKS: EUROPEAN WARS (2000), COSSACKS: THE ART OF WAR (2001), COSSACKS: BACK TO WAR (2002), COSSACKS 2: NAPOLEONIC Wars (2005), COSSACKS 2: BATTLE FOR EUROPE (2006).

³¹¹ Als RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45. 2006, Frogster Interactive. FPS.

³¹² 1984, Creative Computer Design. Wirtschaftssimulation im Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation.

10_bf	Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Die Gilde, Stronghold, Age of Empires
11_ac	Anno-Reihe, Civilization, Command & Conquer, Assassin's Creed, Tomb Raider ³¹³ , The Saboteur ³¹⁴ , Siedler-Reihe
12_ac	Assassin's Creed, Call of Duty, Rome – Total War, Stronghold Crusader ³¹⁵ , The Saboteur
13_ac	Assassin's Creed II
14_civ	Civilization, Total War-Serie, Dragon Age, Anno-Serie, Age of Empires-Serie, Siedler-Serie
15_ac	Empire Earth, Age of Empires, Civilization

Tabelle 15: „Welche Computerspiele mit einer historischen Thematik kennst du?“

Das Verständnis der Spielerinnen und Spieler dieser historischen Thematik scheint mit dem weiter oben formulierten Verständnis dieser Arbeit übereinzustimmen, die davon ausgeht, dass ein *konkreter* Bezug über Ereignisse, Personen, Namen und ähnliches notwendig sind.

Versucht man diese Spiele nun den in 2.3.6 vorgestellten Zahlen und Epochen von Angela Schwarz zuzuordnen, ergibt sich folgendes: Wenig überraschend führt der Zweite Weltkrieg (25 Spiele, 35,6%) vor dem Mittelalter (19 Nennungen, 27,1%). Zehn der genannten Spiele (14,3%) erstrecken sich über mehrere Epochen, acht finden in der Antike (11,4%), fünf in der Frühen Neuzeit (7,1%) statt. Zwei sind dem 20. Jahrhundert ohne Weltkriege zuzuordnen (2,9%), eines dreht sich um den Ersten Weltkrieg (1,4%). Die bei Angela Schwarz festgestellte Dominanz des Zwanzigsten Jahrhunderts und insbesondere des Zweiten Weltkriegs lässt sich also auch hier lokalisieren.

Anders hingegen fiel der Tenor bei der Frage nach einem geeigneten Thema für historische Computerspiele aus (siehe Abbildung 27): Das Thema Zweiter Weltkrieg scheint zwar für drei der Befragten das ideale Setting (2_bf, 5_bf, 10_bf), doch andere betonen den Überfluss der Spiele zu diesen Ereignissen – und ihren Überdruß (7_bf, 11_ac, 12_ac, 15_ac):

*Zweiter Weltkrieg, war früher spannend, aber dadurch, dass das auch äh soviel **breit**getreten worden ist und ausgelutscht ist, grade bei Computerspielen oder Filmen, ist es halt einfach, man hat schon irgendwie alles schon mal gesehen und, kann eigentlich im Schlaf äh aufsagen, wann was irgendwann passiert ist.*
(7_bf, 26-29)

Die Mehrzahl nennt das Mittelalter (4_civ, 8_ac, 9_civ, 10_bf, 12_ac, 13_ac, 15_ac) als spannendes Setting: „Die Kreuzzüge, das macht immer wieder Spaß“ (12_ac, 12). Fünfmal wird die Antike genannt, jeweils dreimal der Erste Weltkrieg, die frühe Neuzeit und allgemein das Zwanzigste Jahrhundert. Einmal wird auf das 19., ebenso oft auf das 21. Jahrhundert verwiesen, einer der Befragten findet eine epochenübergreifende Darstellung und Entwicklung am spannendsten (9_civ).

³¹³ Action-Adventure-Reihe (erstmal 1996, Eidos Interactive, zuletzt TOMB RAIDER: UNDERWORLD (2008, Eidos Interactive)) um die archäologisch interessierte und sich auf Schatz- und Abenteuereuche befindende Lara Croft (oft beschrieben als ‚eine Art weiblicher Indiana Jones‘) in gegenwärtigen Setting.

³¹⁴ 2009, Electronic Arts. Sand Box-Spiel im von den Nazis besetzten Paris.

³¹⁵ 2002, Firefly Studios.

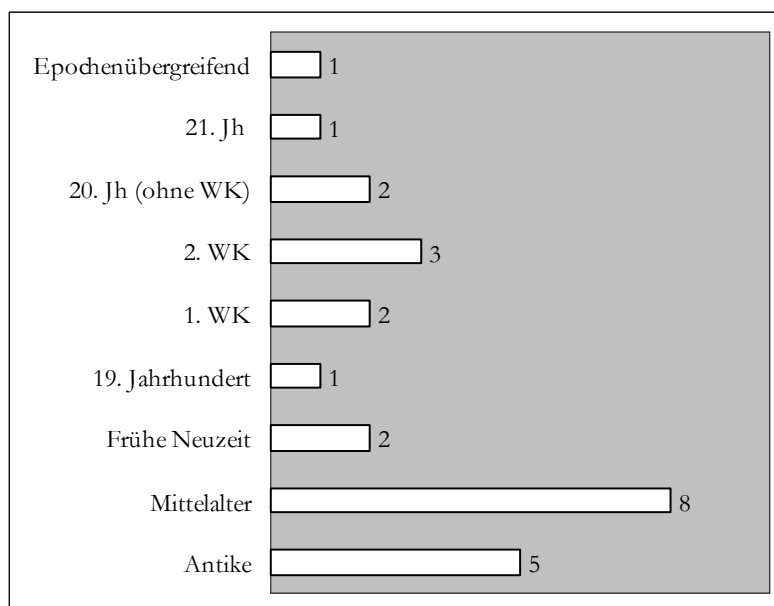


Abbildung 27: Geeignete Vergangenheiten für Computerspiele
 („Deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in einem Computerspiel verwendet zu werden?“)

Krieg und aggressive Auseinandersetzungen sind ein durchgängiges Thema (1_bf, 3_civ, 4_civ, 6_civ, 7_bf, 10_bf), der „leider Gottes“ (6_civ, 39) allgegenwärtig ist (ähnlich auch 1_bf, 15-18; vgl. 10_bf, 20) (siehe dazu auch 6.2.4.5):

[S]owieso jedes, jedes, fast jedes Computerspiel, was es gibt, hat irgendwie, egal ob es Aufbastrategie, oder gleich Rollen-, also, äh, Rollenspiele eigentlich auch, haben eigentlich immer als Endziel, egal was man die ganze Zeit macht, dass es irgendeinen Krieg gibt, irgendeinen Kampf.
 (4_civ, 27-29)

Die Adaptionmöglichkeiten eines historischen Stoffes hängen aber auch mit der Art der jeweiligen Umsetzung als Computerspiel und dem gewählten Spielprinzip, dem Genre zusammen. 11_ac meint etwa:

Also [...] es gibt ja, ah, THE SABOTEUR kenn' ich noch, das ist auch historisch, ähm, es gibt ja zur Genüge diese Spiele, die [...] NS-Zeit spielen und so, und das hat sich für mich irgendwo, totgelaufen, ahm, einfach weil's, weil's auch meistens Shooter sind und mich Shooter nicht reizen.
 (11_ac, 15-17)

Ähnlich wird das Shooter-Genre zwar von sieben Spielerinnen und Spielern wegen der Egoperspektive als geeignet für eine Umsetzung von historischen Stoffen betrachtet (siehe Abbildung 28), aber auch kritisch diskutiert: „Ballerschießspiele sind ja immer irgendwelche Kriege sind halt da, ein Thema. Es ist halt irgendwie traurig, aber, es ist wahrscheinlich, um den, den Spieler zu vermitteln, wie's damals war oder so“ (1_bf, 15-17), und:

*Irgendwie, die ganzen, unter Anführungszeichen Kriegsspiele, also, wenn die meisten Shooterspiele sind oder so, .. du kriegst schon- du wei- ich weiß manchmal so ein **Schlachtfeld** mit, das ist relativ austauschbar, abgesehen von den Waffen. Insofern **eignet** sich das, weil's einfach alles, es ist wie ein Mantel, den, sich das Genre anziehen kann, okay, jetzt nehmen wir diese Zeit, jetzt nehmen wir diese Zeit.*
(11_ac, 40-42)

Nahezu alle InterviewpartnerInnen nennen Strategiespiele mit einem offenen Spielverlauf, an dritter Stelle stehen Adventure & Rollenspiele (6), gefolgt von Simulationen (5). 4_civ beschreibt den Reiz an Adventures & Rollenspielen:

Dadurch dass du eine reale, [...] nicht eine Phantasiewelt bernimmst, sondern wirkliche eine reale Gege-, historische Plätze und dort halt dich drum bewegst', und durchaus Sachen dann aus der Perspektive kennlernst, dann, je nachdem, wie du im Zug sitzt.
(4_civ, 67-69)

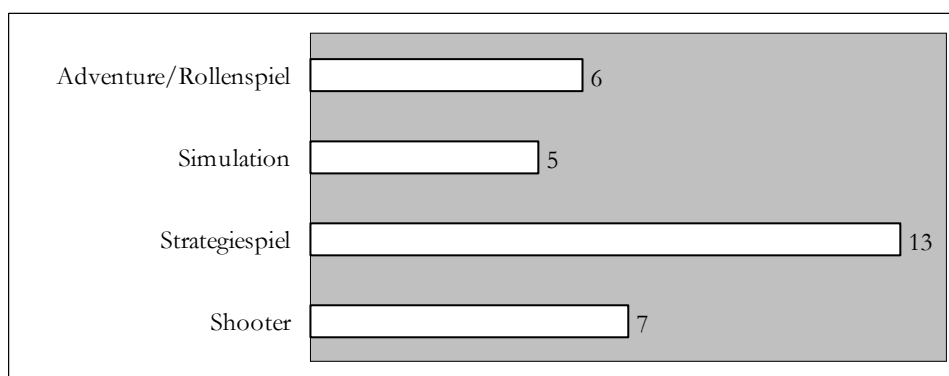


Abbildung 28: Geeignete Genres³¹⁶ ("Welche Genres eignen sich besonders für eine historische Thematik?")

6.2.3.1. Nutzungsgründe: Faszination Geschichte?

Ist die historische Thematik der drei ausgewählten Computerspiele für die befragten Spielerinnen und Spieler ein Grund für ihre Nutzung derselben?

Fünf Spieler und die beiden Spielerinnen (1_bf, 7_bf, 10_bf, 11_ac, 12_ac, 13_ac, 14_civ) äußern

³¹⁶ Die von Angela Schwarz vorgeschlagene Genreaufteilung stößt hier an ihre Grenzen: Denn weder die Sprache der Marketingabteilungen noch die Bezeichnungen der Spieler halten sich daran – Der ‚Fall‘ AGE OF EMPIRES, das mancherorts als Strategiespiel und dann wieder als Aufbausimulation bezeichnet wird, wurde bereits in Fußnote 126 angesprochen. 3_civ spricht allgemein von Simulationen – dabei differenziert er jedoch nicht nach Aufbau-, Wirtschafts- oder Fahrzeugsimulationen (vgl. 34-35). 13_ac schlägt Strategiespiele vor, beschreibt dann aber ein Spiel, das durchaus auch als Aufbausimulation zu verstehen wäre:

Du kannst Sachen aufbauen, oder halt, .. du kannst dich [...] mit ein paar Menschen, oder halt die in dieser Epoche spielen, kannst du alles nachspielen, also ich kann, einen Pharao zum Beispiel haben, oder ich kann eine Pyramide bauen und so weiter und so fort.
(ac_13, 17-19)

Hier wurden folglich die Simulationen unter diesem Überbegriff gesammelt, zwischen diesen und Strategiespielen wurde jedoch differenziert.

sich dem geschichtlichen Stoff ablehnend bzw. neutral gegenüber: Für die drei BATTLEFIELD 1942-SpielerInnen sind in erster Linie soziale Faktoren des Multiplayerspiels von Belang, das historische Setting ist „ganz Wurscht, eigentlich“ (1_bf, 52). Bei den drei SpielerInnen von ASSASSIN’S CREED sind vor allem Spielkonzept und Graphik ausschlaggebend. 14_civ, der CIVILIZATION vor allem im Multiplayer spielt (vgl. civ_14, 23), betont die Faszination des gemeinsamen Spielens und auch das Spielkonzept. 11_ac trennt Spiel und Beschäftigung mit Geschichte kategorisch voneinander: „Wenn ich ein Spiel spiel', will ich mich unterhalten, wenn ich über Geschichte w- lesen will, les' ich ein Buch“ (11_ac, 245-246).

Die übrigen acht Spieler verweisen explizit auf den historischen Aspekt. 15_ac und 8_ac betonen das mittelalterliche Setting von ASSASSIN’S CREED sowie die detaillierte Graphik neben dem Plot des Spiels als Gründe für ihre Spielwahl (vgl. 8_ac, 31-40; vgl. 15_ac, 24-30). Für 2_bf³¹⁷ und 5_bf stehen bei BATTLEFIELD 1942 die historischen Waffen und Fahrzeuge, die historisierenden Materialitäten im Vordergrund:

[J]a, dass jetzt, dass ich quasi mit, dass ich schon auch Fahrzeuge [...] und Gegenstände und Waffen hab', die es damals tatsächlich gegeben hat und da ich mich da auch ein bisschen dafür interessiere, äh, ist das halt immer interessant zu sehen und zu erkennen, was das ist und, wie das aussieht und so weiter. Und das ist halt ein Punkt, und der zweite Punkt ist einfach wegen, wegen der Spielbarkeit, wie sich's anfühlt und wie das Ganze aufgebaut ist.
(5_bf, 35-40)

Bei den CIVILIZATION-Spielern, die vor allem den historischen Aspekt des Spiels betonen, lassen sich unterschiedliche Vorlieben ausmachen. 3_civ und 4_civ führen die Möglichkeit des Nachspielens der Zivilisationsgeschichte an (vgl. 3_civ, 37-47; 4_civ, 93-97, 250). 6_civ ist fasziniert von der Gelegenheit, eine alternative Geschichte entstehen zu lassen (vgl. 6_civ, 57-65). 9_civ gefällt die Rolle einer historischen Person, in die geschlüpft werden kann:

[W]enn das dann sozusagen historisch eingebettet ist, und ich dann aber auch Caesar bin, oder oder Roosevelt oder wie auch immer, dann ist das natürlich gleich nochmal netter, als wenn ich jetzt 9_civ der Erste von Alpha Centauri bin.
(9_civ, 331-334)

Allerdings erwähnt er gleichwertig das Spielkonzept und die dadurch gegebene Vielfalt der Handlungsmöglichkeiten wie auch die Graphik des Spiels.

Diese acht Spieler (2_bf, 3_civ, 4_civ, 5_bf, 6_civ, 8_ac, 9_civ, 15_ac), unter denen sich auch die beiden Studenten der Geschichte finden, könnte man in Anlehnung an Wesener und orientiert am Modell der Strukturellen Koppelung (siehe 3.3), also als *Geschichtefans* bezeichnen. Sie schätzen

³¹⁷ Das Interesse dieses Spielers am Zweiten Weltkrieg zeigt sich beispielsweise auch in den von ihm auf die Frage, welche Spiele mit einem historischen Thema er kenne, aufgezählten Spiele, die sich alle um den Zweiten Weltkrieg drehen. (vgl. 2_bf, 9-10, siehe Tabelle 15)

an den Spielen das Evozieren der Vergangenheit (durch das zur Verfügung stellen von ‚historischen‘ Gegenständen und Umgebungen), wie auch das Nachvollziehen der Geschichte bzw. das Spielen mit der Vergangenheit und Entwerfen einer virtuellen Geschichte.

Dieses Bild wird allerdings durch die Antworten auf die Frage „Wenn das selbe Spielprinzip mit einer anderen, nicht geschichtlichen Hintergrundgeschichte ausgestattet wäre, würdest du es auch spielen?“ (siehe Tabelle 16) etwas verändert: Hier bestärken 2_bf, 4_civ, 8_ac, 9_civ und 15_ac ihr Interesse für die historische Thematik, während andere Spieler keine eindeutige Position beziehen (3_civ, 5_bf, 6_civ, 14_civ).

Die sieben bereits oben benannten Spielerinnen und Spieler hingegen (1_bf, 7_bf, 10_bf, 11_ac, 12_ac, 13_ac und 14_civ) können als *Genrefans* bezeichnet werden, die das historische Setting lediglich als „schöne[n] Nebeneffekt“ (ac_13, 37) registrieren.

	1_bf	2_bf	3_civ	4_civ	5_bf	6_civ	7_bf	8_ac
Genre	1	0	1	0	1	1	1	0
Geschichte	0	1	0	1	0	0	0	1

	9_civ	10_bf	11_ac	12_ac	13_ac	14_civ	15_ac
Genre	0	1	1	1	1	1	0
Geschichte	1	0	0	0	0	1	1

Tabelle 16: "Wenn das selbe Spielprinzip mit einer anderen, nicht geschichtlichen Hintergrundgeschichte ausgestattet wäre, würdest du es auch spielen?"

6.2.3.2. Recherche durch Spiele angeregt?

Das Interesse für und die Beschäftigung mit Geschichte ist also für sieben der Befragten zumindest teilweise ein Motiv, um entsprechende Spiele auszuwählen. Im Gegenzug stellt sich die Frage, ob diese Computerspiele nun selbst tiefergehende Beschäftigung mit Vergangenheit fördern – eine These, die etwa von Squire & Jenkins 2003 (siehe 2.3.9) oder Fromme & Biermann 2009 (siehe 2.1.2.3 und 6.1.1.3) aufgestellt wurde:

Sechs Spieler (2_bf, 5_bf, 6_civ, 7_bf, 14_civ, 15_ac) berichten von eigenen Recherchen „neben dem Spielen“ (5_bf, 194), die sich meist auf die Wikipedia und Suchmaschinenergebnisse beziehen (vgl. etwa 7_bf, 40-48; vgl. 2_bf, 35-36). 3_civ räumt, wie bereits angemerkt, historischen Computerspielen eine wichtige Rolle in seiner Sozialisation und seinem Weg zum Studium der Geschichtswissenschaften hin, ein. 7_bf verweist auf ein anderes Spiel:

[U]nd das merk' ich bei AGE OF EMPIRES immer wieder, [...] du kriegst irgendwas vorgesetzt, was irgendwann mal passiert ist, du spielst es nach, und irgendwann denkst du dir, na, da könnt' ich mal schauen, ob die Karten wirklich so ausgeschaut haben, oder halt jetzt das Gelände, was ich grade bespielt habe, ob das irgendwie in Wahrheit auch so war. Oder wie die Einheiten, ob's die damals so schon geben hat, oder ob das vom Spiel [...] praktisch nur reingeworfen worden ist.
(7_bf, 34-38)

11_ac hält dies zwar für möglich, berichtet aber nicht von eigenen Nachforschungen: „[E]s müsste ein **Grund**interesse an Geschichte vorhanden sein, natürlich. Ich weiß nicht, vielleicht greift man sonst gar nicht zu solchen Spielen“ (11_ac, 104-106). Ähnlich vermuten auch 4_civ, 9_civ und 13_ac (vgl. 13_ac, 50-52), dass die Spiele als Ansatz für eigene Recherchen dienen können, „Und dass man von dem einen Zugang zur Geschichte dann findet, möglicherweise“ (4_civ, 328-329; siehe auch 332-344):

*[I]ch kann mir aber schon vorstellen, dass das irgendein .. [...] dass sich irgendein Siebzehnjähriger [...] das gern spielt, und sich dann denkt, aba, Koloss von Rhodos, was ist denn das? Und dann, das irgendwie, also [...] als Ansatzpunkt nimmt, und als **Inspiration** oder Ideenquelle oder so für irgendein, irgendein Interesse oder so.*
(9_civ, 293-297)

Die Mehrzahl der SpielerInnen stellt zwischen dem Spielen von Computerspielen mit einer historischen Thematik und dem Interesse für Geschichte also eine gewisse Verbindung her. Andere jedoch bezweifeln, ob die Darstellung der Geschichte in Computerspielen historisches Nachdenken und Fragen anregt:

[D]ass ich schon das Gefühl hab', es ist jetzt nicht [...] ich hätte jetzt nicht gesagt, gut, das find' ich spannend, da schau' ich nochmal na- da schlag' ich nochmal nach oder derlei Sachen, das hat mich irgendwie nicht dazu angeregt mich weiter mit dem Thema zu beschäftigen, weil es ist- schon [...] recht in sich geschlossen.
(8_ac, 80-83)

6.2.4. CIVILIZATION, BATTLEFIELD 1942 und ASSASSIN'S CREED aus der Sicht der Spielerinnen und Spieler

Dieser Abschnitt widmet sich spezifisch den drei gewählten Computerspielen aus der Sicht der jeweiligen Spieler und Spielerinnen. Wiederum muss betont werden, dass mit einem Stichprobenumfang von jeweils fünf Personen keinesfalls ein tatsächlich umfassendes (oder gar repräsentatives!) Bild geliefert, sondern vielmehr einzelne Gesichtspunkte geboten werden können. Die hier dargestellten Themenbereiche sind allesamt Elemente der in 3.5.1.1 entworfenen Gattungskompetenz für Computerspiele mit einer historischen Thematik.

6.2.4.1. Entstehungskontext der Spiele

Die Frage nach dem Entstehungskontext dieser drei Spiele zielte vor allem darauf, ob die Befragten eine Beteiligung von professionellen Historikern und Historikerinnen für ihr Spiel wahrscheinlich halten. Von einer solchen Einschätzung ist meist auch die Frage nach der Beurteilung der Stichhaltigkeit der angebotenen Informationen und Bilder und damit der Spiele als mögliche Medien eines Geschichtswissens abhängig. Ähnlich wurde auch nach den zentralen Aspekten der Entwicklung, die Elemente, in die – nach Meinung der Befragten – am meisten Geld, Zeit und Ressourcen investiert wurden, gefragt.

Die Entscheidung, ein Computerspiel mit einem historischen Bezug zu verfassen, verorten die Spielerinnen und Spieler ähnlich wie die in 2.3.4 vorgestellten wissenschaftlichen Stimmen in der Möglichkeit, das Zielpublikum mit etwas Bekanntem anzusprechen. Die Vergangenheit gibt ein passendes „Grundgerüst“ (15_ac, 180) vor, sie ist eben „wie ein Mantel, den, sich das Genre anziehen kann“ (11_ac, 43).

Dabei zeigen sich geringe Unterschiede: Während die BATTLEFIELD-SpielerInnen teilweise die Nähe der dargestellten und simulierten Ereignisse im Zweiten Weltkrieg und die Masse an Informationen darüber vorteilhaft einschätzen (vgl. 1_bf, 183-188; 2_bf, 106; 10_bf, 195-197), sticht die Mittelalterthematik in ASSASSIN'S CREED etwa für 8_ac eher durch das für viele unscharfe Bild dieser Zeit hervor, das genug „Raum [...] [bietet] um eigene, um Sachen zu erzählen und Sachen dazu zu erzählen“ (8_ac, 327-328). Stellvertretend kann folgende Aussage von 14_civ gesehen werden:

[I]ch denke weil's einfach sehr interessant ist, [...] für viele Menschen, für viele Spieler, und, ja weil man auch gut drauf aufbauen kann, wenn man ein Spiel auf etwas aufbaut, wo man wirklich weiß, beziehungsweise zu wissen glaubt, was passiert ist. .. Dass man sich nichts Neues ausdenken muss. Und viele Spieler wissen ja auch schon ein bisschen was über die Geschichte, und ähm, vielleicht kommt ihnen das Spiel dann ein bisschen vertrauter vor. (14_civ, 167-172)

6.2.4.1.1. CIVILIZATION IV

Die fünf CIVILIZATION-Spieler sind die einzigen, die bei der Frage nach den in den Entwicklungsprozess involvierten Berufsgruppen von sich aus³¹⁸ auch die Beteiligung von Personen, die sich vor allem mit den historischen Aspekten beschäftigen, für wahrscheinlich halten. 3_civ, 6_civ, 9_civ und 14_civ führen explizit Historiker oder Historikerinnen an. Allerdings nennt 14_civ diese historischen Informationen „sehr .. ähm, rudimentär“ (14_civ, 163) und sieht die

³¹⁸ Die Frage war: „Was für Menschen haben dieses Spiel gemacht? Welche Berufsgruppen waren an der Entwicklung beteiligt?“. Die fünf CIVILIZATION-Spieler führten selbst den Faktor Geschichte/HistorikerInnen an, die anderen zehn nahmen erst auf Nachfrage dazu Stellung.

Aufgabe der HistorikerInnen vor allem darin, dafür zu sorgen, dass „das Ganze nicht komplett abwegig ist“ (14_civ, 160). 4_civ wiederum erwartet nicht unbedingt ExpertInnen der Geschichtswissenschaft – das Wissen aus anderen Computerspielen reiche durchaus aus:

Oder sagen wir so, aber, es kann auch irgendwer kommen, ich der jetzt nur grad Geschichte anfängt, ich könnt' auch schon so ein Spielchen schreiben. Durchaus. Also, da muss ich nicht der Experte sein. Also, mit dem allen was ich gespielt hab', auch daher könnte [...] das Wissen dieser Leute kommen, die haben einfach viele Computerspiele in die Richtung gespielt, haben sich dann ein bisschen mehr dann im Internet informiert, weil sie einfach das und das interessiert hat, und dann schreiben sie halt auch ein Computerspiel, weil sie's können. ((lacht))
(4_civ, 379-384)

Sid Meier als Mastermind der CIVILIZATION-Reihe wird einmal von 3_civ und besonders und immer wieder von 6_civ erwähnt – insgesamt neunmal. Dieser Spieler dekonstruiert im Gespräch Sid Meiers Sicht der Welt und der Geschichte in CIVILIZATION (etwa 6_civ, 124-130; siehe dazu 6.2.4.5.1).

Zentraler Aspekt bei der Entwicklung des Spieles ist nach Meinung der Befragten in erster Linie die Spiellogik, die Spielmechanik und das Bemühen um Spielbarkeit. Einzig 3_civ vermutet aufgrund der erfolgreichen Spielereihe, und des im Grunde immer wieder selben Konzepts des Spieles, vermehrten Aufwand etwa für die spielinterne Zivilopädie (vgl. 3_civ, 365-367).

6.2.4.1.2. BATTLEFIELD 1942

Die fünf SpielerInnen halten die Mitarbeit von HistorikerInnen an ihrem Spiel auf Nachfrage für unwahrscheinlich. Mehr als eine einfache Recherche im Internet (vgl. 5_bf, 230-233), in Literatur zum Thema oder wieder bei anderen Spielen (vgl. 10_bf, 201-204) sei nicht nötig:

Nein, ich denk mal, die werden das auch nicht anders gemacht haben, die werden halt geschaut haben, in ein Geschichtsbuch, [...] haben gesehen, aja, da und da war eine Schlacht, die könnt' ganz interessant sein, die könnten wir mit ins Spiel nehmen. Und dann später mit den Erweiterungen dazu, dann[...] ist das Gleiche wahrscheinlich nochmal passiert, da haben sie sich dann wahrscheinlich überlegt, aja, die Karten sind jetzt gut angekommen, und die nicht so gut, also bauen wir halt nur noch Karten von dem und dem Typ ein. Sag ich mal, ins Buch, und schauen, wo das ungefähr nach der, nach dem Schema, das gewünscht worden ist, dann abgelaufen ist.
(7_bf, 287-293)

Schwerpunkte bei der Entwicklung von BATTLEFIELD 1942 waren nach Meinung der Befragten ebenfalls die Spielbarkeit und auch die Graphik des Spieles – die natürlich auch gewisse Recherchen bedingt: „Es wird halt [...] dafür Sorge getragen worden sein, dass [...] die Einheiten, Fahrzeuge, Flugzeuge, dass die alle irgendwie [...] korrekt ausschauen. Aber das wird's auch schon gewesen sein“ (7_bf, 280-282). Zwei verweisen zudem auf den extrem ressourcenintensiven Faktor des Marketings (1_bf, 10_bf).

6.2.4.1.3. ASSASSIN'S CREED

Die ASSASSIN'S CREED-SpielerInnen ziehen ebenfalls größtenteils erst auf Nachfrage eine professionelle Auseinandersetzung mit dem historischen Stoff in Betracht. Alle bejahen jedoch die Frage nach der Mitarbeit oder Beteiligung von HistorikerInnen (vgl. 8_ac, 271-278; vgl. 12_ac, 169-170; vgl. 13_ac, 123-124; vgl. 15_ac, 178).

Einzig 11_ac deutet von sich aus einen gewissen, jedoch ihrer Einschätzung nach eher nicht unbedingt historisch professionellen, Rechercheaufwand an:

[A]ber ich vermute mal, dass das irgendjemand sich über- also, der der die Story geschrieben hat, hat ja die Idee irgendwo hergenommen, wird sich einmal umgeschaut haben, nach dem historischen Vorbild. ((lacht))
(11_ac, 277-279)

Wenig überraschend wird auch hier die Graphik von allen erwähnt. 12_ac, 13_ac und 15_ac betonen vor allem die Darstellung der Spielwelt, insbesondere der Städte, die möglichst „detailgetreu“ (sowohl 13_ac, 154 als auch 15_ac, 173) sein sollte. 12_ac beschreibt nicht nur die Graphik, sondern auch die in den bevölkerten und belebten Städten erzeugte Stimmung etwas ausführlicher:

*Das waren sicher die Städte. Also dass sie authentisch rüberkommen. Dass du eben wirklich siehst, da ist, denen ist es dreckig gegangen, in dem Viertel. Es gibt aber auch reiche Viertel, die dann auch wirklich, ähm, also rea- ja, **real** wirken. Wo man wirklich sieht, da, die sind reich und denen geht es gut, auch wenn Krieg herrscht und so.*
(12_ac, 173-176)

8_ac sieht Graphik und Technik des Computerspieles als ressourcenintensivste Aspekte, er hält es aber für möglich, „dass wahrscheinlich mehr [...] Geld und Zeit reingeflossen ist, als normalerweise, irgendwie in die Storyentwicklung und in die historischen Hintergründe“ (8_ac, 298-299). 11_ac betont den Plot und das Charakterdesign (vgl. 11_ac, 289-291).

6.2.4.2. Worum geht es in den Spielen? Wird in diesen Spielen Vergangenheit dargestellt, – kann aus diesen Spielen etwas gelernt werden?

Werden die drei oben beschriebenen Computerspiele mit historischen Inhalten von den Spielerinnen und Spielern nun als Spiel, als Unterhaltungsmedium oder auch als Medium eines historischen Wissens betrachtet? Die Bitte um eine kurze Inhaltsangabe des jeweiligen Spieles geschah, um herauszufinden, ob eine Verbindung zur Vergangenheit überhaupt hergestellt wird. In eine ähnliche Richtung zielen die Fragen, ob das Spiel die Vergangenheit so darstelle, wie sich tatsächlich gestaltet hatte, und was am Spiel als ‚authentisch‘ bezeichnet werden kann. Hier bot sich übrigens ein ähnliches Bild wie bei Kingsepp 2007 (siehe 2.3.3) – nur ein Interviewpartner

benutzte von sich aus das Adjektiv ‚authentisch‘ (vgl. 8_ac, 186), während ‚realistisch‘, ‚real‘ und auch ‚tatsächlich‘ von mehreren verwendet wurden.

Weiters wurde mit den Fragen, ob Geschichte aus dem jeweiligen Spiel erfahrbar und später, ob aus diesem Spiel auch über die Vergangenheit gelernt werden kann, ebenfalls die Einschätzung der Spiele erfragt.

6.2.4.2.1. CIVILIZATION IV

Zwei der Interviewpartner betonen bereits bei der Frage, worum es in diesem Spiel geht, seinen historischen Bezug: 3_civ beschreibt das Spielprinzip als ein Nachspielen der „Geschichte der menschlichen Zivilisation“ (3_civ, 128), als „ein klassisches Strategiespiel, [...] das eben irgendwie auf einer realen historischen Kulisse basiert“ (3_civ, 147-148). Das Spiel ist für ihn mehr als ein Computerspiel, es ist eine Auseinandersetzung mit Geschichte:

*Naja, ich mal irgendwo-, jemand hat mir mal gesagt, [...] CIVILIZATION hat den Vorteil, dass es eigentlich kein Computerspiel ist, sondern, [...] dass man eigentlich [...] die Zivilisationsgeschichte nachspielt und deswegen quasi historisch [...] sozusagen arbeitet, ja. [...] [I]ch würde sagen, das ist auch irgendwo die Faszination bei dem Spiel, dass man halt einfach [...] ja die Menschheitsgeschichte irgendwo nachspielt
(3_civ, 37-42)*

Auch 6_civ weist auf das geschichtliche Setting und die wählbare HerrscherInnenpersönlichkeit hin, die „**immer** eigentlich eine historische Figur ist. Also, hat's wirklich gegeben“ (6_civ, 144-145).

Anders hingegen 4_civ, 9_civ und 14_civ, die sich in ihren sehr unterschiedlich ausführlichen Antworten auf diese Frage vor allem auf das Spielprinzip beziehen:

*Ja, es geht darum [...], dass man von Anfang an, ab eine Zi- Zivilisation führt und seine Städte baut, Krieg führt, Diplomatie betreibt, ähm, eben das volle Paket. Und man ist eben der Alleinherrscher über eine Zivilisation und .. ja, baut seine Städte, aus.
(14_civ, 50-52)*

Die Geschichte im Spiel wird nach Meinung der Befragten³¹⁹ aus der Perspektive der Herrschenden erzählt: „Vom alleinigen Herrscher über eine Zivilisation“ (14_civ, 54-55). Die Spielenden nehmen die Rolle des „Herrscher[s], [eines Volkes [ein], [...] der [...] alle Einheiten quasi befehligt und alle Städte befehligt, und auch sagt was gemacht wird“ (4_civ, 166-170, ähnlich auch 9_civ, 119-121). 9_civ benutzt angesichts dieser Allmacht die Bezeichnung „Diktator“ (9_civ, 116). 6_civ reflektiert über die unwirkliche Wirk- und Geschichtsmächtigkeit wie auch der Vor-

³¹⁹ 3_civ beantwortete die Frage „Aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?“ mit einer Analyse der hier konstruierten Geschichtsvorstellung, in der ereignis- und technikgeschichtliche Elemente andere Aspekte, wie die Kulturgeschichte überragen. (vgl. 3_civ, 157-164)
Siehe dazu auch 6.2.4.5.

aussicht und Allwissenheit durch die steuerbaren und planvollen Entwicklungen, die im Spiel einer einzelnen Person verliehen wird:

*[D]as ist mehr so ein allmächtiger Gott-ähnlicher Herrscher. Weil .. ein normaler [...] das Level an Einfluss hat ja ein normaler Herrscher nicht, normalerweise, [...] Ein König kann .. nicht [...] sagen, die und jene Religion erforschen wir jetzt, [...] das passiert halt nicht. Also das heißt, man hat [...] in Wirklichkeit eine [...] Ebene **über** einem normalen Herrscher [...] Man kann wirklich, [...] in den Fluss der Dinge eingreifen. ... [...] deswegen eine Meta- ... beinahe Gott ähnliche Perspektive. [...] du weißt schon, [...] was du machst, du weißt, dass sich das in einem gewissen Setting bewegt, [...] du kannst strategisch äh, gewisse Wege einschlagen [...] die natürlich, einem einem Stammesführer, einem König verschlossen bleiben. Weil der [...] in der Gegenwart, verankert wäre, wenn man das jetzt realistisch .. der hätte' keine Ahnung, was für strategische Auswirkungen es hätte, wenn er, den Monotheismus erfindet, ja. Kann er nicht wissen.*
(6_civ, 502-522)

In der Wahl ihrer jeweiligen Spielzivilisation zeigen sich wiederum unterschiedliche Präferenzen. Während 3_civ sich auf drei westliche moderne und ihm vertraute Zivilisationen beschränkt (Deutsche, Amerikaner, Engländer, vgl. 3_civ, 166-176), spielt 6_civ am liebsten mit „Weltmächte[n]“ (6_civ, 257) (Russen, Chinesen, Deutsche, Amerikaner, Engländer und Franzosen, vgl. 6_civ, 254-265). 9_civ und 14_civ wählen ihr Spielvolk anhand der durch das Spiel zugeschriebenen besonderen Eigenschaften, Spezialeinheiten und -gebäude aus (sie nennen Römer, Russen und Engländer (vgl. 9_civ, 123-145) respektive Römer (vgl. 14_civ, 56-65)). 4_civ bevorzugt antike Zivilisationen (Babylonier, Ägypter), er kritisiert jedoch die unterschiedlichen Eigenschaften der Völker wodurch sich gewisse Unterschiede und Vorteile bestimmter Zivilisationen auf tun (vgl. 4_civ, 171-185).

Die Frage, welche historischen Ereignisse im Spiel dargestellt werden, führt bei den Spielern zu einer gewissen Verunsicherung: Einerseits werden die zu bauenden Monumente und das Hinaufklettern am Technologiebaums erwähnt, andererseits ist das offene Standardspiel „nicht mehr wirklich an historische [...] Vorgaben gekoppelt“ (3_civ, 202). Der im Spiel entstehende, von ihnen gesteuerte alternative Geschichtsverlauf ist ihnen bewusst (vgl. 4_civ, 197-201; vgl. 9_civ, 156-167; vgl. 6_civ, 267-296). Exemplarisch kann hier wiederum 14_civ zitiert werden:

Na, das Spiel behandelt ja alles von 4000 vor Christus bis [...] in die Moderne, aber, richtig historische Ereignisse kommen in der Regel nicht vor, wenn man keine Szenarien spielt, [...] weil das Ganze, man spielt zwar die Völker, aber man spielt ja nicht die Geschichte nach, sondern, [...] man spielt ja auch nicht auf der Welt, sondern auf neuen Zufallskarten. Und damit hat das so ganz viel mit der Geschichte nicht zu tun.
(14_civ, 71-76)

Konkrete Jahreszahlen sind dementsprechend für das Spiel nicht von Belang, man könnte „auch Taj Mahal irgendwie 1950 @bauen@“ (3_civ, 200) (ähnlich auch 4_civ, 130-136).

14_civ verweist wie auch 3_civ und 4_civ auf Szenarien (bzw. Modifikationen), die sich um konkrete historische Ereignisse drehen. 3_civ beschreibt eine Zweiter Weltkrieg-Modifikation, in denen sich die jeweiligen Geschehnisse in ihrer vorgegebenen Chronologie abspielen (siehe 3_civ, 191-195). 4_civ spricht von einer Simulation des Amerikanischen Bürgerkriegs (siehe auch 6.1.1):

[U]nd dann bist du halt einer der zwei Seiten. [...] und spielst halt von der Seite aus das an. Damit veränderst du aber auch @gleichzeitig Geschichte@, aber das geht dann halt wirklich von historischen, auch Landkarten und so aus. Mit dem kannst ziemlich viel machen. (4_civ, 204-207)

Ebenso war die Frage, ob das Spiel die Geschichte, die historischen Ereignisse, Zustände und Begebenheiten so darstelle, wie sie sich tatsächlich zugetragen haben, Teil des Fragebogens. Eine Frage, die vier der Befragten (3_civ, 6_civ, 9_civ und 14_civ) auch mit Verweis auf das Lenken durch eigene Entscheidungen kategorisch verneinen. Einzig 4_civ bricht den Chor ein wenig: „Die Abläufe der Technologien ja, aber wie gesagt, die Verknüpfung mit der Zeit natürlich überhaupt nicht“ (4_civ, 256-257). Gewissen Teilaspekten räumen drei der Spieler (3_civ, 4_civ und 6_civ) nun eine teilweise Authentizität ein³²⁰, während 14_civ lediglich von „Annäherungen“ (14_civ, 130) und 9_civ nur „das Prinzip schon nicht so unauthentisch“ (9_civ, 268) findet. 3_civ führt einschränkend den Technologiebaum wie auch gewisse Spezialfunktionen von Gebäuden, Wundern und Einheiten an (vgl. 3_civ, 317-323). 6_civ findet die Entwicklung einer Zivilisation aufgrund technischer Entwicklungen und ebenfalls den Technologiebaum „[r]ealistisch [...] zumindest, plausibel“ (6_civ, 433). 4_civ ist am meisten überzeugt vom Spiel und führt also auch ohne Einschränkungen die seiner Meinung nach authentischen Elemente an:

[I]ch würd' sagen mal die .. die Völker und ihre Häuptling-, also, ihre wichtigen Persön-, die wichtigen Persönlichkeiten der Völker sind sicher authentisch. Weil die hat's gegeben, also, die sind schon irgendwie nachempfunden. Ähm, dann ist authentisch naja, das was du alles machen kannst. Sprich [...] irgendwie auch das Beginnen mit einer kleinen Siedlung und das Erweitern dann auf Weltreiche, wobei das natürlich jetzt jedes Reich sein kann. Aber so dieses, dieser Expansionsgedanke ist sicher, irgendwie da, auch authentisch sind dann diese ganzen Staatsysteme, weil die gibt's auch, oder hat's gegeben. Die kannst du dann annehmen, und je nachdem hast du verschiedene [...] Möglichkeiten, und natürlich auch, die Technologien .. dies du halt erforschen kannst, die sind auch irgendwie in der Reihenfolge, ob das jetzt in jedem, Teil der Erde gleich war oder anders, das ist ja schon dahingestellt, aber, durchaus in der Folge bei Völkern passiert. Das ist schon authentisch, ja. (4_civ, 259-269)

Ebenfalls sollte erfragt werden, ob es möglich ist, aus CIVILIZATION die Vergangenheit zu erfahren. Hier, und auch bei der Frage nach der Nähe der Darstellung im Spiel zur Vergangenheit verweist 14_civ wiederum auf die bereits angesprochenen Modifikationen und Szenarien. Dabei hebt

³²⁰ auf die Frage „Und was davon könnte man als authentisch bezeichnen?“

er diese im Vergleich zum Standardspiel hervor, denn hier kann „man dann ein bisschen mehr erfahren“ (14_civ, 42-45, siehe auch 127-128). Auf die Frage, ob man aus CIVILIZATION etwas lernen kann, antwortet er: „Hmm, ja, ich denk' schon dass man ein bisschen was draus lernen kann. Also so richtig viel jetzt nicht, aber, mehr als in vielen anderen Spielen und, mehr als wenn man nicht spielen würde“ (14_civ, 47-48). CIVILIZATION bleibt für ihn ein Spiel, aber ein besonderes Spiel.

Bis auf 9_civ nennen alle Spieler die in CIVILIZATION angebotenen schriftlichen Informationen: 6_civ meint zu den Informationstexten, die jede Weiterentwicklung begleiten: „Da sind immer so kurze, kurze äh Texte dabei, da liest man drüber, und kriegt ein bisschen einen Denkanstoß“ (6_civ, 136-137). 14_civ, 3_civ und 4_civ verweisen auf das interne Nachschlagewerk, die Zivilopädie (vgl. 14_civ, 43; 3_civ, 68), die 4_civ wie folgt beschreibt:

*Und, was ein **Wahnsinn** ist, im CIVILIZATION, aber da muss man sich wirklich, also da muss man wirklich schon im dick drin sein, es gibt eine Zivilopädie drin, wo zu jeder, welche () gibt, zu jeder Einbeit, zu jeder Staatsform eine Beschreibung gibt. Und da steht aber auch mehr dabei, als nur was es kann für das Spiel, sondern auch was das war. Und das ist wirklich .., wirklich groß. Da steht schon **einiges** drin. Und da kann man sich, aber man braucht's halt manchmal, weil man wissen will, was bringt mir das jetzt, schaut man's halt nach. Aber wenn man dann auch so schlau ist, und den Text liest, hat man was gelernt. Und das tut man sicher, im Spiel. Wenn-, wenn'st lang genug @spielst@*
(4_civ, 146-153)

3_civ kann in seinem eigenen, routinierten Spielen jedoch kein bewusstes Lesen der angebotenen Informationen mehr erkennen und vermutet eher das Mitnehmen unbewusster Zusammenhangsvorstellungen (siehe dazu auch 6.2.4.4). Konkrete historische Informationen nimmt auch er aus einem Szenario mit einer spezifischen historischen Verortung um Karl den Großen mit, wobei er jedoch einen tatsächlichen „großen Lerneffekt“ (3_civ, 116) anzweifelt. (vgl. 3_civ, 67-125) Ähnlich sieht 4_civ in diesem Spiel die Möglichkeit eines Überblicks über den Entwicklungsverlauf und die treibenden Faktoren desselben:

*I: [...] Kann man durch das Spiel etwas über die Vergangenheit erfahren?
Viel. ((lacht)) Was kann man erfahren, [...] man kann, ungefähr so einen .. einen Überblick haben, was wann, also wie sich die Entwicklung der Menschheit gestaltet hat, auf die Jahreszahlen würd' ich da keinen Wert legen [...] Also, von den Zeiten her () nicht, aber die Abfolge ist, logisch. Das heißt, du hast diesen Technologiebaum und er beginnt halt mit der Gräberkunst, mit der Töpferscheibe, aus der entwickelt sich dann das und das, bis zur Mathematik, Mauerbau und so. Und, das lernt man wohl. [...]*
*I: Also, man **lernt** was draus?*
*Ja, man lernt schon was, und aus den Technologien, welche, .. welche Gebäude daraus möglich waren, welche Einheiten es dadurch gegeben hat, wie die geheißen haben, ist ja auch nicht so-, dass es halt eine Phalanx geben hat, dass es eine Legion geben hat, dass es **nachher** erst Ritter geben hat, so in der Richtung, ist das, eigentlich ganz korrekt, ja. Und-nur man darf's halt nicht mit der Zeit verknüpfen, man muss dann schon wissen, dass die Ritter nicht geben hat in der Antike und, also, oder in einer anderen Form. Ähm, also, man lernt **was** notwendig ist,*

für die nächste, Zeit.
(4_civ, 128-143)

6_civ sieht in CIVILIZATION eine Illustration und Untermalung der Theorien von Karl Marx – die (Weiter)Entwicklung der technischen und wissenschaftlichen Produktionsbedingungen am Technologiebaum bestimmt das Wachstum und die Lebensbedingungen der Bevölkerung.

Gleichzeitig erkennt er das Spiel als Abbild der Geschichts- und Zusammenhangsvorstellungen von Sid Meier, dem Kopf hinter der Spielereihe (siehe dazu 6.2.4.5.1). (vgl. 6_civ, 114-130)

9_civ bezweifelt die Faktizität der in CIVILIZATION verwendeten historischen Begriffe: Man lerne nicht wirklich „so Geschichtswissen, so klassische, nicht sehr viel und nicht sehr tiefgreifend und **richtig** vielleicht“ (9_civ, 87-88), er sekundiert die anderen in ihrer Meinung, CIVILIZATION vermittele „Verständniswissen“ (9_civ, 100). Dabei betont er den Aspekt der Kultur wie auch der Kulturmacht und der überdauernden Bedeutung von großen Bauwerken. (vgl. 9_civ, 85-101)

6.2.4.2.2. BATTLEFIELD 1942

BATTLEFIELD 1942 wird von vier der fünf Befragten als Spiel mit einer historischen Thematik beschrieben, während 5_bf sich bei der Frage, worum es im Spiel geht, vor allem über die Spielmechanik äußert (vgl. 5_bf, 58-71) – für ihn ist der historische Gehalt des Spieles „relativ“ (5_bf, 73). 1_bf nennt die beiden Seiten („also die Alliierten und dann die, die Nazis oder so, ich glaube, oder Achsenmächte heißen die“ (1_bf, 81-83)), aus denen gewählt werden kann. 7_bf und 10_bf sprechen konkret vom Zweiten Weltkrieg und betonen die Vielfalt der Fahrzeuge wie auch den Multiplayeraspekt (vgl. 7_bf, 119-121; 10_bf, 77-78). 2_bf spricht von einer Teilnahme an der Geschichte durch das Spiel: „[B]ATTLEFIELD hebt sich durch das intensive teamplay von so gut wie allen anderen shootern ab. die weitläufigen karten und die tolle atmosphäre lässt einen an der geschichte teil nehmen“ (1_bf, 39-41).

Als im Spiel dargestellte historische Ereignisse benennen drei SpielerInnen (1_bf, 2_bf und 10_bf) grob die „wichtigsten schlachten des ww2 von 1942- 1945“ (2_bf, 53). Während 5_bf konkrete maps (und damit Schauplätze) aufzählt, umreißt 7_bf das allgemeine Kriegsgeschehen:

Ich sag' mal, das fängt an, bei der Zurückdrängung der Deutschen an der Ostfront, und ähm den Gegenangriff der Alliierten eigentlich, ja, sagen wir mal, den kompletten hm, die komplette Zeit in der Deutschland eigentlich wieder zurückgetrieben wird.
(7_bf, 139-141)

Bei der Frage nach dem abgedeckten Zeitraum zeigen sich vor allem 1_bf und 10_bf eher unsicher und nennen grob die Jahre des Zweiten Weltkrieges (vgl. 1_bf, 105; 10_bf, 101). Die anderen Spieler zeigen keine Scheu vor konkreten Jahreszahlen: 2_bf legt sich auf 1942 bis 1945 fest (vgl. 2_bf, 53), 7_bf auf 1941 bis 1945 (vgl. 7_bf, 145). Im Gegensatz zu den Ergebnissen

von Kavakli & Akca & Thorne 2004 nimmt also niemand das im Titel angesprochene Jahr 1942 an (vgl. Kavakli & Akca & Thorne 2004: 41ff).

Die Entscheidung, für die Alliierten oder für die Achsenmächte zu spielen, wird nicht in den historischen Kontext gesetzt, sondern von sozialen Faktoren der Spielsituation wie auch beispielsweise der Beschaffenheit der Karte abhängig gemacht (5_bf, 7_bf). So meint etwa 7_bf:

Das kommt ganz auf die Karte drauf an, ich, also was ich [...] wenig mag, ist [...] verteidigen ((lacht)), weil, du sitzt' nur in deinem Loch und wartest drauf, dass jemand kommt, zum Beispiel bei Tobruk [...] spiel' ich niemals ähm, auf Verteidigerseite, weil das einfach viel zu langweilig ist. Sondern ich muss äh an, gewissen Fortschritten muss ich selber immer sehen.
(7_bf, 128-131)

Die Frage, ob BATTLEFIELD die Ereignisse so darstellt, wie sie sich abgespielt haben, wird von allen fünf SpielerInnen verneint. 1_bf weist hier auf die Verzerrung in „allen [...] Medien oder, in Filmen und Büchern“ (1_bf, 132-133) durch die AutorInnen, auch unter dem Aspekt der Spielbarkeit und Spannung hin (vgl. 1_bf, 131-134). 10_bf hebt den offenen Ausgang der Schlachten hervor (vgl. 10_bf, 147-150). Ähnlich argumentiert 2_bf, der „lediglich die umstände also die zur verfügung stehende ausrüstung und die bewaffnung“ (2_bf, 80-81) sowie die Gestaltung des Schlachtfeldes als authentisch bezeichnet (vgl. 2_bf, 80-84).

7_bf merkt an, dass die Verhältnisse der beiden Parteien im Spiel wie auch die Dauer der Schlachten nicht den tatsächlichen Begebenheiten entsprechen. Einzig die Fahrzeuge bezeichnet er zurückhaltend als authentisch (vgl. 7_bf, 186-194):

Alle Munitionstypen, die damals verwendet worden sind, werden natürlich nicht verwendet. Oder, was auch noch [...] fast immer, stimmt, sind die Karten, auch wenn sie [...] fürs Spiel enorm verkleinert sind, aber die gewissen [...] charakteristischen Punkte, wo jetzt zum Beispiel, [...] auf Charkov sind, diese Flußgabelung, die gibts ja auch in Wirklichkeit. Bloß das halt nicht bloß zehn Häuser dastehen, sondern halt, zwanzigtausend ((lacht)). Zum Beispiel.
(7_bf, 196-201)

Analog merkt auch 5_bf die unterschiedlichen Zahlenverhältnisse an, als einziger erwähnt er außerdem die Nichtdarstellung von Kriegsverbrechen und das Wegschalten problematischer Aspekte: „**Nein** nein, absolut nicht. Also man, man ist ja eigentlich nur am kämpfen und das was, äh, von-von irgendwelche, äh, Menschenrechtsverletzungen und Völker@mord@ und was weiß ich was, ist da natürlich keine Rede“ (5_bf, 148-150). Dieser Spieler beschreibt zudem ein ähnlich gelagertes Spiel namens RED ORCHESTRA, in dem etwa Hilfsmittel wie das Fadenkreuz oder die Namenszüge der Gegner nicht angezeigt werden und Verletzungen den Avatar in seiner Fortbewegung hemmen. (vgl. 5_bf, 163-180). Dieses Spiel vermittele eher die Erfahrung der Soldaten im Feld, es ist

*unglaublich realistisch [...], und **das**, ist sicher schon eine [...] wesentlich **bessere** Darstellung von- von den Kampfszenen oder sonst irgendwas. Ich mein', das ist natürlich jetzt auch, hat auch nichts mehr mit Hintergründen zu tun, aber, also es ist schon möglich, dass- dass so **besser** gestalten oder über ein Spiel rüberzubringen.*
(5_bf, 168-172)

Die Perspektive des Spieles auf das behandelte historische Ereignis nennt 2_bf eine „absolut neutrale[]“ (2_bf, 43). 10_bf zählt die beiden Seiten auf und ergänzt, BATTLEFIELD „hat keine wirkliche story“ (10_bf, 81). 7_bf und 1_bf beschreiben den Blickwinkel des einfachen Soldaten (vgl. 1_bf, 91-92; 7_bf, 123-125). 5_bf erwähnt in seiner Beschreibung der Spielperspektive die Informationstexte der Kampagne, die ihm aber zu wenig beinhalten: Das Kämpfen im Spiel bleibt kontextlos (ähnlich auch 7_bf, 83-98).

Geschichte ist ja relativ bei BATTLEFIELD, aber wenn man jetzt die sogenannte Kampagne durchspielt, dann [...] liest man quasi vorm Spiel hat man immer ein bisschen Text, das man lesen kann, da sieht man, um was es geht. Also, wof-, um was man jetzt kämpfen darf und dann ist man eigentlich schon in der Egoperspektive und, kann [...] @nur noch kämpfen@ und bekommt dann eigentlich gar nichts storytechnisches mehr mitgeteilt, also es ist immer nur [...] vorm Kampf selbst ganz kurz was zu lesen, ein kleiner Text und das wars dann.
(5_bf, 73-79)

Auch 5_bf bietet das Standardspiel zu wenig historischen Gehalt und Hintergrundinformation. Er verweist auf verschiedene Modifikationen und beschreibt die von ihm zurzeit genutzte Spielversion, die auch im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist, sich aber darum bemüht,

*also mehr, eben mehr Spieltiefe zu schaffen und das Ganze auch realistischer zu gestalten, indem einfach mehr Fahrzeuge und mehr Waffen und mehr Gegenstände [...] herum- und mehr **Karten** erschaffen werden dafür. Also denen geht's durchaus darum, dass man das Ganze auch ein bisschen realistischer machen kann.*
(5_bf, 112-116)

Auch 2_bf schätzt die Darstellung der Geschichte in BATTLEFIELD 1942 nicht besonders glaubwürdig ein, und führt ebenfalls eine Modifikation an. Auf die Frage, ob man aus dem Spiel etwas über die Vergangenheit erfahren kann, antwortet er: „[B]ei BATTLEFIELD selbst nicht unbedingt... jedoch die auf realismus getrimmten mods schon, da die karten meist auf historischen schauplätzen basieren. man wird zu einem militär historiker xD“ (2_bf, 29-31). Hier – und durch die dadurch motivierte Recherche (vgl. 2_bf, 35-37; vgl. 0) – könne man etwas über die historischen Waffen und Fahrzeuge lernen (vgl. 5_bf, 50-56). 2_bf, 5_bf und auch 10_bf, die ebenfalls auf dieselben Materialitäten verweist (vgl. 10_bf, 70-72) sehen die Möglichkeit, durch das Spiel Geschichte zu erfahren, also eher auf der Ebene von Daten und Fakten, Maschinen und Waffen. 1_bf und 7_bf sehen hier die Chance, eines persönlichen Blicks, eines persönlichen Erlebens und Durchleidens der Geschichte:

Man kann sich vielleicht ein bisschen hineinversetzen, wie's damals gewesen sein muss. Und eigentlich, was unsere Vorfahren da durchgemacht haben. [...] Und, so gesehen, war das schon ein bisschen was neues auch, was man sich vielleicht auch ein bisschen veranschaulichen kann durch das Spiel, wie brutal das war. Damals.
(1-bf, 62-67)

Während 1_bf durch das Spiel aber zur Einsicht über die Sinnlosigkeit des Krieges an sich kommt (vgl. 1-bf, 69-77), erlebt 7_bf ein Überleben der Stärkeren und der Gruppe mit dem besseren Zusammenspiel (vgl. 7_bf, 110-116). Wie schon 2_bf führt dieser Spieler auf die Frage, ob man durch BATTLEFIELD etwas über die Vergangenheit erfahren kann, eigene Recherchen an: „Durch BATTLEFIELD selber nicht, aber durch die eigene Nachforschung, die dadurch motiviert wird“ (7_bf, 108). Zudem unterscheidet er zwischen BATTLEFIELD, das nun eben keinen strin-
genten Plot bietet, und dem in dieser Arbeit bereits erwähnten CALL OF DUTY, das die Erlebnisse einer bestimmten Person in einer Erzählung schildert:

*[I]ch denke mal in BATTLEFIELD 42 äh, ist der Zweite Weltkrieg nicht **so** historisch korrekt rübergebracht, sag ich mal, wie jetzt in CALL OF DUTY. Also, es kommt auf's Spiel drauf an, ob sich das @Thema@ dann dafür eignet.*
I: Ja, und- und worin unterscheidet sich das dann? Also, was ist der Unterschied zwischen CALL OF DUTY und BATTLEFIELD dann?
.. Ja gut, bei CALL OF DUTY bin ich [...] **Teil** von **einer** Geschichte, die ich von Anfang bis, ja bis zu irgendeinem Punkt jetzt **miterleb'**, und bei BATTLEFIELD, da, bin ich halt, ich sitz' in einem Panzer, der von damals ist, und mach' **ungefähr** das Gleiche, wie damals passiert ist, also. Ich mach' nicht hundertprozentig das, was damals passiert ist, sondern ich bin halt, ich bin halt da. Aber richtig ähm, **mitkriegen**, wie das damals war, kann ich da nicht, würd' ich sagen.

Für 7_bf ist die personalisierte und individualisierte Perspektive von CALL OF DUTY also der austauschbaren und kontextlosen von BATTLEFIELD 1942 überlegen und näher an der Vergangenheit.

Nur zwei Spieler beziehen sich bei der Frage, was man aus diesem Spiel lernen könnte, auf nicht historische Aspekte und führen das Erlernen von Teamplay und Taktik an (vgl. 1_bf, 79-80; 7_bf, 110-117). Dies ist aber wohl auch auf den Schwerpunkt der Gespräche zurückzuführen.

6.2.4.2.3. ASSASSIN'S CREED

Bloß zwei Spieler nehmen bei der Beschreibung des Inhalts dieses Spieles expliziten Bezug auf die dort dargestellte Vergangenheit. 13_ac geht von der Rahmenhandlung aus und spricht von einer Art Reise in die Vergangenheit, speziell dem Mittelalter (vgl. 13_ac, 68-72). 15_ac spricht von einer „mittelalterliche[n] Handlung“ (15_ac, 71) (siehe auch Tabelle 17). Die anderen drei SpielerInnen nehmen in ihrer Inhaltsangabe keinen expliziten Bezug auf einen historischen Hintergrund.

Jeweils vier der Befragten nennen die Assassinen und die Spielaufträge, die Meuchelmorde, drei die Sci-Fi-Rahmenhandlung. Jeweils zwei nennen die Templer als Gegenspieler Altaïrs, die drei Städte als Handlungsorte sowie die Kreuzfahrer. Ein einzelner (15_ac) nimmt Bezug auf einen religiösen Aspekt des historischen Settings, der Zeit der Kreuzzüge, und nennt mit Robert de Sable und Richard Löwenherz historische Personen als Akteure.

	8_ac	11_ac	12_ac	13_ac	15_ac
Assassinen	1	1	1	0	1
Templer	0	1	0	1	0
Kreuzfahrer	0	1	0	0	1
Einzelne historische Personen (Robert de Sable, Richard Löwenherz)	0	0	0	0	1
Auftragsmorde	1	1	0	1	1
Städte (Jerusalem, Damaskus & Akkon)	0	1	0	0	1
Religionen (Christen/Muslime)	0	0	0	0	1
Verortung im Mittelalter	0	0	0	1	1
Rahmenhandlung	0	0	1	1	1

Tabelle 17: Erwähnungen in den Beschreibungen des Spielinhalts von ASSASSIN'S CREED („Könntest du mir noch einmal kurz erzählen, worum es in ASSASSIN'S CREED geht?“ (1=angesprochen, 2=nicht angesprochen))

Bei der Frage, welche historischen Ereignisse im Spiel vorkommen, ist die Zuordnung etwas eindeutiger: 8_ac, 11_ac, 12_ac und 15_ac nennen die Kreuzzüge. 12_ac beschreibt etwas genauer:

*Also du lernst den Löwenherz kennen, eben, und kommst dann auch ins Jerusalem, das besetzte, also von, den Europäern besetzte. Ja, und du siehst dann eben, du kommst dann von einer anderen Seite in die andere, da sind dann noch die, die **Araber**, in manchen Städten und manchen Stadtteilen, und auf der anderen Seite eben wieder die Kreuzritter. Ja, und du tötest dann auf beiden Seiten sozusagen.
(12_ac, 65-70)*

13_ac hingegen spricht von der „Zeit [...] der Templer“ (13_ac, 85) und nimmt auch im Laufe des Gespräches keinen weiteren Bezug auf die historischen Ereignisse. Jedoch ordnet er den Zeitraum des Spieles, das nach den Angaben im Begleitheft auf die Sommermonate des Jahres 1191 stattfindet, ungefähr zu, wie auch die drei anderen Spieler (siehe Tabelle 18). 11_ac allerdings zeigt sich sehr unsicher, sie ordnet die Kreuzzüge gar in vorchristlicher Zeit ein (!).

8_ac	"Ach, zwölfhundertirgendwas, sowas. [...] Also, u- ungefähr. .. Also ... wahrscheinlich eh zur Zeit der Kreuzzüge, aber" (129-131)
11_ac	"Nein, das fällt mir jetzt nicht ein, das ist mir jetzt peinlich, äh .. vierzehnrirgendwas, kann das sein? Nein, das wär' zu, spät. Nein, das spielt vor Christus. .. Theoretisch, ja. Vor Christus, irgendwann. Weiß aber nicht, wieviel. ((lacht)) [...] Scheiße, wann waren die Kreuzzüge. Geschichte ist lang her bei mir. .. ((lacht))" (155-159)
12_ac	"Ähm im Zwölften Jahrhundert spielt das, müsste es" (72)
13_ac	"Hm. Elfte Jahrhundert, oder, glaub' ich." (87)
15_ac	"Ähm, wann waren die Kreuzzüge? 1200, Mittelalter halt. ((lacht))" (91)

Tabelle 18: "Zu welcher Zeit spielt ASSASSIN'S CREED?"

Das Spiel wird aus der Perspektive Altairs erzählt, der von fast allen Befragten lediglich als ‚Assassine‘ beschrieben wird, nur 11_ac nennt ihn „einen klassischen Hitman“ (11_ac, 140). Sie zeichnet ein ambivalentes Bild der Hauptperson, der einerseits Auftragsmörder ist, aber auch andere Seiten zeigt:

[E]r hinterfragt nicht viel, also beginnt dann natürlich mit der Zeit zu hinterfragen, aber am Anfang hinterfragt er nicht viel, und, ob, den killen, okay, super, okay, ich mach's, ja. [...] aber er hat dann halt, noch- man spielt ja noch ein bisschen diesen White Knight, weil er hilft ja den, Zivilisten, also er hilft da ein bisschen und dort ein bisschen. Dadurch macht's ihn, also dadurch, dass er- nicht Schwarz-Weiß, sondern halt, irgendwie grau, was das Ganze zur Identifikation, freigibt. Ahm, er ist halt irgendwie so, so ne, er ist auf der Suche nach nach sich selber, hat man das Gefühl, eigentlich zur Zeit.
(11_ac, 139-146)

Den SpielerInnen werde ein gewisser Entscheidungsraum gegeben, gegen wen sie nun kämpfen. Einzig klar markierter Gegner sind die 60 in der Spielwelt verteilten Templer, die angesichts Altair empört Unverständliches grölen und ihn attackieren (vgl. 11ac, 146-153).

Diese Spielerin und auch 8_ac schildern eine gewisse Öffnung der Perspektiven, welche im Laufe des Spiels stattfindet. 8_ac bezieht sich dabei insbesondere auf die Opfer Altairs, die vor der jeweiligen Aktion immer als Böse gekennzeichnet werden, doch in ihrer Todessequenz die Chance erhalten, ihre Sicht der Dinge darzulegen (vgl. 8_ac, 116-118, siehe auch 169-176).

15_ac nennt diese seiner Meinung nach nicht-heroisierende Darstellung in Graustufen als Zeichen der Nähe des Spiels zur dargestellten Vergangenheit (vgl. 15_ac, 129-138). Er kann „ansonsten [...] auch nichts, finden, was eigentlich nicht in die Zeit gehört“ (15_ac, 137). Diese ‚Authentizität‘ des Spieles wird von den Spielerinnen und Spielern unterschiedlich eingeschätzt. 8_ac bezieht sich auf Eckdaten der Erzählung, den Kreuzzug, „die Belagerung und die ganzen [...] Kreuzfahrer, [...] das wird wahrscheinlich authentisch sein“ (8_ac, 190-191). Gemeinsam mit 12_ac (vgl. 12_ac, 123) und 13_ac nennen die beiden auch die weiter oben bereits angesprochene Gestaltung der Spielwelt, „die Atmosphäre in den Städten“ (8_ac, 193), das

Feeling, wenn du durch die Stadt gehst, die Leute interagieren auch, du musst aufpassen, wenn du die Leute anrennst, dann schauen sie dich alle an und so. Einfach eben auch, [...] wie die restliche Umwelt mit dir interagiert sozusagen.
(12_ac, 119-121).

Ansonsten aber gibt 12_ac dem Spiel nicht besonders viel Glaubwürdigkeit. Auf die Frage, ob das Spiel die Geschichte so darstellt, wie es wirklich gewesen ist, zweifelt er an der historischen Einschlagskraft der Assassinen:

*[A]lso nicht wirklich. Ja, schon nur, weil [...], es sind Teile dazu erfunden, und also, ich weiß nicht, also die Burg hat's wirklich gegeben, die die die Temp- halt die Ding, Assassinen gewohnt haben. Das hab' ich nachgeschaut. Aber ich glaub' nicht dass die also wirklich in diesem Ausmaß geben hat, und dass die so, also, so **hochstehende** Aufträge gehabt haben. Also, da tötest du dann wirklich auch hochstehende Leute, das sind doch auch militärische Ziele, auch ein Statthalter, Kreuzzuganführer irgendwas. Das glaub' ich nicht so.*
(12_ac, 112-117)

11_ac äußert laut ihr grundsätzliches Misstrauen und weicht der Antwort aus: Bei einem Spiel erwarte sie grundsätzlich keine „geschichtlich akkurate[n] Infos“ (11_ac, 208), mit dem Nachsatz „Wenn ich die wollen **würde**, würde ich sie mir woanders holen“ (11_ac, 208-209).

Auch die ASSASSIN'S CREED-SpielerInnen wurden gefragt, ob es möglich sei, aus ihrem Spiel etwas über die Vergangenheit zu erfahren. Die Mehrheit erkennt hier ebenfalls wenig Potenzial für historische Informationen. 12_ac sieht hier die Möglichkeit, „ein paar grundlegende Sachen über die Kreuzzüge“ (12_ac, 42) zu lernen, und verweist ein weiteres Mal auf die Gestaltung der Spielwelt, die einen Einblick in das Leben dort ermögliche:

*Ja eben zum Beispiel, wie es da auch zugegangen ist, dass die Städte da ziemlich im Arsch waren, und eben auch so über das Sozialleben, man sieht ja mei- **man sieht** die Städte einfach, wie sie damals waren, oder wie sie ausgesehen haben, ja, man sieht die Dinge von innen, weil normal erzählen sie dir halt, ja, das ist so und so gewesen, da siehst du halt mit eigenen Augen, kannst sehen, wie es zugegangen ist.*
(12_ac, 44-48)

15_ac nimmt aus dem Spiel das Wissen um einzelne historische Personen und die Existenz der Assassinen mit. Er erkennt aber nur einen eingeschränkten Zugriff auf die Vergangenheit, es sei doch auch nicht Sinn des Spieles, Wissen über die Vergangenheit zu vermitteln (vgl. 15_ac, 41-45). Darin stimmt ihm auch 11_ac zu, die lachend bemerkt „@Also serious game ist es halt noch keines.@“ (11_ac, 100) und die Frage verneint. Ebenso 8_ac, für den ASSASSIN'S CREED unter anderem aufgrund seiner Dramaturgie lediglich als spannendes Spiel in Erinnerung bleibt (vgl. 8_ac, 70-88). 13_ac weicht dieser Frage mit einem Verweis auf den zweiten Teil von ASSASSIN'S CREED aus, in dem nun anscheinend auch Textinformation zu Gebäuden und Personen angeboten wird (vgl. 13_ac, 46-62).

6.2.4.3. Eintauchen in die Vergangenheit – welche Rolle wird eingenommen?

Die Frage, welche Rolle die Spielerinnen und Spieler annehmen würden, könnten sie in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen, sollte auch ihre eigene Perspektive auf diese Vergangenheit ergründen – und eventuelle Analogien mit der Sichtweise des Spieles aufbringen: Mit wem identifizieren sich die Spielerinnen und Spieler? Welche Geschichts- und Wirkungsmacht hat die Rolle ihrer Wahl?

6.2.4.3.1. CIVILIZATION IV

Die CIVILIZATION-Spieler nehmen ähnlich zum Spiel, das einzig besondere Persönlichkeiten und HerrscherInnen als Akteure darstellt, eine elitäre Position ein. Vier der fünf Spieler nehmen für sich eine herrschende Position an. 14_civ meint dazu:

Na, das ist ne schwierige Entscheidung ((lacht)) [...] ja, wer wär' ich? [...] irgendein Herrscher von einem Reich und, je nach dem wie die Situation des Reiches ist, würd' ich natürlich versuchen das Ganze zu verbessern und das Reich auszubauen [...] Fortschrittlich zu werden und so weiter.
(14_civ, 116-119)

Einzig 9_civ fällt ein wenig aus dem Rahmen, und strebt einen touristischen Blick auf die Städte an – doch auch er erwünscht sich eine Position zumindest im Umfeld der Macht:

Also ich glaub, ich wär' schon gern [...] ich fänd's spannend sozusagen durch diese Städte zu gehen, ja, wo dann sozusagen die Pyramiden und der Eiffelturm @nebeneinander stehen@ .. und auf irgendeinen Markt zu sein oder in diesen Gassen und so, also, das find ich schon [...] eine interessante Vorstellung, von irgendeiner riesigen, französischen, englischen, was auch immer, Stadt im im, fünfzehnten Jahrhundert oder so, wie das so riecht und wie das ist und so. Und sonst glaub' ich fänd' ich's ganz spannend, da irgendw- sozusagen [...] in der Nähe dieser [...] Macht zu sein, also, auf diesen Königshof, oder Kaiserhof, oder was auch immer. ... Und da zu schauen, was passiert. Wie diese Diplomatie abläuft, und diese Sachen. .. Was ich glaub' ich eber verzichtbar fände, wär dann irgendwo in einem Schützengraben [...] zu stehen, wenn sich da irgendwelche Völker grad wieder bekriegen, weil, der eine den anderen angreift, ich glaub', das muss ich jetzt nicht ((lacht)) @muss ich nicht unbedingt dabei sein.@
(9_civ, 219-230)

6.2.4.3.2. BATTLEFIELD 1942

Die BATTLEFIELD-SpielerInnen nehmen einen persönlicheren Blick ein. Bis auf 2_bf, der die Frau-ge nicht beantwortet (vgl. 2_bf, 72-73), sehen sie sich als individuelle Akteure im Geschehen: 1_bf verortet sich als deutscher Offizier („weil ich von da, also von der Herkunft her jetzt gesehen, und... Nicht, weil ich's jetzt will oder so was“ (1_bf, 123-124), der eine Gruppe von Soldaten befehligt. Im Gegensatz dazu denken 5_bf (siehe 5_bf, 140) und 7_bf Flucht und Verweigerung an:

Ich würd' mir eber überlegen, ob ich das wirklich möchte, [...] da mit einzutauchen, in den Krieg. Also, das wär, irgendwie doch nichts für mich. [...] So .. Aber wenn ich jetzt gezwungen wär', mitzumachen ((lacht)), dann würd' ich wahrscheinlich hinten irgendwo an einer Artillerie sitzen und einen Knopf drücken. ((lacht))
(7_bf, 168-172)

Auch 10_bf ordnet sich eine nicht-privilegierte oder besonders machtvolle Rolle zu, ebenso zieht sie die Position der Frauen in diesem Krieg in Betracht:

*[Z]ur damaligen zeit wär ich sicher höchstens eine krankenschwester - frauen gabs damals ja nicht an der front [...] aber da mich das nicht interessiert, wär ich wohl eher eine frau eines soldaten im krieges *lol* [...] wenn ich jetzt aber männlich wär, wär ich wohl ein offizier [...] direkt an der schlacht teilnehmen *hm* ... mir liegt da wohl eher das strategische (10_bf, 140-144)*

6.2.4.3.3. ASSASSIN'S CREED

ASSASSIN'S CREED bietet den Spielerinnen und Spielern in der Person des Meuchelmörders Altaïr eine klare Identifikationsfigur an, wird doch er ‚gesteuert‘, ‚spielen‘ sie ja seine Geschichte. Nicht überraschend würden vier der fünf Befragten in seine Rolle schlüpfen. Allerdings reicht hier die Bandbreite vom überzeugten „Logisch der Altaïr. Der ist ein ganz ein Cooler, eben“ (12_ac, 93) über ein etwas vorsichtigeres „Ist zwar riskant, sagen wir so, weil er doch zu kämpfen hat“ (13_ac, 110-111) zu einer sehr zurückhaltenden und etwas widerwilligen Rollenübernahme durch 8_ac (vgl. 8_ac, 160-176).

11_ac will ebenfalls die Rolle eines Assassinen einnehmen, allerdings eines weiblichen (vgl. 11_ac, 194-195). Doch sie ergänzt: „Soweit, wie ich bisher gekommen bin, ahm .. wenn ich's mir anständig überleg' .. wahrscheinlich wär' ich irgend so ein Bauer oder Händler oder so. ((lacht)) @Voll unwichtig.@“ (11_ac, 197-198). 15_ac hingegen sucht sich eine Nebenrolle als einfacher Gegner der Hauptperson aus:

*Wahrscheinlich wär' ich @irgendeine einfache Wache oder so.@ ((lacht))
I: Und was würdest du machen?
.... Ahm, den Assassinen jagen, wenn er grad ein Attentat, verursacht hat, beziehungsweise eben die wichtigen Personen bewachen.
(15_ac, 119-122)*

6.2.4.4. Was wird aus diesen Spielen mitgenommen? Die Transferfrage

Die Schwierigkeiten und Probleme, vor dem die Frage nach dem Transfer von der virtuellen Welt in die anderen Welten des Netzwerks der Lebenswelt steht, wurden bereits mehrfach angesprochen (siehe dazu 3.1.3, 3.4 sowie 5.2). Zur besseren Übersicht soll hier noch einmal Stefan Weseners Darstellung der unterschiedlichen Transfers und des dafür notwendigen Transformationaufwands gebracht werden, siehe ausführlichst 3.1.3.

Instrumentell-handlungs-orientierter Transfer	Anwendung von Handlungsmustern oder deren Erprobung.
Problemlösender Transfer	Lösung von Problemen in der Spielwelt bzw. in der Alltagswelt.
Kognitiver Transfer	Erinnerung und Übertragung von Wahrnehmungselementen.
Informationeller Transfer	Informationen werden von der einen Wirklichkeit in die andere übertragen.
Zeitlicher Transfer	Andere Struktur der Zeit in der realen bzw. virtuellen Welt des Bildschirmspiels.
Realitätsstrukturierender Transfer	Die eine Form der Wirklichkeit wird mit den Informationen der anderen gedeutet.
Assoziativer Transfer	Eindrücke aus der einen Form der Wirklichkeit werden mit der anderen in Verbindung gebracht.
Ethisch-moralischer Transfer	Wertevorstellungen aus der einen Wirklichkeitsform werden in die andere übertragen.
Emotionaler Transfer	Emotionen werden mit in die jeweils andere Wirklichkeitsform übernommen.
Phantasiebezogener Transfer	Die Vorstellungen der mentalen Welt profitieren von Eindrücken aus der virtuellen oder der Alltagswelt.

Abnahme des Transformationsvorganges
↓

Tabelle 4: Formen des Transfers und Transferinhalte nach I. Fritz (1997) (Quelle: Wesener 2004: 143)

Für diese Arbeit wurde vor allem von informationellen, realitätsstrukturierenden, problemlösenden oder assoziativen Transfers ausgegangen. Diesen wurde in Anbetracht der Einschränkungen zweifach nachgegangen – indirekt und direkt:

Nach informationellen Transfers wurde mit Stichworten zu den jeweiligen Themenbereichen gefahndet. Die jeweiligen Antworten der SpielerInnen sind in Tabelle 20, Tabelle 21 und Tabelle 22 ersichtlich, die übersichtshalber diesen Kapiteln nachgestellt sind. Die Frage war bewusst allgemein formuliert³²¹, insgesamt hakten nur zwei der fünfzehn Befragten – zwei der Spieler von CIVILIZATION – nach, und wollten wissen, ob sie sich in ihren Antworten nun auf das Spiel oder auf die „wirkliche Geschichte“ (3_civ, 222) beziehen sollten (ähnlich auch 14_civ, 87). Insgesamt lässt sich feststellen, dass die CIVILIZATION-Spieler im Vergleich mehr zu den jeweiligen Stichworten zu sagen hatten – und damit auch ausführlicher über ihr Spiel sprechen konnten –, als die SpielerInnen der anderen beiden Spiele. Auch die BATTLEFIELD 1942-SpielerInnen zeigten sich relativ informiert, während die ASSASSIN’S CREED-SpielerInnen weniger zu sagen hatten.

Außerdem wurden die Spielerinnen und Spieler nach bewussten Übertragungen von den Com-

³²¹ „Ich werde dir jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich des Spiels nennen, wenn du mir bitte jeweils kurz sagst, was du darüber weißt.“

puterspielen in ihre Alltagswelt gefragt.

Tabelle 19 am Ende dieses Abschnittes versucht einen Überblick zu den nachgewiesenen Transfers zu geben.

6.2.4.4.1. CIVILIZATION IV

Bei CIVILIZATION als makrovirtueller Welt, bei der die Spielerinnen und Spieler vor allem Verständniswissen und Regelkompetenz benötigen, wurden in erster Linie Transfers erwartet, die sich auf der Wissensebene wie auch auf psychodynamischer Ebene, abspielen.

Die hier gewählten Stichworte waren zwei der angebotenen HerrscherInnenpersönlichkeiten, ein Europäer, *Bismarck*³²² und ein Japaner, *Tokugawa*³²³, ebenso das *Malinesische Reich*³²⁴ als eine der angebotenen Zivilisationen. Mit dem *goldenen Zeitalter*³²⁵ und den *großen Persönlichkeiten*³²⁶ wurden zwei im Spiel benutzte Konzepte zur Assoziation freigegeben.

³²² Die Zivilopädie stellt den „Deutschen Reichskanzler, 1815-1898“ recht ausführlich dar, das Bild zeigt einen freundlichen älteren Herrn mit weißem Schnauzer in roter Uniform und mit Pickelhaube. Er wird als „expansiv“ und „industriell“ bezeichnet. Der Text nennt den „Eiserne[n] Kanzler’ Otto von Bismarck [...] eine der bedeutendsten Gestalten der deutschen Geschichte“. Als seine Leistungen werden die Einigung Deutschlands, die Gründung des Deutschen Reiches sowie die Verwandlung „eine[s] schwachen Staatenbunds in ein mächtiges Reich, das auf Jahre die Geschicke Europas bestimmen sollte“ angeführt. Darauf folgt ein biographischer Abriss, eine Kritik seiner Politik sowie abschließend eine weitere Bewertung seiner Person. Eine Analyse und Dekonstruktion dieser lexikalartigen Texte würde hier jedoch zu weit führen, wäre dies doch Material für weitere mehrbändige Arbeiten.

³²³ Die Beschreibung Tokugawas ist um etwa ein Drittel kürzer. Der „Shogun von Japan“ lebte 1543 bis 1616, ihm werden die Attribute „aggressiv“ und „organisiert“ zugeschrieben. Der Text beschreibt seinen Weg zur Macht und nennt beteiligte Personen. Tokugawa wird als sehr zielstrebig und kaltherzig geschildert, der aus Angst vor einer Verschwörung seine Frau hinrichten ließ und seinen Sohn zum Selbstmord zwang.

³²⁴ Das Malinesische Reich ist eine der achtzehn Kulturen, aus denen die Spielerinnen und Spieler auswählen können. Als HerrscherInnenpersönlichkeit steht ihr Mansa Musa vor, der auch in der Beschreibung Malis als bedeutendster Herrscher erwähnt wird. Hier sollen kurz die ersten Sätze des Eintrages zitiert werden: „Mali (eines der ältesten Länder des schwarzen Kontinents) war während des Mittelalters eines der bedeutendsten Zentren des Islam. Aufgrund seiner Lage an einer wichtigen Karawanenstrecke durch die Sahara war Mali ein bedeutendes Handelszentrum.“ Der weitere Text widmet sich der Entstehungsgeschichte, dem Aufstieg und dem Untergang dieses Reiches.

³²⁵ Die Zivilopädie beschreibt diesen Begriff zuerst allgemein, bevor auf die Spielspezifika eingegangen wird:

In bestimmten Zeitabschnitten ist die Energie und Kreativität einiger Zivilisationen besonders groß. Ist dies der Fall, entwickelt die Bevölkerung der entsprechenden Zivilisationen eine außergewöhnliche Produktivität. Technische Fortschritte werden dadurch mühelos realisiert und alle Welt staunt über die Kultur der Zivilisation. Typische Beispiele für dieses Phänomen sind Italien (während der Renaissance) und Großbritannien (im 19. Jahrhundert). In Civilization IV bezeichnen wir derartige Epochen als ‚Goldene Zeitalter‘.

³²⁶ Hierzu schreibt die Zivilopädie, wieder gefolgt von den spielspezifischen Variablen:.

Im Laufe der Geschichte hat es immer wieder herausragende Künstler, Wissenschaftler, Propheten und andere Genies gegeben, die die Welt entscheidend verändert haben. In Civilization IV bezeichnen wir diese Visionäre als Große Persönlichkeiten.

Diese auftauchenden ‚großen Persönlichkeiten‘ (die ‚große‘ Künstler, Wissenschaftler, Ingenieure, Generäle, Händler oder Propheten sind) tragen die Namen von historischen Persönlichkeiten, etwa Platon, William Shakespeare, Michealangelo, Albert Einstein und Marie Curie

Tokugawa: 4_civ und 6_civ können ihn lediglich als eine der HerrscherInnenpersönlichkeiten aus dem Spiel identifizieren, 9_civ und 14_civ ordnen ihn dem Spiel und Japan richtig zu. 3_civ bemüht sich um eine ungefähre zeitliche Einordnung.

Bismarck: Bis auf 6_civ sprechen alle Spieler von Bismarck ohne direkten Bezug zum Spiel, alle können ihn identifizieren. 3_civ kritisiert explizit seine Darstellung im Spiel und nennt Schlagworte, die über die Zivilopädie hinausgehen. 14_civ beschreibt ihn vor allem als Diplomaten.

Malinesisches Reich: Das Malinesische Reich kann von vier der fünf Spieler nicht eingeordnet werden: 6_civ spricht allgemein über die KI-Gegner im Spiel. 9_civ erinnert sich an die graphische Darstellung des Herrschers. 14_civ kann es als einziger richtig zuordnen und bietet Informationen, die sich in der Zivilopädie nicht finden.

Goldenes Zeitalter: 4_civ und 6_civ erläutern das Spielprinzip, 9_civ und 14_civ besprechen die Spielbedeutung und nehmen Bezug zur Historie, wie auch 3_civ.

Große Persönlichkeit: 4_civ beschränkt sich hier wiederum auf eine Beschreibung der Spielfunktionen, während 6_civ das Prinzip als Ausdruck der Geschichtsvorstellung des Sid Meier wertet – 3_civ und 9_civ kritisieren die Vorstellung einer großen Persönlichkeit, die einzig die Welt verändern kann (siehe dazu auch den nächsten Abschnitt). 14_civ beschreibt die Funktion im Spiel und erwähnt eigene Recherchen zu den jeweiligen historischen Personen.

Am ausführlichsten äußerten sich alle fünf über die Spielkonzepten entsprechenden Schlagworte: Hier kann etwa beim Konzept der Goldenen Zeitalter für 9_civ und 14_civ von einem *realitätsstrukturierenden Transfer* ausgegangen werden, ebenso beim Konzept der Großen Persönlichkeit für 14_civ. Die Kritik, die 3_civ und 9_civ anbringen, ist ebenfalls als *realitätsstrukturierender Transfer* zu identifizieren: Mit ihrem Wissen über Geschichte diskutieren sie das Spielkonzept – der Transfer geht hier von der mentalen Welt in die virtuelle.

Hingegen unterliegen die Antworten zu Wissensfragen allgemeinen geographischen und kulturellen, bzw. eurozentrischen Prinzipien: Alle konnten Bismarck einordnen, während das Malinesische Reich und Tokugawa einige Spieler vor Rätsel stellten.

In Summe äußerten sich die CIVILIZATION-Spieler am ausführlichsten zu den Stichworten – dies könnte als Hinweis auf das im Vergleich stärkste Maß an informationellen Transfers gewertet werden.

Allerdings erweist sich hier bereits die Problematik historischer Stichworte: Da die Informationen, über die die Spieler verfügen, nicht nur oder gar eindeutig aus dem Spiel stammen, ist eine Aussage über Transfers sehr schwierig. 3_civ etwa erweist sich wenig überraschend als Geschichtsexperte – studiert er dieses Fach ja bereits im Doktorat. Die schon im Vorhinein an

dieser Methode geäußerten Zweifel scheinen sich zu bewahrheiten. Etwas aufschlussreicher erweist sich das direkte Nachfragen³²⁷ - jedoch sollen hier auch bereits in Kapitel 6.2.4.2 vorgestellte Aspekte³²⁸ miteinbezogen werden.

Realitätsstrukturierende Transfers sprechen vier der Spieler an (vgl. 3_civ, 67-81; vgl. 4_civ, 128-143 vgl. 9_civ, 92-101). 6_civ beschreibt CIVILIZATION als ein politisches Spiel, das beim Verständnis der Welt hilft:

Also, zumindest [...] das Bewusstsein dafür, was für Auswirkungen über ... Technologie hat, .. Schlüsseltechnologien vor allem. [...] ich glaub' es eigentlich, dass es ein sehr .. also, dass man .. ein bisschen [...] erst politischer wird, in der in der Interpretation des Weltgeschehens, mehr oder weniger, und, das auch strategischer sieht, einfach. Also wenn man jetzt [...] das amerikanische Imperium anschaut, was die im Nahen Osten so .. treiben, dann kann man [...] könnt' ich jetzt [...] zurückzugreifen, auf CIVILIZATION, haben die eben kein eigenes Öl, deswegen müssen sie, dort dort Land erobern, damit sie die Schlüssel ... techn- die Schlüsselressource Öl haben, nicht.

I: Also es hilft beim politischen Verständnis?

Auf jeden Fall, ja. Es ist ein hoch-, ein hochpolitisches Spiel. Aber natürlich vereinfachend.

Aggregiert.

(6_civ, 527-237)

Ebenfalls als realitätsstrukturierender Transfer kann die folgende Erwähnung von 9_civ gewertet werden, der bei der Frage, wer den Verlauf der Geschichte bestimmt, eine Analogie zwischen Spiel und Realität herstellt (ähnlich auch 9_civ, 420-441):

[S]ozusagen, wenn ich jetzt, also ganz ganz flach, aber sozusagen, was, was die USA als Supermacht in einer, Welt die, die so ausschaut, wie sie jetzt ausschaut, tun können, ist schon auch da- von da bestimmt, wer halt die USA sind und, welche Geschichte, welche kulturellen Werten und welchen, .. aber sozusagen wen die, hallo CIVILIZATION, schon mal angepisst haben auf der Welt, und das sind ziemlich viele, irgendwie, also wie man da sozusagen da durch, ist ja bestimmt von dem, was irgendwer davor gemacht hat, na, halt ..

(9_civ, 401-406)

Assoziative Transfers werden von drei Spielern erwähnt (vgl. 14_civ, 152-155; vgl. 9_civ, 295-297).

6_civ berichtet beispielsweise: „Ich [...] erwisch' mich immer wieder [...] dass ich mir denk', naja, siehst du, das kenn ich ja aus CIVILIZATION, ja. Klar“ (6_civ, 539-540).

Informationelle Transfers halten zwei der Spieler für möglich (3_civ, 4_civ), während die drei anderen sie allerdings verneinen. 3_civ verweist hier vor allem auf jüngere SpielerInnen, die

³²⁷ „Glaubst du, andere Spieler verwenden das Wissen/Informationen aus diesem Spiel in ihrem Alltag, etwa in der Schule? ... Hast du selbst schon einmal Informationen aus dem Spiel im Alltagsleben verwendet?“ – Allerdings muss diese Formulierung im Nachhinein wegen der Fokussierung auf Informationen auch gleich kritisiert werden. Dadurch wurde eine gewisse Tendenz zum informationellen Transfer angedeutet, der prompt auch der am häufigsten beschriebene war. Dies wurde hier natürlich beachtet und kann für weiterführende Arbeiten als Hinweis dienen.

³²⁸ „Kann man aus diesem Spiel etwas über die Geschichte erfahren?“

Informationen aus der Zivilopädie holen und führt sich selbst beim Spielen des ersten Teils der Reihe als Beispiel an (vgl. 3_civ, 343-352; siehe auch 3_civ, 81-125). 4_civ bezweifelt dabei jedoch die Alltagstauglichkeit der Informationen, die er als „Poser-Wissen“ (4_civ, 317) bezeichnet. Im Gespräch berichtet er wiederholt von informationellen Transfers aus Computerspielen, etwa:

*Und damit, also, grad bei mir ist es das beste Beispiel, mich hat zwar Geschichte immer schon interessiert, [...] aber nie in dem Form aber, aber eben wie gesagt, viele, viele Sachen die aus Computerspielen kann ich jetzt wiedergeben, wenn jetzt eine Frage kommt. Und sei es nur, wie das Monster so und so gebeißten hat, oder, grad aus griechischer Mythologie kann ich sehr viel einfach aus Computerspiele wiedergeben, weil's fast immer dort vorkommen.
(4_civ, 307-312)*

Das umfangreiche Wissen der Spieler über das Spiel selbst jedoch spricht allgemein für informationelle Transfers.

Ebenfalls zwei Spieler sprechen von *instrumentell-handlungsorientierten Transfers*. 14_civ wendet Erfahrungen aus dem Diplomatiesystem des Spieles in seinem Alltag an (vgl. 14_civ, 147-152), 4_civ nennt zusätzlich die organisatorischen Aufgaben, die an die Spieler gestellt werden:

*[D]a hat die strategische Komponente die diese Spiele haben, die jetzt ja überhaupt nicht historisch, eine viel **praktischere** Bedeutung im heutigen Leben, für mich in jedem Fall. Einfach dieses, in jeglicher Simulation, dieses ad mehrere Dinge gleichzeitig zu tun, und auch eine- und auch wirtschaften, grad in der CIVILIZATION oder in anderen, anderen aufzubauen. Das hat momentan für mich einen viel größeren Nutzen, Organisation zu lernen oder so, oder Organisation irgendwie zu können. Weil, grad Wirtschaftsbetriebe sind mit solchen Spielen extrem, also, das hat jetzt mit Historie nicht-, extrem nah abgebildet. Und auch wenn's halt nicht immer ganz so läuft, aber es ist sehr sehr ähnlich. Man kann sehr viel daraus lernen. Wenn man's umsetzen kann, ja.
(4_civ, 334-342)*

Die hier angetroffenen Arten des Transfers entsprechen den theoretischen Erwartungen. Zu realitätsstrukturierenden, assoziativen und informationellen gesellten sich instrumentell-handlungsorientierte Transfers. Diese Transfers laufen vor allem auf der Wissens- wie auch auf den psychodynamischen Ebenen ab.

6.2.4.4.2. BATTLEFIELD 1942

BATTLEFIELD 1942 wurde als mesovirtuelle Welt definiert, in der von den SpielerInnen sowohl die Entwicklung von Strategien und Taktiken wie auch sensumotorische Synchronisation gefordert sind. Transfers wurden folglich sowohl auf Wissens-, Handlungs- und psychodynamischer Ebene erwartet.

Die hier ausgewählten Stichworte aus dem Themenbereich des Spieles war *Omaha Beach* als map des Spieles, ebenso *Wolverine M10*, einer der Panzer, der den Alliierten zur Verfügung steht und *Panzerschreck*, eine Panzerabwehrwaffe der Deutschen. Die Informationen, die das Spiel zu Omaha

Beach, einem der vier Landungsplätze der Alliierten am so genannten D-Day, am 4. Juni 1944 in der Normandie, anbietet, sind in 6.1.2 ersichtlich. Als viertes Stichwort wurde mit Erwin *Rommel*, eine Person ausgewählt, die zwar nicht im Spiel vorkommt, für die militärhistorische Geschichte des Zweiten Weltkriegs aber von Bedeutung ist. Die Antworten der SpielerInnen, die eindeutig knapper als jene zu CIVILIZATION ausfielen, sind in Tabelle 21 dargestellt.

Panzerschreck: Diese Waffe konnte von vier der fünf SpielerInnen relativ konkret zugeordnet werden, 1_bf hingegen nannte sie lediglich als Waffe. Die übrigen vier bezeichneten sie als Panzerabwehrwaffe, 2_bf, 5_bf und 7_bf ordneten sie den deutschen Truppen zu. 5_bf nimmt Bezug zum Spiel, 10_bf berichtet, sie habe als Offiziersanwärterin im Österreichischen Bundesheer selbst schon einmal mit einer solchen Waffe geschossen.

Omaha Beach: 2_bf und 7_bf, in einem geringeren Maße auch 5_bf, zeigen sich sehr informiert. Die anderen beiden ordnen die Karte des Spiels ebenfalls historisch richtig ein. 1_bf, 5_bf und 10_bf nennen sie als Teil des Spiels.

M10 Wolverine: Dieser Panzer ist 1_bf und 10_bf unbekannt. 2_bf und 5_bf beschreiben ihn als ein Fahrzeug der Amerikaner. 7_bf schätzt zusätzlich seine Stärke im Vergleich zu einem anderen Panzer dieser Zeit ein.

Rommel: Zu Rommel geben 2_bf, 5_bf und 7_bf relativ konkrete Informationen, während 10_bf einzig das Schlagwort „wüstenfuchs“ (10_bf, 128) fallen lässt und 1_bf ihn in den Rang des deutschen Kriegsministers versetzt (vgl. 1_bf, 115).

Das Wissen über die Waffe und den Panzer kann direkt dem Spiel entstammen, während Rommel dort nicht auftaucht und sich die Kontextinformationen zu Omaha Beach in Grenzen halten (siehe Abbildung 21 und Abbildung 22 in 6.1.2). Während also das Wissen von 2_bf, 5_bf und 7_bf über die historischen Gegenstände aus dem Spiel stammen kann (*informationeller Transfer*), wissen sie über die map mehr, als ihnen BATTLEFIELD 1942 verraten könnte. Ihr umfangreicheres Wissen erklärt sich vielleicht auch aus den in 0 dargestellten Nutzungsgründen der SpielerInnen: Während sich 1_bf und 10_bf eindeutig als Genrefans positionieren und BATTLEFIELD vor allem aus sozialen Gründen nutzen, werden 2_bf und 5_bf (zumindest teilweise) als Geschichtefans identifiziert. 7_bf wird hier zwar auch als Genrefan bezeichnet, berichtet aber in anderen Zusammenhang immerhin von eigenen Recherchen, die durch das Spielen angeregt werden (vgl. 0).

Auch hier jedoch sind die Antworten zu den Stichworten nur bedingt aussagekräftig. Allgemein zeigen sich 2_bf, 5_bf und 7_bf informierter über die Thematik des Zweiten Weltkrieges als die anderen beiden.

Bei der direkten Nachfrage sprechen alle fünf SpielerInnen von *informationellen Transfers*, wenn auch 2_bf, 5_bf und 10_bf die Alltagstauglichkeit der Informationen bezweifeln, da etwa bei 5_bf das Thema Zweiter Weltkrieg in seinem Alltag keine Rolle spielt. 2_bf vermutet andererseits eine allgemeine Vernachlässigung militärgeschichtlicher Aspekte und hält sein Wissen darum für nutzlos (vgl. 2_bf, 91-92, 95). 7_bf, der wie auch 5_bf das Spiel als informationsleer beschreibt (siehe oben) sieht hier ebenfalls wenig Nutzen. Dennoch wird in erster Linie auf mögliches Wissen über Waffen, Fahrzeuge und die Schauplätze von Schlachten verwiesen – was nicht überraschend ist, da das Spiel ja sonst kaum historische Informationen liefert:

Ja, hundertprozentig. Also [...] wenn ich jetzt [...] an die Modifikation denke, die ich spiel', wo jetzt einfach zum Beispiel die Fahrzeuge, [...] verschiedene Stärken haben und so weiter, dann kann man auch mal bei irgendeinem, weiß ich nicht, Wirtshausgespräch übern @Zweiten Weltkrieg, falls es sowas geben sollte@ [...] kann man dann auch schon mal sagen, ja, von wegen ich weiß das, dass die Deutschen so und so starke Fahrzeuge hatten und so weiter. Ich mein [...] ich selbst weiß es halt [...] besser oder anders, [...] weil ich mich doch auch ein bisschen damit beschäftigt hab' in der Schulzeit und so weiter, also neben dem Spielen, aber, ich würd's [...] genau so verwenden können. Also, dass ich da, weil ich einfach [...] von der Modifikation weiß, dass, teilweise die Hintergründe und- zu diesem- zu den einzelnen Sachen, die man da verwenden kann, stimmen.
(5_bf, 188-197)

Zwei Spieler sprechen taktische und strategische Erfahrungen an, die sie in ihrem Alltag umsetzen, was als *instrumentell-handlungsorientierter Transfer* eingestuft werden kann (vgl. 1_bf, 79-80; vgl. 7_bf, 110-117).

Als *realitätsstrukturierender Transfer* kann die bereits erwähnte Einsicht über die Sinnlosigkeit des Krieges von 1_bf wie auch folgende Bemerkung von 2_bf bezeichnet werden: Er wende sein im Spiel erworbenes Wissen kaum im Alltag an, „außer das ich bei ww2 kriegsfilmen manchmal über die dort dargestellten ausrüstungen und vehicle schmunzeln muss da oft zu wenig recherchiert wurde^^“ (2_bf, 97-98).

Bei BATTLEFIELD konnten also informationelle, realitätsstrukturierende und instrumentell-handlungsorientierte Transfers angetroffen werden. Transfers auf der Skript- oder Print-Ebene wurden von den SpielerInnen (wohl auch aufgrund der gewählten Methode) nicht zur Sprache gebracht.

6.2.4.4.3. ASSASSIN'S CREED

Bei Assassin's Creed als mikrovirtueller Welt wurden kaum Fact-Transfers, sondern vor allem Transfers auf Handlungsebene erwartet.

Die vier Stichworte hier waren die historische Person des *Salah-Aldin*³²⁹, die *Assassinen* selbst, die Kreuzfahrer und die Stadt *Akkon* – siehe dazu Tabelle 22.

15_ac bezieht sich in seinen Antworten vor allem auf sein Wissen über Geschichte, während die anderen vier – bzw. drei, da 13_ac die Fragen kaum beantwortet – SpielerInnen sich meist auf das Spiel berufen.

Salah-Aldin: Einzig ein Spieler (15_ac) ordnet Salah-Aldin als Saladin als historische Persönlichkeit ein. Drei suchen eine Verbindung zum Plot des Spiels und identifizieren ihn fälschlicherweise als aktive Figur – als Gegner, als Mitglied der Templer oder Assassinen.

Assassinen: 15_ac wiederum nimmt als einziger Bezug auf die historischen Assassinen, 11_ac hingegen zweifelt bereits im Verlauf des Gespräches an ihrer Historizität „der Assassinenbund ist natürlich, dazuerfunden, soweit ich das nachverfolgen konnte“ (11_ac, 162-163). 12_ac hingegen hegt wie bereits angesprochen Zweifel an der Stärke der Gruppierung, aber nicht an ihrer Existenz. 8_ac und 13_ac beschreiben sie rein als Spielpartei.

Kreuzfahrer: 11_ac, 12_ac und 15_ac knüpfen an die Geschichte an und führen Richard Löwenherz (12_ac) respektive die Anzahl der Kreuzzüge an (15_ac). 8_ac verortet sie im Plot des Spieles. 13_ac scheitert an der Zuordnung.

Akkon: Das Wissen über diese Stadt beschränkt sich bei vier der fünf Befragten auf das Wissen um ihre Existenz und ihr Auftauchen im Spiel. 15_ac hingegen beschreibt nicht nur die geographische Lage der Stadt, sondern auch ihren Status als umkämpfter und belagerter Stützpunkt in dieser Zeit.

Die SpielerInnen von ASSASSIN'S CREED sprechen alle über einen möglichen *informationellen Transfer*, was aber vor allem in der Fragestellung begründet liegt: Drei von fünf äußern sich ablehnend. So verneint etwa 8_ac einen solchen Transfer für dieses Spiel, berichtet aber von anderen Computerspielen, auf die er zurückgreift (vgl. 8_ac, 230-258). 13_ac zeigt sich sehr unsicher, und meint allgemein: „Nein, auf alle Fälle kann man durch Spiele, wenn sie gut gemacht sind, dann denke ich schon, dass man auch was lernen kann. Aber man muss sich vielleicht auch ein bisschen dafür interessieren“ (13_ac, 50-52).

³²⁹ Besser bekannt als Saladin, der als Gegenspieler der europäischen Kreuzfahrer im Gegensatz zu Richard Löwenherz im Spiel selbst nicht auftritt, sondern nur von Rednern an den Straßenecken erwähnt wird: In Akkon ist er als Saladin der große Feind, der besiegt werden muss, in Damaskus als Salah-Aldin die Hoffnung der Bewohner.

15_ac bemerkt „Ich glaub', da gibt es gar nicht mal so viel zu verwenden“ (15_ac, 161).

11_ac hingegen ist sich des Aufgehens der Spielinformation in ihrem Geschichtswissen mit kritischen Untertönen bewusst: „Das ist mir jetzt **sicher** auch passiert, im Laufe dieses () hundertprozentig. Einfach einfach, dass das irgendwie, verschwimmt“ (11_ac, 249-250).

12_ac, der sich in seinem Geschichtsunterricht gerade mit dem Thema Kreuzzüge auseinandersetzt, beschreibt neben informationellen auch *assoziative Transfers* (vgl. auch 12_ac, 153-155):

Weil wir machen jetzt ja auch erst die Kreuzzüge durch, und dann hat man schon dann auch, man hat mehr Informationen, man weiß, wie die Städte ausgeschaut haben und so. Also da hilft es schon weiter. .. Es gibt einem Hintergrundinformationen sozusagen.
(12_ac, 148-152)

Dies deckt sich nicht mit den Erwartungen dieser Arbeit – allerdings deckte die Fragestellung, wie bereits angesprochen, nicht alle möglichen Arten von Transfer ab. Allerdings kann, im Vergleich zu den beiden anderen Spielen, von einem geringeren Maß von Transfers auf der Fact-Ebene ausgegangen werden. Als einziger Hinweis auf die durch das Spiel geforderte sensumotorische Synchronisation und den dadurch erwarteten Transfers auf Hand-lungsebene (Skript- und Print-Ebene) kann 11_ac dienen. Sie beschreibt den Einblick, den ASSASSIN'S CREED in die Vergangenheit bietet und nimmt dabei auch explizit Bezug auf die Körperlichkeit des Avatars:

*Bei Spielen, wo du im Endeffekt [...] tatsächlich dort in der Welt **teilnimmst**, erschließt sich dir natürlich viel mehr. .. Wie eben zum Beispiel bei ASSASSIN-ASSASSIN'S CREED ist halt das Besondere, dass du halt wirklich, durch die Gegend gehen kannst, und teilweise auch gehen musst, weil du sonst auffällst und da kriegst du viel rum- rum um dich, mit. Die Bettler, die kommen und um Geld bitten, **natürlich** ist das die Spielmechanik, die dich anhalten soll, aber, du kriegst was mit und, ein bisschen was von dieser Templer-Geschichte auch mit, und, es zieht dich schon rein, dass du dich, also, du sagst ja nicht, ich äh, also, der Ezio ist da raufgeklettert, oder der, ah Altaïr, sondern, ja, und letztens, da bin ich da raufgeklettert und da bin ich da bei den Wachen vorbei, also da drin, ist es schon, **ich** hab das und das gemacht, .. ahm, und dadurch kriegst du einfach so das Gefühl in der Zeit zu leben, ja quas- zumindest für die paar Stunden, die du aufbringst einfach, und abtauchen.*
(11_ac, 44-54)

Die folgende Tabelle bietet nun einen Überblick über die Transfers und die jeweiligen Spiele. CIVILIZATION erweist sich als das Spiel, das am ehesten (bewusste) Transfers ermöglicht, ASSASSIN'S CREED steht am gegenüberliegenden Pol:

Transfer	CIVILIZATION	BATTLEFIELD 1942	ASSASSIN'S CREED
instrumentell-handlungsorientiert	2	2	-
informationell	2 (5)	5	2
realitätsstrukturierend	4	2	-
assoziativ	3	-	1

Tabelle 19: Stattfinden von Transfers bei den drei Spielen

Tabelle 20: Antworten zu den Stichworten bei CIVILIZATION IV

	3_civ, 224-274	4_civ, 212-237	6_civ, 303-379	9_civ, 176-214	14_civ, 80-113
Tokugawa	Oh, Tokugawa, okay. Ähm, ähm, japanischer, ähm, ... ja, was war er jetzt eigentlich genau, war's ein Feldherr oder auch ein Kaiser, ich glaub', war schon ein Kaiser, ähm, leitete, hm, irgendwie die Hö-, Blütezeit Japans ein, wobei ich dir jetzt nicht genau sagen könnte, wann das war, ich würd mal schätzen, fünfzehn-, vierzehntes, fünfzehntes, sechzehntes Jahrhundert, irgendwann. Aber ansonsten kann ich zu japanischer Geschicht leider recht wenig sagen, einfach. Den Rest müsst ich raten. ((lacht))	Mh, das ist irgendein Häuptling, ich glaub', Zu- Zulu-Häuptling, oder? Na. ... Ist das aus dem Spiel, CIVILIZATION? I: Aus dem Vierer, ja. Ja, das ist irgendein, ein, ein, ein .. ein Führer von einem Volk aber ich weiß nicht welchen, ich nehm's an, es sind die Zulus, aber ich bin mir nicht ganz sicher.	... Ja, weiß ich, äh .. ist mir k- äh, also es ist ja so, dass äh .. den, da hab' ich jetzt nichts, nichts dazu, weil es ist ja so, dass da ein Zufallsgenerator auswählt, welche KIs mitspielen, mehr oder weniger. Also man kann einstellen, wieviel Spieler auf der map sind, ... und es gibt bei Civ4, weiß ich nicht, wieviele aber urviele .. sicher mehr als fünfundzwanzig oder so. [...] Ich weiß es jetzt nicht auswendig. Aber es ist so ne Liste, irgendwie mit Ländern, die man aussuchen kann. Und es gibt pro Land immer zwei, Leader, die man aussuchen kann ... ja.	Tokugawa? Ich glaub', das ist ein, japanischer Herrscher? .. Kenn ich aus Civilization, also ich glaub', sonst .. sagt er mir jetzt glaub' ich gar nichts.	Hm, ja, das war eben, der Japaner, ähm .. naja, auf jeden Fall ist es ein Japaner ... ähm, ich wusste mal ein bisschen mehr drüber, aber ich hab's vergessen. ((lacht))
Bismarck	Allgemein. Also nicht im Zusammenhang jetzt mit dem Spiel. Weil im Spiel ist natürlich Bismarck, äh, würde ich mal sagen, eine der Figuren, die äh, nicht wirkliche real-, also historisch äh, akkurat sozusagen dargestellt wird. .. Ähm, also, du willst jetzt schon wissen, was ich über Bismarck weiß? [...] Ähm, mit Zuckerbrot und @Peitsche@, Sozialgesetzgebung, Sozialistengesetz, Kulturkampf, äh, also deutscher Reichskanzler, um von vorne anzufangen, [...] Na wie heißt's, äh. Hier .. ja, außenpolitische, äh, .. Pakte, äh, ähm, ... Kein großer Freund von Willhelm Zwo, äh ..	Deutscher, Kanzler, und Anführer von den Deutschen.	Ja, ist eine deutscher ähm, äh Leader den man quasi auswählen kann, der, spezielle Bonus hat. Wenn er, wenn man den selber spielt, dann, ich weiß es nicht genau, was- was für Spezialei- spezielle Einheiten der hat, ich glaub .. man kann .. also es gibt irgendeine deutsche historische militärische Einheit, die man dann, die man dann spielen kann. Zu irgendeiner Phase im Spiel. Die bringt einem meistens einen, einen Vorteil gegenüber den anderen, Völkern. ... Und wenn er als KI ist, das ist ja auch relativ interessant, weil dadurch die Vorurteile vom Sid Meier, ein bisschen äh ..[...] Durchkommen. Weil jede KI .. Künstliche Intelligenz, äh .. eigene äh Spiel- also, einen Charakter hat, mehr oder weniger. Die haben eigene Spielstrategien. Also der Bismarck als KI ist relativ ungemütlich, weil der, sehr ähm, kriegerisch ist.	Bismarck. Ja, stimmt, okay, der kommt auch vor. Den @kenn ich wenigstens so auch@ .. Also, irgendwie, deutscher, Reichskanzler? Der halt irgendwie ja, dann das das, deutsche Reich zusammengeschmiedet hat.	Ja, Bismarck war natürlich äh deutscher Reichspräsident und, guter Diplomat, der natürlich ähm .. mit den anderen Völkern das, wie hieß es denn .. na, auf jeden Fall so ein Bündnis gegen Frankreich sozusagen, abgeschlossen hat, und, ja ansonsten auch gute Diplomatie betrieben hat, und .. @ja@
Goldenes Zeitalter	Goldenes Zeitalter. Ähm. ... Naja, ich würd mal sagen, ist ein historischer Begriff, der eben die Blütezeiten der bestimmten Zivilisationen äh, beschreibt. Das goldenen Zeitalter kann eben, äh, für die eine Nation irgendwie im Mittelalter liegen, für die andere Nation in der Neuzeit, also ich glaube, also, jetzt im-, aufs Spiel zurückzukommen, haben die Deutschen ihr goldenes Zeitalter irgendwie im Zwanzigsten Jahrhundert, die Franzosen im Siebzehnten, Achtzehnten Jahrhundert, während die äh, Azteken und so dann schon eher in der frühen Mittelalter oder so haben. [...] Aber ja, also spezifizieren könnte ich jetzt Goldenes Zeitalter an sich als Begriff nicht.	Goldenes Zeitalter hast du- .. Ich weiß nicht genau, wie man das goldene Zeitalter erreicht, aber wenn du eine gewisse Wohlstand hast, dann kannst du für mehrere Runden ein goldenes Zeitalter, das heißt, du produzierst das doppelte.	Ja, das ist lustig. Das goldene Zeitalter ist ähm, wenn du eben, äh eine Stadt mit möglichst vielen Monumenten baust, und äh, gibt's irgendwelche, ich weiß es jetzt gar nicht auswendig. Ich glaub', das kommt, wenn du, viel Kultur produzierst. [...] Und es gibt auch noch .. spezielle- Na, wart ein-mal, wie ist denn das? ... Genau, das ist so, wenn man viel Kultur produziert, dann bekommen, kommen spezielle Persönlichkeiten, die, äh, wie zum Beispiel .. weiß ich nicht. .. Newton, ja, wär so einer. Ähm, das ist eine, ein Erfinder, mehr oder weniger, äh, den du als Superpersönlichkeit in einer Stadt, hinzufügen kannst, und äh, besonders viel äh Forschung pro-duziert. .. Oder, oder .. Kultur, zum Beispiel, wenn's ein Künstler ist, oder wenn's irgendeine religiöse Persönlichkeit ist, weiß ich gar nicht, was der macht. ... Oder du kannst äh, den Bau eines Gebäudes beschleunigen, mit dieser super Persönlichkeit, oder du kannst äh die eben äh, aufheben, mehr oder weniger, schauen dass du irgendeine andere Stadt so hoch baust, dass sie eine .. eine tolle Persönlichkeit produziert, also da geht's	Das gibt's auch, ja. Da gibt es diese, ähm, diese Perioden wo si- alles besonders leiwand ist, und man das irgendwie auslösen kann das find' ich total spannend, also .. ich mein, ganz-zuerst meine ganz erste Assoziation war jetzt so eine antike, da gibt's ja diesen einen, ich weiß nicht mehr, wie er heißt, irgendeinen, griechischen Schriftsteller, so, der das irgendwie, die Menschheitsgeschichte, und früher war alles super, und alle haben sich lieb gehabt, und die .. und so, die Sonne hat immer geschienen, lalala oder so, und dann ist sozusagen die .. also der @erste Kulturpessimist oder so@, dann ist alles immer schlechter geworden. .. Aber ... ich überleg' grad wie das- ob man das irgendwie, transponieren können, dass das irgendwie, historisch oder gegenwärtig ist. [...] .. Ich glaub schon, dass	Na, in Civ ist es ähm, ne Sache, die ähm, die Nationen sehr viele Vorteile bietet, das, geht eine Zeitlang und dann kriegt man eben, ja, gewisse Vorteile, auch Verträge und so weiter, ja, und, viele Nationen hatten eben auch jeweils in der Geschichte so ne Art goldene Zeitalter, zum Beispiel die Holländer, ähm hatten ein goldenes Zeitalter, mmh, wo sie die Kolonien besiedelt haben und äh, sehr viel Handel betrieben haben und, auch die guten- ähm ja, viele Nationen hatten eben, ihre Hochzeiten, und das soll mit dem Spie- im Spiel mit goldenen Zeitaltern auch ein bisschen repräsentiert werden.

			schon auch darum viele Monumente zu haben und äh, viele Gebäude und so .. Ähm und wenn man zwei, zwei von diesen Superpersönlichkeiten hat, dann kann man eben ein Goldenes Zeitalter äh, in Gang setzen, dann kommt dann die tolle Musik, nicht, und ähm .. ja Musik, ist auch großartig gemacht, aber das ist ein anderes Thema. Ähm .. und man hat eben ein Goldenes Zeitalter und irgendwelche Bonis, ich glaub', äh, die Produktion geht schneller und man hat mehr Forschung und so weiter. Und hat einen massiven Vorteil gegenüber den anderen Nationen.	dass Kulturen irgendwie, auch ihre Höhepunkte haben. Oder ihre Zeiten, wo sie besonders einflussreich und besonders produktiv, wo das Werk eben funktioniert, bevor dann die @Verfallserscheinungen einsetzen@.	
Große Persönlichkeit	Ja, Große Persönlichkeit äh, das ist natürlich auch ein sehr schwieriger Begriff, äh, also wenn ich jetzt historisch rangehen würde, würden mir jetzt wohl, äh, Jakob Burckhardt einfallen, der sehr viel zu historischer Größe und so, bei Persönlichkeiten, äh, geschrieben hat, und sich eben damit beschäftigt hat, wann irgendwie ne Pers-, ne historische Persönlichkeit als große Persönlichkeit äh beschrieben werden kann und auch bestimmte Kriterien eben aufgestellt hat. Im Spiel ist natürlich schon auffällig, dass bestimmte große Persönlichkeiten eben zu bestimmten Zeiten auftreten und, ähm, dann eben auch bestimmte, bestimmte Dinge tun können, und eigentlich auch ähm, ja die Gesellschaft dann entsprechend, äh, ziemlich äh, stark beeinflussen können, innerhalb kürzester Zeit, wo man sich irgendwie dann auch fragen kann, ob das nicht ein bisschen, also aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive irgendwie ein bisschen, äh, ein veraltetes Bild auf Geschichte ist, eben wiederum grad so ein ereignis- und politikgeschichtlich or-, orient-, oder ne, ereignis- oder politikgeschichtliche Perspektive eben vermittelt.	Große Persönlichkeit kriegst du, ahm .. kriegst du dann, wann kriegst du (). Mit der-, du kannst mit der großen Persönlichkeit, wenn du eine kriegst, und die kriegst du für irgendwelche herausragende Leistungen, da musst du irgendein, ein ein Punkt, jetzt sag' ich irgendwas (), kriegst du eine herausragende Persönlichkeit, und mit der kannst du dann verschiedene Sachen machen. Die gibt's aus fünf verschiedenen Bereiche, Kultur, Wissenschaft, Militär, noch zwei. .. Wurst. () Forscher, also-, und so. Und wenn du den einsetzt, mit dem kannst du deine Wunder bauen, sofort. Oder .. oder du kannst zum Beispiel deine Stadt erweitern, du kannst deine Produktion verdoppeln, also mit dem kannst du in, in verschiedenen Bereichen was machen, mit diesen großen Persönlichkeiten. Frag' mich aber nicht, wie man die jetzt kriegt. Ich weiß es nicht auswendig. [...] Zivil- Zivilopädia. Da steht das drin. ((lacht))	Genau, große Persönlichkeit, ist das selbe wie das, ja. Das ist auch sehr spannend, das ist natürlich auch wieder die, Interpretation vom vom Sid Meier. Aber .. ja. Einige, viele sagen mir auch gar nichts. Das muss ich auch dann sagen. Bei denen, die's dann auch die die ... also bei den, bei denen ist bei mir persönlich zumindest die die äh, Verlockung in der Wikipedia nachzulesen, nicht so groß. .. Das ist mir mal erstens wurst, denk ich mir. Ja, aufheben, ja. Whatever.	Ja, stimmt, die kommen dann auch und sind dann irgendwie, die bringt die Zivilisation dann irgendwie hervor, und die machen dann irgendwas tolles, und haben irgendwie Einfluss. ... Aber bin ich mir nicht so sicher, wie- ob das sozusagen im echten Leben, ich mein, natürlich gib's die Leute, die man kennt und man sagt okay, wenn ein Henry Ford dann erscheint, irgendwie .. jo bin ich mir trotzdem so im Endeffekt nicht sicher, dass das halt so eine Art Kristallisationspunkt ist, wo dann sozusagen, ja halt in einer Person irgendwas gesehen wird, was halt aber eine Zeiterscheinung war, also der gute alte Ford hat jetzt die Industrialisierung auch nicht, so wirklich erfunden, oder sozusagen diese, Rationalisierung am Fließband und lala-la, also, er- irgendwie schon erfunden, aber es war halt vielleicht auch einfach die Zeit reif dafür. .. Ich bin mir nicht sicher, ob der Einfluss so groß ist. Ich glaub, es gibt schon ein paar .. wegweisende, Gestalten ... ich bin mir nicht sicher, ob man das nicht überschätzt. .. Aber da find' ich, im Spiel ist's jetzt eh nicht so wichtig. Es ist ganz, @nice to have@, aber ((lacht)) und ich hab' sie auch gern, aber, man kann glaub'ich ohne auch @gut auskommen@.	Mh, ja, große Persönlichkeiten im Spiel, ähm kann man eben kriegen, die kann man auch verschieden verwenden, in dem man Sachen erforscht oder ähm, die ansiedelt, wo sie dann Erträge bringen und natürlich gibt's auch in der ganzen Geschichte viele große Persönlichkeiten, ähm, die große Dinge vollbracht haben. Und das ist im Spiel auch ganz gut umgesetzt, im Spiel ähm, was ich gerne machen, und wo ich auch schon viel gelernt hab', ähm, wenn die Namen der großen Persönlichkeiten werden ja immer angezeigt, die man kriegt, und dann schau' ich mir ganz gerne mal an, was das eigentlich für eine Person war, wenn ich die nicht kenne, und da habe ich schon viel mit gelernt.
Malinesisches Reich	()sisches Reich. Äh, oh Gott. Bezieht sich das jetzt auf Malaysia, oder @auf@? Also wie gesagt, ich spiel' diese Kulturen nie, äh, diese ostasiatischen und so weiter [...] Und von daher, ähm, Malinesisches Reich. Sagt mir jetzt nichts, ne. ((lacht))	Ja, Tokugawa ist glaub' ich der Malifürst, weil's mir jetzt grad einfallt. ((lacht)) Aber Malinesisches das ist halt das Volk der Mali und @wenn du Mali spielst, hast du ein Malinesisches Reich@, ja.	Die äh .. die sind als KI auch eher unangenehm. Muss ich sagen. Die ähm, sind noch einmal, sehr, die sind irgendwie expansionistisch, und ... sehr angrüht. Sichtlich. [...] Das ist halt äh ka- kommt dann auch noch dazu, wenn du in einer gewissen Phase des Spiels keinen Krieg .. führen willst, dann musst du eben diplomatisch- also es gibt so einen Diplomatieoption wo du, quasi mit den verschiedenen	Ja, das kommt auch vor, hab' noch das Gesicht von dem Typen vor Augen, aber ich frag mich grad, was das- was das sein soll ja, ich hab keine Ahnung. Ich weiß nicht, was das ist.	Na, die sind auf jeden Fall in Afrika, ähm, waren, in welchem Zeitalter? .. Ich glaube, im späten Mittelalter, waren auf jeden Fall .. also, nicht ganz so dumm ((lacht)) äh, recht wissenschaftlich und, die hatten auch die Uni, von Sankt Kobe (?), ähm

		Herrschern .. Diplomatie treiben kannst, und die zu befrieden, mehr oder weniger. Befriedigen. Na, befrieden wär ein bisschen ((lacht)) wär' was anderes. Befriedigen. So damit sie halt, dir wohlgesonnen sind, ja.	... Ja .. Also, sind auf jeden Fall da, wo Timbuktu heute liegt und, so viel mehr weiß ich darüber nicht.
--	--	--	---

Tabelle 21: Antworten zu den Stichworten bei BATTLEFIELD 1942

	1_bf, 111-117	2_bf, 59-69	5_bf, 121-134	7_bf, 148-165	10_bf, 109-134
Panzer-schreck	Bin ich überfragt, irgendeine Waffe halt.	panzerschreck ist eine deutsches panzer abwehr gerät ähnlich der amerikanischen bazooka	Ja, Panzerschreck ist eine, deutsche Panzer-abwehrwaffe, die man mit sich rumtragen kann. ((lacht))	Panzerschreck. Äh, selten eingesetzt, da wenig produziert. Panzerabwehrwaffe. Von den Alliierten @sehr gefürchtet@, übrigens.	puh, kenn ich, waffe [...] panzerabwehr selbst schon mit sowas geschossen
Omaha Beach	Omaha Beach war die Landung der Norman-an der Normandie, ja. Kommt auch vor, ja.	war ein strandabschnitt (GOLD, omaha, utha, junos sword) der operation overlord an dem die alleierten am 6.july 1944 landeten. an diesem strandabschnitt kamen die meisten amerikanischen soldaten um.	Das ist äh, eine der, einer der, ich glaube, vier Strände, wo die, Amerikaner gelandet sind. Beziehungsweise die Alliierten, in der Normandie und das ist halt auch eine Karte, die man nachspielen kann.	Ja, die äh Invasion der Alliierten, also USA, Großbritannien, Australien, Neuseeland an der äh, nordfranzösischen Küste am Ärmelkanal. Ja, eigentlich der Beginn, äh, der Zeit, in der dann Deutschland verloren, also den Krieg verloren hat.	map im spiel, erste größere truppen-anlandung in europa
Rommel	Der Rommel, ja ((lacht)) deutscher Kriegsminister, glaub ich.	rommel auch der wüstenfuchs genannt war generalferlmarschal und befehligte die deutschen truppen in nordafrika und später in frankreich	Äh, Rommel, das ist der sogenannte Wüsten-fuchs, das war General Feldmarschall Blabla-bla, irgendein hohes Tier bei der deutschen Wehrmacht, der angebliche, ja oder war, hat sein- seinen Einsatz in-in Afrika gehabt, beim Afrika-Korps. Und wird halt oft als, äh, Menschen, Menschenfreund, freundlich, bezeichnet. Aber, weiß ich auch nicht ob das stimmen soll	Ja, das war der Oberbefehlshaber äh der Streitkräfte in Afrika, vom Afrikakorps, hat den Beinamen Wüstenfuchs, ähm war dann, nachdem er in Afrika ähm besiegt worden ist, durch die Briten, und Australier ähm, Oberbefehlshaber der Luftstreitkräfte.	wüstenfuchs
M10 Wolverine	Wahrscheinlich irgendeine Waffe, aber .. ((lacht))	Amerikanischer panzerabwehr panzer	Äh, M10 Wolverine ist ein alliierter Panzer. Über den ich jetzt nicht allzuviel weiß, also ich weiß schon, wie er aussieht, aber keine Ahnung, @ja@, aber auf jeden Fall ein alliierter Panzer, ich glaub von den Amerikanern glaub'ich.	Ja, der stärkste Panzer im Weltkrieg 42, äh quatsch ne, der zweitstärkste. Der stärkste ist ja der Tiger. Ja, [...] Was der jetzt in in im Realen so für äh Verwendung gefunden hat, das weiß' ich nicht. ((lacht)) Muss ich ganz ehrlich sagen.	kenn ich nicht

Tabelle 22: Antworten zu den Stichworten bei ASSASSIN'S CREED

	8_ac, 136-157	11_ac, 166-189	12_ac, 77-90	13_ac, 94-105	15_ac, 94-113
Salah-Aldin	Mh. ... Ähm. Das ist- das ist zentrale Figur, ich glaube, ich hab', also es ist ungefähr jetzt zwei Monate her, dass ich das Spiel gespielt hab', ähm, und ich glaube, er ist äh, ich glaube er ist die Gegenseite. [...] Ich glaube, er gehört zu den- also nicht zu den Assassinen sondern zu den Templern.	Ja, ich glaub', den hab' ich umgebracht. ... Ich glaub', den hab' ich umgebracht. ((lacht)) I: Und wer ist das? Keine Ahnung, ((lacht)) das sagt mir das Spiel leider nicht. ((lacht)) Also, es sagt mir halt, dass der quasi in dem Viertel da jetzt- nein, er war nicht in Damaskus, das ist glaub' ich der ganz Große. ... Also es ist halt quasi als Feind abgestempelt, mehr Infos gibt dir das Spiel eigentlich wirklich nicht. Cuts, wenn ich jetzt einen umbring', aber. Die sind sehr langatmig zum Teil.	Das ist der Chef, oder? Der- Der ist der- dein Vorgesetzter, sozusagen, also der Ordensleiter oder so, oder?	... @Tja@ ((lacht))	Mh. Puh, äh. Saladin war eben der Widersacher von Richard Löwenherz, und ... damals gehörte den Is- dem Islam der, Jerusalem, die Stadt, und Saladin war eben mehr oder weniger der Feind von Richard Löwenherz.
Assas-sinen	Ja, das ist halt eine von den beiden Streitparteien im Spiel, also die, aus deren Perspektive das erzählt wird.	Eben der Geheimbund, der äh sich da offensichtlich zur Aufgabe gemacht hat, die Templern, ab zu- vertreiben.	Das ist eben der Clan von Meuchelmördern, sozusagen. [...] Die hat's in echt	Äh, gibt es mehrere. Und, ja eben, er ist auch einer, und reist halt umher.	Assassinen sind Meuchelmörder, also Auftragsmörder, die, einen, die von ihren Meister meistens einen Auftrag, oder die auch bezahlt dafür werden, bestimmte Personen

		I: Ja, und gibt's die nur im Spiel oder hat's die tatsächlich gegeben? Nein, das, soweit ich weiß nicht, aber ich hab's nicht researched, also.	auch gegeben, aber ich glaube nicht so, gut organisiert, die haben ja richtige, eine eigene Burg sozusagen, eine richtige Festung.	I: Und hat es die Assassinen wirklich gegeben, oder ist das nur etwas aus dem Spiel? Ähm, was ich weiß, hat es sie schon gegeben, wenn ich mich recht erinnere.	auszuschalten, und den Orden g- Assassinen gibt's eben schon sehr lange, auch zur Zeit der Kreuzzüge schon, das wurde nachgewiesen. Und eben im Spiel auch aufgegriffen. Und .. ja, @das war's eigentlich@.
Kreuzfahrer	Achso, ja, die sind auch, äh. Ah, die die Kreuzfahrer sind eine von den, von den Kriegsparteien, die dann sozusagen, äh, also einer der, eines der Ziele ähm der Spielfigur gehört auch zu den Kreuzfahrern, die aber dann sozusagen auch mit den ähm, äh, die auch diese- eine der Parteien, die von den Templern versucht wird sozusagen, zusammen zu einem Bündnis kriegen, die Assassinen zu überreden.	Wie die Kreuzritter, Kreuzfahrer? [...] Äh ... Ja, die Kreuz- also, die die die, Typen, @die auf den Kreuzzügen waren@, waren die Kreuzfahrer, oder?	Ja, eben, Kreuzritter, König, ah, der Richard Löwenherz, alles, also diese Invasion, Richtung Jerusalem.	Kreuzfahrer? Nein, das sagt mit jetzt auch gar nichts. Kreuzritter würde mir was sagen, aber das wird was anderes sein?	Kreuzfahrer wurden die Ritter genannt, die an den Kreuzzügen teilgenommen haben. Wenn ich mich jetzt ha- wenn ich mich jetzt nicht sehr täusche. Ja. Ähm, das gab, drei große Kreuzzüge, und es gab halt jeweils das Ziel, die heilige Stadt Jerusalem zu erobern.
Akkon	Ja, Akkon ist die äh, .. ist eine Stadt im Spiel. Äh, es gibt auch die Zitadelle von Akkon und ja, das ist, äh, einer der Orte, wo die äh ähm, wo wo auch eine- nein ich glaub mehrere, ich glaub' zwei Aufträge auszuführen sind.	Also, Acra, ich spiel's auf Englisch, da ist das irgendwie Acra. Ahm .. einzige der drei Städte, die mir eigentlich nicht bekannt war. .. Also, Damaskus kennt man, Jerusalem kennt man. Akkon ist mir noch nie vorher untergekommen. [...] Vor dem Spiel.	Das ist eine, die zweite, dritte Stadt. In die du kommst. Um zu töten.	... Das kommt @auch vor@, ist das eine Stadt?	Akkon ist eine, Stadt in Israel, im Norden von Israel .. und, die war halt damals eine ziemlich wichtige Stadt, zu der Zeit, in der das Spiel spielt .. und sie hat glaub' ich, sie hat da- sie hat meistens den Kreuzrittern gehört, sie war ein Stützpunkt der Kreuzritter, wenn ich mich, richtig @erinnere@. ... Natürlich war's nicht immer .. natürlich hat's nicht immer den Kreuzrittern gehört, aber die Kreuzritter haben sie erobert.

6.2.4.5. Erkennen von Topoi – Geschichtsbilder in den Spielen

Die Geschichtsbilder der Spiele wurden nicht spezifisch in den Interviews abgefragt, vielmehr ging es darum, ob die Spielerinnen und Spieler solche Bilder oder Topoi selbst erkennen und ansprechen. Genau dies wurde ja in 3.5.1.2 als Teil einer Gattungskompetenz für Computerspieler mit einer historischen Thematik definiert.

Diese Muster und Probleme der Darstellung und Simulation von Geschichte in Computerspielen wurden in 2.3.8 als *Entwicklungslogik & Erfolgsgeschichte, Leerstellen, Schweigen & Informationen im Überfluss, Wirkmächtigkeit & Geschichtsmächtigkeit vs. Ohnmacht, Abwesenheit von Politik & Krieg als Vater aller Dinge, mangelnder Perspektivenwechsel* sowie *Stereotype & das Spiel mit den Fakten* ausgeführt.

Die in der Analyse der Spiele erarbeiteten Geschichtsbilder sind auch in der zusammenfassenden Tabelle unter 6.1.4 ersichtlich.

Einige Beispiele wurden bereits im Verlauf dieses Ergebniskapitels zur Sprache gebracht, wie etwa 6_civ, der sein Spiel als Ausdruck der Geschichtsvorstellung von Sid Meier beschreibt (siehe 6.2.4.1.1 sowie 6.2.4.2.1):

*[M]an, man kriegt natürlich schon auch [...] mit, was der Herr Sid Meier [...] an, also wie der quasi die Geschichte und die wichtigen Eckpfeiler der menschlichen Entwicklung interpretiert. Weil das sieht man eben am- im Technologiebaum, nicht, also wenn du forschst, dann [...] kannst du ja verschiedene Technologien erforschen, und .. **das** ist natürlich bereits eine Interpretation .. der wichtigen Errungenschaften der Menschheit in Wirklichkeit und die Interpretation ist vom **Sid**. Aber das, was er da, eben eben vorschlägt, ist **durchaus** plausibel.
(6_civ, 124-130)*

Das Thema des Krieges, der sich für Spielumsetzungen eignet und dort oft als *Vater aller Dinge*, als Auflösung (siehe dazu auch 6.2.3), auftritt, wird von sechs SpielerInnen angesprochen. Vier davon äußern sich kritisch (vgl. 1_bf, 15-18; vgl. 4_civ, 27-19; vgl. 6_civ, 39): „[O]hne krieg gehts ja kaum in solchen spielen“ (10_bf, 20).

*Also, das ist irgendwie so, es gibt ganz wenig Spiele, die wirklich so konzipiert sind, das sind dann meist Kinderspiele oder wirklich **Wirtschaftssimulationen**, aber dann auch nur, nur auf neuzzeitliche, weil sogar das ANNO, was eine Wirtschaftssimulation ist, hat im letzten Endeffekt, dass man so eine Armee baut, und den Gegner vernichtet, weil sonst wird das Spiel irgendwann einmal fad. [...] Also sind grad, grad das Thema Krieg immer ein Thema, äh, da ein Spiel draus zu machen.
(4_civ, 30-36)*

Spielspezifische Beispiele werden nun auf den nächsten Seiten dargelegt.

6.2.4.5.1. CIVILIZATION IV

Drei Spieler identifizieren einen *mangelnden Perspektivenwechsel* in CIVILIZATION, bzw. sprechen sie den einseitigen Blickwinkel des Spieles an. 3_civ erkennt in der Art der Geschichte, die hier dargestellt wird, vor allem einen Schwerpunkt auf bestimmte Ereignisse, die jeweils dieselben Auswirkungen auf eine gesamte Zivilisation haben:

[A]lso das ist natürlich schon irgendwie, würde ich sagen [...] eher ereignisgeschichtlich orientiert, insofern dass eben bestimmte Ereignisse, also in dem Fall vor allem [...] die Erforschung von bestimmten Techniken eben bestimmte Folgen haben, und, [...] quasi, wenn ich jetzt eine bestimmte Technologie erforsche, sagen wir mal Nationalismus oder so, dann verändert sich dadurch meine gesamte Gesellschaftsstruktur. Und [...], ereignislastig natürlich auch dadurch, dass eben Schlachten und so Sachen doch die, die äh, das Gameplay, würd'ich sagen, maßgeblich-, am maßgeblichsten prägen. Also sicherlich kein, oder nur in Ansätzen vielleicht so Sachen wie Kulturgeschichte oder so erkennbar
(3_civ, 156-164)

6_civ erkennt die Vorherrschaft des westlichen industriellen demokratischen Entwicklungsmodells (ähnlich auch 6_civ, 491-492):

*[E]s ist nur leider so, dass, dass- **leider**. Es ist eh gut. .. Es ist halt so, dass [...] es dahin tendiert, weil so viel Bonis ... sind, dass es [...] dass man eigentlich immer eine Demokratie, Liberalismus, äh, Wirtschaftsliberalismus, universelles Wahlrecht, et cetera, landet, automatisch, weil es zuviele Nachteile, gibt, strategische, das nicht zu machen.*
(6_civ, 387-391)

9_civ spricht die Ähnlichkeit zwischen den achtzehn zur Wahl stehenden Zivilisationen an, die, abgesehen von ihren Spezialeigenschaften und den Sprachen der Einheiten „total austauschbar“ (9_civ, 263) sind (vgl. 9_civ, 261-265)³³⁰.

Dieselben drei Spieler diskutieren Aspekte, die zur *Entwicklungslogik* des Spieles zu rechnen sind. Hierzu zählt etwa die Kritik von 3_civ an den Konzepten der kulturellen Vorherrschaft („Also was natürlich auch ein bisschen, äh, irgendwie historisch **fragwürdig** erscheint, dass @eben@ Städte dann einfach so mal sagen, ja wir, [...] keine Ahnung, gehen jetzt zu einer anderen Nation über“ (3_civ, 184-186)) und der Großen Persönlichkeit (vgl. 3_civ, 262-274). 9_civ beanstandet ebenfalls die Vorstellung, einzelne Personen könnten die Geschichte so stark beeinflussen (vgl. 9_civ, 202-214), wie auch insgesamt die Logik des Spielprinzips:

³³⁰ 4_civ spricht diese Ähnlichkeit ebenfalls indirekt in seiner Beschreibung des Spieles an – alle Zivilisationen haben dasselbe Ziel – allerdings gehört dies bei ihm nur zum Spiel und wird nicht kritisch reflektiert. (vgl. 4_civ, 155-165)

*[U]nd dann muss man- macht man Sachen, damit's halt irgendwie, obwohl man sich denkt, das sollte eigentlich [...] schon reichen, also- also wenn dann so die, ich weiß nicht, vielleicht ist das jetzt einfach konfus, aber die [...] wenn's nicht schön simuliert ist, sozusagen, also, wenn man sich eigentlich denkt .. in **echt** müsst' das jetzt einfach gehen, aber es geht halt nicht, weil irgendwo .. weil das vielleicht dann doch nicht so ein gutes Abbild der Realität ist, und vielleicht außerdem doch grad der Speerkämpfer gegen den Panzer gewinnt, und du dir denkst, das geht ja nicht, ja. ((lacht)) Also so, wenn das- wenn halt d- das Simulationsgenre irgendwie an die Grenzen stößt.*

(9_civ, 74-83)

6_civ, der die Entwicklungslogik des Spiels wie angesprochen als Abbild der Geschichtsvorstellung von Sid Meier, dem Chefentwickler von CIVILIZATION sieht, kommentiert wiederum die Verbindung großer Bauten als ‚Wunder‘ mit der kulturellen Entwicklung der jeweiligen Zivilisation mit Verweis auf den Chefentwickler: „Hochkultur ist beim Sid Meier, eben mit diesen, mit diesen riesen, Monumenten verbunden, nicht“ (6_civ, 249-250) und sieht in den Charakterisierungen der HerrscherInnenpersönlichkeiten einen Ausdruck der „Vorurteile vom Sid Meier“ (6_civ, 314). Bei seiner ausführlichen Beschreibung des Spiels liefert er zudem eine schematische Analyse des Fortschrittsmodells, das er in Phasen, die er beispielsweise „Konsolidierungsphase“ (6_civ, 164) oder (von ihm teilweise „amoralisch“ (6_civ, 180) genannt) „Expansionsphase“ (6_civ, 214) nennt, unterteilt (vgl. 6_civ, 151-252).

3_civ, 4_civ und 9_civ merken das *Spiel mit den historischen Daten und Fakten* an, die damit eben der Spielbarkeit angepasst werden. 3_civ beispielsweise weist auf die ahistorische Darstellung Bismarcks hin (siehe oben, vgl. 3_civ, 224-227), wie auch die Nebeneinanderstellung unterschiedlicher, einander anachronistischer Zivilisationen (vgl. 3_civ, 281-286) und die Simplifizierung der historischen Abläufe (vgl. 3_civ, 331-340). Ebenso erwähnt er das Anpassen der Zahlenverhältnisse auf die Darstellung und Simulation am Bildschirm (vgl. 3_civ, 317-322). 4_civ bezeichnet die dargestellten Informationen etwas abfällig als „Poser-Wissen“ (4_civ, 317, siehe dazu auch oben) und führt die Unvereinbarkeit des spielerischen Fortschritts mit der Chronologie der historischen Entwicklung an (etwa 4_civ, 129-136):

*Es hört auf mit der Mondlandung, man kann's dann zwar ewig weiterspielen, [...] es passiert dann aber eigentlich nichts mehr. Und das es halt, aber das ist auch spieltechnisch bestimmt, dass du, wenn du a gewisse Schwierigkeitsstufe wählst, dass du halt **hetzt** in die nächste Zeit, es dauert zwar ewig lang, aber, dadurch dass du den Gegnern immer voraus sein, musst, schaust halt, lässt' halt wirklich [...] extrem viel Zeiten so irgendwie daneben hinfließen, und schaust halt die Technologie ist wichtig, dann kann ich Panzer bauen, weil dann bin ich wirklich gut, und dabei pfeif' ich halt auf Ritter oder sonst was, weil die sind eh zu schwach, und da brauch' ich nicht mehr lang, bis ich zum, zur stärkeren Truppen komme. Das heißt, es ist dann, je nachdem wie stark du eingestellt bist, den Gegnern gegenüber, eine relative Hetzerei, am Anfang zieht's sich's total. Antike, da geht alles recht langsam dahin, weil da hast' einfach noch nicht die Städte, aber dann ab einem gewissen Punkt, grad das gesamte Mittelalter ist halt, da bist' halt wirklich schnell drüber hinweg.*

(4_civ, 99-111)

9_civ erwähnt das Prinzip der Religionen in CIVILIZATION, das er „bisschen, **merkwürdig** find[et]“ (9_civ, 160-161). Auch sein Hinweis auf die Ähnlichkeit zwischen den Völkern kann hierher gerechnet werden (vgl. 9_civ, 125-133, 262-266; siehe auch oben).

Ähnlich ist auch der Umgang *mit Leerstellen und Weglassungen* zu bewerten, der von 3_civ angesprochen wird. Hier ist auch seine Bemerkung über die historische Ausrichtung des Spieles, die stark ereignisgeschichtlich und an einem ganzheitlichen Konzept 'Zivilisation' orientiert ist, einzuordnen (vgl. 3_civ, 330-340, 156-164).

Einleitend kam das Motiv des *Kriegs als Vater aller Dinge* bereits zur Sprache, das 6_civ noch einmal explizit für CIVILIZATION schlussfolgert: „Civ4 .. läuft eigentlich auch, **immer** auf Krieg raus“ (6_civ, 95-96).

Derselbe Spieler sprach auch die ebenfalls bereits angesprochene *gottgleiche Wirk- und Geschichtsmächtigkeit* der Spielenden bei CIVILIZATION an (vgl. 6_civ, 502-525; siehe dazu auch 6.2.4.2).

6.2.4.5.2. BATTLEFIELD 1942

Vier der fünf BATTLEFIELD 1942-SpielerInnen sprechen den Umgang mit historischen *Informationen und Leerstellen* in ihrem Spiel an. Während 10_bf vom Spiel (und allgemein von Darstellungen der Geschichte) keine „100%“ige (10_bf, 158) Wiedergabe des Geschehenen erwartet (vgl. 10_bf, 154-160), zweifelt 2_bf an der Absicht des Entwicklungsteams hier historische Fakten wiederzugeben und verweist auf die von SpielerInnen gemachten Modifikationen (vgl. 2_bf, 29-31). Die beiden anderen – 5_bf und 7_bf – sprechen vor allem über die Informationsleere in BATTLEFIELD 1942 (vgl. 7_bf, 53-87, 92-99; vgl. 5_bf, 50-55, 73-79):

*Ich würd' mal ganz einfach sagen, dass die Geschichte im Spiel, aus maximal fünf Zeilen besteht. Und das war's dann auch schon wieder, also, es ist sehr sehr **sehr** oberflächlich. Kein-also man kann sie eigentlich fast als nicht existent @bezeichnen@.*
(5_bf, 183-185)

5_bf erwähnt weiters das Weglassen unangenehmer Aspekte wie Kriegsverbrechen (vgl. 5_bf, 148-150), wie auch die Unmengen an Informationen, die den SpielerInnen zur Verfügung steht (etwa in Form der Spielstatistik und ähnlichem, vgl. 5_bf, 174-180).

Drei Spieler äußern sich zum *Spiel mit den historischen Daten und Fakten*, die verändert werden, um die Spielbarkeit zu gewährleisten. 1_bf spricht allgemein von den Zugeständnissen, welche die Dramaturgie von solchen Stoffe verlangt (vgl. 1_bf, 130-134). Auch die Zahlenverhältnisse und die Größe der jeweiligen Schauplätze entsprechen nicht ganz dem historischen Vorbild, dem sind sich 5_bf und 7_bf (vgl. 7_bf, 186-201) bewusst.

Naja, authentisch mehr oder weniger, könnt' man halt die- die Kämpfe dann selbst beschreiben, wobei die natürlich auch, das ist ja kein Maßstab, weil man da ja mit maximal vierundsechzig Spielern gleichzeitig spielen kann, und das war, waren ja damals ganz andere Zahlen, aber, ich sag mal, wenn man, was- was vielleicht noch am authentischsten wär', ist jetzt, wenn man da irgendwo einen Häuserkampf oder so hat. Ähm, ja, das könnt' vielleicht damals sich ähnlich abgespielt haben, aber, das weiß man auch nicht so genau.

(5_bf, 152-157)

7_bf nennt auch die nahezu unbegrenzte Verfügbarkeit der Waffen im Standardspiel, was in manchen Modifikationen näher am historischen Vorbild versucht wird (vgl. 7_bf, 221-225). Fadenkreuz oder die Namenszüge der gegnerischen und eigenen Soldaten sind graphische Hilfsmittel, die ebenfalls die Spielbarkeit erleichtern sollen (vgl. 5_bf, 174-180).

7_bf reflektiert über die *Perspektive* auf die historischen Ereignisse in BATTLEFIELD 1942 im Vergleich zu der Perspektive, die seiner Meinung nach wissenschaftliche Beschäftigung einnimmt: Der einzelne Kleine verfügt zwar über Geschichtsmacht, geht aber in der Masse verloren:

*Ja, ich denke einmal, dass in der historischen Literatur äh, dann wohl eher, äh, das **Große** beschrieben wird. Ich bin, im Spiel bin ich ja, wie gesagt, ein Kleiner. [...] Und mach eigentlich alles, aber in der historischen, Literatur bin ich, eigentlich bloß eine Nummer, also bin ich nur, ich werd' nicht einmal namentlich erwähnt, ich bin halt einfach nur dabeigewesen bei den Dreißigtausend, die an dem und den Tag äh, wohl irgendwo mal drauf gegangen sind.*

(7_bf, 254-260)

Zudem spricht er den *Einfluss unterschiedlicher Arten von Spielen* auf ihren Inhalt an (vgl. 7_bf, 18-22).

6.2.4.5.3. ASSASSIN'S CREED

Vier SpielerInnen sprechen bei ASSASSIN'S CREED *das Spiel mit den Fakten im Namen der Spielbarkeit und Dramaturgie* an (8_ac, 11_ac, 12_ac und 15_ac): Die Informationen über Vergangenheit werden entsprechend den Anforderungen des Spiels beschnitten und geformt (vgl. 8_ac, 70-75).

12_ac sieht dies im Rahmen der wirtschaftlichen Anforderungen an das Computerspiel als Produkt bedingt: „Jetzt da bei dem Spiel ist halt auch ein bisschen dazu, getrickst, einfach damit es verkauft wird“ (12_ac, 125-126). 11_ac erwartet wie erwähnt von einem Computerspiel, das zu Unterhaltungszwecken dienen soll, auch nichts anderes – folgerichtig bezweifelt sie ja auch die Existenz der Assassinen (vgl. 11_ac, 162-163, 238-246). 15_ac spricht gleichzeitig auch das *Füllen von Leerstellen* an:

*[E]inige Sachen wurden natürlich nur vermutet, zum Beispiel, **dass** die Assassinen jetzt für diese Morde [...] verantwortlich waren, das wurde ja nie irgendwo, geschrieben oder festgelegt. .. Das ist halt für die, Geschichte notwendig, [...] ansonsten ... teilweise wurde wahrscheinlich auch das Handeln einzelner Personen .. ahm, mehr gemutmaßt, also, das kann man natürlich nicht genau nachstellen. Und .. generell wie der Orden der Assassinen halt aufgebaut ist, weil es darüber einfach so gut wie gar keine Inf- keine Informationen gibt.*
(15_ac, 149-154)

Die Frage der *Perspektive* wird von zwei Befragten angesprochen. 8_ac erkennt im Spiel den Blickwinkel Altaïrs beziehungsweise der Assassinen. Die Position der Templer als Gegenspieler sieht er nicht vertreten, was für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung notwendig wäre (vgl. 8_ac, 218-225). 11_ac wiederum sieht keine Unterschiede in der Bevölkerung der unterschiedlichen Viertel der verschiedenen Städte: „Also jedes arme oder reiche Quartier von jeder Stadt, ob das da jetzt Acra, äh Damaskus oder Jerusalem, verhält sich komplett gleich“ (11_ac, 73-75). Ergänzend kann auch die Beobachtung von 8_ac angeführt werden, der eine Betonung der historischen Recherche auch für das Marketing erahnt:

Also, ja, also, sozusagen jetzt vielleicht nicht, ähm, wenn man jetzt irgendwie den den den Leaddesigner oder was weiß ich, des Projekts befragen würde, glaube ich schon, dass er sagen würde, das ist, das ist ihm besonders wichtig, die Kre-, die die, also einfach vom vom Gedanken her, der historische Hintergrund und so, aber wenn man's in Ressourcen misst, glaub' ich ist das nicht so.
(8_ac, 310-313)

6.3. Beantwortung der Forschungsfragen

Anhand der in diesem Kapitel dargestellten Ergebnisse lassen sich die Forschungsfragen wie folgt beantworten.

6.3.1. Nutzung der Spiele (A)

1. Warum nutzen SpielerInnen Computerspiele mit historischer Thematik?

a. Sind die hier befragten Spieler und Spielerinnen Genrefans oder Geschichtefans?

Die hier befragten Spielerinnen und Spieler nutzen die Spiele zu einem größeren Teil wegen Eigenschaften des Genres (insbesondere der Möglichkeit, im Multiplayer zu spielen), ein nicht geringer Anteil betont jedoch sein Interesse für die historische Thematik.

2. Was wäre das „ideale historische Computerspiel“?

- d. Eignen sich bestimmte Genres aus Nutzersicht besonders für eine historische Thematik?

Am häufigsten wird hier das Strategiespiel genannt. Siehe dazu 6.2.3.

- e. Welche historische Thematik erscheint SpielerInnen besonders „spannend“?

Die befragten Spielerinnen und Spieler finden vornehmlich spielerische Auseinandersetzungen mit dem Mittelalter, der Antike und dem Zweiten Weltkrieg interessant.

Siehe dazu ebenfalls 6.2.3.

- f. Wie beurteilen die SpielerInnen das dominante Thema des Zweiten Weltkriegs?

Die Einstellung zu dieser Thematik ist unterschiedlich: Einige SpielerInnen sehen sie als den idealen Stoff für ein Computerspiel mit einer historischen Thematik, andere

äußern ihren Überdruß an Spielen zu dieser spezifischen Vergangenheit. Siehe dazu ebenfalls 6.2.3.

3. Sind die Computerspiele ein Einstieg in die Beschäftigung mit Geschichte?

Computerspiele mit einer historischen Thematik bieten Spielerinnen und Spielern einen Zugang zur Geschichte, der von einigen Befragten durchaus vertieft wird. Es lässt sich auch teilweise eine durch das Spielen motivierte und intensiviertere Auseinandersetzung mit Geschichte feststellen.

Insbesondere sind hier die beiden Historiker zu nennen, deren Geschichtswissen und Weg hin zur Beschäftigung mit Geschichte auch von Computerspielen bestimmt wurde. Siehe dazu

6.2.2.1, 0, 0 sowie 6.2.4.2

6.3.2. Rezeption, Gattungskompetenz und Transfer (B)

1. Verfügen die Spielerinnen und Spieler über eine den Computerspielen entsprechende Gattungskompetenz?

- a. Welchen Stellenwert haben die Computerspiele als Medien historischer Information?

Die Computerspiele werden als kommerzielle Produkte, die zu Unterhaltungszwecken hergestellt werden und sich nicht als Medien der Geschichte verstehen, beschrieben – sie werden nur bedingt als Medien historischer Information und dementsprechend auch diesbezüglich kaum kritisch betrachtet. Der Großteil der SpielerInnen stuft sie gemeinsam mit anderen als fiktional markierten Medien als eher gering vertrauenswürdig ein. Siehe dazu 6.2.2.3, 6.2.2.4 sowie 6.2.4.2.

- b. Wird der im Spiel dargestellte Ablauf historischer Ereignisse als eine authentische

Repräsentation historischer Ereignisse wahrgenommen?

Die Spiele werden unterschiedlich eingeschätzt: Während die CIVILIZATION-Spieler ihrem Spiel eine gewisse Faktizität und Alltagstauglichkeit zuschreiben und sich dabei vor allem auf das hier simulierte Entwicklungsmodell wie auch die schriftlichen Informationen berufen, zeigen sich die BATTLEFIELD- und ASSASSIN'S CREED-SpielerInnen kritischer. Keiner der Befragten hält die im Spiel dargestellte Geschichte für eine Simulation der tatsächlichen Vergangenheit. Siehe dazu 6.2.4.2.

- c. Wen vermuten die Spieler und Spielerinnen als Verfasser der historischen Spiele – sehen sie hier die Beteiligung professioneller Historiker und Historikerinnen (für ihre Beurteilung und Einschätzung) als zentral?

Die Mitarbeit von HistorikerInnen wird unterschiedlich eingeschätzt. Bei ASSASSIN'S CREED wurde mit dieser und dem Anspruch, Vergangenheit darzustellen, Marketing betrieben. Folglich sind auch alle SpielerInnen von dieser Mitarbeit überzeugt.

BATTLEFIELD 1942 wird von den SpielerInnen als informationsleer und ohne die vermutete Mitarbeit von ExpertInnen der historischen Ereignisse beschrieben. Bei CIVILIZATION nehmen die Spieler wiederum überzeugt die Mitarbeit von HistorikerInnen an, wenn auch das Impressum keinerlei Hinweise dazu bietet. Siehe dazu 6.2.4.1.

- d. Werden die Geschichtsbilder und –topoi der Spiele als solche erkannt und reflektiert?
Die Geschichtsbilder, die in den Spielen verwendet werden, sind den Spielerinnen und Spielern ebenfalls teilweise bewusst. Dabei erweisen sich die CIVILIZATION-Spieler als die kritischsten Spieler:

CIVILIZATION: Die Spieler bemerken den mangelnden Perspektivenwechsel, die Entwicklungslogik, das Spiel mit der Geschichte im Namen der Spielbarkeit, Leerstellen und Weglassungen, Krieg als alles bestimmenden Faktor und auch die übermäßige Geschichts- und Wirkmächtigkeit, die den Spielenden verliehen wird.

BATTLEFIELD 1942: Die SpielerInnen sind sich der Informationsleere und der Leerstellen ihres Spieles bewusst, ebenso auch des Spiels mit den Fakten und Daten sowie des Blickwinkels, den BATTLEFIELD 1942 ermöglicht.

ASSASSIN'S CREED: Die Spieler sprechen das Spiel mit den Fakten im Namen der Spielbarkeit und Dramaturgie wie auch die Perspektive des Spieles an.

Siehe dazu 6.1 sowie 6.2.4.5.

- e. Wie werden die durch das Spiel vermittelten (historischen) Informationen eingeschätzt?

Die CIVILIZATION-Spieler schätzen den Informationsgehalt ihres Spieles relativ hoch ein. Im Gegensatz dazu sprechen die BATTLEFIELD- und ASSASSIN'S CREED-SpielerInnen ihren Spielen alltagstauglichen Informationsgehalt ab. Siehe dazu 6.2.4.1 sowie 6.2.4.4.

Nur ein gewisser Teil der Befragten verfügt über mehrere Elemente der hier entworfenen Gattungskompetenz. Das Wissen um den Entstehungskontext kann auch als Schutzschild vor einer weiteren Auseinandersetzung mit der vermittelten Vorstellung über Geschichte dienen: Die anderen Elemente der hier entworfenen Gattungskompetenz sind keineswegs so oft angesprochen worden.

2. Werden diese Informationen in den eigenen Wissenskanon aufgenommen?

a. Sind sich die Spielerinnen und Spieler bewusst, dass Transfers stattfinden?

Dessen sind sich nicht alle befragten Spielerinnen und Spieler bewusst. Siehe dazu 6.2.4.4.

b. Lassen sich Stefan Weseners Transfermöglichkeiten unterschiedlicher virtueller Welten nachweisen?

Die drei ausgesuchten Computerspiele als unterschiedliche Arten virtueller Welten bieten unterschiedliche Transfermöglichkeiten. CIVILIZATION als makrovirtuelle Welt bietet die meisten bewussten Transfermöglichkeiten, ASSASSIN'S CREED die wenigsten. Siehe dazu 6.1 sowie 6.2.4.4.

c. Welche Arten von Transfers treten auf?

In dieser Arbeit wurde hauptsächlich nach bewussten Transfers gefahndet:

Bei CIVILIZATION als makrovirtuelle Welt werden wie erwartet realitätsstrukturierende, informationelle, assoziative und instrumentell-handlungsorientierte Transfers nachgewiesen – welche sowohl auf der Fact- als auch auf der soziodynamischen Ebene ablaufen.

BATTLEFIELD 1942 wurde als mesovirtuelle Welt definiert. Dementsprechend sind hier Transfers der Fact-, Print- und Skriptebene wie auch der soziodynamischen Ebene zu erwarten. Es wurden informationelle, instrumentell-handlungsorientierte sowie realitätsstrukturierende Transfers angetroffen.

Bei ASSASSIN'S CREED als mikrovirtuelle Welt sind vor allem Transfers auf der Skript- und Printebene zu erwarten. Allerdings konnten hier nur informationelle und assoziative Transfers angetroffen werden.

Siehe dazu 6.2.4.4.

6.3.3. Auswirkungen auf Geschichtsvorstellung der SpielerInnen (C)

1. Welche Geschichtsvorstellungen prägen die Weltsicht der Nutzer und Nutzerinnen?
 - a. Was bedeutet für die Spielerinnen und Spieler ‚Geschichte‘?

‚Geschichte‘ bedeutet für etwa die Hälfte der Befragten lediglich Vergangenheit, die anderen sehen sie als Konzept mit Gegenwartsbezug, das vom jeweiligen Kontext und den jeweiligen AutorInnen der Geschichte abhängig ist. Das Bild eines geschichtsmächtigen Individuums, das sich dafür aber auch in einer besonderen Position befinden muss, ist vorherrschend. Siehe dazu 6.2.2.2.
 - b. Welchen Zugang haben sie zu Vergangenheit/Geschichte?

Vier der Befragten begegnen Geschichte in ihrem Alltag – zwei durch ihren Geschichtsunterricht in der Schule und zwei durch ihr Studium dieses Faches. Siehe 6.2.2.1 sowie 6.2.2.3.
 - c. Welche Medien mit historischen Themen nutzen sie, und wie ordnen sie hier die Computerspiele ein?

Neben Computerspielen erfreuen sich TV-Dokumentationen, Filme, Online-Medien sowie Alte Medien und Zeitschriftenartikel gewisser Beliebtheit und werden von mehr als der Hälfte der Befragten genutzt. Bei der Frage nach der Glaubwürdigkeit dieser Medien landen die Computerspiele gemeinsam mit anderen als fiktional markierten Medien am Ende der Reihung, es folgt die wissenschaftliche Literatur gefolgt von dokumentarischen Medien. Siehe 6.2.2.3, 6.2.2.4.

2. Lässt sich ein Zusammenhang zwischen den durch das (jeweils präferierte) Spiel kommunizierten Geschichtsvorstellungen und denjenigen der Spieler und Spielerinnen herstellen?
 - a. Welches Bild von Geschichte wird in den drei unterschiedlichen Spielen gezeichnet?

CIVILIZATION bietet die Illustration westlicher Fortschrittsmodelle in einer abstrakten und symbolisierten Draufsicht auf eine fiktive Welt. Die Spielerinnen und Spieler steuern allmächtig gesichtslose Massen, die einzigen dargestellten Akteure sind große und als besonders markierte Persönlichkeiten.

BATTLEFIELD 1942 bietet die Perspektive eines gesichtslosen Soldaten auf verschiedenen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs, zu denen lediglich knappe taktische und strategische Informationen angeboten werden.

ASSASSIN’S CREED erzählt die Geschichte eines einzelnen ‚Helden‘, der als einsamer

Meuchelmörder in belebten Städten im Heiligen Land des 12. Jahrhunderts vorge-schriebene Gegner erledigen muss.

Siehe 6.1.

- b. Haben die Spiele Einfluss auf die Vorstellungen von Geschichte der Spielerinnen und Spieler?

Dies ist ein schwierig zu beantwortender Fragenkomplex, da die Geschichtsvorstellungen und Bilder der Einzelnen niemals nur dem Medium ‚Computerspiel mit historischen Inhalten‘ ausgesetzt, sondern vielseitig geprägt, sind. Diese Arbeit kann zu dieser Frage keine Ergebnisse präsentieren.

Als Hinweis kann die gewählte Rolle in der in den Spielen dargestellten Geschichte dienen: Die CIVILIZATION-Spieler entscheiden sich für eine HerrscherInnen-Rolle, während sich die SpielerInnen der beiden anderen Spiele, die eine persönlichere und individualisierte Perspektive auf das Geschehen bieten, eher eine analoge Rolle wählen. Ähnlich könnte mit viel gutem Willen die Tatsache gewertet werden, dass etwa unter denjenigen Befragten, welche Prozesse und langwierige Veränderungen als geschichtsbestimmende Faktoren anführten, drei CIVILIZATION-Spieler vertreten waren – ein Spiel, das Geschichte und historische Entwicklungen über einen langen Zeitraum hinweg simuliert. Auch die angetroffenen Transfers weisen zumindest auf einen gewissen Zusammenhang hin. Siehe dazu 6.1 sowie 6.2.

7. Conclusio und Ausblick

Diese Arbeit wollte im interdisziplinären Forschungsdiskurs um kommerzielle Computerspiele mit einer historischen Thematik eine neue Seite aufschlagen und befasste sich mit den SpielerInnen dieser Spiele. Bisher blieb die wissenschaftliche Auseinandersetzung meist bei den Spielen stehen und drehte sich allzu oft um die Frage der Richtigkeit der vermittelten Informationen. Nach Meinung der Verfasserin dürfen die NutzerInnen hier jedoch nicht vernachlässigt werden, geht es doch um ihre Mediennutzung, um ihr Computerspielen und um ihre Vorstellungen von Geschichte.

Bevor die Arbeit in den aktuellen Forschungsdiskurs eingefügt wird, sollen die wichtigsten Punkte noch einmal zusammengefasst werden.

Forschungsleitende Fragestellungen sind jene nach Gründen der Nutzung, dem Umgang mit den im Spiel explizit und implizit vermittelten Informationen über die Vergangenheit sowie nach einem eventuellen Einfluss auf Geschichtsverständnis und -vorstellungen der Spieler und Spielerinnen.

Der theoretischen Rahmung dienten vor allem das Transfermodell von Jürgen Fritz und die Ausführungen von Stefan Wesener zu unterschiedlichen virtuellen Welten (also unterschiedlichen Arten von Computerspielen) und den jeweils möglichen Transferprozessen. Ebenfalls miteinbezogen sind Überlegungen zu Geschichtskultur und vor allem zum Geschichtsbewusstsein Einzelner. Zentrales geschichtsdidaktisches Orientierungsmodell sind die Kompetenzen historischen Denkens von Waltraud Schreiber et al., insbesondere der Aspekt einer Gattungskompetenz. Eine solche wurde für Computerspiele mit einer historischen Thematik entworfen.

Die Arbeit bediente sich einer Methodentriangulation: Die Darstellung der Geschichte in Computerspielen wurde zuerst auf theoretischer Grundlage erfasst. Geschichte in Computerspielen wird unterschiedlichst dargestellt und simuliert. Sie bewegt sich zwischen den Polaritäten der virtuellen Welten – makrovirtuelle und mikrovirtuelle Welt – und gestaltet sich abhängig von den Strukturmerkmalen des Spieles.



Abbildung 10: Geschichte in virtuellen Welten (siehe 3.2.2)

Diesem Schritt folgte eine qualitative Analyse dreier ausgewählter Spiele: In CIVILIZATION IV als makrovirtuelle Welt kann die ganze Weltgeschichte aus nahezu allmächtiger Vogelperspektive neu ausgespielt werden, in der ein Tastendruck eine Revolution bedeutet. In BATTLEFIELD 1942 können einzelne kontextlose Schlachten des Zweiten Weltkriegs in der Rolle eines gesichtslosen Soldaten geschlagen werden. Dieses Spiel wurde als mesovirtuelle Welt definiert. ASSASSIN'S CREED schlussendlich ist eine mikrovirtuelle Welt und erzählt vor einer lebendig gezeichneten städtischen Kulisse im Heiligen Land das Abenteuer eines Meuchelmörders. CIVILIZATION dreht sich um Ereignis- und Nationalgeschichte sowie eine Geschichte der Sieger. BATTLEFIELD und ASSASSIN'S CREED ermöglichen einen persönlichen Blick in die Vergangenheit. Während aber ersteres kaum Kontextinformationen bietet, sich stark auf gewisse historische Materialien konzentriert und damit eher eine Abwesenheit der Vergangenheit bietet, wartet das zweite mit ‚historischen Persönlichkeiten‘ und ‚historischen Stadtplänen‘ als Inspiration für die dezidiert fiktive (Helden)Erzählung auf.

Diesem Schritt folgten qualitative Interviews mit 15 Spielerinnen und Spielern. Die Einstellung zu den Spielen ist unterschiedlich, durchgängig werden sie jedoch in erster Linie als kommerzielle Unterhaltungsprodukte und nicht als absichtliche Quellen eines Geschichtswissens benannt. Die Spiele werden aber auch aus Interesse für Geschichte gespielt und können umgekehrt zu einer tieferen Beschäftigung mit dem historischen Stoff motivieren. Das Wissen um diesen kommerziellen Entstehungskontext der Spiele kann auch als Schutzschild vor einer weiteren Auseinandersetzung mit der vermittelten Vorstellung über Geschichte dienen: Die anderen Elemente der hier entworfenen Gattungskompetenz sind keineswegs so oft angesprochen worden.

Ebenso werden von den Spielen unterschiedliche Inhalte transferiert: CIVILIZATION als makrovirtuelle Welt bietet dazu das meiste Potential. CIVILIZATION wird im Gegensatz zu den beiden

anderen Spielen durchaus als ‚historisch‘ beschrieben und vermittelt eine Vielzahl an Informationen. Die CIVILIZATION-Spieler³³¹ schreiben diesem Spiel auch teilweise eine zentrale Rolle in ihrem Zugang zur Geschichte zu. BATTLEFIELD 1942 hingegen erscheint den SpielerInnen informationsleer und wird auch nicht als Darstellung der Vergangenheit betrachtet. ASSASSIN’S CREED wiederum wird von manchen der Befragten nicht mit der Vergangenheit in Verbindung gesetzt, beschreibt aber nach Aussage anderer SpielerInnen eine lebendige mittelalterliche Atmosphäre in den Städten.

Der interdisziplinäre Ansatz dieser Arbeit, das Zusammenführen von Konzepten der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft und der Geschichtswissenschaft, rechtfertigt die Zuordnung zu verschiedenen Forschungsdiskursen. ComputerspielerInnen wurden hier nicht als passive EmpfängerInnen einer Wirkung der Computerspiele verstanden. Vielmehr wurden die Spiele als Teil ihrer Lebenswelt etabliert. Ebenso wurde mit dem individualisierenden Begriff des Geschichtsbewusstseins gearbeitet. Die Zusammensetzung der Zielgruppe sollte nicht nur wegführen von der Vorstellung, dass nur junge Menschen, also Schülerinnen und Schüler, diese Spiele spielen, sondern auch von der Illusion, dass nur Jugendliche durch Spiele beeinflusst werden können. Computerspiele sollten hier weder aus der Problem- noch aus der Nutzenperspektive betrachtet werden.

Die Arbeit lässt sich in den von Caja Thimm 2010 formulierten Forschungsdiskurs einordnen, in dem das Spiel als „wichtiges kulturelles und soziales Muster in einer durch Technologie zunehmend geprägten Gesellschaft“ (Thimm 2010a: 13) angesehen wird, Teil der Gesellschaft und damit auch Teil der gegenwärtigen Geschichtskultur ist.

Einerseits wurde hier – mit den schon angeführten Einschränkungen – ein Beitrag zum Transfermodell von Jürgen Fritz, insbesondere zu den Ergänzungen und Anmerkungen von Stefan Wesener zu Transferprozessen in unterschiedlichen virtuellen Welten geleistet. Sein Modell wurde auf die hier untersuchten Computerspiele und befragten SpielerInnen angewandt und erwies sich als zutreffend. Ebenso trägt diese Magisterarbeit zum Diskurs über eine eventuelle Rolle der Computerspiele bei der politischen Sozialisation und Bildung der SpielerInnen bei: Das Wissen über Geschichte, das Wissen um die eigene Historizität und das Geschichtsbewusstsein eines Individuums sind hier zentrale Faktoren.

Andererseits liefert diese Arbeit eine Ergänzung zum Kompetenz-Strukturmodell des Historischen Denkens von Waltraud Schreiber et al.: Die hier formulierte Gattungskompetenz fügt sich in dieses Modell ein und kann für weitere Auseinandersetzung zur Orientierung dienen.

³³¹ Zu diesem Spiel wurden nur männliche Spieler befragt, siehe 1436.2.1.

Die bereits erwähnte Angela Schwarz formulierte 2009 als Forschungsdesiderat zur Darstellung von Geschichte im Spiel, Fragen nach dem Einfluss historischer Computerspiele auf das Geschichtsverständnis und ergänzte, es gehe „darum, was sie überhaupt vermitteln, wie sie das tun, und wie dieses Angebot registriert wird“ (Schwarz 2009: 336). Aspekte, die hier, unabhängig von Schwarz, beantwortet wurden. Auch Stefan Wesener stellte zwei Jahre vorher diese Fragestellung in den Raum (vgl. Wesener 2007: 157).

Diese Arbeit erhebt keinen Anspruch auf Repräsentativität, war sie doch explorativ angelegt: Die Zahl von fünfzehn Befragten erlaubt nur ein Sammeln verschiedener Stimmen und Aspekte, keineswegs allgemeine Aussagen.

Schwierigkeiten und Grenzen des Fragebogens wurden bereits mehrfach angesprochen. Vor allem die Transferprozesse stellten die Forscherin vor Schwierigkeiten: Durch die Formulierung der Frage ergab sich ein gewisser Schwerpunkt auf die Fact-Ebene und eine Benachteiligung der Handlungsebene, die wohl so tatsächlich nicht gegeben ist. Das Vorgeben von Stichworten aus dem Themenbereich der Spiele erwies sich ebenfalls als delikate, da es sich hier ja um historische Begriffe handelt, die nicht nur auf das Spiel zurückgeführt werden können.

Wie angesprochen wurde, kann nicht davon ausgegangen werden, dass ein einziges Spiel die gesamten Geschichtsvorstellungen einer Person prägt. Ebenso wurde der unterschiedliche Einfluss der Spiele auf die SpielerInnen von diesen selbst angesprochen: Während CIVILIZATION als Faktor des eigenen Zugangs zur Geschichte erwähnt wurde, bekleidet ASSASSIN'S CREED bei keinem der Befragten eine solch zentrale Rolle. Die Frage der Vergleichbarkeit muss gestellt werden.

Mit diesen Einschränkungen im Hinterkopf sollen dennoch auf der Grundlage dieser Ergebnisse Hypothesen formuliert werden, die weiterführenden, auch quantitativ und repräsentativ angelegten Arbeiten zur Orientierung dienen können.

A. Nutzung der Spiele

1. Das Interesse für Geschichte weckt Interesse für Computerspiele mit einer historischen Thematik.
2. Das Spielen von Computerspielen mit einer historischen Thematik motiviert zur Beschäftigung mit Geschichte.
3. Die Konzentration an Spielen zum Zweiten Weltkrieg auf dem Markt stimmt nicht mit dem Interesse überein, das die SpielerInnen diesem Thema entgegenbringen.

B. Rezeption, Gattungskompetenz und Transfer

1. Computerspiele werden nicht als Medien historischer Information betrachtet.
2. Das Wissen um diese Spiele als wirtschaftliche Produkte, die zu Unterhaltungszwecken hergestellt werden, dient oft als Disclaimer, um sich nicht mit den (historischen) Inhalten der Spiele auseinandersetzen zu müssen.
3. Die SpielerInnen wissen um die stattfindenden Transfers.
4. Die angebotenen historischen Informationen werden Teil des eigenen Wissens über Geschichte.
5. Die Spielerinnen und Spieler verfügen lediglich in Ansätzen über die in dieser Arbeit entworfene Gattungskompetenz für Computerspiele mit einer historischen Thematik.

C. Auswirkungen auf Geschichtsvorstellung der SpielerInnen

1. Die Auseinandersetzung mit Geschichte findet in unterschiedlichen Medien statt.
2. Computerspiele mit einer historischen Thematik sind Teil der Geschichtskultur der gegenwärtigen Gesellschaft.
3. Diese Spiele prägen das individuelle Geschichtsbewusstsein und die Geschichtsvorstellungen ihrer Spielerinnen und Spieler.
4. Die in unterschiedlichen Computerspielen mit einer historischen Thematik dargestellten Bilder der Vergangenheit prägen die Vorstellungen über Geschichte der Spielerinnen und Spieler.

Computerspiele mit einer historischen Thematik sind keineswegs nur Spiele, nur Unterhaltungsprodukte – sie konstruieren Geschichte mit. Die entsprechende Gattungskompetenz soll nicht nur Teil der Kompetenzen historischen Denkens, sondern auch einer allgemeinen Medienkompetenz sein, wie sie vermehrt als Ziel des Schulunterrichts formuliert wird.

Ein Näherrücken der Computerspielbranche und der Geschichtswissenschaft ist wünschenswert. Die Simulation und Darstellung einer lebendigen Vergangenheit, die von Menschen und nicht von Zahlen oder Begriffen bevölkert ist, kann in Computerspielen gelingen. Gleichzeitig kann hier der Schritt weg von einer Geschichte der Einzelpersonen zu Prozessen und Entwicklungen führen. Lernspiele vermitteln zwar Geschichtswissen, scheitern jedoch oft als Spiel.

Die Geschichtsdidaktik und auch die Geschichtswissenschaft sind aufgefordert, von kategorischen Vorwürfen der als ‚trivial‘ bezeichneten Spiele abzusehen, und die Computerspiele offen und nicht als Problem anzusehen.

Gleichzeitig ist eine vermehrte Mitarbeit historischen ExpertInnen bei der Entwicklung dieser Spiele – auch ohne Lernspielausrichtung – wünschenswert. Dem folgenden Zitat von Tom Taylor kann sich die Verfasserin nur anschließen:

And the reality is that when those millions of people, of all ages and nationalities, play CIVILIZATION they believe that in some way they are doing history. It is our job to insure, as much as we can, that these games have historical value.
(Taylor 2003)

8. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Einfluss auf den Kompetenzerwerb (Quelle: Gebel & Gurt & Wagner 2005: 266).....	17
Abbildung 2: Neuerscheinungen seit 1981 (Quelle: Schwarz 2009: 320).....	26
Abbildung 3: Pole: Darstellung und Simulation	42
Abbildung 4: Verwendung des Historischen	51
Abbildung 5: Zuordnung der Spiele zu den einzelnen Epochen (Quelle: Schwarz 2009: 326)	56
Abbildung 6: Einordnung der historischen Spiele nach Kategorien (Quelle: Schwarz 2009: 324)	57
Abbildung 7: Darstellung von Geschichte in linearen und nichtlinearen Computerspielen.....	59
Abbildung 8: Netzwerk der Lebenswelt (Quelle: Fritz 2003a: 5).....	78
Abbildung 9: Landkarte der virtuellen Welt (Quelle: Fritz 2007: 133).....	80
Abbildung 10: Geschichte in virtuellen Welten	87
Abbildung 11: Die Kompetenzbereiche mit ihren Kernkompetenzen (Quelle: Schreiber et al. 2007: 36)	99
Abbildung 12: Allgemeines Ablaufmodell in neun Stufen nach Mayring (Quelle: Lamnek 20054: 518).....	109
Abbildung 13: CIVILIZATION IV: Eintrag in der Zivilopädie (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a).....	119
Abbildung 14: Startsituation in CIVILIZATION IV (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a).....	119
Abbildung 15: CIVILIZATION IV: Ausschnitt aus dem Technologiebaum (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a).....	121
Abbildung 16: CIVILIZATION IV: Stadtansicht (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a).....	122
Abbildung 17: CIVILIZATION IV: Veränderung der Darstellung im fortschreitenden Spielverlauf (Quelle: Take-Two Interactive Software 2005a)	122
Abbildung 18: Spielstruktur von CIVILIZATION (Quelle: Bevc 2008)	125
Abbildung 19: BATTLEFIELD 1942. Egoperspektive eines alliierten Aufklärers bei Omaha Beach (Quelle: EA 2002)	128
Abbildung 20: BATTLEFIELD 1942. Statistikanzeige (Quelle: EA 2002).....	129
Abbildung 21: BATTLEFIELD 1942. Einführungstext der Achse bei Omaha Beach (Quelle: EA 2002).....	129
Abbildung 22: BATTLEFIELD 1942. Gegenüberstellung der Einführungstexte zu Omaha Beach, zur graphischen Darstellung siehe Abbildung 21 (Quelle: EA 2002).....	130
Abbildung 23: ASSASSIN'S CREED: Altaïr in Jerusalem (Quelle: Ubisoft 2008).....	134
Abbildung 24: ASSASSIN'S CREED: Metaebene - Desmond im Animus (Quelle: Ubisoft 2008)	135
Abbildung 25: ASSASSIN'S CREED: Karte von Damaskus mit den unterschiedlichen Stadtvierteln (Quelle: Ubisoft 2008)	135
Abbildung 26: ASSASSIN'S CREED: Vor den Stadtmauern von Akkon (Quelle: Ubisoft 2008)	138
Abbildung 27: Geeignete Vergangenheiten für Computerspiele („Deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in einem Computerspiel verwendet zu werden?“).....	157
Abbildung 28: Geeignete Genres ("Welche Genres eignen sich besonders für eine historische Thematik?").....	158

9. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Genrevorschlage fur Computerspiele mit historischen Inhalten bei Schwarz 2009 und Grosch 2002.....	11
Tabelle 2: Uberblick uber potenziell durch Computerspiele forderbare Kompetenz- und Fahigkeitsbereiche (Quelle: Gebel 2009: 80).....	16
Tabelle 3: Uberblick: Verwendung von Geschichte in Computerspielen.....	51
Tabelle 4: Formen des Transfers und Transferinhalte nach J. Fritz (1997) (Quelle: Wesener 2004: 143).....	83
Tabelle 5: Analyseschema - Computerspiele.....	111
Tabelle 6: Uberblick uber die Interviewees.....	115
Tabelle 7: Zivilisationen und Staatsoberhaupter in CIVILIZATION IV (Quelle: Fromme & Biermann 2009: 131).....	118
Tabelle 8: Uberblick uber die Staatsformen in CIVILIZATION IV (Quelle: Fromme & Biermann 2009: 132).....	121
Tabelle 9: Tabellarische Zusammenfassung der drei Spiele.....	142
Tabelle 10: Uberblick.....	144
Tabelle 11: Andere Medien der Geschichte.....	1
Tabelle 12: "Zu welchen anderen Medien der Geschichte greifst du?" (1=ja, 0=nein).....	150
Tabelle 13: Vertrauen in Medien der Geschichte.....	150
Tabelle 14: "Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust." ('andere' nur, wenn erganzt).....	151
Tabelle 15: „Welche Computerspiele mit einer historischen Thematik kennst du?“.....	156
Tabelle 16: "Wenn das selbe Spielprinzip mit einer anderen, nicht geschichtlichen Hintergrundgeschichte ausgestattet ware, wurdest du es auch spielen?".....	160
Tabelle 17: Erwahnungen in den Beschreibungen des Spielinhalts von ASSASSIN'S CREED („Konntest du mir noch einmal kurz erzahlen, worum es in ASSASSIN'S CREED geht?“ (1=angesprochen, 2=nicht angesprochen)).....	173
Tabelle 18: "Zu welcher Zeit spielt ASSASSIN'S CREED?".....	173
Tabelle 19: Stattfinden von Transfers bei den drei Spielen.....	186
Tabelle 20: Antworten zu den Stichworten bei CIVILIZATION IV.....	187
Tabelle 21: Antworten zu den Stichworten bei BATTLEFIELD 1942.....	189
Tabelle 22: Antworten zu den Stichworten bei ASSASSIN'S CREED.....	189

10. Literaturverzeichnis

- Adamowsky, Natascha (2000): Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt/Main
- Anderson, Robin (2006): A Century of Media, a Century of War. New York
- Ayaß, Ruth & Bergmann, Jörg (2006) (Hrsg.): Qualitative Methoden der Medienforschung. Hamburg
- Barricelli, Michele & Benrath, Ruth (2003): Lernspiele „Cyberhistory“ – Studierende, Schüler und Neue Medien im Blick empirischer Forschung. Ein hochschuldidaktisches Experiment. In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, 2003/5/6, S. 337-353
- Baur, Stefan: Historie in Computerspielen (1999): ‚Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt‘. In WerkstattGeschichte 1999/23, S. 83-91. URL: http://www.werkstattgeschichte.de/werkstatt_site/archiv/WG23_083-091_BAUR_ANNO.pdf (Zugriff: 20.01.2010)
- Behr, Katharina-Maria & Schaedel, Ute (2009): Wirtschaft in Computerspielen. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 185-205
- Bergmann, Jörg R. (2006): Qualitative Methoden der Medienforschung – Einleitung und Rahmung. In: Ayaß, Ruth & Bergmann, Jörg (Hrsg.): Qualitative Methoden der Medienforschung. Hamburg, S. 13-41
- Bergmann, Klaus (1985³) (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Düsseldorf
- Bergmann, Klaus (1997^{5a}): Identität. In: Bergmann, Klaus et al. (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Düsseldorf, S. 23-29
- Bergmann, Klaus et al. (1997⁵)(Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Düsseldorf
- Bevc, Tobias & Zapf, Holger (2009) (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz
- Bevc, Tobias (2007) (Hrsg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin
- Bevc, Tobias (2007a): Statt eines Vorwortes: Eine Forschungsagenda zur Analyse von Computerspielen. In: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin, S. 7-21
- Bevc, Tobias (2007b): Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen? In: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin, S. 25-54
- Bevc, Tobias (2008): Gesellschaft und Geschichte in Computerspielen. In: Einsichten und Perspektiven, 1/2008, S. 50-59. URL: http://www.km.bayern.de/blz/eup/01_08/4.asp (Zugriff: 01.12.2009)
- Bevc, Tobias (2009): Virtuelle Politik- und Gesellschaftsmodelle. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: 2009h, S. 141-160
- Bevc, Tobias (2010): Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen: Perspektiven für die politische Bildung? In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 169-189
- BF-Games.net (2009): PzKpfw VI (Tiger E). URL: http://wiki.bf-games.net/index.php/PzKpfw_VI_%28Tiger_E%29 (Zugriff: 01.06.2010)
- BF-Games.net (2010): Battlefield 1942 Modifikationen. URL: <http://www.bf-games.net/mods/gameid,1/kategorie,uebersicht>. (Zugriff: 01.06.2010)

- BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V (2009): Marktzahlen Computer- und Videospiele. Gesamtjahr 2009. URL: http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Marktzahlen_Gesamtjahr_2009.pdf (Zugriff: 15.3.2010)
- Böhle, Fritz (2007): Computerspiele – nicht zu viel sondern eher zu wenig Spiel. Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht. In: Holtorf, Christian & Pias, Claus (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln Wien, S. 107-127
- Bohn, Ralf & Fuder, Dieter (1994) (Hrsg): Baudrillard. Simulation und Verführung. München
- Bohn, Ralf & Fuder, Dieter (1994a): Baudrillard lesen. Ein Vorwort. In: Bohn, Ralf & Fuder, Dieter (Hrsg): Baudrillard. Simulation und Verführung. München, S. 7-14
- Borries, Bodo von & Lehmann, Rainer (1991): Geschichtsbewusstsein Hamburger Schülerinnen und Schüler 1988. Empirische Befunde einer quantitativen Pilotstudie. In: Borries, Bodo von & Pandel, Hans-Jürgen & Rösen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein empirisch. Pfaffenweiler, S. 121-220
- Borries, Bodo von & Pandel, Hans-Jürgen & Rösen, Jörn (1991) (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein empirisch. Pfaffenweiler
- Borries, Bodo von (1995): Das Geschichtsbewusstsein Jugendlicher. Eine repräsentative Untersuchung über Vergangenheitsbedeutungen, Gegenwartswahrnehmungen und Zukunftserwartungen von Schülerinnen und Schülern in Ost- und Westdeutschland. Weinheim München
- Borries, Bodo von (1996): Imaginierte Geschichte. Die biografische Bedeutung historischer Fiktionen und Phantasien. Köln Weimar Wien
- Borries, Bodo von (1999): Jugend und Geschichte. Ein europäischer Kulturvergleich aus deutscher Sicht. Opladen
- Borries, Bodo von (2001a): Geschichtsbewusstsein als System von Gleichgewichten und Transformationen. In: Rösen, Jörn (Hrsg): Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde. Köln Weimar Wien, S 239-280
- Borries, Bodo von (2001b): Verknüpfung der Zeitebenen im Geschichtsbewusstsein? Zu Vergangenheitsdeutungen, Gegenwartswahrnehmungen, Zukunftserwartungen ost- und westdeutscher Jugendlicher 1992. In: Rösen, Jörn (Hrsg): Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde. Köln Weimar Wien, S. 281-315
- Borries, Bodo von (2002): Geschichtsbewusstsein. In: Jordan, Stefan (Hrsg.): Lexikon der Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe. Stuttgart, S. 105-108
- Borries, Bodo von (2005): Mindeststandards für das Fach Geschichte? In: Neue Sammlung (45) 2005/1, S. 69-84
- Borries, Bodo von (2007a): ‚Kompetenzmodell‘ und ‚Kerncurriculum‘. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 334-360
- Borries, Bodo von (2007b): Empirie: Ergebnisse messen (Lerndiagnose im Fach Geschichte). In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 653-673
- Borries, Bodo von (2007c): Von der Curriculumdebatte um 1970 zur Kompetenzdebatte von 2005. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 318-333
- Borsó, Vittoria & Kann, Christoph (2004) (Hrsg.): Geschichtsdarstellung. Medien – Methoden – Strategien. Köln Weimar Wien
- Bryce, Jo & Rutter, Jason (2005): Gender Gaming in Gendered Space. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et al., S. 301-310

- Burda Medienforschung (2010): Typologie der Wünsche 2010 III. Online abfragbar unter: <http://www.tdwi.com/> (Zugriff: 13.3.2010)
- Callois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/Main: 1982
- CBS Interactive Inc. (2010): GameRankings.com. URL: <http://www.gamerankings.com> (Zugriff: 25.04.2010)
- cdv Software Entertainment AG. (o.J.): Heroes of Codename: Panzers. URL: <http://www.panzers.de/index.php?page=heroes.de.panzers#> (Zugriff: 20.04.2010)
- Champion, Erik (2004): Heritage Role Playing – History As An Interactive Role-Playing Game. In: Pisan, Yusuf (Hrsg.): Australian Workshop on Interactive Entertainment. Sydney, S. 29-35.
- Civforum.de (2010): Civ4 - Modifikationen und Downloads. URL: <http://www.civforum.de/forumdisplay.php?f=179> (Zugriff: 02.06.2010)
- Crivellari, Fabio (2008): Das Unbehagen der Geschichtswissenschaft vor der Popularisierung. In: Fischer, Thomas & Wirtz, Rainer (Hrsg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen. Konstanz, S. 161-185
- Crogan, Patrick (2003a): Wargaming and Computer Games. Fun with the Future. URL: <http://www.digra.org/dl/db/05163.52183> (Zugriff: 02.11.2008)
- Crogan, Patrick (2003b): Gametime: History, narrative, and temporality in Combat Flight Simulator 2. In: Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader. New York, S. 275-301
- Crogan, Patrick (2007): Remembering (Forgetting) Baudrillard. In: Games and Culture, Oct 2007, vol. 2, pp. 405 - 413. URL: <http://gac.sagepub.com/cgi/reprint/2/4/405> (Zugriff: 3.11.2008)
- Danker, Uwe & Schwabe, Astrid (2008) (Hrsg.): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien. Schwalbach/Ts.: 2008
- Davids, Jens-Ulrich & Stinshoff, Richard (1996) (Hrsg.): The Past in the Present. Proceedings of the 5th Annual British and Cultural Studies Conference, Oldenburg, 1994. Frankfurt/Main: 1996
- de Groot, Jerome (2006): Empathy and Enfranchisement: Popular Histories. In: Rethinking History. Vol. 10, No. 3, September 2006, S. 391 – 413.
- de Groot, Jerome (2009): Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture. New York
- Deutsches Bundesministerium für Justiz (o.J.): §86a Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen. URL: <http://bundesrecht.juris.de/stgb/BJNR001270871BJNE020804307.html> (Zugriff 02.03.2010)
- Drosdowski, Günther (1996²¹) (Hrsg.): Duden. Rechtschreibung der deutschen Sprache. Mannheim Leipzig Wien Zürich
- Drösser, Christoph (2007): Geschichte light. Interview mit Rainer Pöppinghege. In: DIE ZEIT vom 8. November 2007, 46. URL: <http://www.zeit.de/2007/46/FiS-46?page=all> (Zugriff: 20.01.2010)
- dtp entertainment AG (2008): Homepage zum Spiel Mata Hari. URL: <http://www.matahari-game.de/> (Zugriff: 21.04.2010)
- Electronic Arts (2002): BATTLEFIELD 1942.
- Electronic Arts (2004): Battlefield 1942. Homepage zum Spiel. URL: <http://games.ea.com/official/battlefield/1942/us/home.jsp> (Zugriff: 01.06.2010)
- Electronic Arts GmbH (2010): Battlefield 1942 World War II Anthology. URL: <http://www.electronic-arts.de/spiele/battlefield-1942-world-war-ii-anthology> (Zugriff: 04.06.2010)
- ESA – Entertainment Software Association (2009): 2009. Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts about the Computer and Video Game Industrie. URL: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf (Zugriff: 15.3.2010)

- Faulstich, Werner (2008) (Hrsg.): Das Böse heute. Formen und Funktionen. München
- Ferguson, Niall (1999) (Hrsg.): Virtuelle Geschichte. Historische Alternativen im 20. Jahrhundert. Darmstadt
- Fischer, Thomas & Wirtz, Rainer (2008) (Hrsg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen. Konstanz
- Fischer, Thomas E. (2000): Geschichte der Geschichtskultur. Über den öffentlichen Gebrauch von Vergangenheit von den Antiken bis zur Gegenwart. Köln: 2000
- Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (2003) (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn
- Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (2003a): Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Fritz, Jürgen (1988) (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Frankfurt/Main
- Fritz, Jürgen (1988a): Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche? In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Frankfurt/Main, S. 200-217
- Fritz, Jürgen (1995) (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Computerspielen. München
- Fritz, Jürgen (1995a): Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Computerspielen. München, S. 11-38
- Fritz, Jürgen (2003a): So wirklich wie die Wirklichkeit. Über Wahrnehmung und kognitive Verarbeitung realer und medialer Ereignisse. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Fritz, Jürgen (2003b): Aktion, Kognition, Narration. Der Versuch einer Systematisierung der Computerspiele in praktischer Hinsicht. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Fritz, Jürgen (2003c): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Fritz, Jürgen (2003d): Alles nur nach Schema F? Über die Schemata von Spiel und Wissensstrukturen. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Fritz, Jürgen (2003e): Wie virtuelle Welten wirken. Über die Strukturen von Transfers aus der medialen in die reale Welt. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Fritz, Jürgen (2003f): Geschichtsverständnis via Computerspiel. Civilization 3 simuliert Grundstrukturen historischer Prozesse. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Fritz, Jürgen (2007): Virtuell spielen – real erleben. In: Holtorf, Christian & Pias, Claus (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln, Wien, S. 129-146
- Fromme, Johannes & Biermann, Ralf (2009): Identitätsbildung und politische Sozialisation. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 113-138
- Froschauer, Ulrike & Lueger, Manfred (2003): Das qualitative Interview. Wien
- Fuchs, Konrad (1996¹⁰) (Hrsg.): Wörterbuch zur Geschichte. München
- Fußmann, Klaus & Grütter, Heinrich Theodor & Rösen, Jörn (1994) (Hrsg.): Historische Faszination. Geschichtskultur heute. Böhlau

- Füßmann, Klaus (1994): Historische Formungen. Dimensionen der Geschichtsdarstellung. In: Füßmann, Klaus & Grütter, Heinrich Theodor & Rösen, Jörg (Hrsg.): Historische Faszination. Geschichtskultur heute. Böhlau, S. 27-44
- Furtwängler, Frank (2006): Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Neitzel, Britta & Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Schüren, S. 154-169
- Galloway, Alexander R. (2004): Social Realism in Gaming. In: Game Studies, Juli 2004, VOL 4, Num 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/> (Zugriff: 28.10.08)
- Galloway, Alexander R. (2007): Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in CIVILIZATION. In: Holtorf, Christian & Pias, Claus (Hrsg.): Escapel! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln Wien, S. 271-286
- Gebel, Christa & Gurt, Michael & Wagner, Ulrike (2005): Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. QUEM-report, Heft 92, Berlin 2005, S. 241-376. URL: <http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf> (Zugriff: 15.3.2010)
- Gebel, Christa (2009): Lernen und Kompetenzerwerb mit Computerspielen. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 77-94
- Gieselmann, Hartmut (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover
- Gieselmann, Hartmut (2003): Spielplatz Zweiter Weltkrieg. Nazi-Clans und Militär-Fanatiker im virtuellen Stahlgewitter. In: c't – magazin für computertechnik, 7. URL: <http://snp.bpb.de/referate/giesel.htm> (Zugriff: 02.11.08)
- Goldstein, Jeffrey (2005): Violent Video Games. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et al., S. 341-357
- Gomez Garcia, Salvador (2006): Playing with the past: the role of Digital Games in how we understand History. In: Current Developments in Technology-Assisted Education, 2006, p. 1635 -1639. URL: <http://www.formatex.org/micte2006/Downloadable-files/oral/Playing.pdf> (Zugriff: 12.11.2008)
- Grapenthin, Hella (2009): Geschlechterbilder in Computer- und Videospiele. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 161-183
- Griffith, Mark & Davies, Mark N.O. (2005): Does Video Game Addiction Exist? In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et al., S. 359-369
- Grosch, Waldemar (2002): Computerspiel im Geschichtsunterricht. Geschichte am Computer, Bd. 2. Schwalbach/Ts.
- Grosch, Waldemar (2005³): Spielzeug. In: Pandel, Hans-Jürgen & Schreiber, Waltraud (Hrsg.): Handbuch Medien im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts., S. 619-669
- Grosch, Waldemar (2008): Das Internet als Raum historischen Lernens. Eine Bestandsaufnahme. In: Danker, Uwe & Schwabe, Astrid (Hrsg.): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien. Schwalbach/Ts., S. 13-35
- Günzel, Stephan (2008): Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): Das Böse heute. Formen und Funktionen. München, S. 295-305
- Halm, Heinz (2007): Die Assassinen. Vorläufer des islamischen Terrors? In: Kolnberger, Thomas & Six, Clemens (Hrsg.): Fundamentalismus und Terrorismus. Zu Geschichte und Gegenwart radikalierter Religion. Essen
- Hartmann, Tilo (2006): Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen. Struktur und Ursachen. Köln

- Hattendorf, Manfred (1994): Dokumentarfilm und Authentizität. Ästhetik und Pragmatik einer Gattung. Konstanz
- Haydock, Nickolas & Ridsen, E.L. (2009) (Hrsg.): Hollywood in the Holy Land. Essays on film depictions of the Crusades and Christian-Muslim clashes. Jefferson, North Carolina, and London
- Haydock, Nickolas (2009): Introduction: ‚The Unseen Cross Upon the Breast‘. Medievalism, Orientalism and Discontent. In: Haydock, Nickolas & Ridsen, E.L. (Hrsg.): Hollywood in the Holy Land. Essays on film depictions of the Crusades and Christian-Muslim clashes. Jefferson, North Carolina, and London
- Heinze, Carl (2008): Wenn sich Kriegsgegner wieder mit „pestverseuchten Kühen“ bewerfen, oder: Computerspiele – Geschichte – Wissenschaft. Tagungsbericht. URL: <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/index.asp?id=2466&view=pdf&pn=tagungsberichte> (Zugriff: 31.3.2009)
- Herzog, Benjamin (2002): Res gestae / Historia rerum gestarum. In: Jordan, Stefan (Hrsg.): Lexikon der Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe. Stuttgart, S. 257-260
- Hess, Aaron (2007): ‚You Don’t Play, You Volunteer‘: Narrative Public Memory Construction in MEDAL OF HONOR: RISING SUN. In: Critical Studies in Media Communication Vol. 24, No. 4, October 2007, S. 339-356
- Hohenberger, Eva & Keilbach, Judith (2003) (Hrsg.): Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte. Berlin
- Holtorf, Christian & Pias, Claus (2007) (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln, Wien: 2007
- Holtorf, Christian (2007): Lässt sich dem Spiel entkommen? Zur Pragmatik des Ernstfalles. In: Holtorf, Christian & Pias, Claus (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln, Wien, S. 161-168
- Hufler, Daniel (2006): Der Zweite Weltkrieg in Computerspielen. DA Wien
- Hugger, Kai-Uwe (2008): Medienkompetenz. In: Sander, Uwe & Gross, Friederike von & Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden, S. 93-99
- Huizinga, Johan (2006²⁰): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg
- IGN Entertainment (2010): Battlefield:1942 Mods. URL: <http://planetbattlefield.gamespy.com/View.php?view=1942Mods.List&game=4/> (Zugriff: 01.06.2010)
- Institut für Jugendkulturforschung (2007): Tabellenband zur Jugendstudie 2007. Repräsentativ-Erhebung unter 11 bis 18-jährigen Österreichern und Österreicherinnen. Wien. URL: http://bupp.at/uploads/media/Tabellen_elf_18_2007_Computerspiele.pdf (Zugriff: 13.3.2010)
- Institut für Jugendkulturforschung (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher. Gamer-Segmente und Gamer-Kulturen in der Altersgruppe der 11- 18-jährigen [sic]. Wien. URL: http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf (Zugriff: 13.3.2010)
- Isaza, Migeul (2010): BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – Exclusive Interview with Audio Director Stefan Strandberg. URL: <http://designingsound.org/2010/03/battlefield-bad-company-2-exclusive-interview-with-audio-director-stefan-strandberg/> (Zugriff: 4.5.2010)
- ISFE – Interactive Software Federation of Europe (2007): 2007. Sales, Demographic and Usage Data. Key Facts. The Profile of the European Videogamer. URL: http://www.isfe.eu/tzr/scripts/downloader2.php?filename=T003/F0013/3e/ba/10udqgsz3qaghqd4alr5p0p3l39&mime=application/pdf&originalname=Key_Facts_English_final.pdf (Zugriff: 15.3.2010)
- ISFE – Interactive Software Federation of Europe (o.J.): The Facts – Things You Should Know. URL: <http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=i7eu9j0fdfd42f52id8cpti4p0&oidit=T001:13a6822a85ec66ddd301a010aa3bca57> (Zugriff: 15.3.2010)
- Jaspers, Nicolas (2010⁵): Die Kreuzzüge. Darmstadt

- Jeismann, Karl-Ernst (1985³): Geschichtsbewusstsein. In: Bergmann, Klaus (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik: Düsseldorf, S. 40-43
- Jeismann, Karl-Ernst (1988): Geschichtsbewusstsein als zentrale Kategorie der Geschichtsdidaktik. In: Schneider, Gerhard (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein und historisch-politisches Lernen. Pfaffenweiler, S. 1-24
- Juul, Jasper (2005): Games telling Stories? In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambrigde, Mass. et al., S. 219-226
- Kavakli, Monolya & Akca, Baylam & Thorne, Jason (2004): The Role of Computer Games in the Education of History. In: Pisan, Yusuf (Hrsg.): Australian Workshop on Interactive Entertainment. Sydney, S. 29-35.
- Kingsepp, Eva (2006a): Immersive Historicity in World War II Digital Games. URL: <http://www.hb.se/bhs/ith/2-8/ek.pdf> (Zugriff: 20.10.2008)
- Kingsepp, Eva (2006b): Das Dritte Reich als Nervenkitzel. Formen des Umgangs mit Nazi-Deutschland und dem Zweiten Weltkrieg in der zeitgenössischen Populärkultur. In: Thomas, Tanja (Hrsg.): Banal Militarism. Zur Veralltäglicung des Militärischen im Zivilen. Bielefeld, S. 409-425
- Kingsepp, Eva (2007a): Thrills of the Third Reich: Contemporary Popular Culture Approaches to Nazi Germany and the Second World War. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, TBA, San Francisco, CA, May 23, 2007. URL: http://www.allacademic.com/meta/p171450_index.html (Zugriff: 25.09.2009)
- Kingsepp, Eva (2007b): Fighting Hyperreality with Hyperreality. History and Death in World War II Digital Games. In: Games & Culture, 2007, 2. URL: <http://hyperreality.alechosterman.com/articles/kingsepp.pdf> (Zugriff: 20.10.2008)
- Klimmt, Christoph (2001): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Medien- und Kommunikationswissenschaft, 2001/49(4), 480-497
- Klimmt, Christoph (2004): Computer und Videospiele. In: Mangold, Roland (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen, S. 695-716
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln
- Klimmt, Christoph (2008): Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten & Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 57-72
- Knaller, Susanne & Müller, Arno (2006) (Hrsg.): Authentizität. Diskussion eines ästhetischen Begriffs. München: 2006
- Knobloch, Silvia (2000): Schicksal spielen. Interaktive Unterhaltung aus persönlichkeitspsychologischer und handlungstheoretischer Sicht. München: 2000
- Kohler, Christ (2007): Review: Why Assassin's Creed Fails. URL: <http://www.wired.com/gamelif/2007/11/review-why-assa/> (Zugriff: 17.01.2010)
- Kolnberger, Thomas & Six, Clemens (2007) (Hrsg.): Fundamentalismus und Terrorismus. Zu Geschichte und Gegenwart radikalisierten Religion. Essen: 2007
- Kolokythas, Panagiotis (2008): Rekord. Take-Two meldet GTA-IV-Verkaufszahlen. 08.05.2008. URL: http://www.pcwelt.de/start/gaming_fun/pc-spiele/news/160028/take-two-meldet-gta-iv-verkaufszahlen/ (Zugriff: 05.03.2010)
- Körper, Andreas & Meyer-Hamme, Johannes & Schreiber, Waltraud (2007): Überlegungen zu Graduierungslogiken der Kernkompetenzen im Kompetenzbereich historische Orientierungskompetenz. In: Körper, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S 473-504

- Körper, Andreas & Meyer-Hamme, Johannes (2007): Ausdifferenzierung und Graduierung der ‚Gattungskompetenz‘. In: Körper, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 389-412
- Körper, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (2007) (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried
- Körper, Andreas (2007a): Die Dimensionen des Kompetenzmodells ‚Historisches Denken‘. In: Körper, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S: 89-154
- Körper, Andreas (2007b): Grundbegriffe und Konzepte: Bildungsstandards, Kompetenzen und Kompetenzmodelle. In: Körper, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 54-58
- Korte, Barbara & Paetschek, Sylvia (2009) (Hrsg.): History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres. Bielefeld: 2009
- Korte, Barbara & Paetschek, Sylvia (2009a): Geschichte in populären Medien und Genres: Vom Historischen Roman zum Computerspiel. In: Korte, Barbara & Paetschek, Sylvia (Hrsg.): History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres. Bielefeld, S. 9-60
- Kraam-Aulenbach, Nadja & Ibrahim, Shahieda & Esser, Heike: Ibrahim (o.J.): Inhaltsanalyse und Auswertung der Befragung des Spiels ‚Sudden Strike‘. Teil des Forschungsberichts zum Projekt Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen unter der Leitung von Tanja Witting. (URL: http://cms-dev.f01.fh-koeln.de/imperia/md/content/wirkungvirtuellerwelten/inhalte_sudden_strike.pdf, Zugriff 27.02.2010)
- Kraam-Aulenbach, Nadja & Ibrahim, Shahieda (o.J.): Inhaltsanalyse und Auswertung der Befragung des Spiels ‚Age of Empires II – The Age of Kings‘. Teil des Forschungsberichts zum Projekt Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen unter der Leitung von Tanja Witting. (URL: http://cms-dev.f01.fh-koeln.de/imperia/md/content/wirkungvirtuellerwelten/inhalte_age_of_empires.pdf, Zugriff 27.02.2010)
- Krieger, Rainer (1997^{5d}): Transfer. In: Bergmann, Klaus et al. (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Düsseldorf, S. 472-475
- Krotz, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten & Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 25-40
- Kücklich, Julian (2009): Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 27-48
- Kushner, David (2001): In Historical Games, Truth Gives Way to Entertainment, New York Times, September 6, 2001. URL: <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=940DE7DF1239F935A3575AC0A9679C8B63> (Zugriff: 11.12.2008)
- Lamnek, Siegfried (2005⁴): Qualitative Sozialforschung. Weinheim, Basel
- Léctourneau, Jocelyn (2001): Die Selbst-Erzählung. Geschichtsbewusstsein und narrative Identität beim Kleinkind. Argumentationsversuche und Deutungshypothesen. In: Rösen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde. Köln Weimar Wien, S. 177-238
- Lutz, Philipp Felix (2000): Das Geschichtsbewusstsein der Deutschen. Grundlagen der politischen Kultur in Ost und West. Köln Weimar Wien

- Lyons, M.C. & Meyer, M. (1999): Assassinen. In Lexikon des Mittelalters, 10 vols (Stuttgart: Metzler, [1977]-1999), vol. 1, cols 1118-1119, in Brepolis Medieval Encyclopaedias - Lexikon des Mittelalters Online.
- Mangold, Roland (2004) (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen: 2004
- Mayer, Ulrich (1998): Historisches Denken und Geschichtsmethodik. Über den Zusammenhang von historischen Erkenntniswegen, geschichtsdidaktischen Standards und methodischen Entscheidungen. In: Schönemann, Bernd & Uffelmann, Uwe & Voit, Hartmut (Hrsg.) Geschichtsbewusstsein und Methoden historischen Lernens. Weinheim, S. 95-107
- Meier, Sid (2010): Oral History of Gaming: Game Godfather Sid Meier and the 48-Hour Game. Video. URL: <http://www.motherboard.tv/2010/4/14/oral-history-of-gaming-game-godfather-sid-meier-and-the-48-hour-game> (Zugriff: 31.05.2010)
- Murray, Janet Horowitz (1997): Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: 1997
- Näpel, Oliver (2008): Historisches Lernen im Internet? Legitimation, Anspruch und Wirklichkeit geschichtsdidaktischer Normative für Geschichtsangebote im Cyberspace. In: Danker, Uwe & Schwabe, Astrid (Hrsg.): Historisches Lernen im Internet. Geschichtsdidaktik und Neue Medien. Schwalbach/Ts., S. 90-107
- Nawratil, Ute & Schönhagen, Philomen (2009): Die qualitative Inhaltsanalyse. Rekonstruktion der Kommunikationswirklichkeit. In: Wagner, Hans & Schönhagen, Philomen & Nawratil, Ute & Starkulla, Heinz Jr.: Qualitative Methoden in der Kommunikationswissenschaft. Ein Lehr- und Studienbuch. Baden-Baden, S. 333-346
- Nawratil, Ute (2009): Das qualitative Interview: Die Darstellung von Erfahrungen. In: Wagner, Hans & Schönhagen, Philomen & Nawratil, Ute & Starkulla, Heinz Jr.: Qualitative Methoden in der Kommunikationswissenschaft. Ein Lehr- und Studienbuch. Baden-Baden, S. 318-332
- Neitzel, Britta & Nohr, Rolf F. (2006) (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Schüren: 2006
- Neitzel, Britta (2005): Narrativity in Computer Games. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambrigde, Mass. et al., S. 227-245
- o.V. (2001): Bush plant ‚Kreuzzug gegen den Terrorismus‘. URL: http://www.welt.de/print-welt/article476365/Bush_plant_Kreuzzug_gegen_den_Terrorismus.html (Zugriff: 2.5.2010)
- o.V. (2010a): Category: Video games with historical settings. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_with_historical_settings (Zugriff: 15.05.2010)
- o.V. (2010b): Silent Hunter 5: Spiele-Rückruf wegen Hakenkreuz. URL: http://www.chip.de/news/Silent-Hunter-5-Spiele-Rueckruf-wegen-Hakenkreuz_41896536.html (Zugriff: 23.05.2010)
- o.V. (2010c): Skandal-Video. US-Pilot: ‘Yeah, look at those dead bastards!’. In: derstandard.at, 06.04.2010. URL: <http://derstandard.at/1269448948775/Skandal-Video-US-Pilot-Yeah-look-at-those-dead-bastards> (Zugriff 24.05.2010)
- o.V. (2010d): List of Battlefield 1942 mods. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Battlefield_1942_mods (Zugriff: 01.06.2010)
- o.V. (2010e): Battlefield 1942. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Battlefield_1942 (Zugriff: 01.06.2010)
- o.V. (o.J.): Schnittbericht zu Call of Duty 3. URL: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3744> (Zugriff: 23.05.2010)
- Oerter, Rolf (1999): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim Basel
- Österreichisches Bundeskanzleramt, Rechtsinformationssystem (o.J.): Abzeichengesetz 1960. URL: <http://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10005262> (Zugriff 02.03.2010))

- Pandel, Hans-Jürgen & Schreiber, Waltraud (2005³) (Hrsg.): Handbuch Medien im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.: 2005³
- Pandel, Hans-Jürgen (1991): Geschichtlichkeit und Gesellschaftlichkeit im Geschichtsbewusstsein. Zusammenfassendes Resümee empirischer Untersuchungen. In: Borries, Bodo von & Pandel, Hans-Jürgen & Rösen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein empirisch. Pfaffenweiler:, S. 1-23
- Pandel, Hans-Jürgen (1997⁵): Medien historischen Lernens. In: Bergmann, Klaus et al. (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Düsseldorf, S. 416-421
- Pandel, Hans-Jürgen (1998): Bild und Film. Ansätze zu einer Didaktik der ‚Bildgeschichte‘. In: Schönemann, Bernd & Uffelmann, Uwe & Voit, Hartmut (Hrsg.) Geschichtsbewusstsein und Methoden historischen Lernens. Weinheim, S. 157-168
- Pfeifer, Susanne (1988): Krieg – Sport – Abenteuer. Streifzug über den Computerspielmarkt. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Frankfurt/Main, S. 152-165
- Pias, Claus (2007): Wirklich problematisch. Lernen von ‚frivolen Gegenständen‘. In: Holtorf, Christian & Pias, Claus (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln Wien S. 255-269
- Pilarczyk, Ulrike (2007): Über die Schwierigkeit, Computerspiele (pädagogisch) zu beurteilen. In: Holtorf, Christian & Pias, Claus (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln Wien, S. 55-63
- Pöhlmann, Markus & Walter, Dierk (1998): Guderian fürs Kinderzimmer. historische Konfliktsimulationen im Computerspiel. Zeitschrift für Geschichtswissenschaft, 1998/12, Jg. 46, S. 1087-1108
- Pöppinghege, Rainer & Pickert, Daniel & Schmeding, Alexander (2008): Ist Geschichte in Spielen nur ein Verkaufsargument? In: Zimmermann, Olaf & Geißler, Theo (Hrsg.): Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Berlin. URL: <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> (Zugriff: 17.06.2009)
- Prensky, Mark (2005): Computer Games and Learning: Digital Game Based Learning. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et al., S. 97-122
- Quandt, Thorsten & Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (2008) (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden
- Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey (2005): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et al.
- Rave, Josef (2005³): Computereinsatz. In: Pandel, Hans-Jürgen & Schreiber, Waltraud (Hrsg.): Handbuch Medien im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts., S.591-618
- Raymond, Jane (2007a): Assassin´s Creed - Developer Diary: Storyline. Video. URL: http://www.youtube.com/watch?v=UI4b_fAxClQ&feature=related (Zugriff: 02.06.2010)
- Raymond, Jane (2007b): TGS 07 New Features Interview. Video. URL: <http://www.gametrailers.com/video/tgs-07-assassins-creed/25691> (Zugriff: 02.06.2010)
- Retter, Hein (1988): Die Technisierung der Spielmittel – Vom mechanischen Spielzeug zu den elektronischen Medien. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Frankfurt/Main, S 17-39
- Richard, Birgit & Zaremba, Jutta (2005): Gaming with Grrrls: Looking for Sheroes in Computer Games. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et al., S. 283-300
- Riceur, Paul (2002): Historische Wahrheit. In: Jordan, Stefan (Hrsg.): Lexikon der Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe. Stuttgart, S. 316 – 320
- Riemann, Mario (1998): Historisches Lernen mit Hypermedia. Methodische Grundüberlegungen. In: Schönemann, Bernd & Uffelmann, Uwe & Voit, Hartmut (Hrsg.) Geschichtsbewusstsein und Methoden historischen Lernens. Weinheim, S. 120-137

- Rother, Rainer (1991) (Hrsg.): Bilder schreiben Geschichte: Der Historiker im Kino. Berlin: 1991
- Rüsen, Jörn (1994): Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken. In: Fußmann, Klaus & Grütter, Heinrich Theodor & Rüsen, Jörg (Hrsg.): Historische Faszination. Geschichtskultur heute. Böhlau, S. 3-26
- Rüsen, Jörn (1995): Geschichtskultur, In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 1995/46, S. 513-521
- Rüsen, Jörn (1997^{5a}): Historische Methode. In: Bergmann, Klaus et al. (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Düsseldorf, S. 140-144
- Rüsen, Jörn (1997^{5b}): Objektivität. In: Bergmann, Klaus et al. (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Düsseldorf, S. 160-163
- Rüsen, Jörn (2001) (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde. Köln Weimar Wien: 2001
- Rüsen, Jörn et al. (1991): Untersuchungen zum Geschichtsbewusstsein von Abiturienten im Ruhrgebiet. In: Borries, Bodo von & Pandel, Hans-Jürgen & Rüsen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein empirisch. Pflaffenweiler, S. 221-344
- Sallge, Martin (2010): Interaktive Narration im Computerspiel. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 79-104
- Sander, Uwe & Gross, Friederike von & Hugger, Kai-Uwe (2008) (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden
- Schlaustein, Beate (2008): Echt wahr! Annäherungen an das Authentische. In: Fischer, Thomas & Wirtz, Rainer (Hrsg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen. Konstanz, S. 205-225
- Schlütz, Daniela (2002): Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. München
- Schmidt, Siegfried J. (1987) (Hrsg.): Der Diskurs des radikalen Konstruktivismus. Frankfurt/Main
- Schneider, Gerhard (1988) (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein und historisch-politisches Lernen. Pflaffenweiler
- Scholl, Armin (2003): Die Befragung. Sozialwissenschaftliche Methode und kommunikationswissenschaftliche Anwendung. Konstanz
- Schönemann, Bernd & Uffelman, Uwe & Voit, Hartmut (1998) (Hrsg.) Geschichtsbewusstsein und Methoden historischen Lernens. Weinheim
- Schönemann, Bernd (1998): Geschichtsbewusstsein methodisch. Bedingungs- und Entscheidungsfelder historischen Lebens und Lernens heute. In: Schönemann, Bernd & Uffelman, Uwe & Voit, Hartmut (Hrsg.) Geschichtsbewusstsein und Methoden historischen Lernens. Weinheim, S. 39-65
- Schöner, Alexander (2007a): Kompetenzbereich historische Sachkompetenz. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 265-314
- Schöner, Alexander (2007b): Grundsätzliche Überlegungen zur Graduierung der historischen Sachkompetenzen. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 505-522
- Schönhagen, Philomen (2009): Teilnehmende Beobachtung: Datenerhebung ‚hautnah‘ am Geschehen. In: Wagner, Hans & Schönhagen, Philomen & Nawratil, Ute & Starkulla, Heinz Jr.: Qualitative Methoden in der Kommunikationswissenschaft. Ein Lehr- und Studienbuch. Baden-Baden, S. 305-318
- Schreiber, Waldtraud (2007c): Kompetenzbereich historische Orientierungskompetenz. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 236-264

- Schreiber, Waltraud (2001): Geschichte vermitteln, Geschichte rezipieren – das Forschungsfeld der Geschichtsdidaktik. Eichstätter Antrittsvorlesungen, Bd. 9. Wolnzach
- Schreiber, Waltraud (2007a): Kompetenzbereich historische Fragekompetenzen. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 155-193
- Schreiber, Waltraud (2007b): Kompetenzbereich historische Methodenkompetenzen. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 194-235
- Schreiber, Waltraud et al. (2006): Historisches Denken. Ein Kompetenz-Strukturmodell. Neuried: 2006
- Schreiber, Waltraud et al. (2007): Historisches Denken- Ein Kompetenz-Strukturmodell. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S.17-53
- Schurdel, Harry D. (1995): Flaggen & Wappen Deutschland. Augsburg
- Schwarz, Angela (2008): Call for Papers: Wenn sich Kriegsgegner wieder mit „pestverseuchten Kühen“ bewerfen, oder: Computerspiele – Geschichte – Wissenschaft. URL: http://www.fb1.uni-siegen.de/geschichte/lehrstuehle/neueregeschichte/workshop_2008_cfp.pdf (Zugriff: 15.01.2009)
- Schwarz, Angela (2009): ‚Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?‘. Geschichte in Computerspielen. In: Korte, Barbara & Paetschek, Sylvia (Hrsg.): History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres. Bielefeld, S. 313-340
- Schweinitz, Jörg (2006): Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos. In: Neitzel, Britta & Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Schüren, S. 136-153
- Shane, Matthew et al. (2008): Should surgical novices trade their retractors for joysticks? Videogame experience decreases the time needed to acquire surgical skills. In: Surgical Endoscopy, 22, 2008/5, 1294-1297. URL: <http://www.springerlink.com/content/w33817607r3081u6/fulltext.pdf> (Zugriff: 16.03.2010)
- Shelley, Bruce (2001): Guidelines for Developing Successful Games. URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/3041/guidelines_for_developing_.php (Zugriff: 18.10.2009)
- Sigl, Rainer (2005): Geschichte live erleben. Ein Versuch über die Darstellung von Geschichte im Computerspiel – Civilization IV und Call of Duty II. URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/21/21361/1.html> (Zugriff: 26.10.08)
- Sleegers, Horst & Pohlmann, Jürgen (2003): Der Computer als Lehrer. Was Edutainmentsoftware verspricht und was sie halten kann.. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Squire, Kurt & Barab, Sasha (2004): Replaying history: engaging urban underserved students in learning world history through computer simulation games. URL: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1149126.1149188> (Zugriff: 12.11.2008)
- Squire, Kurt & Jenkins, Henry (2003): Harnessing the Power of Games in Education. In: InSight 3/2003, S. 5-33. URL: http://www.edvantia.org/products/pdf/InSight_3-1_Vision.pdf (Zugriff: 28.10.08)
- Squire, Kurt (2002): Cultural Framing of Computer/Video Games. In: Game Studies, Juli 2002, VOL 2, Num 1. URL: <http://gamestudies.org/0102/squire/> (Zugriff: 28.10.08)
- Squire, Kurt (2003): Videogames in Education. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.100.8500&rep=rep1&type=pdf> (Zugriff: 12.11.2008)
- Squire, Kurt (2004): Replaying History: Learning World History through playing CIVILIZATION III. URL: <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html> (Zugriff: 02.11.2008)

- Straub, Jürgen (2001a): Temporale Orientierung und narrative Kompetenz. Zeit- und erzähltheoretische Grundlagen einer Psychologie biographischer und historischer Schulbildung. In: Rüsen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde. Köln Weimar Wien, S. 15-44
- Straub, Jürgen (2001b): Über das Bilden von Vergangenheit. Erzähltheoretische Überlegungen und eine exemplarische Analyse eines Gruppengesprächs über die ‚NS-Zeit‘. In: Rüsen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde. Köln Weimar Wien, S. 45-113
- Süßmann, Johannes (2002): Erzählung. In: Jordan, Stefan (Hrsg.): Lexikon der Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe. Stuttgart, S. 85-88
- Take-Two Interactive Software (2005a): SID MEIER’S CIVILIZATION IV.
- Take-Two Interactive Software (2005b): Mod Central. URL: <http://www.civiv.com/modcentral.htm> (Zugriff: 16.05.2010)
- Taylor, Tom (2003): Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative. In: Journal for the Association for History and Computing, Sep. 2003, Vol. VI, Num 2. URL: <http://mcel.pacificu.edu/jahc/2003/issue2/articles/panel/taylor.php> (Zugriff: 12.11.2008)
- Thimm, Caja & Wosnitza, Lukas (2010): Das Spiel – analog und digital. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 33-54
- Thimm, Caja (2010) (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: 2010
- Thimm, Caja (2010a): Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 7-13
- Thomas, Tanja (2006) (Hrsg.): Banal Militarism. Zur Veralltäglichen des Militärischen im Zivilen. Bielefeld
- Ubisoft Entertainment (2008): ASSASSIN’S CREED.
- Ubisoft Entertainment (2008): Handbuch zu ASSASSIN’S CREED.
- Uricchio, William (2005): Simulation, History and Computer Games. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et alt., S. 327-338
- Wagner, Hans & Schönhagen, Philomen & Nawratil, Ute & Starkulla, Heinz Jr. (2009): Qualitative Methoden in der Kommunikationswissenschaft. Ein Lehr- und Studienbuch. Baden-Baden
- Wechselberger, Ulrich (2009): Einige theoretische Überlegungen über das pädagogische Potential digitaler Lernspiele. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 95-111
- Wegge, Jürgen & Kleinbeck, Uwe & Quandt, Almut (1995): Motive der Bildschirmspieler. Die Suche nach virtueller Macht, künstlicher Harmonie und schnellen Erfolgen? Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Computerspielen. München, S. 214-237
- Weiß, Alexander (2007): Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in Age of Empires und Civilization. In: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin, S. 77-97
- Weiß, Alexander (2009): Ludologie, Arguing *im Spiel* und die Spieler-Avatar-Differenz als Allegorie auf die Postmoderne. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 49-63
- Wesener, Stefan (2004): Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen. Wiesbaden: 2004

- Wesener, Stefan (2007): Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt. In: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin, S. 141-164
- Weyrauch, Erdmann (1985³): Geschichte. In: Bergmann, Klaus (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik: Düsseldorf, S. 83-89
- Whelchel, Aaron (2007) Using Civilization Simulation Video Games in the World History Classroom. URL: <http://worldhistoryconnected.press.uiuc.edu/4.2/whelchel.html> (Zugriff: 12.11.2008)
- White, Hayden (2003): Das Ereignis der Moderne. In: Hohenberger, Eva & Keilbach, Judith (Hrsg.): Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte. Berlin, S. 194-215
- Witting, Tanja & Esser, Heike & Ibrahim, Shahieda (2003): Ein Computerspiel ist kein Fernsehfilm. Die Inhalte von Computerspielen im Urteil von Spielern und Wissenschaft. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Witting, Tanja & Esser, Heike (2003): Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel. In: Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, pdf
- Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (2003) (Hrsg): The Video Game Theory Reader. New York
- Wolf, Mark J.P. (2005): Genre and the Video Game. In: Raessens, Jost & Goldstein, Jeffrey: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass. et al., S. 193-204
- Wolf, Peter (1993): Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel DER PATRIZIER, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht (GWU) 1993/44, S. 665– 670
- Wolf, Peter (1996): Der Traum von der Zeitreise. Spielerische Simulationen von Vergangenheit mit Hilfe des Computers, In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 1996/47, S. 535-547
- Wolf, Peter (1998): Historismus auf dem Bildschirm? Überlegungen zu Computerspielen mit historischer Thematik. In: EDV-Tage Theuern 1997 Tagungsbericht, hrsg. v. Bergbau- und Industriemuseum Ostbayern und dem Haus der Bayerischen Geschichte Augsburg, Augsburg, S. 68-74. URL: <http://www.hdbg.de/t97wolf.htm> (Zugriff: 27.10.2008)
- Wolling, Jens (2008): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt, Thorsten & Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 73-93
- Writz, Rainer (2008): Das Authentische und das Historische. In: Fischer, Thomas & Wirtz, Rainer (Hrsg.): Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen. Konstanz, S. 187-203
- Wünsch, Karsten & Jenderek, Bastian (2008): Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten & Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 41-56
- Wunderer, Hartmann (1996) Computer im Geschichtsunterricht. Neue Chance für historisches Lernen in der Informationsgesellschaft, In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 1996/47, S. 526-534
- Zapf, Holger (2007): Anmerkungen zur visuellen Kommunikation im Medium Videospiele aus politiktheoretischer Sicht oder Don Quijote und der Amoklauf der Bilder. In: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin, S. 99-113
- Zapf, Holger (2009): Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheologischer Perspektive. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 11-25
- Zaremba, Jutta (2009): ‚Sie will doch nur spielen‘ – Von Cyber-Heldinnen und Gamerinnen. In: Bevc, Tobias & Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen was, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 281-292

Ziegler, Beatrice (2007): Die Graduierung der Re-Konstruktionskompetenz. In: Körber, Andreas & Schreiber, Waltraud & Schöner, Alexander (Hrsg.): Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried, S. 523-545

Zimmermann, Olaf & Geißler, Theo (2008) (Hrsg.): Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Berlin. URL: <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> (Zugriff: 17.06.2009)

11. Anhang

11.1. Zusammenfassung

Kommerzielle Computerspiele mit einer historischen Thematik sind Bestandteil der gegenwärtigen Geschichtskultur. Sie simulieren und stellen Vergangenheit auf unterschiedliche Weise dar.

Diese interdisziplinäre Masterarbeit – dem Fachbereich der Geschichts- wie auch dem der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft zuzuschreiben – legt den Schwerpunkt auf die SpielerInnen dieser Computerspiele. Forschungsleitende Fragestellungen sind jene nach Gründen der Nutzung, der Umgang mit den im Spiel explizit und implizit vermittelten Informationen über die Vergangenheit sowie nach einem eventuellen Einfluss auf Geschichtsverständnis und -vorstellungen der Spieler und Spielerinnen.

Theoriegrundlagen sind das Transfermodell von Jürgen Fritz und die Ausführungen von Stefan Wesener zu unterschiedlichen virtuellen Welten und jeweils möglichen Transferprozessen. Ebenfalls miteinbezogen sind Überlegungen zum Geschichtsbewusstsein. Zentrales geschichtsdidaktisches Orientierungsmodell sind die Kompetenzen historischen Denkens von Waltraud Schreiber et al., insbesondere der Aspekt einer Gattungskompetenz. Eine solche wird für diese Spiele entworfen.

Es wird mit einem Methodenmix gearbeitet:

- 1) Die Darstellung der Vergangenheit in drei Computerspiele (CIVILIZATION IV, BATTLEFIELD 1942 und ASSASSIN'S CREED) wird mit einer qualitativen Inhaltsanalyse untersucht: Ersteres bietet eine Ereignislogik der Weltgeschichte, zweiteres den gehetzten Blick eines namenlosen Soldaten in Schlachten des Zweiten Weltkrieg, drittes eine dezidiert fiktive (Helden)Erzählung zur Zeit der Kreuzzüge.
- 2) Pro Spiel werden fünf qualitative Leitfadengespräche mit SpielerInnen zu ihrer Nutzung, ihren Erwartungen, eventuellen Transfers sowie allgemeinen Vorstellungen von und ihrem Zugang zu Vergangenheit und Geschichte geführt.

Die Computerspiele werden in erster Linie als Spiel und nicht als absichtliche Quelle des Historischen benannt. Das Interesse für Geschichte kann die Beschäftigung mit den Spielen motivieren und umgekehrt. Die Spiele werden unterschiedlich genutzt und eingeschätzt.

11.2. Abstract

Commercial computer games with a historical topic depict and simulate the past in different ways and play a mentionable part in the cultural making of history.

My diploma thesis is an interdisciplinary approach between communication studies and history. I focus on the people playing these games. I ask for their motivations and their approach to the games' historical content, about their general agenda about history and a possible connection to the games.

The theories used in this thesis are the transfer model (*Transfermodell*) by Jürgen Fritz and Stefan Wesener's additional comments concerning different virtual worlds. The concept of historical consciousness (*Geschichtsbewusstsein*) and the concept of competences of historical thinking (*Kompetenzen historischen Denkens*) by Waltraud Schreiber and other are also used.

The study is composed of two phases:

First I choose three games as object of research: In CIVILIZATION IV (2005), the players are almighty god-like emperor conquering the whole world, in BATTLEFIELD 1942 (2002) they are thrown in World War II's battles without any context information, in ASSASSIN'S CREED (2008) they experience personally the *history* of a disputable hero.

The qualitative content analysis (*qualitative Inhaltsanalyse*) of these games is followed by structured interviews (*qualitative Leitfadengespräche*) with five gamers each game. These conversations focus on the use of the games, possible transfers, the gamers' expectations of the games in question, their ideas about history and the past.

The games are perceived differently, unsurprisingly. But everyone insists that they are mostly a game, and barely an intentional source for historical information. Some of the gamers play these games due to their historical topic, at the same time the games may motivate a deeper engagement with the past.

11.3. Computerspiele mit historischer Thematik

(Im Laufe dieser Arbeit erstellte Liste der angetroffenen und erwähnten Computerspiele mit einer historischen Thematik ohne jeden Anspruch auf Vollständigkeit)

13th Century - Death or Glory
1869
1914: The Great War
1914: Die Schalen des Zorns (2006)
1942: The Pacific Air War
1944: Battle of The Bulge
Against Rome
Age of Empires
Age of Empires II – The Age of Kings
Age of Mythology
Agon – The Mysterious Codes
Alexander
Allied General
Amerika 1861-1865
ANKH – Herz des Osiris
Anno 1602
Assassin's Creed
Assassin's Creed II
Assassin's Creed: Brotherhood
Atlas
Austerlitz, Napoleons Greatest Victory
Battle For The Pacific
Battlefield 1942
Battlefield 1943
Battlefield Vietnam
Battleground: Gettysburg
Battlestations – Midway
Battlestations Pacific
Battlestrike – Schlacht in Stalingrad
Battlestrike – Secret Weapons
Blazing Angels – Squadron of WWII
Blazing Angels 2 – Secret Missions of WWII
Blitzkrieg
Brothers in Arms – Hell's Highway
Brothers in Arms (2005)
Burning Steel – Entscheidung im Nordatlantik
Burning Steel IV
Caesar (1993)
Caesar IV
Call of Duty
Call of Duty – World at War
Call of Duty 2
Call of Juarez (2006)
Christoph Kolumbus
Civilization
Civilization II
Civilization III
Civilization IV
Cleopatra: Schicksal einer Königin (2008)
Codename: Panzers
Codename: Panzers Cold War
Colonization
Command & Conquer
Command HQ
Commander: Europe at War
Commandos
Commandos: Hinter feindlichen Linien
Commandos: Strike Force
Company of Heroes
Company of Heroes: Opposing Fronts
Company of Heroes: Tales of Valor
Cossacks
Cossacks: European Wars (2000)
Cradle of Rome (2008)
Darklands
D-Day
Der Patrizier
Desperados: Wanted: Dead or alive
Die Combat Mission Serie
Die Fugger
Die Gilde
Egypt II: Die Prophezeiungen von Heliopolis
Egypt III: Das Schicksal des Ramses
Empire Earth
Empire Total War
Europa Universalis
Europa Universalis II
Europa Universalis III
Faces of War
Fields of Glory
Gettysburg!
Grand Prix Legends
Great Invasions – Sturm über Europa
Gun
Hammer & Sichel
Hannibal
Hearts of Iron
Hearts of Iron II
Heretic III
Historion
History Line 1914-1918
IL2 Sturmovik (2001)
Imperial Glory
Imperialismus. Die Hohe Kunst der Weltherrschaft.
Imperium Romanum
Jutland
Knights of Honor
Kreuzzüge – Verschwörung im Königreich des Orients
Mata Hari
Medal of Honor
Medal of Honor: Airborne
Medal of Honor: Allied Assault
Medal of Honor: European Assault

Medal of Honor: Frontline
 Medal of Honor: Pacific Assault
 Medal of Honor: Rising Sun
 Medal of Honor: Underground
 Medal of Honor: Vanguard
 Medieval
 Medieval II Total War
 Mega-Lo-Mania
 Men of Honor
 Microsoft Combat Flight Simulator
 Morrowind
 Necrovision
 Officers World War II – Operation Overlord
 Operation Victory
 Panzer General
 Panzer Simulator
 Panzers: Phase One
 Patrizier II Gold-Edition
 Die Gilde
 Versailles 1685
 Pax Romana
 Peacemaker (2006)
 Pearl Harbor II – The Navy Strikes Back
 Pirates!
 Port Royale 1
 Port Royale 2
 Praetorians
 Railroad Pioneer
 Railroad Tycoon
 Red Baron
 Red Hell
 Return to Castle Wolfenstein
 Revolution
 Rise of Nations (2003)
 Rise Of Rome
 Rising Sun
 Rome: Total War
 Schach gegen die Achse des Bösen (2008)
 Secret Weapons of the Luftwaffe
 Shogun Total War
 Medieval Total War + Addon Viking Invasion
 Silent Hunter II
 Silent Hunter III
 Sniper – Art of Victory
 Spirit of Speed 1937 (1999)
 Strategic Command
 Stronghold (2001)
 Stronghold 2
 Stronghold Crusader
 Sudden Strike
 Sudden Strike
 Task Force 1942
 The Blue and the Gray
 The Flying Baron
 The Heat of War
 The Hell in Vietnam
 The Operational Art of War
 The Oregon Trail
 The Rise of the Argonauts
 The Secrets of Da Vinci: Das verbotene Manuskript
 Theatre of War
 Their Finest Hour: The Battle of Britain (1989)
 Thief 3
 Titanic: Adventure Out of Time (1997)
 Total War
 Tropico 2
 Tzar – Die Schlacht um die Krone
 U-Boot-Simulator 1. Weltkrieg
 Undercover: Operation Wintersonne (2006)
 Versailles II
 Victorian Empire under the Sun
 War Train: Normandie 1944
 Waterloo, Napoleons Last Battle
 Weird War
 Wolfenstein 3D
 World in Conflict (2007)
 WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger
 Zeppelin – Giants of the Sky
 Brothers in Arms
 D-Day
 Hearts of Iron II
 Desert Rats vs. Afrika Korps
 1944
 Tzar – Die Schlacht um die Krone
 Commandos – Hinter feindlichen Linien
 Panzer General IIID
 Secret Weapons of the Luftwaffe
 Kreuzzüge

11.4. Interviewleitfaden

Anmerkung:

Frage 25, 26 sowie 28c und 29 wurden den Befragten in schriftlicher bzw. digitaler Form vorgelegt und von ihnen ausgefüllt.

A. Allgemein: Geschichte Spielen

1. Welche Spiele mit historischem Stoff/Inhalt/Thema kennst du?
Welche davon hast du gespielt, spielst du?
2. Deiner Meinung nach: Welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in einem Computerspiel verwendet zu werden? (Welche Epoche/Zeitspanne findest du besonders spannend?)
3. Gibt es Genres (*Art von Spielen*), die sich besonders eignen?

B. Nutzungsmotivation (Übergang zu [Spiel])

4. Warum spielst du gerade [Spiel]?
Was gefällt dir an [Spiel]?
 - i. *Wenn historische Thematik ein Motivationsfaktor*: Was fasziniert Dich?
„Interesse“; *Nacherleben des historischen Ereignisses im Spiel (in einer „Nacherzählung“ desselben)*; *Information / Wissen*; „Geschichte“
verändern / lenken / kontrollieren
 - ii. *Wenn historische Thematik kein Motivationsfaktor nachhaken*: Das heißt, das historische Thema interessiert dich nicht so wirklich?
5. Was gefällt dir an [Spiel] nicht?
6. Wie bist du auf dieses Spiel gekommen? (Hat es dir jemand empfohlen?)

C. Informationen aus dem Spiel

7. Kannst du durch [Spiel] etwas über die Vergangenheit erfahren? „Lernst“ du etwas aus diesem Spiel? Wenn ja, was?
8. Könntest du mir kurz erzählen, worum es in [Spiel] geht?
9. Aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt? Woran ist das erkennbar?
 - a. *[Battlefield1942]*
Du kannst in diesem Spiel zwischen verschiedenen Fraktionen auswählen (Achsenmächte, Alliierte), auf welcher Seite spielst du häufiger und warum? Hast du eine Lieblingsmap?
 - b. *[Civilization]*
Du kannst in diesem Spiel ‚deine‘ Zivilisation auswählen, mit der du spielst. Hast du eine Lieblingszivilisation und warum? Welche der verschiedenen Siegmöglichkeiten versuchst du zu erreichen?
10. Welche historischen Ereignisse, welche Geschichte kommt in [Spiel] vor? In welcher Zeit spielt es?
11. Ich werde dir jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich des Spiels nennen, wenn du mir bitte jeweils kurz sagst, was du darüber weißt:
 - a. *[Assassin's Creed]*
Salah al-Din (Saladin), Assassinen, Kreuzfahrer, Akkon
 - b. *[Battlefield1942³³²]*
Panzerschreck, Omaha Beach, Rommel, M10 Wolverine
 - c. *[Civilization]*
Tokugawa, Bismarck, Goldenes Zeitalter, Malinesisches Reich, ‚Große Persönlichkeit‘

³³² Anmerkung: verschiedene Mods möglich, mir geht es um jene maps, die sich auf den Zweiten Weltkrieg beziehen (also die vom Entwickler ausgelieferte Version).

12. Wenn du selbst in die in diesem Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest – wer wärest du, was würdest du machen, und warum?
13. Wenn dasselbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte ausgestattet wäre, das Spiel von mir aus im Weltraum und einer anderen Dimension spielen würde, würdest du es trotzdem spielen?
14. Stellt dieses Spiel die Geschichte (*Zustände, historischen Begebenheiten und Ereignisse*) so dar, wie es wirklich passiert ist? Was davon ist ‚authentisch‘?
Ist das für dich wichtig?
15. Ist dies möglich? (*Ist es möglich, Geschichte/Vergangenes so darzustellen, wie es wirklich war?*)
Wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftlicher Literatur?
16. Glaubst du, andere Spieler verwenden das Wissen aus diesem Spiel in ihrem Alltag, etwa in der Schule?
Hast du selbst schon einmal Informationen aus dem Spiel im Alltagsleben verwendet (*nicht spielspezifischen*)? Was war das für eine Situation?

D. EntwicklerInnen

17. Was für Menschen haben dieses Spiel gemacht? Welche Berufsgruppen waren an der Entwicklung beteiligt?
In welche Aspekte des Spiels wurde am meisten Mühe/Geld und Zeit investiert?
Warum haben sie gerade einen historischen Stoff ausgewählt?
18. Wie schätzt du den Zugang der Spielemacher zur Geschichte ein? Waren HistorikerInnen daran beteiligt?

D. Geschichte

19. Was ist „Geschichte“? Was macht ein Ereignis „historisch“ bedeutend?
20. Wer kann Geschichte verändern? Wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
21. Woher wissen wir heute, was früher passiert ist? (*Wer verfasste diese Quellen? Wer bestimmt, was zukünftige Generationen erfahren?*)
22. Was sollte aufgeschrieben werden?
Was wollen die Menschen in zweihundert Jahren über unsere Zeit wissen?
23. Womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
24. Wie kommst du sonst noch mit ‚Geschichte‘ in Kontakt?(offen)
25. Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du? Beispiele
 - ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 - Fernsehserien
 - Filme
 - Online-Medien – welche?
 - Romane
 - Sachbücher
 - Schulbücher
 - TV-Dokumentationen
 - wissenschaftliche Literatur
 - Zeitschriftenartikel
 - ...
26. Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust.
 - ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 - Computerspiele
 - Fernsehserien
 - Filme
 - Online-Medien – welche?
 - Romane
 - Sachbücher
 - Schulbücher
 - TV-Dokumentationen

- wissenschaftliche Literatur
 - Zeitschriftenartikel
 - ...
27. Wo und wie hast du ‚Geschichte‘ gelernt? (Ausbildung?)
Magst/mochtest du das Fach Geschichte in der Schule?

E. Zur Person

28. SpielerIn
- b. Seit wann spielst du Computerspiele?
 - c. Wie intensiv? Wie schätzt du dich selbst ein?
 - i. Spielst du
 1. täglich
 2. mehrmals in der Woche
 3. mehrmals im Monat
 4. seltener
 - ii. Und wie lange spielst du?
 1. weniger als 30 Minuten
 2. 30 Minuten bis 1 Stunde
 3. 1 Stunde bis 3 Stunden
 4. mehr als 3 Stunden
 - d. Welche Genres (Art von Spielen) gefallen dir am besten?
29. Demographie
- e. Geschlecht
 - f. Alter
 - g. Wohnort
 - h. Beruf
 - i. SchülerIn
 - ii. StudentIn
 - iii. Lehrling
 - iv. ArbeiterIn
 - v. AngestellteR
 - vi. BeamteR
 - vii. Selbstständig
 - viii. Arbeitslos
 - i. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - i. Pflichtschule
 - ii. Fachschule/Lehre
 - iii. Matura
 - iv. Studium

11.5. Interviews: Codesystem

Allgemein

- Spiele mit Thema
 - nicht gespielt
 - Zweifel
- geeignetes Thema/Zeitraum
 - Zeitraum
 - Antike
 - Mittelalter
 - Frühe Neuzeit
 - 19. Jh
 - 1. WK
 - 2. WK
 - 20. Jh (ohne WK)
 - 21. Jh
 - epochenübergreifend
 - unbekannt
 - anderes
 - Krieg
- geeignetes Genre
 - anderes
 - Strategiespiel
 - Fahrzeugsimulation
 - Adventure/Rollenspiel
 - Aufbausimulation
 - Shooter
 - Wirtschaftsimulation/Politiksimulation
 - Jump'n'Run

Nutzungsgrund

- Spielzugang
- gefällt nicht
- gefällt
- Motiv
 - anderes
 - story
 - Spaß
 - Graphik
 - Geschichte
 - alternativ
 - nicht zentral
 - anschauen
 - nacherleben
 - Soziales
 - Genre
 - anderes Thema?

Informationen aus Spiel

- Hinweis auf Szenarios/Mods
- Inhaltsangabe
- spezifisch
 - civ: szenario
 - bf: Lieblingsmap
 - Civ: Siegmöglichkeit
 - Civ: Verweis auf Zivilopädie
- Rolle in Spiel
- Perspektive
- Geschichte aus Spiel erfahrbar/erlernbar

- Konnex mit Geschichte
 - historische figur
 - historisches Ereignis
 - Zeitraum
 - nicht vorhanden
- welche Art von Geschichte
 - Rolle der Parteinahme
 - Erkennen von Topoi
- Darstellung von Geschichte
 - authentisch
 - nicht möglich
 - möglich
- Lernen
- Info im Alltag
 - andere
 - ego
- Recheche (andere Quellen befragt?)
- Stichworte
 - Nachfragen welcher Zusammenhang
 - Stichworte
 - Salah al-Din
 - Assassinen
 - Kreuzfahrer
 - Akkon
 - Panzerschreck
 - Omaha Beach
 - Rommel
 - M10 Wolverine
 - Tokugawa
 - Bismarck
 - Goldenes Zeitalter
 - Malinesisches Reich
 - Große Persönlichkeit
- Stichhaltigkeit
- EntwicklerInnen
 - spezifische Person
 - zentrale Aspekte
 - story
 - Orientierung an Vorbild
 - anderes
 - historische Recherche
 - Marketing
 - Spielkonzept
 - Graphik
 - beteiligte Berufsgruppen
 - Modifikationen
 - HistorikerInnen
 - auf Nachfrage
 - selbst genannt
- Auswahl des Themas
 - anderes
 - neues Thema
 - interessantes Thema
 - Geschichte als gegebener Rahmen
- Zugang zu Geschichte
 - Ereignis
 - Perspektivenabhängig
 - Lehren für Heute

- Unrecht/Leid
 - Auswirkungen
 - Größe des Wirkungsbereichs
- Medial/Darüber gesprochen/Rezeption
- Was ist Geschichte?
 - uneindeutig
 - Vermitteltes Geschehen
 - Geschehenes
- Interesse an Geschichte
 - Schulfach
 - ja
- Medien der Geschichte
 - Wo Geschichte gelernt?
 - Studium
 - eigene Recherche
 - anderes
 - Computerspiele
 - TV-Dokumentationen
 - Internet
 - Sachbücher
 - Schule
 - offen
 - geschlossen (Anmerkungen)
 - ws. Literatur
 - anderes
 - Fernsehserien
 - Schulbücher
 - Sachbücher
 - Romane
 - alte Medien
 - Dokumentationen
 - Zeitungen/Zeitschriften
 - Online
 - Film
- Vertrauen

- Wer konstruiert Geschichte? (Autoren der...)
- Quellen des Wissens über Geschichte
- bestimmende Faktoren der Geschichte
- Aufschreibenswertes
 - anderes
 - sozial/alltagsgeschichte
 - lernen
 - Übermaß
 - Politik
 - Ereignis
 - Umwelt
 - Technik / Fortschritt
- Wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
- Prozess
- alle
- Einzelne, besondere Persönlichkeiten
- wer kann Geschichte verändern?
- Frage des Aufschreibens
- besondere Position, Einzelne Personen
- alle
- Prozess
- Zugang zu Gws
- Aufgabe der GWS

Lernen für die Gegenwart
 Alltags- und Sozialgeschichte
 Beschäftigung mit dem, was nicht in Büchern steht
 Kultur- und Mentalitätsgeschichte
 Politikgeschichte
 Ereignisgeschichte
 Unterschied Spiel / Ws.
 Spielen, "Erleben"
 anderes
 Simplifizierungen/Weglassungen
 Geschichte nicht vorhanden
 Fakten/Daten
 Perspektive
 Anspruch
 Aufgabe von HistorikerInnen
 Ergänzungsblatt
 Andere Medien der Geschichte
 Vertrauen - Reihung
 Spielfrequenz
 Spieldauer
 Demographie
 Person
 Spielerbiographie
 anderes
 Alter und Wohnort
 bevorzugte Genres
 Spieldauer
 Spielalter
 Assassin's Creed
 Battlefield 1942
 Civilization IV

11.6. Transkriptionsregeln³³³

- Nummerierung: Zeilen
- Kodierung der Gesprächsteilnehmer (Interviewerin = I, die befragten Personen mit S1, S2 etc.)
- Pausen (pro Sekunde ein Punkt) =
Ab ca. 20 Sekunden Pause neue Zeile
- Nichtverbale Äußerungen wie Husten in doppelter runder Klammer = ((hustet))
- Situationsspezifische Geräusche in spitzer Klammer = <Telefon läutet>
- Hörersignale bzw. gesprächsgenerierende Beiträge als normalen Text = mhm, äh
- Auffällige Betonung fett gedruckt = **etwa so**
- Unverständliches in Klammer = ()
- Lachend gesprochen = @nein@
- Sehr gedehnte Sprechweise mit Leerzeichen zwischen den Buchstaben = e t w a s o
- Abgebrochene Wörter kennzeichnen = etw-

³³³ nach Froschauer & Lueger 2003

11.7. Transkripte

- 1_bf
- 2_bf
- 3_civ
- 4_civ
- 5_bf
- 6_civ
- 7_bf
- 8_ac
- 9_civ
- 10_bf
- 11_ac
- 12_ac
- 13_ac
- 14_civ
- 15_ac

Art des Interviews: persönlich

Dauer: 26 min

I: Welche Spiele mit historischem Inhalt kennst du?

S1: Ja, also zum Beispiel das angesprochene Battlefield 1942 oder Call of Duty, da geht es auch um den zweiten Weltkrieg, also eher so Schießspiele halt, und sonst geschichtlich, also, vielleicht, naja, Wirtschaftssimulatoren, ich weiß nicht, ob des eh auch mit Geschichte mit zu tun hat

5 I: mh

S1: Aber so, Age of Empires, vielleicht, ja. Da kann man auch so die verschiedenen, äh, Zeiten durchspielen und wie man halt des () Mensch () die Zivilisation aufbaut und so. Also das vielleicht, aber nicht, nicht unbedingt jetzt geschichtlich, aber

I: mhm. Und welche davon hast du gespielt, oder spielst du?

10 S1: Also ich spiel momentan eigentlich nur mehr sehr selten, @weil@. Halt Battlefield. Früher halt mehr, auch andere Sachen, also, bin jetzt, ich weiß jetzt auch nicht mehr genau, wie die alle geheißen haben, aber nur sporadisch, ein bisschen reingeschnuppert.

I: Okay, deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich besonders für ein Computerspiel?

15 S1: Hmm. Ist eine gute Frage ((lacht)). Ja, pff, also was, was eignet... Also so, Ballerschießspiele sind ja immer irgendwelche Kriege sind halt da, ein Thema. Es ist halt irgendwie traurig, aber, es ist wahrscheinlich, um den, den Spieler zu vermitteln, wies damals war oder so. Weil man da irgendwie, ähm, Anlehnung hat an was.

I: mh

20 S1: Dass man nichts Neues erfinden muss, sondern halt, was schon da war, halt, irgendwie überarbeitet und für den Spieler halt, äh, zugänglich macht.

I: mh. Und welche Epoche würdest du besonders spannend finden?

S1: Ja, also. Eigentlich die Neuzeit jetzt, also neunzehntes, zwanzigstes Jahrhundert, einundzwanzigstes.

25 I: Okay. Und welche Genres würde sich da besonders eignen?

S1: ((lacht)) Ja, also, Wirtschaftsspiele gibt's auch und halt, ähm, solche angesprochenen Spiele halt, schon, ja.

I: Okay. Also, jetzt geht's zu Battlefield. Warum spielst du grade Battlefield?

<Sirene im Hintergrund>

30 S1: Ja, also ich ((lacht)) die Spiele von irgendwelche Bekannten bekommen, und die waren halt gratis, deswegen hab ich mir die halt kopiert und hab eigentlich nicht unbedingt jetzt da

I: Warten wir vielleicht kurz?

S1: Ja

I: Okay

35 <Sirene endet>

S1: hab nicht unbedingt jetzt da Präferenz auf des gehabt, aber, ich hab gehört, dass es da Multiplayerfunktion gibt, das heißt, man kann mit, mit anderen, Freunden oder so spielen, und es war nit so arg, hat nicht so graphisch, äh, graphische Voraussetzungen gebraucht, also keine, keine tolle Graphikkarte und deswegen

40 I: Aber du spielst nur Singleplayer?

S1: Nein nein, auch Multiplayer, bei so einer Lan-Party war ich mal eingeladen und ((lacht)) da haben wir das halt gespielt. ((lacht))

I: Und was gefällt dir dran?

45 S1: Naja, es ist immer ganz witzig, wenn man in einem Team was macht und dann zusammen halt äh schaut, da geht's um Wegpunkte und dass man den Wegpunkt irgendwie erobert, oder so eine Basis,

und dass man halt irgendwie, taktisch sich irgendwie abspricht, ja jetzt, schauen wir, dass wir den Punkt halten und dann da irgendwie weiter machen und... Ja, es ist eigentlich jetzt nicht so unbedingt das Töten im Vordergrund, sondern eher auch dass man im Team selber, nicht als Einzelkämpfer durch die Gegend läuft, sondern dass man halt schaut, weil alleine hat man ja keine Chance, dass man da zusammen da was, eine Strategie sich überlegt.

50

I: Okay. Also die historische Thematik, die ist

S1: Nein, die ist ganz Wurscht, eigentlich.

I: Okay, und was gefällt dir an dem Spiel nicht?

55

S1: Hm, ja, also, es ist, ähm, es ist immer nicht sehr klar, warum man jetzt, also unter Anführungszeichen, tot ist, ja, weil auf einmal ist, bamm, sie sind tot, ja ((lacht)) und man weiß nicht warum eigentlich, dann war es irgendein Scharfschütze oder so, aber das ist auch, den, den, das ist ein bisschen, nicht so klar definiert, warum man da jetzt. Und dann muss man immer zwanzig Sekunden warten bis man wieder einsteigen kann, das ist ein bisschen mühsam, aber sonst

I: Ja. Also, du bist auf das Spiel über Freunde gekommen?

60

S1: Genau, ja.

I: Okay. Kann man durch dieses Spiel etwas über die Vergangenheit erfahren?

S1: Mmh, ja, also schon ein bisschen, hm, also. Man kann sich vielleicht ein bisschen hineinversetzen, wies damals gewesen sein muss. Und eigentlich, was unsere Vorfahren da durchgemacht haben.

65

I: Mh

S1: Und, so gesehen, war das schon ein bisschen was neues auch, was man sich vielleicht auch ein bisschen veranschaulichen kann durch das Spiel, wie brutal das war. Damals.

I: Okay. Kann man was aus diesem Spiel lernen?

70

S1: Hm. ((seufzt)) Ja, also, dass Krieg Schwachsinn ist ((lacht)) kann man vielleicht schon lernen draus, weil es irgendwie, mit der Zeit kommt man drauf, um was gehts da eigentlich. Ist eigentlich eh nur blödsinniges Töten für nix. Ja, und für irgendwelche Punkte, da, also, beim Spiel macht man, tut man ja nicht unbedingt Leute jetzt unbedingt töten, das ist ja nur graphisch, halt, aber damals haben sie's wirklich gemacht, und dann überlegt man sich: Warum man jetzt, für diese Brücke so viele Leute umbringt, und... es ist schon ein bisschen krank eigentlich. Also man kommt da irgendwann drauf,

75

dass es ein bisschen sinnlos ist, das Ganze, nein, voll sinnlos ist, der Krieg, ja. Ich mein, das weiß man eh vorher schon, aber man kriegt's dadurch noch mehr verdeutlicht, eigentlich rich-, wa-, wie sinnlos das Ganze ist.

I: Mh. Un-

80

S1: Und vielleicht ein bisschen ein Team-, Taktik auf der anderen Seite, Team-, Teamfähigkeit kann man vielleicht auch noch lernen ein bisschen, aber.

I: Ja. Und könntest du mir noch mal kurz zusammenfassen, worum es in Battlefield geht?

S1: Ja, also man hat, man kann's, glaube ich, zwischen zwei Mächten auswählen, also die Alliierten und dann die, die Nazis oder so, ich glaube, oder Achsenmächte heißen die

I: mh

85

S1: Und, da geht's einfach darum, um, um, den Gegner irgendwie zurückzudrängen und alle Basispunkte einzunehmen, ja. Und es gibt dann noch weiters so eine Statistik, über die, wie oft man jetzt jemanden abgeschossen hat oder so, aber das steht, glaube ich, nicht im Vordergrund, sondern eher welches Team jetzt gewinnt.

I: Mh. Und aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?

90

S1: Mh, ja, also, aus der Geschichte des Soldaten, glaube ich. Also, es kommt drauf an, also, welche Macht man jetzt auswählt, also entweder äh, Amerikaner, oder so ein Alliiertes halt, oder Japaner und Deutsche.

I: Mh. Und, mit welcher Seite spielst du häufiger?

S1: Ich glaub, das ist ganz egal, je nachdem, wie unsere Teams zusammengewürfelt werden, also es

- 95 wird immer abgewechselt, also es hat überhaupt keine Bedeutung eigentlich, welches Team man spielt.
I: Und eine Lieblingsmap, oder so was?
S1: Hmm, naja, es ist irgendwi-, von der, vom Graphischen her irgendwelche japanischen Inseln, weil die sind irgendwie ganz, ja, nicht so trist und düster ((lacht)), sondern halt, ja, Pazifik. Meer, Strand.
- 100 ((lacht))
I: Also, jetzt noch mal die konkretere Frage, welche historischen Ereignisse kommen im Spiel vor?
S1: Ja, also zum Beispiel, Schlacht bei Stalingrad, und dann ähm, die Pazifikschlacht, und, also mehrere so, Weltkriegsschauplätze kommen da vor, eigentlich.
I: Und in welcher Zeit spielt es?
S1: Ja, zwischen 1939, oder 38, 39 und ein, 44, 45.
I: Okay, also ich werd dir jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich des Spieles nennen,
S1: okay
I: und wenn du mir da jeweils kurz sagst, was du da drüber weißt
S1: mh
- 110 I: Äh, Panzerschreck
S1: Bin ich überfragt, irgendeine Waffe halt.
I: Okay. Omaha Beach.
S1: Omaha Beach war die Landung der Norman- an der Normandie, ja. Kommt auch vor, ja.
I: Okay. Und der Rommel?
S1: Der Rommel, ja ((lacht)) deutscher Kriegsminister, glaub ich.
I: Mh. Und die M10 Wolverine?
S1: Wahrscheinlich irgendeine Waffe, aber .. ((lacht))
I: Okay. Also, wenn du selber in die Geschichte vom Spiel eintauchen könntest, wer wärest, was würdest du machen und warum?
- 120 S1: ((lacht)) Oje. ((lacht)) Hmm. Wenn ich eintauchen würd, ja... Ich wär' wahrscheinlich irgendein Offizier ((lacht)) an der Grenz-, an der Front und würd' irgendwelche Truppen kommandieren, also
I: Und auf welcher Seite?
S1: Naja, weiß ich nicht, ich wär' wahrscheinlich eher bei den Deutschen gwesen, also... rein aus, weil ich von da, also von der Herkunft her jetzt gesehen, und... Nicht, weil ich's jetzt will oder so was.
- 125 Würde wahrscheinlich so sein, ja. ((lacht))
I: Okay. Und wenn dasselbe Spielprinzip mit einer völlig anderen Hintergrundgeschichte ausgestattet wäre, würdest du's trotzdem spielen? Also...
S1: Wahrscheinlich schon, ja, weil's einfach auch über den Team-, Multiplayermodus einfach zu spielen ist, und ich denk, da ist der geschichtliche Hintergrund nicht im Vordergrund.
- 130 I: Mh. Ähm, kann das Spiel, also stellt das Spiel die Geschichte so dar, wie es wirklich gewesen ist?
S1: Naja, das kann man nicht sagen, also ich glaube, bei solchen Spielen ist es immer verzerrt und es sicher nicht hundertprozentig so wie's war, also das, das ist, glaube ich, in allen, ähm, Medien oder, in Filmen und Büchern ist immer ein bisschen was verzerrt, je nachdem, wie's der Autor des Spiels gerne hätte, oder so, dass man es für den Spieler spannend macht.
- 135 I: Mh.
S1: Also, glaube ich nicht. ((lacht))
I: Und was davon ist deiner Meinung nach authentisch?
S1: @Ja@, authentisch... Das viele Leute umgekommen sind, ja, dass, also, sinnlos ((lacht)) Das viele Leute sinnlos gestorben sind, für den Krieg.
- 140 S1: Und, ist es für dich wichtig, dass das Spiel authentisch ist?
S1: Hmm, nicht unbedingt, also es gibt ja viele Spiele die einfach komplett irgendwie... erfunden sind, und die sind au-, die finden au- auch Anklang, aber. Wenn das Spiel 1942 heißt, sollt's schon identisch sein,

- I: Mh.
S1: Also, authentisch sein, mit dem was damals war, also nicht irgendwie dann, wenn man es schon auf einen geschichtlichen Hintergrund plat-, also, aufbaut, dann sollte man den schon einhalten.
I: Mh. Und ist es überhaupt möglich, Geschichte authentisch darzustellen?
S1: Hmm. Ist glaube ich auch nicht möglich, weil es gibt immer zwei Seiten, und wenn man jetzt den Amerikaner beauftragt, das Spiel zu machen, dann ist es sicher, eher amerikanisch, also mit der amerikanischen Einstellung verzerrt, oder, oder die ins positive gerückt, und wenn man's von den Deutschen produzieren lässt, lässt sich halt, wird sich halt der Deutsche ins positive rücken, ja, das ist glaube ich nicht möglich.
I: Okay. Und wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftlicher Literatur?
S1: Ähm, ja, wissenschaftliche Literatur hab ich nicht gelesen eigentlich dazu, muss ich sagen, aber,...
155 ich glaub, dass da vieles ga-, komplett fa-, falsch, falsche Tatsachen auch vorkommen. Aber das ist, glaube ich, sonst wird das Spiel nicht, äh, gekauft werden, wenn's nur nach wissenschaftlichen Daten äh, aufgebaut ist.
I: Mh. Und, äh, glaubst du, andere Spieler verwenden das Wissen, das sie aus dem Spiel haben im Alltag, oder zum Beispiel in der Schule?
S1: Ja, glaube ich, kann ich schon. Also, es wissen sicher mehr Leute jetzt die Schauplätze, die, wo sich's abgespielt hat, durch das Spiel, als wenn sie's nicht gespielt hätten, weil sie's vielleicht sonst nicht dafür interessiert hätten, oder so.
I: Und hast du selbst schon Informationen aus dem Spiel verwendet,
S1: ((lacht))
- 165 I: in nicht spielspezifischen Situationen?
S1: : Hmm. Kann sein, aber ich glaube ich habe schon vorher, ähm, ähm, gewusst wo die Kriegsschauplätze waren und das ist dann nur mehr dort, äh, jo, ähm. Hab' ich gemerkt, ja, okay, das weiß ich. ((lacht))
I: Okay. Also, jetzt geht's um die Seite der Entwickler.
S1: Mh.
I: Also. Welche, was für Menschen haben dieses Spiel gemacht? Also
S1: Ja, also, gibt ja mehrere Entwickler, ich glaube, die das Spielprinzip vorlegen, und die das dann programmieren.
I: Mh. Und welche Berufsgruppen waren daran beteiligt?
175 S1: Ja, also Wirtschaftler und, und Graphiker, Programmierer und, und hauptsächlich Leute auch, die sich mit Marketing vielleicht auch auskennen, die genau wissen, welches Spiel jetzt den Nerv der Zeit trifft, und was, wie man's machen muss, dass es gekauft wird, also da war der wirtschaftliche Hintergrund im Vordergrund und nicht, nicht jetzt da geschichtliche Sache, glaub' ich, also eher dass man ein spannendes Spiel macht, das gekauft wird.
- 180 I: Und in welchem Aspekt wurde am meisten Geld, Zeit, Mühe investiert?
S1: Ähm. Ja, wahrscheinlich in Graphik und Marketing. Also, das glaube ich.
I: Und, äh, warum haben sie deiner Meinung nach gerade einen historischen Stoff gewählt?
S1: Ja, weil das die Leute immer betrifft, oder weil es immer, vielleicht auch Vorfahren gehabt haben, die beim Zweiten Weltkrieg dabei waren, oder umgekommen sind, oder so. Und dass das einfach ein
185 Thema ist, das, naja, das zwanzigste Jahrhundert geprägt hat und, wo jeder quasi darüber reden kann, oder zumindest auch, ähm, sich beschäftigt hat, vielleicht auch mal in der Schule auch zumindest, und dass man dann neugierig wird, und das, wie das damals sein könnt gewesen, gewesen sein könnte.
I: Okay. Und, äh, was glaubst du was die für einen Zugang zur Geschichte gehabt haben? Waren da
190 Historiker beteiligt?
S1: Glaube ich eher nicht, aber vielleicht,... Ja, wenige, aber das war sicher nicht im Vordergrund.
I: Okay. Also jetzt geht' s eh schon langsam dem Ende zu

- S1: Mh, mh.
 I: Ähm, jetzt geht's um Geschichte allgemein. Was ist Geschichte?
 195 S1: ((lacht)) Ja, Geschichte ist ((lacht)), Definition weiß ich jetzt nicht aus-, also wie's im...
 Wörterbuch steht, aber es ist einfach die historischen, also die Fakten unserer Vorfahren, oder eigentlich, der Welt, ja. Was passiert ist und woraus man lernen kann.
 I: Mh. Und was macht ein Ereignis historisch bedeutsam?
 S1: Ja, ((lacht)) wenn's nach dem Ereignis sich die Welt verändert hat, oder wenn sich nach dem
 200 Ereignis irgendwas verändert hat,
 I: Mh.
 S1: für die Nachwelt.
 I: Okay. Und wer kann Geschichte verändern?
 S1: ((lacht)) Hm, ja, eigentlich, jeder. Wenn er will. Aber, man hat nicht immer nur die, es hat nicht
 205 jeder die Voraussetzungen dazu, aber wenn man will, kann man, ich sag mal, was machen, wenn man sich in der Politik vielleicht engagiert und irgendwelche neuen, äh, Vorschläge zu Gesetzen oder was macht, also.
 I: Okay. Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
 S1: ((lacht)) Woher? Also, aus welchen Medien, oder...
 210 I: Ja?
 S1: Naja, also @Wikipedia@ gibt's zum Beispiel, oder Schulbücher. Also, diverse Bücher
 I: Und worauf stützen die sich dann?
 S1: Mm, ja aus wissenschaftlichen Publikationen, nehme ich an. Hoffentlich. ((lacht))
 I: Okay, also. Und was sollte von unserer heutigen Zeit aufgeschrieben werden?
 215 S1: Ähm, also welcher Zeitraum ist das?
 I: Was aufgeschrieben werden sollte - was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von uns heute wissen?
 S1: ((lacht)) Das ist, das weiß ich auch nicht, wissen wir noch nicht, @was sie wissen@ wollen, aber.
 Ja, das kann man schwer sagen. Also, dass wir jetzt in einer friedlichen Zeit leben, und dass es eine
 220 schöne Zeit ist, eigentlich, dass man die auf keinen Fall jetzt mit der Zeit vor siebzig Jahren tauschen sollte.
 I: Mh. Und, womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
 S1: Ja, die die, hmm, Tatsachen also, zu, also, wie soll man sagen. Das zu überprüfen, ob das wirklich
 225 wissenschaftlichen Beweisen.
 I: Okay. Ähm, und, äh, wie kommst du sonst noch mit Geschichte in Kontakt?
 S1: Ja, also eigentlich, ich bin gerne in Wikipedia, und schau-, blätter' mich durch die Seiten, aber...
 Also, von der Uni her eher nicht. ((lacht))
 I: Mh. Jetzt hätte noch kurz Kreuzel
 230 S1: Mh.
 I: quantitativen Aspekt zum Kreuzel machen.
 S1: Ja.
 I: Also wenn du mir da die zwei Fragen, und wenn du mir, also, bei den Medien, bei die- die du
 ankreuzst, da jeweils vielleicht ein Beispiel gibst, oder so.
 235 S1: Mh, ja. Also, wiev-, da kann ich ankreuzen, soviel i will?
 I: Soviel du willst.
 S1: Ja, also, Wikipedia. Soll ich's dazuschreiben?
 I: Du kannst es auch nur sagen, ich nehm's ja auf.
 S1: Ja, Wikipedia.
 240 I: Mh.
 S1: Ja, Romane. ... Ja, Schulbücher greif ich jetzt nicht mehr, aber habe ich mal gegriffen. ((lacht)) Ja,

- das, TV-Dokumentationen, schau ich schon gerne, ja, also, gibt's immer so Menschen und Mächte
 oder Universum, oder so.
 I: Mh.
 245 S1: Und. Ja, Zeitschriftenartikel. ... Hmm.
 I: Und, noch was anderes, oder? Sonst nichts?
 S1: Na, eigentlich sonst, sonst nichts.
 I: Und Zeitschriftenartikel, in welchen Zeitschriften?
 S1: Ja, also zum Beispiel, Profil, aber das les' ich nicht regelmäßig, nur wenn's irgendwo liegt, und ich
 250 blättere es durch, dann, also. Interessiert mich auch, aber es ist nicht so jetzt, dass ich, das mal
 abonniere oder so. ((lacht)) Hmm. Das dauert jetzt glaub' ich ein bisschen, bis ich das ((lacht))
 I: Ja ((lacht))
 S1: Ähm, .. also kann, ich kann nicht jetzt sagen, erster Platz geht an zwei, sondern ich muss erster,
 zweiter, dritter?
 255 I: Mh.
 S1: Mh. Hmm. Ja. Schulbücher vertrau'ich auch noch. ((lacht)) Nachrichten, also, das ist?
 Ja.
 I: Also, Nachrichten wäre für dich das da? Alte Medien?
 S1: Mh.
 260 I: Okay.
 S1: Mm.
 I: Nur dass ich's dann weiß.
 S1: Ja, naja, auf, Filme. .. Ich mein, ich weiß, Journalisten verzerren manchmal auch ein bisschen
 ((lacht)), die Tatsachen, aber Und andere muss ich auch noch?
 265 I: Also wenn du da nichts dazu gesagt hast, dann musst du's nicht machen.
 S1: Okay. Ich mein, Romane sind ja auch fiktiv, eigentlich, also, vielleicht. Also, kommt, in
 Bezug auf geschichtliche Themen jetzt die zweite, oder?
 I: Mh, ja.
 S1: Okay. Ja, dann Ja.
 270 I: Okay. Und dann noch mal dein, dein, dein Zugang zur Geschichte, wo hast du Geschichte gelernt,
 also
 S1: Ja, in der Schule, war in einem Gymnasium und hab da ab der zweiten Geschichte gehabt, und,
 ja, das war eigentlich mein haupt-, hauptsächliches, äh, meine Quelle von Geschichtswissen. Also,
 das ist nicht jetzt recht groß, eigentlich, aber ((lacht)) Ja.
 275 I: Und hast das Fach gemocht?
 S1: Ja, schon, also unser Lehrer war et-, sehr streng, aber er hat uns irgendwie viel, verschiedene
 Sachen eben beibringen wollen, und, eigentlich hab ich's schon gemocht. Nur das, das Lernen war
 etwas mühsam mit den Jahreszahlen und so weiter, aber
 I: mh
 280 S1: Ja, sonst. Also, ich muss sagen, ich interessiere mich heutzutage sogar mehr als in der Schule,
 vielleicht liegt' s am Lehrer, aber. Jetzt interessiere ich mich eigentlich mehr, als in der Schule.
 ((lacht))
 I: Okay, dann hätte ich nochmal, nur ganz kurz, also zuerst zu dir als Spielerin, äh, als Spieler,
 tschuldigung
 285 S1: Mh.
 I: Seit wann spielst du Computerspiele?
 S1: Hmm, seit wann. Also ich glaube, wie ich den Computer gekriegt habe, den ersten, da war ich,
 ich weiß nicht, dreizehn, oder so. Ich kann mich nicht mehr so genau erinnern, aber. Da waren halt
 auch ein paar Spiele dabei.
 290 I: Okay.

S1: Da habe ich öfter dann gespielt, also, in meiner Schulzeit habe ich öfter gespielt, heutzutage spiele ich nur mehr sehr selten. Ich mein, ich weiß nicht, wie ich das da

I: Seltener, wahrscheinlich

295 S1: Oder, ich schreib einfach hin, mehrmals im Moment, weil manchmal so minesweeper oder so, zählt das @auch als Spiel@? Wenn mir fad ist, mehrmals im Monat. Und, ja, weniger. Also, minesweeper geht auch recht schnell. ((lacht))

I: Okay. Und der Re- also, welche Genres gefallen dir am besten?

300 S1: Also, eigentlich so Abenteuergenres und, wo man irgendwas entdecken muss, irgendeine Welt oder so, entdecken muss, wo man neugierig herumlaufen kann, und dann noch Wirtschaftssimulationen, wo man irgendwie schauen kann, was man selber organisatorisch irgendwas draufhat ((lacht)), ob man irgendwie zum Beispiel SimCity gibt's zum Beispiel, da kann man eine Stadt bauen, und ob man die jetzt wirtschaften kann oder nicht, war ganz interessant. Aber die Kill-, diese Schießspiele ja, sind eben, spiel ich eben auch nur ab zu, weils eben lustig ist, mit, gemeinsam was zu machen, und so Wirtschaftssimulationen kann man eigentlich nicht gemeinsam spielen. Und 305 Abenteuerspiele eher auch nicht, weil man da alleine durch die Gegend rennt, ja. Und bei Autorennen ist's halt, kann man dann, so, das ist auch nicht so, mit Multiplayerfunktionen gibt's ja glaubich auch nicht so viel, also das war nicht so populär bei, bei anderen, also, deswegen habe ich auch niemanden gehabt, mit dem ich das hab spielen können.

I: Okay, und wenn du mir jetzt dann einfach noch das ausfüllst.

310 S1: Mh. Also, i bin im Februar 24, also schreib ich 23 rein, oder?

I: ((lacht)) @Bist du 23 oder 24?@

S1: Ja, noch 23!

I: Ja, dann @bist noch 23@

S1: ((lacht)) Nachdem, wann das abgegeben wird, oder?

315 I: Es geht um jetzt, also.

S1: Jetzt, okay. .. Wohnort, ja Ja. Das wär' dann nachher auch anders, aber ((lacht)).

I: Okay, dankeschön, das war's dann eigentlich.

S1: Okay, bitte. ((lacht))

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere – bitte mündlich ergänzen!

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. Schulbücher

3. Sachbücher
 4. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 5. TV-Dokumentationen
 6. Zeitschriftenartikel
 7. Online-Medien
 8. Romane
 9. Filme
 10. Fernsehserien
 11. Computerspiele
- andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 23
- e. Wohnort Leonding
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: CVK, schriftlich
Dauer: 75 min

- I (16:30): wärs für dich okay, wenn wir das mündlich machen würden? geht schneller
S2 (16:30): grade schlecht... freundin sitz neben an und sieht fern
I (16:30): okay, schriftlich passt auch
I (16:31): also, wie gesagt, ich schreibe zum thema geschichte in computerspielen und befrage
5 dazu einige spieler.
Welche Spiele mit historischem Stoff/Inhalt/Thema kennst du?
S2 (16:32): praktisch alle "weltkriegs shooter" und "weltkriegs strategiespiele"
I (16:32): und welche spielst du?
S2 (16:33): Battlefield 1942 Forgotten Hope Mod, Battlefield 2 Forgotten Hope 2 Mod, Call of
10 duty 2, Company of Heroes, Men of War, Blitzkrieg
I (16:34): Deiner Meinung nach: Welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in
einem Computerspiel verwendet zu werden?
S2 (16:36): Meine Lieblings szenario ist der 2. Weltkrieg. da dieses Szenario eine fülle an Waffen,
Fahrzeugen, Flugzeugen und anderem gerät bietet.
15 I (16:36): okay, und welches genre eignet sich deiner meinung nach am besten?
S2 (16:36): Echtzeit Strategie und Multiplayer Taktikshooter
I (16:37): danke, und warum spielst du gerade battlefield?
S2 (16:38): Da es eben die möglichkeit gibt nicht nur die zu fuß unterwegs zu sein sondern auch
mit fahrzeugen aller art in die schlacht zu ziehen
20 I (16:38): was gefällt dir besonders dran?
S2 (16:38): Das fliegen mit historischen flugzeugen aller nationen
I (16:39): und was gefällt dir nicht?
S2 (16:40): das es auch viele spieler gibt die battlefield mit counterstrike verwechseln und nur auf
punkte aus sind und das teamplay dadurch flöten geht
25 I (16:40): okay, und wie bist du auf dieses spiel gekommen?
S2 (16:41): durch freunde in der schule
S2 (16:42): haben es oft zusammen im schülerheim lan gespielt
I (16:42): okay. kann man durch bf was über die vergangenheit erfahren?
S2 (16:43): bei battlefield selbst nicht unbeding... jedoch die auf realismus getrimmten mods
30 schon, da die karten meist auf historischen schauplätzen basieren. man wird zu einem militär
historiker xD
I (16:44): kann man was draus 'lernen'?
S2 (16:44): Ja denk schon
I (16:44): und was?
35 S2 (16:45): naja wenn man oft mit verschiedenen fahrzeugen aus dem ww2 unterwegs ist informiert
man sich eben zb. über wikipedia.
S2 (16:46): denke schon das man militär historisch einiges lernt
I (16:46): okay. könntest du mir nochmal kurz zusammenfassen, worum es in battlefield geht?
S2 (16:48): battlefield hebt sich durch das intensive teamplay von so gut wie allen anderen
40 shootern ab. die weitläufigen karten und die tolle atmosphäre lässt einen an der geschichte teil
nehmen.
I (16:49): danke. aus welcher perspektive wird die geschichte im spiel erzählt?
S2 (16:49): aus einer absolut neutralen
I (16:50): okay. auf welcher seite spielst du häufiger?

- 45 S2 (16:50): ganz unterschiedlich. richte mich entweder danach wo leute fehlen oder wo meine
kumpels im team sind
I (16:51): hast du eine Lieblingsmap?
S2 (16:51): ja
I (16:51): welche?
50 S2 (16:52): die map heißt El Alamein
I (16:52): okay, danke. welche historischen ereignisse kommen in battlefield vor? in welchem
zeitraum spielt es?
S2 (16:55): der mappool deckt die wichtigsten schlachten des ww2 von 1942- 1945 ab. jedoch die
auf realismus getrimmten mods gehen von 1939 - 1945 und decken mit ihrem mappool so gut
55 wie jede größere schlacht oder operation ab
I (16:56): k. ich werde die jetzt ein paar stichworte aus dem themenbereich von bf nennen - wenn
du mir bitte jeweils kurz dazu sagst, was du drüber weißt
panzerschreck
S2 (16:57): panzerschreck ist eine deutsches panzer abwehr gerät ähnlich der amerikanischen
60 bazooka
I (16:57): okay. Omaha Beach?
S2 (16:59): war ein strandabschnitt (GOLD, omaha, utha, junos sword) der operation
overlord an dem die alleierten am 6.july 1944 landeten. an diesem strandabschnitt kamen die
meisten amerikanischen soldaten um.
65 I (17:00): M10 Wolverine?
S2 (17:01): Amerikanischer panzerabwehr panzer
I (17:01): okay, und als letztes noch: Rommel
S2 (17:04): rommel auch der wüstenfuchs genannt war generalfermarschal und befelgte die
deutschen truppen in nordafrika und später in frankreich
70 I (17:04): danke, nun zur nächsten frage: wenn du selbst in die in diesem Spiel dargestellte
Geschichte eintauchen könntest – wer wärest du und was würdest du machen?
S2 (17:06): darüber hab ich mir noch keine gedanken gemacht. kann dir darauf keine vernünftige
antwort geben...^^
I (17:06): das ist auch eine antwort^^
75 I (17:07): wenn dasselbe spielprinzip mit ner anderen hintergrundgeschichte ausgestattet wäre
(weltraum, aliens...) würdest du trotzdem spielen?
S2 (17:08): vermutlich nicht da ich auch kein bf 2142 spiele^^
I (17:09): okay. nächste frage: Stellt dieses Spiel die Geschichte - die historischen Ereignisse und
Zustände - so dar, wie sie wirklich waren?
80 S2 (17:11): nein lediglich die umstände also die zur verfügung stehende ausrüstung und die
bewaffnung. wie die schlacht ausgeht hängt von den spielern ab
I (17:11): und was ist authentisch?
S2 (17:12): wie gesagt die ausrüstung der sich gegenüber stehenden partein sowie die landschaft
der entsprechenden map
85 I (17:12): okay - Ist das für dich wichtig?
S2 (17:13): doch schon
I (17:13): Ist eine authentische Darstellung der gegebenheiten überhaupt möglich?
S2 (17:14): natürlich nicht^^ aber es wird versucht so nah wie möglich heran zu kommen.
I (17:14): okay. und wie unterscheidet sich die geschichte im spiel etwa von der in
90 wissenschaftlicher literatur?
S2 (17:15): die wissenschaftlicher literatur beschäftigt sich vorallem mit der politischen geschichte
des krieges. hingegen das spiel mit der militär historischen geschichte

- I (17:16): okay. glaubst du, andere spieler verwenden das wissen aus bf 1942 in ihrem alltag, beispielsweise in der schule?
- 95 S2 (17:17): kaum da die militärische geschichte im geschichts unterricht kaum erwähnt wird.
I (17:17): okay. und hast du selbst schon mal infos aus dem spiel im alltag verwendet?
S2 (17:19): nein eigentlich nicht. außer das ich bei ww2 kriegsfilmen manchmal über die dort dargestellten ausrüstungen und vehicle schmunzeln muss da oft zu wenig recherchiert wurde^^
I (17:19): hehe, okay. jetzt hab ich ein paar fragen zu den entwickeln des spiels:
- 100 welche berufsgruppen waren an der entwicklung beteiligt?
S2 (17:20): produzenten, grafiker, spieledesigner,...
I (17:20): in welche aspekte des spiels wurde am meisten geld/zeit investiert?
S2 (17:21): vermutlich ins gameplay. den es gibt kaum spiele die nach so langer eit noch von so vielen aktiv gespielt werden
- 105 I (17:22): okay. und warum haben sie gerade einen historischen stoff für das spiel ausgewählt?
S2 (17:22): naja sie musten sich nichts neues ausdenken^^
I (17:22): wie schätzt du ihren zugang zur geschichte ein? waren historiker an der produktion beteiligt?
S2 (17:23): am hauptspiel denk ich nicht. wie gesagt ich spiele eher die auf realismus getrimmten mods
- 110 I (17:24): okay. also, jetzt gehts so langsam gegen ende zu - in den nächsten fragen gehts um geschichte allgemein. was ist für geschichte? für dich also, was verstehts du darunter.
S2 (17:25): vergages?!
VERGANGENES
- 115 I (17:25): okay. und was macht ein ereignis historisch bedeutend?
S2 (17:26): wie öffentlich es war und von den medien beleuchtet wurde
I (17:26): k. wer kann geschichte verändern? wer bestimmt den verlauf der geschichte?
S2 (17:27): grob gesagt die politik
politik
- 120 I (17:27): okay. woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
S2 (17:28): durch mündlich, schriftliche oder bildlich dargestellte überlieferungen
I (17:29): okay, und von wem stammen diese überlieferungen?
S2 (17:29): von augenzeugen oder zeitzeugen
I (17:30): okay. nächster punkt: was glaubst du, wollen die menschen in 200 jahren über unsere zeit wissen? was sollte aufgeschrieben werden?
- 125 S2 (17:32): ich denke das wir in einer zeit leben in der praktisch nichts vergessen oder undokumentiert bleibt. stellt sich nur die frage: wie lange sind digitale daten "haltbar"?
I (17:32): ok. womit sollte sich ein historiker beschäftigen?
S2 (17:33): Wie zu jeder zeit mit den konflikten der vergangenen jahrhunderten^^
- 130 I (17:33): okay. wie kommst du sonst noch mit geschichte in kontakt?
S2 (17:34): bücher internet filme....
I (17:34): okay, die nächsten fragen sind jetzt eher anzukreuzen, also würde ich dich bitten unter <http://www.voycer.de/umfrage.html?sid=19863> mal die erste seite auszufüllen
I (17:36): (müsste eigentlich mit den meisten browsern funktionieren, nur bei opera bockts ein bisschen)
- 135 S2 (17:39): okay done
I (17:39): okay, und wenn du sagts internet - auf welchen seiten?
S2 (17:40): zum schnellen nachlesen wikipedia
I (17:41): und wo hast du geschichte gelernt?
- 140 S2 (17:41): dokumentationen

- I (17:41): mochtest du das fach geschichte in der schule?
S2 (17:41): und schule
ja ich war klassen bester
- I (17:42): jetzt nur noch ein paar fragen zu dir selbst. seit wann spielst du computerspiele?
- 145 S2 (17:42): seit... *rechne* 7 jahren
also seit 12 xD
I (17:43): und seit wann spielst du battlefield?
S2 (17:43): seit... *rechne* 7 jahren. seit... *rechne* 7 jahren
I (17:43): okay. was sind deine Lieblingsgenres?
- 150 S2 (17:44): Echtzeit strategie und taktikshooter
I (17:44): okay. und wenn du jetzt bitte noch den restlichen fragebogen ausfüllst, dann hat dus hinter dir
S2 (17:44): ok
S2 (17:45): ok done.
- 155 wars das?
I (17:45): danke schön! ja, tut mir leid, dass es so lang gedauert hat

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**
 - x ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 - o Fernsehserien
 - o Filme
 - o Online-Medien – welche?
 - x Romane
 - o Sachbücher
 - x Schulbücher
 - x TV-Dokumentationen
 - o wissenschaftliche Literatur
 - o Zeitschriftenartikel
 - o andere – bitte mündlich ergänzen!
- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**
(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)
 1. wissenschaftliche Literatur
 2. TV-Dokumentationen
 3. Sachbücher
 4. Schulbücher
 5. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 6. Romane
 7. Zeitschriftenartikel
 8. Online-Medien
 9. Filme
 10. Computerspiele
 11. Fernsehserien
 - andere
- **SpielerInnenprofil**
 - a. Spielst du

- täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
- weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographic**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 19
- e. Wohnort Wien
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: CVK, mündlich

Dauer: 50 min

- 5 I: Also, welche Spiele mit historischem Inhalt und Stoff kennst du?
 S3: .. Ähm, ja, die Civilization-Reihe, die Colonization-Reihe, hmm, ... gut, äh, dann wär halt die Frage, ähm, ob du so Sachen wie .. Oh Gott, wie heißen die denn alle? Äh, also Hearts of Iron heißt, heißt noch so ein Strategiespiel, das ich früher mal gespielt habe, ist so ne Zweiter Weltkriegs-Simulation. Äh, .. hmm, ..
- 10 I: Ja, und du hast gespielt? Oder spielst?
 S3: Also, jetzt im Moment spiel ich eigentlich von den ganzen nur Civilization IV, also, ab und zu mal noch den Einser oder Colonization I
 I: Mh
 S3: Ja, aber das ist es im Wesentlichen auch.
- 15 I: Okay. Deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in einem Spiel verwendet zu werden?
 S3: Achso, ja gut, jetzt fällt mir noch ein, ich hab natürlich noch einige **Kriegs**spiele gespielt, also so die Weltkra-, äh, Weltkriegssimulationen,
 I: Mh
- 20 S3: und ähm, äh, Red Baron, so Luftfahrts-, äh, also Erster Weltkrieg-Luftkriegssimulationen. Das wär dann auch was ich wohl sagen würde, was sich am meisten eignet für ne historische Umsetzung, also, Kriege eben. Na.
 I: Mh.
 S3: Ich mein, gut, gibt natürlich auch sowas wie Anno 1603 oder so, wobei da halt noch die Frage ist, ob das wirklich eins zu eins historisch ist, oder. Hab' ich jetzt aber auch nie groß gespielt.
- 25 I: Mh. Und, und welche Zeitspanne oder Epoche findest du besonders spannend? Also, du persönlich
 S3: Hmm. Naja, schon das Zwanzigste Jahrhundert, also
 I: Mh.
- 30 S3: Ja.
 I: Und gibt es Genres, die sich besonders dafür eignen, als historisches Computerspiel?
 S3: .. Ähm, also, Computerspielgenre, oder was?
 I: Ja.
 S3: Naja, schon Strategiespiele, würd'ich sagen. Hm, und ansonsten vielleicht noch Simulationen
- 35 eben.
 I: Mh. Okay. Und, warum spielst du gerade Civilizations?
 S3: Naja, ich mal irgendw-, jemand hat mir mal gesagt, äh, Civilization hat den Vorteil, dass es eigentlich kein Computerspiel ist, sondern, äh, dass man eigentlich, äh, die Zivilisationsgeschichte nachspielt und deswegen quasi historisch äh, sozusagen arbeitet, ja.
- 40 I: Mh.
 S3: Ähm, ich würde sagen, das ist auch irgendwo die Faszination bei dem Spiel, dass man halt einfach äh, ja die Menschheitsgeschichte irgendwo nachspielt, äh, von-, von rudimentären Anfängen bis eben in die, sogar in die Zukunft, und ähm, .. Ja, ich würd' sagen, das ist so die Haupt-, äh, Hauptpunkt. Ich mein, was ich halt persönlich noch ganz gut finde, ist dass es nicht so überladen ist mit Graphiken und so, es ist eigentlich recht simpel so, die Matrix und so, die ganze, das ganze Gameplay, und dass man eigentlich recht schnell reinkommt. Ja, und halt irgendwo der Kick eben immer die nächste, äh, Technikstufe zu erreichen und so Sachen. Mh.
 I: Und was gefällt dir dran nicht?

- S3: .. Also bei Civilization IV nicht, dass mein @Computer@ äh, dafür nicht mehr so ganz geeignet ist, und dass es schon sehr lang lädt und so Sachen.
- 50 I: Mh.
 S3: Ansonsten würd'ich vielleicht noch sagen, dass natürlich schon der Suchtfaktor hat auch was negatives, wenn man dann irgendwie, grade bei Teil zwei oder Teil vier, wo dann die Spiele, wo man dann schon auch auf endlos quasi spielen kann, dass man da ja schon eigentlich Monate spielen kann, ja, täglich Stunden ((lacht)) Also vielleicht fast schon ein bisschen zu, äh, detailverliebt in manchen Punkten dann.
- 55 I: Okay. Und, wie bist du zum Spiel gekommen? Es hat dir jemand empfohlen, oder?
 S3: N, n, ne, also das kann ich gar nicht mehr sagen, weil, der erste Civilization war ja irgendwie, ich weiß gar nicht mehr wann der rauskam. Aber ich glaub, der kam schon raus, bevor ich überhaupt nen Computer, mit Computer mich beschäftigt hab. Und, äh, naja, dann kam ich halt so vom Einser zum Zweier, und jetzt hab' ich eigentlich erst vor ein paar Monaten, naja, gut, schon bisschen länger her, den Vierer mal entdeckt und bestellt, und, äh, dann auch gleich tage-, @wochenlang@ gespielt.
- 60 I: Okay. Kann man durch dieses Spiel etwas aus der Vergangenheit erfahren?
 S3: Also ich würd sagen definitiv ja. Wobei jetzt wahrscheinlich die gemeine Frage kommt, was
 65 genau ((lacht)).
 I: @ja@
 S3: Ich hab, ich mein du, du hast natürlich bei jeder Technikstufe, die du erreichst, äh, die, die Information, genau so, wie es diese Zivilopädia oder so gibt, wo man eben schon nachlesen kann, was die Einheiten für Funktionen haben, und auch historische Funktionen hatten, was Gebäude und so bewirken können, und, äh, ja dann eben die ganzen Informationen zu den Technikstufen, wobei ich jetzt lügen müsste, wenn ich sagen würd', dass ich das immer lese, ich mein, meistens klickt man das dann doch schnell weg, irgendwie
- 70 I: Mh.
 S3: Außer beim Einser, da habe ich das glaube ich wirklich noch gelesen, als ich kleiner war, weil's mich auch interessiert hat. Insofern würde ich sagen, sind die, die historischen Dinge, die man lernt, doch eher unbewusst irgendwie, weil man eben mitkriegt, wie sich irgendwie so, eben wie sich's von den Ursprüngen, die Geschichte weiterentwickelt hat, und auch was für Technikstufen dann irgendwie aufeinander folgen, dass halt irgendwie, das es Gesetzgebung erst geben konnte, als
 75 Schrift, äh, erforscht war und so Sachen. Ich mein, das schnappt man dann ja schon irgendwie so auch unbewusst auf, und, äh, ob man das jetzt als großen Lernfaktor sehen ((lacht)) würde, weiß ich nicht, aber, naja. Gut, und die andere Sache ist halt noch bei Civ IV gibt's ja dann auch diese, ich weiß gar nicht, wie die heißen, diese Add-Ons, diese Missionen, die man da spielen kann, und das ist natürlich dann schon auch mit Begleitinformationen, so wie bei Age of Empires so ein bisschen, was übrigens auch noch ein historisches Spiel wär, das ich gespielt habe und spiel'. Ähm, naja, das ist halt dann irgendwie, neulich hatte ich mal, äh, Karl der Große, Aufstieg Karls des Großen gespielt und so
- 80 I: Mh
 S3: Dann lernt man erst mal die ()ner und ()sacher, @die er hatte@, kennen und so, Langobarden, oder wie die da () in der Zeit wo ich mich () nicht auskenne
 I: Warte, es sind grad Störungen bei mir, ich
 90 S3: Und ansonsten vielleicht () .. Ja?
 I: Ich beend' mal icq
 S3: Ja, okay. ..
 I: Okay. Würdest du nochmal das zu Karl dem Großen sagen, das, das kam nicht ganz durch.
 S3: Okay, ja ne halt nur so, ich mein, ich mein, das ist so ne Zeit, in der ich mich überhaupt nicht auskenne, und dann gibt's da irgendwie so ne Mission eben, wo man den Aufstieg Karls des Großen
 95 spielt, und dann äh

- <Verbindung bricht ab> <Unterbrechung von etwa vier Minuten> <Verbindung wieder hergestellt>
 S3: Okay, wo waren wir jetzt grad?
 100 I: Du hast von Karl dem Großen erzählt.
 S3: Achja, richtig, genau, @hast es wieder nicht gehört@
 I: ((lacht))
 S3: Ja ne, es war halt nur irgendwie, das ist ja jetzt ne Zeit, in der ich mich eigentlich überhaupt nicht auskenne, und äh, entsprechend wusste ich auch nicht, dass Karl der Große tatsächlich so viele Widersacher hatte, die irgendwie auch versucht haben, um die Gunst Roms zu ringen und so. Äh, ich weiß auch nicht, ob die jetzt in der Geschichtswissenschaft, in der Mediävistik überhaupt bekannt sind ((lacht)), insofern ist halt schon, solche Details und so, ähm, die dann ja, also kriegt man ja wie auch in Age of Empires dann immer noch so Informa-, zusätzliche Informationen bei diesen Missionen, oder auch bei Der Aufstieg Roms, oder Die Wikinger und so habe ich gespielt,
 105 I: Mh
 S3: Und das ist-, schnappt man dann schon ein paar Sachen auf, äh, die man, die man nicht ke-, von denen man noch nichts wusste, selbst wenn man sich, äh, quasi schon beruflich mit Geschichte beschäftigt.
 I: Ja.
 115 S3: Wobei ich ja jetzt auch nicht, unbedingt sagen würde wahrscheinlich, dass das jetzt ein sehr großer Lerneffekt oder so ist, aber, naja
 I: Sind das dann von Spielern gemachte Modifikationen, oder?
 S3: Ähm,
 I: Also sind das
 120 S3: Ja, ich glaub zum Teil sind die von Spielern gemacht, also jetzt spiel' ich grad ne Zweite Weltkriegs-, äh, Modifikation, ich glaub, das ist so von Spielern irgendwie selbständig gemacht, aber es sind glaube ich auch schon auf der offiziellen Civ IV-CD welche drauf, also. Also grad so Aufstieg Roms und so, das gabs auch schon bei Civ II, so als Szenario. Ähm.
 I: Okay. Ähm
 125 S3: Da kannst dich aber informieren, ich glaub', das kriegt man ja recht schnell raus.
 I: Ja. Äh, könntest du nochmal kurz erzählen, worum es in Civilization überhaupt geht?
 S3: Ähm, okay, das ist natürlich @ne@, ne schwere Frage. Also im Prinzip ist das Spielprinzip, dass man die, äh, Geschichte der menschlichen Zivilisation nachspielt, man hat eben am Anfang verschiedene Einstiegs Optionen, nn, man nimmt sich ne Nation, also das ist vielleicht noch ganz
 130 interessant, dass es eben nach Nationen gegliedert ist. Dann hat man eben die Wahl zwischen deutsch, amerikanisch, äh, englisch, oder eben auch so ein bisschen exotischere, äh, Zivilisationen. Keine Ahnung, Azteken und so. Jede Nation hat eben ihre eigenen Vor- und Nachteile, und, ähm. Fängt dann eigentlich an mit einem Siedler, und mit dem Siedler baut man eine Stadt, und mit der aus der Stadt, in der Stadt kann man dann eben Einheiten produzieren. Man kann Techniken
 135 erforschen, äh, Häuser bauen, et cetera, oder Gebäude bauen, Weltwunder bauen. Trifft dann Feinde, wobei man beim Civ IV schon die Möglichkeit hat, () als in früheren Civiliza(), dass man nicht nur die Feinde eben quasi, äh, versucht zu, zu unterwerfen, sondern eben auch tatsächlich die Möglichkeit hat, mit denen Handel, redlichen Handel zu treiben, Friedensabkommen äh zu schließen und äh, irgendwie Handelsabkommen und, äh, Kriegspakte und so weiter. Und hat am Ende auch
 140 eben verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen, nicht nur wie bisher, indem man alle anderen ausgerottet hat, oder äh, äh, die erfolgreiche Mission zum Alpha Centauri startet, sondern eben auch irgendwie, ne, nen diplomatischen Sieg, oder ne kulturelle Vorherrschaft, äh, zu erringen.
 Ähm. Hallo?
 I: Ja, ich bin noch da.

- 145 S3: @Ich red' immer so viel,dann denk ich@ immer du bist wieder weg.
 I: ((lacht)) Nein, @ich find das gut@.
 S3: Ähm, ja. Öhm, ich denk, eigentlich, also, ein klassisches Strategiespiel, ähm, das eben irgendwie auf ner realen historischen Kulisse basiert, irgendwie, so würd'ich's vielleicht beschreiben.
 I: Okay. Und, äh, aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?
 150 S3: Aus welcher Perspektive wird die Geschichte erzählt. Hmm. .. Perspektive inwiefern? Also? Welche Perspektive auf die Geschichte vermittelt wird,
 I: Ja.
 S3: oder wer als Erzähler auftritt, oder?
 I: Wie die Geschichte, also
 155 S3: Also die Perspektive, die auf die Geschichte vermittelt wird
 I: Ja.
 S3: also das ist natürlich schon irgendwie, würde ich sagen, ähm, eher ereignisgeschichtlich orientiert, insofern dass eben bestimmte Ereignisse, also in dem Fall vor allem, ähm, die Erforschung von bestimmten Techniken eben bestimmte Folgen haben, und, ähm, quasi, wenn ich jetzt eine bestimmte Technologie erforsche, sagen wir mal Nationalismus oder so, dann verändert sich dadurch meine
 160 gesamte Gesellschaftsstruktur. Und ähm, ereignislastig natürlich auch dadurch, dass eben Schlachten und so Sachen doch die, die äh, das Gameplay, würd'ich sagen, maßgeblich-, am maßgeblichsten prägen. Also sicherlich kein, oder nur in Ansätzen vielleicht so Sachen wie Kulturgeschichte oder so erkennbar.
 165 I: Mh. Und, äh, hast du eine Lieblings-, äh -Nation oder -Zivilisation?
 S3: ((lacht)) () Da hat ich schon mit gerechnet, dass die Frage kommt. Ich hab mir auch überlegt, ich machs eigentlich immer so, ich spiel' beim ersten Mal immer die **Deutschen**, was jetzt nicht heißen würd, dass ich irgendwie nationalistisch bin, oder so, ganz im Gegenteil, aber irgendwie hat sich das so eingebürgert, dass ich immer die Deutschen spiel, was glaube ich vor allem damit
 170 zusammenhängt, dass ich die Städtenamen, die dann halt kommen, die werden ja automatisch vorgegeben vom Spiel, wenn ich ne neue Stadt gründe, dass ich die dann halt kenne, ne, während ich, wenn ich irgendwie Azteken spiele, da kenn'ich nicht mal die Städte und, das find ich dann so ein bisschen blöd.
 I: Mh.
 175 S3: Dann, danach spiele ich immer, beim zweiten Mal spiele ich immer die Amerikaner und beim dritten Mal die Engländer. Also des is immer so meine, Ding. Und dann fang' ich wieder von vorne an. ((lacht))
 I: Okay. Und welche Siegmöglichkeit versuchst du zu erreichen?
 S3: Ähm, also beim ersten Mal hab ich ganz normal, also wie man's aus dem alten Civilization kennt,
 180 versucht eben alle anderen zu unterwerfen, so einen schönen Atomkrieg, äh, gemacht und so weiter. Allerdings hatten, liegt der Reiz bei Civ IV dann wirklich daran, dass man eben doch mehr Optionen hat, und das zweite Spiel hab ich dann gleich auf kulturelle Vorherrschaft gespielt. Und eben dann zugeschaut, wie meine Nat-, Nation also immer mächtiger wurde, irgendwie die Nachbarstädte von den anderen Zivilisationen einfach so eingesaugt hat und so. Also was natürlich auch ein bisschen,
 185 äh, irgendwie historisch **fragwürdig** erscheint, dass @eben@ Städte dann einfach so mal sagen, ja wir, äh, keine Ahnung, gehen jetzt zu einer anderen Nation über. Aber, ja, also kulturelle Vorherrschaft war jetzt das zweite, wobei ich eben auch versuch', dann, äh, vermutlich die anderen Siegeszenarien irgendwann mal noch zu, äh, erreichen.
 I: Mh. Und, ähm, welche historischen Ereignisse kommen im Spiel vor?
 190 S3: ... Also jetzt in dem, dem normalen Spiel?
 I: Ja?
 S3: In diesen Modifikationen gibt's dann natürlich, ähm, die Möglichkeit, dass man zum Beispiel bei

- der Zweiten Weltkriegs-Modifikation den Krieg genau nach realen Ereignissen abspiel-, dass heißt die Kriegserklärung von, äh, Hitler an Stalin erfolgt dann eben tatsächlich an dem, in dem Monat
 195 zumindest, in dem es auch historisch erfolgt ist, jetzt beim normalen Spiel sind die Ereignisse würde ich sagen, vor allem eben auf die Entwicklung von Technologien beschränkt. Und, äh, dann eben auch die Entwicklung von Weltwundern, und so, wobei das natürlich dann schon nicht mehr wirklich an, äh, irgendwie historische Vorgaben gekoppelt ist, ich mein, du kannst, wenn du schnell
 200 spielst, irgendwie, die Industrialisierung hundert Jahre vor Christus, äh, einläuten, und äh, auf der anderen Seite könntest du auch Taj Mahal irgendwie 1950 @bauen@.
 I: Mh.
 S3: Insofern ist das dann, glaube ich, nicht mehr wirklich an historische, äh, Vorgaben gekoppelt, im normalen Spiel. .. Ja, aber ansonsten eben vor allem eben, äh, die Technologien und die Weltwunder, würde ich mal sagen. Und eben mit den Technologien kommen dann natürlich bes-, bestimmte
 205 Einheiten und so, die dann eben auftreten.
 I: Ja, und die Frage klingt jetzt ein bisschen blöd, aber: In welcher Zeit spielt es?
 S3: .. Ähm, naja, es, das kann man so gar nicht sagen, weil's natürlich in allen Zeiten spielt, also, Civilization hat eben so verschu-, verschiedene, es fängt-, du kannst auch schon einstellen, dass du
 210 äh, irgendwie, erst nach der, äh, also, nach Null sozusagen anfängst, aber ich, ich glaube die meisten spielen es eigentlich dann wirklich von Beginn an los, ist dann irgendwie glaubich, dreitausend Jahre vor Christus fängst an, dann sind die Zeitschritte eben zwischen den einzelnen Runden noch, recht groß. Ähm, und, ähm, kommt man eben irgendwann, ist es dann auch eben gekoppelt an die
 215 Techniken, die man-, Technologien, die man entwickelt, wenn man dann halt irgendwann, ich glaube, Eisenverarbeitung entwickelt, dann kommt man in die nächste, äh, Zivilisationsstufe, gewissermaßen. Dann irgendwann, äh, kommt, Maschinen, äh, die ah, Industrialisierung und dann eben auch die, die moderne Zeit sozusagen. () Man spielt eigentlich wirklich die gesamte Zivilisationsgeschichte irgendwo durch.
 I: Okay. .. Ähm, ich sag dir jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich des Spiels, und wenn du mir da jeweils bitte kurz dazu sagst, was du drüber weißt. Das wär zum einen Mal, Bismarck?
 220 S3: .. Wie-, was soll ich jetzt sagen? Was ich drüber weiß, also
 I: Ja, du musst nicht alles sagen, was du drüber weißt, aber ein paar Stichworte dazu
 S3: Bezogen auf Spiel oder auf die () wirkliche Geschichte?
 I: Allgemein. Allgemein.
 S3: Allgemein. Also nicht im Zusammenhang jetzt mit dem Spiel. Weil im Spiel ist natürlich
 225 Bismarck, äh, würde ich mal sagen, eine der Figuren, die äh, nicht wirkliche real-, also historisch äh, akkurat sozusagen dargestellt wird. .. Ähm, also, du willst jetzt schon wissen, was ich über Bismarck weiß?
 I: Ja. Du musst mir nicht @alles@ sagen, aber ein paar Informationen wären ganz nett.
 S3: Ähm, mit Zuckerbrot und @Peitsche@, Sozialgesetzgebung, Sozialistengesetz, Kulturkampf, äh,
 230 also deutscher Reichskanzler, um von vorne anzufangen, äh, Ähm.
 I: Ja, okay.
 S3: Na wie heißt, äh. Hier .. ja, außenpolitische, äh, .. Pakte, äh, ähm, ... Kein großer Freund von Wilhelm Zwo, äh ..
 I: Ja, du musst nicht alles auspacken, also ((lacht)) Reicht schon.
 235 S3: Okay, dann bin ich beruhigt. Also reicht das erstmal so. ((lacht))
 I: @Ist keine Prüfung.@
 S3: ((lacht)) Na, dass wär () schlecht. ((lacht))
 I: Ähm, ja. Tokugawa.
 S3: .. Oh, Tokugawa, okay. Ähm, ähm, japanischer, ähm, ... ja, was war er jetzt eigentlich genau, war's
 240 ein Feldherr oder auch ein Kaiser, ich glaub', war schon ein Kaiser, ähm, leitete, hm, irgendwie die

- Hö-, Blütezeit Japans ein, wobei ich dir jetzt nicht genau sagen könnte, **wann** das war, ich würd mal
 schätzen, fünfzehn-, vierzehntes, fünfzehntes, sechzehntes Jahrhundert, irgendwann. Aber ansonsten
 kann ich zu japanischer Geschicht leider recht wenig sagen, einfach. Den Rest müsst ich raten.
 ((lacht))
 245 I: Mh. Dann hätt' ich noch: Goldenes Zeitaler?
 S3: Goldenes Zeitaler. Ähm. ... Naja, ich würd mal sagen, ist ein historischer Begriff, der eben die Blütezeiten der bestimmten Zivilisationen äh, beschreibt. Das goldenen Zeitaler kann eben, äh, für die eine Nation irgendwie im Mittelalter liegen, für die andere Nation in der Neuzeit, also ich glaube, also, jetzt im-, aufs Spiel zurückzukommen, haben die Deutschen ihr goldenes Zeitaler irgendwie im
 250 Zwanzigsten Jahrhundert, die Franzosen im Siebzehnten, Achtzehnten Jahrhundert, während die äh, Azteken und so dann schon eher in der frühen Mittelalter oder so haben.
 I: Mh.
 S3: Aber ja, also spezifizieren könnte ich jetzt Goldenes Zeitaler an sich als Begriff nicht.
 I: Ja. Dann hätte ich noch, äh, Malinesisches Reich?
 255 S3: Wie?
 I: Malinesisches Reich.
 S3: ()sisches Reich. Äh, oh Gott. Bezieht sich das jetzt auf Malaysia, oder @auf@? Also wie gesagt, ich spiel' diese Kulturen nie, äh, diese ostasiatischen und so weiter
 I: Mh.
 260 S3: Und von daher, ähm, Malinesisches Reich. Sagt mir jetzt nichts, ne. ((lacht))
 I: Okay, und dann hätte ich als letztes noch: Große Persönlichkeit.
 S3: Ja, Große Persönlichkeit äh, das ist natürlich auch ein sehr schwieriger Begriff, äh, also wenn ich jetzt historisch rangehen würde, würden mir jetzt wohl, äh, Jakob Burckhardt einfallen, der sehr viel
 265 zu historischer Größe und so, bei Persönlichkeiten, äh, geschrieben hat, und sich eben damit beschäftigt hat, wann irgendwie ne Pers-, ne historische Persönlichkeit als große Persönlichkeit äh beschrieben werden kann und auch bes-, bestimmte Kriterien eben aufgestellt hat. Im Spiel ist natürlich schon auffällig, dass irgendwie dass, eben die bestimm-, dass bestimmte große
 270 Persönlichkeiten eben zu bestimmten Zeiten auftreten und, ähm, dann eben auch bestimmte, bestimmte Dinge tun können, und eigentlich auch ähm, ja die Gesellschaft dann entprechend, äh, ziemlich äh, stark beeinflussen können, innerhalb kürzester Zeit, wo man sich irgendwie dann auch fragen kann, ob das nicht ein bisschen, also aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive irgendwie ein bisschen, äh, ein veraltetes Bild auf Geschichte ist, eben wiederum grad so ein ereignis- und politikgeschichtlich or-, orient-, oder ne, ereignis- oder politikgeschichtliche Perspektive eben vermittelt.
 275 I: Mh. Okay, danke. Nächste. Also, wenn du selbst in die in diesem Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest,
 S3: mh.
 I: Wer wärdst du, und was würdest du machen?
 S3: ... Hm. Wenn ich selbst Geschichte einbauen könnte
 280 I: Nein, also wenn du selbst in die Geschichte **eintauchen** könntest
 S3: Naja. Hmm. Naja, also, gut, also .. ich würd' vielleicht, was mich halt ein bisschen stört, ist dass die ähm, dass im normalen Civilization irgendwie die ganze, ähm, die Nationen irgendwie vermischt sind eben, und nicht wirklich wirklichkeitsgetreu eben irgendwie zueinander positioniert sind. Was dann irgendwie doch ein bisschen komisch ist, wenn man, äh, als Deutscher dann
 285 irgendwie gleich den Azteken begegnet und so. Dass ist jetzt aber eher was geographisches als was geschichtliches
 I: Ja. Ich glaube, du hast mich falsch verstanden,
 S3: Ok?

- I: Die Frage war, wenn du selbst, als Person, in diese Geschichte eintauchen könntest, also wenn du selbst da mitspielen könntest, sozusagen
- 290 S3: Also wenn ich in dem Spiel wäre?
I: Ja. Wer wärst du, und was würdest du machen?
S3: Okay. Okay, öhm, wer wär' ich und was würde ich machen? Ähm, hmm. Das ist echt ne ganz schwierige Frage, ich mein, ich würd, ich denk ich würd, eigentlich genau das gleiche machen, was ich als Spieler mache, irgendwo. Ich wäre dann quasi der Spieler und würde meinen Leuten
- 295 befehlen, sich auszubreiten, sich anzusiedeln, bestimmte Techniken zu entwickeln, äh, hmm. Wobei ich dann wahrscheinlich nicht ganz so martialisch wäre und, äh, von Kriegen und so @Abstand@ nehmen würde. Also, das ist würde ich mal sagen, dann der Unterschied zwischen, wenn ich als
- 300 Spieler das Spiel spiele und falls ich wirklich in der Geschichte des Spiels drin wäre, dann würde ich wahrscheinlich doch, gleich, äh, wesentlicher vorsichtiger sein oder eigentlich @gar keine@ Kriege machen, und eben so wie ich auch so bin, äh, ganz friedliebzig meine Zivilisation versuchen auszubauen.
- I: Okay. Und wenn dasselbe Spielprinzip mit ner völlig anderen Hintergrundgeschichte ausgestattet wäre, wenn's im Weltraum spielen würde, und in einer anderen Dimension, würdest du's trotzdem spielen?
- 305 S3: Es gibt ja so ein paar Modifikationen, zum Beispiel, ne Wing Commander-Modifikation von Civilization, die ich mal gespielt habe, weil ich Wing Commander eben auch mag. Das spielt dann quasi mit den gleichen Grafiken und so, eben vor ner anderen Kulisse, wobei das dann natürlich schon ein bisschen problematisch ist, weil die Raumschiffe dann irgendwie eben nur unge-, also,
- 310 ungenannte, normale Schiffe sind, was ein bis-, was den, den Spielspaß ein bisschen trübt, aber ich würd's auf jeden Fall auch ähm, machen wenn diese graphischen Probleme irgendwie behoben wären, ja.
- I: Mh. Stellt dieses Spiel die Geschichte, also die Zustände und Ereignisse so dar, wie sie wirklich passiert sind?
- 315 S3: Ne, definitiv nicht. Also .. das sicher nicht, nein.
I: Mh. Und was davon könnte man als authentisch bezeichnen?
S3: Ich denke, authentisch werden wohl die, nicht immer, aber in manchen Punkten, auf jeden Fall die ähm, also der Technologiebaum irgendwie sein, dass eben ein-, dass eben auf, keine Ahnung, auf Bronzeverarbeitung Eisenverarbeitung folgt, und nicht umgekehrt, nicht. Also es geht ja in dem Spiel
- 320 nicht anders, das ging natürlich auch in echt nicht anders. Insofern ist sowas wohl authentisch und, authentisch sind vielleicht auch, in zumindest in Teilen noch irgendwie die Spezialfunktionen von Gebäuden, und von, äh Weltwundern. .. Oder auch von Einheiten, wobei das natürlich dann immer in einem ganz anderen Maßstab ist, als es wohl in echt war, nicht, also.
- I: Mh. Und ist das für dich wichtig?
- 325 S3: Ähm. Das ist schwierig zu sagen. Irgendwie. Also, dass es jetzt wirklich eins zu eins authentisch ist, definitiv nicht wichtig, das kann's nicht sein und das soll's ja auch nicht sein. Aber, dass so ein bisschen, ähm, historischer Realismus dabei ist, ich denk' das macht ein bisschen den Reiz von dem Spiel auch aus, ja.
- I: Mh. Und wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftlicher Literatur?
- 330 S3: Naja, ich mein, die Geschichte, äh, die Geschichte im Spiel ist natürlich sehr vereinfacht, sie ist auch, wie ich ja schon gesagt hab', sehr politik- und ereignisgeschichtlich, äh, sie simplifiziert eben viele Aspekte von der Geschichte, die ein normaler Historiker, äh, natürlich beachten muss. Äh, die grade auch die Zwischenzeiträume, irgendwie zwischen Epochen oder zwischen Technologien. Oder allgemein eben sozialgeschichtliche Aspekte oder auch kulturgeschichtliche Aspekte nicht, also in
- 335 dem Spiel ist es ja so, wenn ich eine Stadt erobere, dann äh, sind die Einwohner zwar ein paar Runden lang unruhig, aber danach akzeptieren sie es völlig bedenkenlos, dass sie jetzt eben Teil

- Deutschlands sind, und nicht mehr Teil Frankreichs. Äh, wenn irgendwie, in historischer Perspektive müsste hier natürlich äh, irgendwie auch die Grenzregion und so genau untersucht werden, und. Ja, mentalitätsgeschichtlich, sowas fehlt natürlich in dem Spiel völlig, weil eben () nicht zählt, sondern es
- 340 ist eben nur die Zivilisation als ganzes eben dargestellt wird.
I: Okay. Und, glaubst du, andere Spieler verwenden das Wissen aus dem Spiel im Alltag? Zum Beispiel in der Schule?
S3: Mmmh. .. J-, also, ich müsst' jetzt halt überlegen, was wär, wenn ich jünger wär, und wenn ich irgendwie-. Also ich kann's mir schon vorstellen, dass, also wenn jemand, äh, irgendwie grade so die Zusatzinformationen, die immer wieder kommen, liest, zu Technologien oder so, und sich dann
- 345 eben, wenn er sich jetzt von mir aus, vo-, vo-, vor allem für Kriege interessiert oder für Kriegswesen, und sich dann genau durchliest, was zu Artillerie steht, und in der nächsten Schulstunde geht's darum, wie, keine Ahnung, wie sich die Kriegstechniken in der Geschichte verändert haben, dass er das Wissen dann da anbringen kann, also das kann ich mir schon vorstellen. Wobei ich das jetzt aus meiner eigenen Erfahrung her nicht sagen, könnte. Also zumindest nicht für Civilization, Civilization
- 350 IV. Ich glaub, bei Civilization I, äh, ich erinner' mich zwar nicht mehr, aber ich kann mir vorstellen, dass ich da auch einiges rausgezogen hab, ja.
I: Okay. Jetzt geht's zum nächsten Punkt, also geht's zur Entwicklerseite. Also, was für Leute haben dieses Spiel gemacht? Also, welche Berufsgruppen waren beteiligt?
S3: .. Baoh, das, also das weiß ich nicht, ich meine, ich kenne nur Sid Meier vom Namen her, den Programmierer, von daher könnte ich jetzt nur vermuten, dass bei dem Spiel eben natürlich
- 355 Programmierer beteiligt waren, aber ich bin mir auch sehr sicher, dass eben, dass es auch historische, ähm, also Historiker in irgendeiner Form als Ratgeber hier aufgetreten sind.
I: Mh.
S3: Ähm, ja.
- 360 I: Und in welche Aspekte wurde am meisten Geld, Zeit und Mühe investiert?
S3: Hm, da kenn' ich mich jetzt natürlich auch mit Computerspielen nicht gut genug aus. Ähm, .. naja, ich denk-, ich bin mir jetzt nicht sicher, wie aufwändig die Graphikengine oder wie das heißt, so ist, aber da das, ja meistens schon auf den Vorgängermodellen aufbaut, kann ich mir schon
- 365 vorstellen, dass da sehr viel Zeit eben auch in so Aspekte wie äh, wie diese Civilopedia oder so reingesteckt wurde, wo eben, dann doch die, die- ähm, ja, die textualen Informationen irgendwie präsentiert werden.
I: Mh. Und warum wurde grade ein historischer Stoff gewählt?
S3: Nochmal, ich hab dich jetzt grade nicht verstanden. historisches?
- 370 I: Warum sie gerade den historischen Stoff für's Spiel gewählt haben, warum es halt um
S3: Mmmh, also bei C-, also-, ich mein dadurch dass es der vierte Teil einer Serie ist, liegt natürlich nahe zu sagen, weil es bei den ersten drei Teilen recht gut funktioniert hat. Eben auch finanziell ((lacht)). Ähm, ja aber so beim ersten Teil würde ich jetzt mal schätzen, dass schon die Idee war, dass es eben zwar sehr viele Strategiespiele gibt, aber eigentlich kein Strategiespiel, wo irgendwo je-,
- 375 historisch vor-, vor einer wirklich, äh, realen historischen Kulisse sozusagen, spielt, also denk ich schon dass dieser Gedanke, der-, einfach die Zivilisationsgeschichte nachspielen zu können, eben hier maßgeblich war, ja.
I: Okay. Also, jetzt geht's um Geschichte allgemein. Die Fragen sind wahrscheinlich für dich
S3: Ja, mach mal. Da werden wahrscheinlich @meine ganzen Lücken aufgedeckt@.
- 380 I: Also, was ist Geschichte?
S3: .. Was ist Geschichte. Ach du Scheiße. Woah, das ist natürlich echt heftig. ((lacht)) Ähm. Naja, Geschichte ist ähm, also Geschichte ist sowohl die Vergangenheit an sich, also was in der Vergangenheit passiert ist, als auch, ähm, was man natürlich nicht trennen kann, die Art, wie wir heute die Vergangenheit sehen.

- 385 I: Mh.
S3: So würd' ich sagen, ja.
I: Okay.
<jemand spricht im Hintergrund mit S3>
S3: Jaja, okay, du wirst ja nicht interviewt. ((lacht))
- 390 I: ((lacht))
<erneut>
S3: ((ironisch)) Also gut, die richtige Antwort, falls es darauf eine gibt, ist, dass die Geschichte die Suche nach der Wahrheit ist, wobei ich nicht glaube, dass man in der Geschichte jemals die Wahrheit finden kann, aber ((lacht)) ()
- 395 I: ((lacht)) Ich werd's notieren.
S3: ((lacht))
I: Was macht ein Ereignis historisch bedeutsam?
S3: ... Mm, ein Ereignis macht historisch bedeutsam, eigentlich nur die Rezeption, würd' ich jetzt wiederum sagen. Weil, ähm, .. eben die Rezeption, die Überlieferung des Ereignisses uns heute erst in der geschichtlichen Perspektive vermittelt, ähm, dass ein-, ob und dass ein Ereignis eben eine bestimmte Bedeutung hatte. Wobei es natürlich Extremfälle von Ereignissen gibt, die einfach so, so augenscheinliche Veränderungen irgendwie herbeigerufen haben, keine Ahnung, äh, Urknall, oder äh, ja, von mir aus auch, ähm, ja, wobei, da fängt eigentlich schon an, so Sachen wie Atombombenab-, äh, Atombombenwürfe und so, dass ist eigentlich auch schon wieder sehr rezeptionsgeschichtlich ausgerichtet. Hm, na ich bleib mal dabei, ein Ereignis macht vor allem seine Rezeption eben durch die Zeitgenossen und dann durch die nachfolgenden Generationen eben aus.
I: Okay. Und wer kann Geschichte verändern?
S3: ... Ähm, das ist jetzt natürlich die klassische Frage der, äh, Politikgeschichte. Ähm, es sind, und, äh, das ist jetzt meine persönliche Perspektive auf Geschichte, nie, oder eigentlich fast nie irgendwie einzelne-, oder Ereignisse, die die Geschichte verändern können. Sondern, ähm, längerfristige Strukturen, längerfristige Entwicklungen und Prozesse, die sich eben sehr stark in einem kultur- und mentalitätsgeschichtlichen, zum Teil auch sozialgeschichtlichen Umfeld abspielt.
- 410 I: Mh. Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
S3: .. Ähm, naja, wir wissen's einerseits aus Quellen, die uns überliefert sind, und die wir interpretieren, andererseits, ähm, aus der Überlieferung, die uns, auf andere Wege mitgeteilt wird. .. Was wir natürlich wissen über die, äh, Geschichte, ist auch in ho-, hochgradig davon abhängig, wie, was, wie wir uns heute selbst sehen und auch was wir wissen wollen und was wir nicht wissen wollen und was wir auf eine bestimmte Art interpretiert wissen wollen.
I: Okay. Und was sollte aufgeschrieben werden, also, was, was wollen die Menschen in zweihundert Jahren über unsere Zeit wissen?
S3: Ähm, das, würd' ich sagen, können wir uns gar nicht anmaßen zu beurteilen. Also wis-, also, denken, wir wü-, zu wissen, was die Menschen in zweihundert Jahren wohl über uns wissen wollen, weil dann würden wir automatisch eben, eigentlich nur das sagen, was wir heute über die Menschen von vor zweihundert Jahren wissen, äh, wollen, und ähm, insofern, äh, würde ich darauf eine Antwort eigentlich schlichtweg verweigern @wollen@ ((lacht))
- 425 I: Okay. Und womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
S3: Mmm, okay, womit sollte sich ein Historiker beschäftigen. Also, das is-, auch das ist natürlich eine schwierige Frage, ich würd' sagen, ein Historiker sollte sich einfach mit dem beschäftigen, was ihn an der Vergangenheit interessiert. Weil, äh, dass wir alle keinen objektiven Blick auf die Geschichte haben und nie haben können, äh, ist natürlich klar, insofern sollte eben ein Historiker in jeder Zeit, seinen eigenen-, seine eigenen Interessen an die Vergangenheit eben anbringen und <wieder Person im Hintergrund>
- 430

- S3: ne, darf ich nicht, ich bin grad
<Person spricht weiter>
- 435 S3: Ja. ((genervt))
<Person spricht weiter>
S3: Nein, weil man kann nicht rausfinden, was wirklich passiert ist.
<Person spricht weiter>
S3: ... Ja jedenfalls natürlich gibts gewisse Grenzen, die Grenzen liegen eben darin, dass man gewisse Handwerksachen als Historiker beachten muss, also man muss Quellen korrekt wiedergeben, korrekt zitieren. Dass sich da Fa-, da Fakten nicht verändern und so. Aber was jetzt interpretatorisch angeht, würd' ich sagen, hat man da relativ viele Freiräume, wobei, es, wenn jetzt die Frage auf mich persönlich gerichtet ist, mich eben dann schon eher Kultur- und Mentalitätsgeschichte jetzt interessieren als irgendwie Militärgeschichte oder Ereignisgeschichte, im veralteten Sinne.
- 440 I: Okay. Also, es geht jetzt eh schon schnell gegen Ende zu, also ((lacht)) ihr @könnt dann gleich weiterdiskutieren@.
S3: @Jaja, wir diskutieren dann weiter@
I: Ähm, wie kommst du sonst noch mit Geschichte in Kontakt?
S3: Ähm, Computerspiele, Beruf äh, ja, was gibts da noch, natürlich im Fernsehen, in Zeitungen, in, ähm, Alltagsgesprächen irgendwie, auf jeden Fall auch. Ja, dann natürlich in Büchern, vor allem, also auch in nicht wissenschaftlichen Büchern.
- 445 I: Okay. Also ich hätte jetzt dann nochmal kurz einen Fragebogen, den du mir ausfüllen müsstest.
S3: Ja.
I: Ich schick' dir mal den Link.
S3: Okay.
I: Wenn du mir da mal nur die erste Seite machst. Also es müsste mit den meisten Browsern funktionieren, nur Opera geht nicht so gut.
S3: Okay, ich schau grad mal. Ne, ich glaub Mozilla hat da keine Probleme.
I: Nein, da klappt's.
- 450 S3: Und das soll ich jetzt gleich machen, oder?
I: Ja, jetzt gleich bitte. Und wenn du mir bei denen, die du ankreuzt, da vielleicht dann noch Beispiel dazu gibst, wenn dir was einfällt.
S3: Okay, zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du. Also alte Medien auf jeden Fall, ähm, also, keine Ahnung, jetzt Beispiel für Bücher, keine Ahnung, also im Moment les' ich äh, Grapes of Wrath von John Steinbeck, äh, das eben die Geschichte darstellt, in der Weltwirtschaftskrise, in Amerika und Immigrationsprozesse et cetera. Reicht das ungefähr oder
I: Ja. Ja, das reicht.
S3: Okay, dann vergiss es, und greif zu Romane. Was wär dann der Unterschied zwischen einem Roman und einem alten Medium?
I: Das heißt, Medien aus dieser Zeit.
S3: Also quasi Quellen dann schon, ja?
I: Ja.
S3: Also ich mein, gut, ja, natürlich, Bücher, äh, Nachrichten, das ist grad mein Promotionsthema, insofern, aber das wär ja dann eigentlich auch schon Beruf dann irgendwie, oder. Oder würd' dann trotzdem gehen?
- 475 I: Ja, das passt. Du bist da ein bisschen ein Ausnahmefall, weil's eben auch den Beruf ist. ((lacht))
S3: @Ja@ Ja. Also dann auf jeden Fall eben alte Medien, eben wenn ich Zeitungsartikel aus äh, aus dem Zeitraum 40 bis 45 untersuche, und ich hab auch einige Bücher, dabei. Nachrichten dann natürlich sowieso, Photos. Filme hab ich jetzt persönlich noch nie, äh, also, untersucht, historisch.
480 Äh, Fernsehserien, hmm, würd' mir jetzt grad keine einfallen, dezidiert, .. höchstens vielleicht @die,

- die Abenteuer des jungen Indiana Jones@, aber. Gut, äh, würd' ich mal weglassen, also, das ist, denk ich nicht (). Filme, ähm, naja, gut, ich mein so, Gal-, Gladiator und so habe ich auch gesehen, aber, das ist natürlich die Frage ob das irgendwie, ich mein, ich geh ja nicht in die Filme, um mich über Geschichte zu informieren, sondern um die Filme zu sehen. Insofern, weiß ich nicht, ob das dann hier zutrifft.
- 485 I: Also, ich würde schon sagen. Wie es für dich stimmt, es geht ja um dich.
S3: Also, dann kreuz' ichs mal an, ja. Also Online-Medien, äh, war dann ja irgendwie Spiegel oder so, die haben jetzt ja auch irgendwie so 'ne historische, äh, Reihe, ich weiß gar nicht, wie heißt das? Ja, da les ich schon auch
- 490 I: Einestages
S3: Genau ja, Einestages, richtig, ja. Also, das les' ich auf jeden Fall, ja. Also, vor allem dann halt natürlich wenn Sachen kommen, die mich interessieren, und. Sachbücher, ähm, also, die Zeiten sind vorbei, irgendwie, früher ja, aber jetzt nicht mehr, genauso Schulbücher, würde ich dann auch weglassen. Wissenschaftliche Literatur natürlich, TV-Dokumentationen auch, ähm, ähm, was möcht' ich da jetzt als Beispiel geben? .. Ich weiß nicht, ähm, vom Titel her könnt' ich jetzt wahrscheinlich gar keine Sagen, ich mein die ganzen Guido Knopp-Reihen und so, die schau' ich mir schon auch an, vor allem wegen den Bildern halt, weil man die sonst, ähm, oft nicht kriegt. Oder jetzt auch, das was an neueren Sachen in der ZDF-Redaktion-Zeitgeschichte so ausgestrahlt wird.
- 495 I: Mh.
S3: Ähm, wenn ich jetzt sagen müsste, was war das letzte, was ich gesehen habe, ich glaube, das war mal wieder die zu den Nürnberger Prozessen, die hab' ich schon ein paar Mal gesehen, die Doku. Ähm, ja, dann Zeitschriftenartikel, ähm, .. das würd' ich auch weglassen. Also, es sei denn, du meinst wissenschaftliche Zeitschriften, aber, das fällt wahrscheinlich unter wissenschaftliche Literatur, dann oder
- 500 I: Ja, schon eher.
S3: Ja. Also, so die Geo oder .., wie heißen die ganzen Geschichte-Zeitschriften, die habe ich glaube ich auch mit siebzehn, achtzehn mal gelesen, aber dann seither auch nicht mehr. Äh, (und andere würden mir jetzt eigentlich auch grad keine einfallen, außer natürlich Computerspiele ((lacht))
- 505 I: Okay, und dann die nächste, die kannst du eigentlich so machen, ohne
S3: Okay, da muss ich nichts-, also diese bitte reihen sie die Medien danach
I: Ja
S3: Okay, dann mach ich das einfach mal kurz. Boah, das ist ja richtig modernes Ding hier.
I: ((lacht))
S3:
- 515 So, okay, bin ich soweit.
I: Mh, okay.
S3: Dann geh' ich mal auf weiter
I: Ja, und dann die nächste Frage, also, nochmal zu deiner historischen Ausbildung, wenn du das nochmal kurz zusammenfasst.
- 520 S3: Okay, irgendwie geht's hier mir jetzt grad nicht weite-, ach, hier fehlt was bei zwei. Ach, das waren die alten Medien, warum sind die jetzt nicht mehr da? .. Okay, irgendwie ist hier jetzt grad was durcheinander gegangen
I: Okay. Wenn, sonst sagst du mir einfach die Reihung, damit ich's halt hab.
S3: Also ich hätte wissenschaftliche Literatur, alte Medien, Romane,
- 525 I: Ja
S3: Online-Medien, TV-Dokumentation, Computerspiele und Filme. Also, irgendwie bei zwei, wo alte Medien stand, da ist jetzt nichts mehr, aber alte Medien ist auch nicht mehr rechts in dem Fenster, also ich kanns nicht mehr dazutun.

- I: Ja, du musst alle rüberschieben, also nicht nur, diejenigen
530 S3: Ah, okay. Okay, also auch die wo ich gar nicht
I: Mh.
S3: angekreuzt hab. ((murmelt vor sich hin)) Okay, dann mach' ich () dann werden's wahrscheinlich doch Schulbücher, Zeitschriftenartikel, Sachbücher, Fernsehserien, andere. ((murmelt vor sich hin/Ende)) Ahja, okay, jetzt geht's auch weiter, ja.
- 535 I: Okay, und dann nochmal, wo und wie hast du Geschichte gelernt, also, deine Ausbildung.
S3: Okay, aber jetzt habe ich hier eine andere Frage in dem Formular?
I: Ja, weil das andere müsstest du mir auch nur so sagen.
S3: Ahso, okayokay, wie, also was war jetzt nochmal, wie habe ich Geschichte gelernt?
I: Wo und wie hast du Geschichte gelernt?
- 540 S3: Wo und wie habe ich Geschichte gelernt. ... Also meine erste Erinnerung an Geschichte ist ein Buch, äh, zur amerikanischen Geschichte, das ich irgendwie mit acht oder neun, äh, im Schrank gefunden hab. Äh, und das ich dann durchgelesen hab', also das war so das er-, das ich dann auch auswendig gelernt hab', in Passagen, weswegen ich schon irgendwie, als ich das erste Mal Geschichte in der Schule hatte, die amerikanischen Präsidenten alle auswendig aufsagen konnte. Also, das war dann so, Bücher, dann kamen Computerspiele, und dann kam Schule. Und dann natürlich Uni. So würd' ich sagen war die Reihenfolge ungefähr.
- 545 I: Mh. Okay. Und mochtest du das Fach Geschichte in der Schule?
S3: Ja, sehr. ((lacht))
I: ((lacht)) Okay, ähm, seit wann spielst du Computerspiele?
550 S3: ... Also, historische oder allgemein?
I: Allgemein.
S3: Allgemein würde ich jetzt mal schätzen, ich glaub' mit sieben oder acht hatte ich 'nen Atari, das war so, also 88. Ja, mit sieben oder acht. Und mein erster PC war dann glaube ich mit zwölf, dreizehn, ja.
- 555 I: Okay. Und, welche Genres gefallen dir am besten?
S3: Ähm, Strategie und Sport.
I: Okay, ja, und jetzt wär dann nur mehr der Rest vom Fragebogen auszufüllen.
S3: Okay. Spielst du, mehrmals in der Woche? Das geb' ich zu. ((lacht))
I: ((lacht))
- 560 S3: Ja, wie lange spielst, das ist dann wahrscheinlich ein Durchschnitt, oder?
I: Ja,
S3: Ja, das ist natürlich stark un-, äh, stark abhängig dann, ähm, aber, wenn ich spiel' dann wahrscheinlich so am ehesten zwischen einer Stunde und drei Stunden. Ähm, Beruf, ... okay, als was gelte ich da, das Problem hab' ich immer. Bin einerseits Promotionstudent, andererseits Mitarbeiter. ((lacht)) Ich mal Student einfach, ist ja egal. Wobei es natürlich blöd kommt, wenn ein Student bereits ein Studium @abgeschlossen hat@
- 565 I: Ja, aber du kannst ja dann, weiterstudieren.
S3: Ja, okay, stimmt auch wieder, ja. Okay, ich glaub, dann bin ich jetzt durch, ja.
I: Okay, ähm, wie alt bist du nochmal?
- 570 S3: 28, aber grade geworden ((lacht)).
I: ((lacht)) Und du wohnst in?
S3: In Gießen jetzt, ja.
I: Okay, danke. Das wär's dann eigentlich alles. Danke nochmal.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere – bitte mündlich ergänzen!

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
3. Romane
4. Online-Medien
5. TV-Dokumentationen
6. Computerspiele
7. Filme
8. Schulbücher
9. Zeitschriftenartikel
10. Sachbücher
11. Fernsehserien
- andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographic**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 28
- e. Wohnort Gießen
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling

- ArbeiterIn
- AngestellteR
- BeamteR
- Selbstständig
- Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: persönlich

Dauer: 50 min

I: Welche Spiele mit historischen Inhalt oder Thema kennst du?

S4: Willst du jetzt @alle wissen@?

I: @Ja@

5 S4: Ich sag' halt die, die ich gespielt hab', kennen, also, die ganze Civilization-Reihe, eben dieses Titan's Quest, also, das ist wirklich sehr, sehr genial für ein Hack'n'Slay, ähm, also wirklich historisch ist die Anno-Reihe, von der ganzen-, von der ganzen Art her, Die Fugger, Die Gilde, greift sehr auf diese, diese Spiele zurück. Also, diese ganzen Fantasy, wo man jetzt sagt, die ganze Warcraft-Reihe und so, das hab' ich eh grad gesagt, das ist ja eher so, also, es greift sicher auf einen Sagenbaum zurück, aber ich hätt's eher ins Mittelalter gelegt, die Sagen, und die kommen in vielen Spielen vor, aber ich würde es jetzt nicht so historisch betrachten. Na gut, und diese ganzen Weltkriegsspiele, eben wie Battlefield, oder Call od Duty, oder wie sie heißen. Aber die hab' ich nicht so wahnsinnig gern () gespielt. Aber es sind sicher au-, sind auch historische Spiele und gehen von gewissen Schlachten aus.

I: Okay, und das waren die, die du gespielt hast?

15 S4: Ja, Rise of Nations noch, Risiko, gibt's auch als @Computerspiel@, ähm, Stronghold, die ganzen Burgbelagerungen, MediEvil, aber das hab' ich nicht lang gespielt, geht's auch um die mittelalterliche Schlachtenkultur, Kosacks, war in die Richtung. Ich hab viel zu viel gespielt, kommt mir jetzt grad-Die Siedler, sehr toll, nämlich auch in den-, den Bauten, Siedler II war sehr toll. Ja, und mehr mag ich jetzt gar nicht sagen, weil dann glaubst', ich bin der Ur-Freak ((lacht)) Also sind schon einige, eigentlich. Ja, also ich, lustigerweise, ich weiß' manchmal Sachen, wenn's um Geschichtsfragen geht, kann ich wirklich auf Spiele zurückgreifen. Also, das ist einfach von, irgendw-, von-, da war mal meine Frage in irgendeinem Quiz, wo dann die Antwort eben der Phönix war, und den kenn' ich halt wieder von Heroes of Might & Magic, und lauter solche Sachen. ((lacht))

20 I: ((lacht)) Okay. Deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in Computerspielen verwendet zu werden?

25 S4: Ja, alles was mit Kriegen zu tun hat, natürlich. Also, Kriege .. Kriege kommt auch sehr oft in Computerspielen vor, sprich, ich sehe sowieso jedes, jedes, fast jedes Computerspiel, was es gibt, hat irgendwie, egal ob es Aufbastrategie, oder gleich Rollen-, also, äh, Rollenspiele eigentlich auch, haben eigentlich immer als Endziel, egal was man die ganze Zeit macht, dass es irgendeinen Krieg gibt, irgendeinen Kampf. Also, das ist irgendwie so, es gibt ganz wenig Spiele, die wirklich so konzipiert sind, das sind dann meist Kinderspiele oder wirklich **Wirtschaftssimulationen**, aber dann auch nur, nur auf neuzeitliche, weil sogar das Anno, was eine Wirtschaftssimulation ist, hat im letzten Endeffekt, dass man so eine Armee baut, und den Gegner vernichtet, weil sonst wird das Spiel irgendwann einmal fad.

30 I: Mh.

S4: Also sind grad, grad das Thema Krieg immer ein Thema, äh, da ein Spiel draus zu machen. .. Ansonsten vielleicht so ein bisschen Lebensarten von vergangenen, von historischen Zeiten und Architektur halt, hätt' ich genommen, grad bei den Aufbastrategiespielen.

I: Mh.

40 S4: Und natürlich auch sicher ein Thema, aber das hat halt auch wieder mit dem Krieg zu tun oder mit irgendwelchen Heldentaten, ist halt irgendwelche mythologischen Hintergründe. Das man sagt, weiß Gott, Titanen kommen sehr oft vor, Götter kommen sehr oft vor, dass man einfach so mythologische Erzählungen nimmt, und die dann in ein Spiel verpackt.

I: Mh. Und welche Zeitspanne findest du besonders spannend?

45 S4: () gut. .. Äh,()agt... Also ich-,ich persönlich bin nicht so ein Fan der, aller neuzeitlichen Sachen, sondern eher was mittelalter und dahinter ist, weil es einfach, nicht so bekannt ist. Und dadurch halt

wieder irgendwas bringt, also was neues bringt. Also, ja, Antike, Antike-Spiele, Aufbauspiele, oder, äh, Spiele im antiken Rahmen sind sehr interessant, aber Mittelalter, weil die **Masse** so groß ist, hat man sehr viel draus gemacht. Also, die Masse an Mittelalterspielen ist, ist schon sehr groß, und die sind auch durchaus sehr gut umgesetzt. Bei neuzeitlichen Spielen glaube ich dass halt sehr oft, dass wirklich einfach Kriegssimulation ist.

I: Mh.

50 S4: Also, ich kenn keine Aufbastrategiespiel hist-, also wo man sagt historisch, aber neuzeithistorisch, wo es dann wirklich um, ich weiß nicht, ich bau keine Stadt aus dem neunzehnten Jahrhundert auf, sozusagen, oder aus dem Zwanzigsten, das ist einfach zu, das gibt zu wenig her, würde ich sagen, eher dann noch so ein Industriespiel, aber das ist dann schon fast auf die Neu-, auf-, auf Jetzt () bezogen.

I: Mh, das heißt, die Genres die du da-, die sich da deiner Meinung nach am besten eignen

55 S4: Aufbastrategie, sicher, ähm, aber eben, wie gesagt, grad' wenn's um Kriege geht darf durchaus so ein Rollen-, also nicht so Rollen-, wie heißt das, das das nicht dieses-, äh, Aufbastrategie, das ist eh Aufbastrategie ... Ich überleg' grad, wie heißt das Genre, wenn du, wenn du,

60 **Echtzeitstrategiespiel**, genau, Echtzeitaufbau, die sind sehr geeignet. Und, und, und, ja so Art Adven-, Adventures würd' ich sagen. Wo du halt selber in eine Rolle schlüpfst, und halt durch- durch alle möglichen Welten wanderst. Ähm, da ist eben das Assassin's, äh sicher eine Sache, wo's, wo du genau so was machst, ja. ()

I: Mh.

S4: Dadurch dass du eine reale, äh, nicht eine Phantasiewelt hernimmst, sondern wirkliche eine reale Gege-, historische Plätze und dort halt dich drum bewegst', und durchaus Sachen dann aus der Perspektive kennenlernen, dann, je nachdem, wie du im Zug sitzt ((lacht))

70 I: ((lacht)) Okay, also, du spielst Civilizations.

S4: Ja, schon sehr lange. Momentan nicht mehr so viel.

I: Und warum spielst du grade Civilization?

75 S4: Weil's einfach urgenial ist. ((lacht)) Äh, ja, das Civilization, schon seit dem Einserteil, mit zehn Jahren, und ich glaub', ich bin einfach dran geblieben. Es ist irgendwie, ein recht simples Spielkonzept. .. Was aber halt-, wo aber halt immer irgendwas passiert, das heißt durch die Erforschung neuer Technologien hast' immer neue Möglichkeiten dein Territorium zu erweitern, es ist so u-,umfassend groß, es hat, äh, graphikmäßig, ich mein jetzt haben sie es ein bisschen aufgepeppt, aber es ist wurst, früher hast kleine Kästchen gehabt, mit denen du rumgewandert bist, und das war genau so toll, wie jetzt mit der Graphik, weil's wurst war. Äh, weil um das ging's ja in dem Spiel nie, sondern da gings wirklich sein Territorium zu erweitern aufgrund deiner Überlegenheit in Militärtechnologie und sonstwas. Und das ganze hat halt, ewig lang gedauert, also es war auch noch monumental angelegt. Und du hast eigentlich alle Epochen durchgemacht, und jede Epoche hat halt seine eigenen Bauwerke, die dir was bringen, so eine, Truppen, die halt was mehr können haben, oder so irgendwelche Handelssachen, die du dann erobert hast, und auch deine Gegner sind halt in den gewissen Schwierigkeitsgraden, deiner Stärke gleich, das heißt, es ist auch immer Herausforderung, äh, von der-, rein von der Skalierbarkeit, wie stark das Spiel ist, im Gott-Modus hab ich halt überhaupt keine Chance, und im Häuptling ist's zu leicht, aber du kannst halt immer auf den Zwischenstufen was einstellen, das heißt, dir wird auch nie fad. In Wirklichkeit. Fad ist im Sp-

85 I: Was gefällt dir dran? Also?

S4: Ja eh das. ((lacht))

I: Das heißt, dass es da um die Menschheitsgeschichte auch geht, ist nicht so wichtig für dich?

90 S4: Ohja. Ja, das, das mein ich jetzt, du hast deine-, du hast-, epochal von Anfang bis zum Ende, jede Zeit machst du irgendwie durch, und jede Zeit siehst du, was es dir bringt, und du lernst auch irgendwie, wie das, dass es mir gfällt, mit, was es hat's in dieser Zeit geben. Also, was war da für

Technologie, was-was hat's da für Wunder gegeben.

<Unterbrechung durch Kellnerin>

I: Okay, ähm, ... ja, und was gefällt dir dran nicht?

S4: .. Was gefällt mir nicht. Eh aus dem Spielprinzip heraus, ist es irgendwann mal zu langweilig.

100 Also, wenn'st fertig bist mit der-, es-, es ist ja-, es hat kein Zukunftskonzept, Civilization. Es hört auf mit der Monlandung, man kann's dann zwar ewig weiterspielen, es-es passiert dann aber eigentlich nichts mehr. Und das es halt, aber das ist auch spieltechnisch bestimmt, dass du, wenn du a gewisse Schwierigkeitsstufe wählst, dass du halt **hetzt** in die nächste Zeit, es dauert zwar ewig lang, aber, dadurch dass du den Gegnern immer voraus sein, musst, schau halt, lass' halt wirklich, äh, extrem viel Zeiten so irgendwie daneben hinfließen, und schau halt die Technologie ist wichtig, dann kann ich Panzer bauen, weil dann bin ich wirklich gut, und dabei pfeif' ich halt auf Ritter oder sonst was, weil die sind eh zu schwach, und da brauch' ich nicht mehr lang, bis ich zum, zur stärkeren Truppen komme. Das heißt, es ist dann, je nachdem wie stark du eingestellt bist, den Gegnern gegenüber, eine relative Hetzerei, am Anfang zieht's sich's total. Antike, da geht alles recht langsam dahin, weil da hast' einfach noch nicht die Städte, aber dann ab einem gewissen Punkt, grad das gesamte Mittelalter ist halt, da bist' halt wirklich schnell drüber hinweg.

I: Mh.

S4: Ist halt schad' drum.

I: Und wie bist du zum Spiel gekommen?

115 S4: .. ((lacht)) Civilization I, eigentlich durch einen Freund, der das gehabt hat. Und ich hab noch keinen Computer gehabt. Und, weil ich bin immer bei ihm eingeladen gewesen, und wir haben das ewig lang gespielt zu zweit, weil du kannst es einfach ewig lang spielen. Und dann hab ich endlich meinen ersten Computer gekriegt, und das war das erste Spiel glaube ich, was ich mir gekauft hab'. ((lacht)) Und nächtelang, wirklich nächtelang gespielt. Und damals war ich zehn, zehn, elf Jahre alt oder so. Das war eben das Einser und dann halt immer wieder den nächsten Teil gespielt, wenn der rausgekommen ist, bis eben zum Vierer, wobei, sich dann die Zeit, die ich dafür aufgewendet hab', rasant verkürzt hat, weil sich ja am Spielprinzip nicht wirklich neu was geändert hat. Das war eigentlich immer, es ist halt ein bisschen ergänzt worden jeder Teil, es ist ein bisschen die Graphik aufgepeppt worden, aber das Spielprinzip hat sich ja damit nicht verändert.

125 I: Mh.

S4: Was heißt-, nicht heißt, dass die Spiele alle weniger genial sind, aber, aber ja, irgendwann mal ist es, langweilig ().

I: Ja. Kann man durch das Spiel etwas über die Vergangenheit erfahren?

130 S4: Viel. ((lacht)) Was kann man erfahren, man kann, .. man kann, ungefähr so einen .. einen Überblick haben, was wann, also wie sich die Entwicklung der Menschheit gestaltet hat, auf die Jahreszahlen würd' ich da keinen Wert legen, weil je nachdem wie schnell oder wie langsam du bist, bist halt schon, in der Neuzeit, und erfindest erst, weiß Gott was, die, die Ritter oder sonst was. Oder bist scho-, noch vor der Antike und hast schon die erste Dampfmaschine. Also, von den Zeiten her () nicht, aber die Abfolge ist, logisch. Das heißt, du hast diesen Technologiebaum und er beginnt halt mit der Gräberkunst, mit der Töpferscheibe, aus der entwickelt sich dann das und das, bis zur Mathematik, Mauerbau und so. Und, das lernt man wohl. Ähm, man lernt, in jeder Ep-

135 I: Also, man **lernt** was draus?
S4: Ja, man lernt schon was, und aus den Technologien, welche, .. welche Gebäude daraus möglich waren, welche Einheiten es dadurch gegeben hat, wie die geheißen haben, ist ja auch nicht so-, dass es halt eine Phalanx geben hat, dass es eine Legion geben hat, dass es **nachher** erst Ritter geben hat, so in der Richtung, ist das, eigentlich ganz korrekt, ja. Und-nur man darf's halt nicht mit der Zeit verknüpfen, man muss dann schon wissen, dass die Ritter nicht geben hat in der Antike und, also, oder in einer anderen Form. Ähm, also, man lernt **was** notwendig ist, für die nächste, Zeit. In dem neuesten, Civilization IV hast-hat man auch so ein bisschen einen Überblick über Staatssysteme. Weil

145 da-, da kann man sich sein Staatssystem auswählen, man lernt sie einmal, äh, man lernt einmal drüber, welche es gibt, wie die heißen. Welche Religion es gibt, wie die heißen. Und, was ein **Wahnsinn** ist, im Civilization, aber da muss man sich wirklich, also da muss man wirklich schon im dick drin sein, es gibt eine Zivilopädia drin, wo zu jeder, welche () gibt, zu jeder Einheit, zu jeder Staatsform eine Beschreibung gibt. Und da steht aber auch mehr dabei, als nur was es kann für das Spiel, sondern auch was das war. Und das ist wirklich .., wirklich groß. Da steht schon **einiges** drin. Und da kann man sich, aber man braucht's halt manchmal, weil man wissen will, was bringt mir das jetzt, schaut man's halt nach. Aber wenn man dann auch so schlau ist, und den Text liest, hat man was gelernt. Und das tut man sicher, im Spiel. Wenn-, wenn'st lang genug @spielst@.

150 I: Okay. Könntest du mir nochmal kurz zusammenfassen, worum es in Civilization geht?
S4: In Civilization geht es, dass du mit einem **Siedler** irgendwo auf einem Stück, einer Welt, äh, anlandest, sozusagen, und dann anfangst mit deiner ersten Stadt, die du gründest, eine zweite Stadt zu gründen und dich stetig zu erweitern. Durch die Städte kriegst halt Bevölkerung, die sich durch äh, **Nahrungs**-, umgehende Felder, die du hast, äh, immer wieder vergrößert, später dann auch eben Produktion bringt, Geld bringt, und auch Wissenschaft bringt. Und durch die Wissenschaft neue Technologien erforscht, wodurch du wieder neue Bauwerke kriegst', neue Völker, also, neue Einheiten kriegst. Und halt dein Gebiet wieder ausdehnen kannst. Und das tust du deswegen, weil es auch andere Völker gibt, außer du spielst allein, aber das ist dann extrem fad, die genau das Gleiche machen, sprich es kommt irgendwie dann mal zu einem Konflikt. Und du solltest halt der Sieger davor- hervorgehen, und, genau.

165 I: Okay. Und, aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?
S4: Du bist der König. Äh, oder sagen wir so, du bist der-, der **Herrscher**, du bist also-, du kannst einmal König sein, du kannst einmal Kaiser sein, aber du bist der-, der Herrscher, deines Volkes, äh, der quasi alle, .. alle-, alle Teile deines-, äh, also alle Einheiten quasi befehligt und alle Städte befehligt, und auch sagt was gemacht wird. Aus dieser Perspektive wird's erzählt.

170 I: Okay. Und, hast du eine Lieblingszivilisation, mit der du dann spielst?
S4: Nein, das ändert sich von Spiel zu Spiel, aber ich hab' immer ganz gern so, ähm, antike Zivilisationen gespielt. Also Babylonier hab'ich immer gern gespielt, ähm, Ägypter hab' ich immer gern gespielt. Also, ich hab mir selten **neue** Zivilisationen gespielt, also **junge** Zivilisationen, wie England oder Franzosen, Deutsche, also das hab' ich immer ungern gespielt. Ich hab immer sehr, sehr gern alte-

175 <Unterbrechung durch Kellnerin>
S4: wobei man halt, grad bei Civilization IV, sagen muss, also früher war das vollkommen egal, welche, also ziemlich egal, welche Zivilisation man gespielt hat, äh, ab Civilization IV hat jede Zivilisation irgendwelche F-, Grundfähigkeiten und auch Grundeinheiten, und da muss man leider sagen, dass das für den, für den weitesten Fortschritt, also, **leider** jetzt nicht das, nicht wertend, sondern für mich als Spieler, der ich gern Alte spiel', waren die Deutschen sicher das, das, die Zivilisation mit der man, am Ende, wo's wirklich dann um, die Wurst geht, am meisten reißen hat können. Weil die haben einfach den-, den deutschen Panzer gehabt, und der war, eine recht späte Technologie und die war stark. ((lacht)) Aber sonst, hab' ich immer gern alte Technologien-, also alte Völker gespielt.

180 I: Okay, und beim Vierer jetzt, welche der Siegmöglichkeiten versuchst du zu erreichen?
S4: Ähm, ich spiel' immer, dass alle Völker, dass ich, Alleinherrscher auf der Welt bin. Dass es kein anderes Volk mehr gibt. Weil das ist quasi das Endlosspiel, und das, das begrenzt mich darin, wenn ich sag', ich mein, ich hab's eh nie geschafft, weil es dann einfach zu langwierig wird, das Spiel am Schluss. .. Aber man kann's halt-, es gibt halt nicht, auf einmal, irgendjemand hat die Mondlandung gemacht, das Spiel ist aus, und, ich hab' noch gar nichts gemacht in dem ganzen Spiel. Das heißt, ich mach eigentlich immer Endlosspiel. Mit dem-dem Ziel, sich, gewinnen tut der, der als letzter überbleibt.

190

- I: Okay.
195 <kurze Pause>
I: Welche historischen Ereignisse kommen im Spiel vor?
S4: In Civilization? .. Hmm. Naja. Das ist schwer zu sagen. .. Eigentlich keine. Du kannst zwar, erstmal im Normalspiel eigentlich wirklich jetzt historische Ereignisse, überhaupt nicht, weil du die ja selber bestimmst. Es gibt dann () Staatsformen oder Technologien, die du erforscht. Das sind jetzt
200 aber nicht wirklich Ereignisse, würd'ich sagen. Sondern das passiert halt, wann du es willst, dass es passiert. Allerdings gibt's in dem Spiel auch die Möglichkeit Szenarien zu spielen, und dann wird halt wirklich ein historisches Ereignis, **aufgebaut**, und du bist halt eine Nation, die jetzt das angeht. Und du veränderst natürlich @das@ historische Ereignis natürlich, also, zum Beispiel, zuerst hat's-, gibt's das Szenario Amerikanischer Bürgerkrieg, und dann bist du halt einer der zwei Seiten. Und, und
205 spielst halt von der Seite aus das an. Damit veränderst du aber auch @gleichzeitig Geschichte@, aber das geht dann halt wirklich von historischen, auch Landkarten und so aus. Mit dem kannst ziemlich viel machen.
I: Okay. Und wenn ich frage, in welcher **Zeit** es spielt, was würde man da-, was könnte man da sagen
S4: In jeder Zeit. In jeder Zeit. Also es beginnt 4000 vor Christus, glaub'ich. Die Zeitrechnung, circa.
210 I: Okay. Ähm, ich hab' da jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich des Spiels und wenn du mir da bitte jeweils kurz sagst, was du drüber weißt. Da wär' mal: Tokugawa.
S4: Mh, das ist irgendein Häuptling, ich glaub', Zu- Zulu-Häuptling, oder? Na. .. Ist das aus dem Spiel, Civilization?
I: Aus dem Vierer, ja.
215 S4: Ja, das ist irgendein, ein, ein, ein .. ein Führer von einem Volk aber ich weiß nicht welchen, ich nehm's an, es sind die Zulus, aber ich bin mir nicht ganz sicher.
I: Okay. Bismarck?
S4: Deutscher, Kanzler, und Anführer von den Deutschen.
I: Okay. Goldenes Zeitalter?
220 S4: Goldenes Zeitalter hast du- .. Ich weiß nicht genau, wie man das goldene Zeitalter erreicht, aber wenn du eine gewisse Wohlstand hast, dann kannst du für mehrere Runden ein goldenes Zeitalter, das heißt, du produzierst das doppelte.
I: Mh. Malinesisches Reich?
S4: Ja, Tokugawa ist glaub'ich der Malifürst, weil's mir jetzt grad einfällt. ((lacht)) Aber Malinesisches
225 das ist halt das Volk der Mali und @wenn du Mali spielst, hast du ein Malinesisches Reich@, ja.
I: Okay. Und als letztes hätte ich dann noch: Große Persönlichkeit.
S4: Große Persönlichkeit kriegst du, ahm .. kriegst du dann, wann kriegst du (). Mit der-, du kannst mit der großen Persönlichkeit, wenn du eine kriegst, und die kriegst du für irgendwelche herausragende Leistungen, da musst du irgendein, ein ein Punkt, jetzt sag' ich irgendwas (), kriegst du
230 eine herausragende Persönlichkeit, und mit der kannst du dann verschiedene Sachen machen. Die gibt's aus fünf verschiedenen Bereiche, Kultur, Wissenschaft, Militär, noch zwei. .. Wurst. ()
Forscher, also-, und so. Und wenn du den einsetzt, mit dem kannst du deine Wunder bauen, sofort. Oder .. oder du kannst zum Beispiel deine Stadt erweitern, du kannst deine Produktion verdoppeln, also mit dem kannst du in, in verschiedenen Bereichen was machen, mit diesen großen
235 Persönlichkeiten. Frag' mich aber nicht, wie man die jetzt kriegt. Ich weiß es nicht auswendig.
I: Frage
S4: Civil- Civilopädia. Da steht das drin. ((lacht))
I: Okay. Wenn du selbst in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, wer wärest du und was würdest du machen?
240 S4: Hm. Wer wär' ich? .. Ich wär irgendso ein cooler aztekischer König, glaubich. Und würd dann mein Aztekenreich, über die ganze Welt ausweiten. Na, glaubich, so weit würd's nicht gehen, aber. Azteken wären cool (), ja. Weil ich einfach so wenig drüber weiß', wahrscheinlich sind's eh grauslig

- und Menschenopfer und so, aber, interessant, interessiert haben sie immer. Also, ich wär' ein
Aztekenhäuptling, glaubich. ((lacht))
245 I: Okay. Und wenn das selbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte ausgestattet wär, würdest du es trotzdem spielen? ... Also im Weltraum spielen würde, mit Aliens
S4: Gibt's sogar.
I: Und spielst du's?
S4: Nein. Interessiert mich nicht. Ja-, stimmt, das interessiert mich dann nicht, ja. Also, das
250 Historische in Civilization ist schon, ein sehr starkes, das man sich damit wirklich identifizieren kann. Weil es gibt das Civilization auch auf einem Planet Alpha Centauri, das war das Civilization Eins A oder so, hat das, Alpha Centauri, und das ist erstmal überhaupt nicht gut gegangen, und mich hat's überhaupt nicht gereizt, das zu spielen. Das hat mit irgendwelchen Marsmändeln, das war genau's gleiche Prinzip, aber das war, halt uninteressant.
255 I: Ähm, stellt das Spiel die Geschichte so dar, wie es wirklich war?
S4: Die Abläufe der Technologien ja, aber wie gesagt, die Verknüpfung mit der Zeit natürlich überhaupt nicht.
I: Und was davon ist authentisch?
S4: Mh, na ich würd' sagen mal die .. die Völker und ihre Häuptling-, also, ihre wichtigen Persön-, die wichtigen Persönlichkeiten der Völker sind sicher authentisch. Weil die hat's gegeben, also, die sind schon irgendwie nachempfunden. Ähm, dann ist authentisch naja, das was du alles machen kannst. Sprich äh, irgendwie auch das beginnen mit einer kleinen Siedlung und das erweitern dann auf Weltreiche, wobei das natürlich jetzt jedes Reich sein kann. Aber so dieses, dieser
265 Expansionsgedanke ist sicher, irgendwie da, auch authentisch sind dann diese ganzen Staatssysteme, weil die gibt's auch, oder hat's gegeben. Die kannst du dann annehmen, und je nachdem hast du verschiedene, äh, Möglichkeiten, und natürlich auch, die Technologien .. dies du halt erforschen kannst, die sind auch irgendwie in der Reihenfolge, ob das jetzt in jedem, Teil der Erde gleich war oder anders, das ist ja schon dahingestellt, aber, durchaus in der Folge bei Völkern passiert. Das ist schon authentisch, ja.
270 I: Und ist das wichtig für dich?
S4: Ja natürlich. Also kannst nicht den Weltraum haben nach der Töpferkunst, also das, also die Raumschiffbau nach der Töpferkunst, das, würde wahrscheinlich keinen Spaß @machen@. Und da würd' man sagen, mein Gott, was ist denn das?
I: Okay, ähm, ist eine authentische Geschichtsdarstellung möglich?
275 S4: .. In dem Spiel?
I: Allgemein.
S4: Eine authentische Geschichtsdars-, wie, allgemein? In Computerspielen oder? Oder so, wie meinst du?
I: Also wenn ich jetzt Geschichte darstellen will, kann ich das authentisch machen.
280 S4: .. Ich denke ja, wenn man genug darüber weiß. Wenn die Quelle nicht stimmt, dann, kannst-kann man's authentisch darstellen, aber man es ist falsch ((lacht)). So würd' ich das sagen. Wenn ich, wenn ich genug drüber weiß, glaube ich schon, dass man es darstellen kann. Zum Beispiel wenn ich, wie auch immer man das darstellt, über den Zweiten Weltkrieg weiß man ja relativ viel, dann kann man das auch glaube ich authentisch, egal wenn man ein Computerspiel oder ein Theaterstück das gut darstellen.
285 I: Und was ist authentisch?
S4: Hei, jetzt werden wir @philosophisch@. Jetzt lass' überlegen. Mh. ... Ich würd' sagen, irgendwie realitätsnah, das heißt, .. irgendwie, auch wenn's wahrscheinlich viele Perspektiven gibt, jetzt aus einer Persp-, eine Perspektive darstellen, von jemanden, der in der Zeit gelebt hat, wie er das erlebt haben könnte. Aus den Quellen die man hat, zum Beispiel wenn ich jetzt, grad bei Schlachten geht das, also, wird's halt um Film-, im Film halt oft versucht, denk' ich mir, in manchen, die versuchen

- wirklich eine, eine, ich denk' jetzt an diesen S-, Der Soldat James Ryan, da ist ja eine Stürmung der Normandie, da haben sie sich angeblich, also, angeblich, ich hab's nie nachgeprüft, sehr stark mit dem beschäftigt, und haben auch versucht diesen Sturm, extrem **grauslig**, aber sch-, wahrscheinlich war's wirklich so, wie gesagt, ich war nicht dabei, aber sie haben versucht authentisch nachzuschreiben, also man kann's hier schon sagen, es wirkt nicht unrealistisch, so in die Richtung, weil du, man kennt ja genug Filme, wo der Superheld dann durch die Waffen (), da ist das ja nicht authentisch. Aber wenn da Leute anlanden, die gleich mal niedergeschossen werden und ihre Teile daliegen, dann kann man wahrscheinlich das authentisch so sagen, ja gut, da hat's die Festungsmauer geben, die Deutschen haben runtergeschossen, die, Amerikaner sind gekommen, da werden schon einige ihr Leben gelassen haben. In der Form und Weise. Ja, dann ist es authentisch.
- I: Okay, und wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftlicher Literatur?
- S4: Naja, das ist ja quasi irgendwie so eine **Popkultur**, es wird halt aufbereitet, in einer Art wo man sagt, das ist vielleicht viel mehr, viel mehr Leuten zugänglich gemacht wird, die halt kein Buch zur Hand nehmen dann. Computer spielen halt doch viel mehr Leute, wahrscheinlich also-, das kann man nicht sagen-, ohja, man kann sagen es spielen mehr () Computer, also sie geschichtliche Bücher lesen. Weil lesen das stimmt gottseidank hoffentlich noch nicht, aber. Und damit, also, grad bei mir ist es das beste Beispiel, mich hat zwar Geschichte immer schon interessiert, aber nie, aber nie in dem Form aber, aber eben wie gesagt, viele, viele Sachen die aus Computerspielen kann ich jetzt wiedergeben, wenn jetzt eine Frage kommt. Und sei es nur, wie das Monster so und so geheißen hat, oder, grad aus griechischer Mythologie kann ich sehr viel einfach aus Computerspiele wiedergeben, weil's fast immer dort vorkommen.
- I: Okay. Das ist eh schon die nächste Frage: Glaubst du, dass andere Spieler das Wissen aus dem Spiel im Alltag verwenden?
- S4: mh. ..
- I: Zum Beispiel in der Schule
- S4: ... Äh, die Frage ist-. Jein. Die Frage ist, ob das nicht eher so eine Art Poser-Wissen ist, das hat man jetzt einmal, und ob man das jemals braucht, also, grad in der Schule. Müsst ich mir jetzt wirklich überlegen, was jetzt an Schulstoff, ob das jetzt in den Spielen so umgesetzt ist, dass du daraus jetzt () eine bessere Note erzielen kannst. Aber, so wie's das du vorher gesagt hast, das Interesse für Geschichte könnt'es schon wecken. Oder, bestes Beispiel eben, Titan's Quest mit all diesen, Namen und Sing, und dann liest du ein griechisches Sagenbuch. Da bist du ganz anders, also, du kommst vielleicht zu einem Sagenbuch dadurch, und, das ist jetzt zwar keine 'Geschichte', keine, aber es ist trotzdem, irgendwie kommt's aus der, aus dem Bereich. Und dann macht man sich vielleicht mehr Gedanken drüber, aus dem, da hat's jetzt Götter wirklich geben oder so? Oder grad das ganze Götterdenken, das, ob jetzt Germanische oder Griechische kommt doch-, kann man aus Computerspielen sicher herausziehen, dass man sich dann damit beschäftigt und villeicht ein- doch ein Buch drüber liest. Und dass man von dem einen Zugang zur Geschichte dann findet, möglicherweise.
- I: Aber du selbst hast ja vorhin gesagt, dass du selber schon Informationen aus dem Spiel verwendet hast?
- S4: Bei mir ist es der umge()derte Weg gegangen. Achso, dass ich-. Ja, aber das war in einem Quiz zum Beispiel. Also das ist jetzt eben so dieses **Poser-Wissen**, das ist jetzt nicht, so, ich weiß wie der die Götterwelt geheißen und weil ich hab das vom Computerspiel gelernt. Da hat ja der-, da hat die strategische Komponente die diese Spiele haben, die jetzt ja überhaupt nicht historisch, eine viel **praktischere** Bedeutung im heutigen Leben, für mich in jedem Fall. Einfach dieses, in jeglicher Simulation, dieses ad mehrere Dinge gleichzeitig zu tun, und auch eine- und auch wirtschaften, grad in der Civilization oder in anderen, anderen aufzubauen. Das hat momentan für mich einen viel größeren Nutzen, Organisation zu lernen oder so, oder Organisation irgendwie zu können. Weil, grad Wirtschaftsbetriebe sind mit solchen Spielen extrem, also, das hat jetzt mit Historie nicht-,

- extrem nah abgebildet. Und auch wenn's halt nicht immer ganz so läuft, aber es ist sehr sehr ähnlich. Man kann sehr viel daraus lernen. Wenn man's umsetzen kann, ja. Aber Geschichte, ist eher das Interesse wecken. ((lacht))
- I: Okay. Jetzt geht's um die Seite der Entwickler, also, was für Menschen haben dieses Spiel gemacht?
- 345 Welche Berufsgruppen waren beteiligt?
- S4: ((lacht)) Freaks. Programmierer, die-, na, es ist lustig, eigentlich eine sehr gute Frage. Also, es müssen mal Programmierer gemacht haben. Und Leute, die sich sehr viel, mit .. mit einer gewissen Art **Fantasy** beschäftigen, also ich glaub oft, dass die Spieleprogrammierer, die ganze historische Spiele machen, ah, s-sogar ziemlich interessiert an dem ganzen sind, und durchaus irgendwie, ich glaub', dass das-, dass die Art Computerspiele zu machen und sich mit Geschichte zu beschäftigen, dass das sehr sehr Hand in Hand geht. Wobei das war keine, ne, würd' ich gar nicht sagen dass das nicht unbedingt jetzt eine professionelle Beschäftigung mit Geschichte ist, es kann durchaus sein. Also, es kann durch- Es ist sicher mal Leute, die sehr viel computer**affin** sind, .. und die sich wahrscheinlich kein Geschichtestudium gemacht haben, aber sich sehr stark damit beschäftigen. Wo sie ihre Quellen dann her haben, ob das dann Bücher oder Internet ist, das weiß man nicht. Aber sie sind doch in irgendeiner Fantasywelt zuhause. Und da gehört ja schon dazu, Rollenspiele zu spielen, mit Karten oder so, das, kommt wahrscheinlich auch von der Gegend. Auf jeden Fall haben die sehr sehr viel Computer gespielt. ((lacht))
- I: Und in welche Aspekte haben sie am meisten Zeit, Geld und Mühe investiert?
- 360 S4: ... Das ist jetzt eine Frage, da musst du jetzt die Spielprogrammierung hernehmen, weil die ist, die ist projektgeteilt. Also wird sich jemand um die Geschichte gekümmert haben, es wird sich jemand um die Grafik gekümmert haben, und es wird sich jemand um den Vertrieb und das, das Design gekümmert haben. Ah, das meiste, das meiste geht bei Civilization, also, würd' ich sagen, geht sicher mit der Programmierung drauf. Ganz sicher. Und, und dann die Konzeptentwicklung, die ist dann, ...
- 365 ja, das wird, das wird so Hand in Hand gehen, die Programmierer machen schon ihre Sachen, sie bekommen's von irgendeiner Konzept-, weil dass du, mal diese, die **Spielidee** entwirfst. Da brauchst jetzt noch kein geschichtliches Wissen dazu, sondern du überlegst halt, wie kann das funktionieren, und **dann**, falls es Geschichte, was hat's zum, zu welcher Zeit gegeben, also das ist glaub'ich so irgendwie ineinanderge-, aber das meiste ist sicher Programmieren, wie in allen Spielen
- 370 wahrscheinlich. Aber das, da müsst' ich jetzt in einer Spieleschmiede sein.
- I: Also, ihren Zugang zur Geschichte schätzt du mehr so hobbymäßig ein? Keine Historiker dran beteiligt?
- S4: Ja, es kann auch sein, dass die Programmierer überhaupt keinen Zugang zur Geschichte haben, sondern dass eher die Konzeptionszeichner dafür sind, die das drauf. Wenn die Arbeitsteilung so dazu ist. Die werden aber durchaus einen haben. Weil das erkennt man schon daran, auch in vielen
- 375 Adventurespielen, wo jetzt einfach, wie wir vorher gesagt haben, so Monster aus allen möglichen Reihen vorkommen, ähm, und dann aber eine solche Geschichte drüberlegen, merkst du schon, es sie ein sehr erzählendes Element haben. Und das kommt nicht von irgendwo her. Du musst das schon irgendwie-. Oder sagen wir so, aber, es kann auch irgendwer kommen, ich der jetzt nur grad
- 380 Geschichte anfängt, ich könnt' auch schon so ein Spielchen schreiben. Durchaus. Also, da muss ich nicht der Experte sein. Also, mit dem allen was ich gespielt hab', auch daher könnte die, das Wissen dieser Leute kommen, die haben einfach viele Computerspiele in die Richtung gespielt, haben sich dann ein bisschen mehr dann im Internet informiert, weil sie einfach das und das interessiert hat, und dann schreiben sie halt auch ein Computerspiel, weil sie's können. ((lacht))
- 385 I: Okay. Also, es dauert nimmer so lange, wir sind jetzt schon langsam gegen Ende unterwegs.
- S4: Es passt eh, ich hab noch keinen Stress. ((lacht))
- I: ((lacht)) Okay. Was ist Geschichte?
- S4: Hehe, haben wir das schon mal gelernt, ich überleg grad. ((lacht)) Geschichte ist alles, was, was .. hinter dem Jetzt steht. Würd' ich mal sagen.

- 390 I: Okay. Und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?
 S4: Mmh. .. Ja, wahrscheinlich das, was was, für mich das was, woraus man Lehren aus dem jetz-, aus dem jetzigen Handeln ziehen kann. Das würd' ich sagen. In-, in positiver als auch in negativer Weise. Und jeder macht das halt dann so wie er glaubt, wenn's .. wenn ein machteiler Fuzzi meint, so kann man sein Reich vergrößern, und hat das bei Dschingis Khan zum Beispiel gelernt, und
 395 schaut sich den an und dann macht er's so, dann ist das nicht positiv @für mich vielleicht@, aber für den schon. .. Und das ist dann auch für ihn irgendwie historisch relevant.
 I: Wer kann Geschichte verändern?
 S4: Jeder. .. Das glaub' ich schon. .. Nageh-, nana, Geschichte verändern? Na, das ist jetzt eine-Geschichte **machen** kann jeder, verändern können wir sie nur, wenn wir betrügen können. Oder d-gegebene geschichtliche Ereignisse so umschreiben, das kann zwar @dann auch jeder@, das sie halt in einem anderen Licht dastehen. Das kann auch jeder eigentlich, ja.
 I: Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
 S4: Das bestimmen wir alle. Das finde ich schon, ja. Es **können** wir alle, ob wir es dann tun ist eine ander Frage.
 405 I: Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
 S4: **Quellen**, haben wir gelernt. Quellen. ((lacht))
 I: Und wer hat die Quellen verfasst?
 S4: .. Naja, die Leute die es, die es, **wert** gefunden haben, äh. Naja, verfasst, das ist ja schon falsch, weil Quellen können ja auch mündlich sein. Dann sind sie ja nie verfasst worden. Aber sagen wir mal
 410 so, schriftliche Quellen, die sich wahrscheinlich dann-, wo die Geschichtsschreibung gesagt hat, die sind dann so irgendwie angefallen, so wie ich das mitgekriegt hab-. Na die, die es wert gefunden haben, gewisse Sachen aufzuzeichnen. Also ich, ich denk' einmal, ich hab mir das- grad gestern überlegt, warum hat so ein Geschichtsschreiber gesagt, so und ab heute beginne ich die Geschichte aufzuschreiben? Diese ganz alten Geschichtsschreiber, warum hat der jetzt gesagt, so und jetzt, ab
 415 jetzt finde ich's wichtig. Hat's doch die Überlegung damals schon gegeben, dass sie gesagt haben, so eigentlich möchte ich was für die Nachwelt weitergeben, und vielleicht kann die aus den jetzigen Ereignissen lernen. Möchte ich vielleicht, interessiert mein Jetzige ni-nicht nur mich, sondern mein Volk in Ewigkeit leben lassen. Weil sonst würde man ja vielleicht nicht draufkommen, warum sollte man das aufzeichnen? In damaliger Zeit, heute zeichnen wir alles auf, aus v-vielerlei Gründen. Also
 420 die, zum Beispiel, das was du da aufgeschrieben hast, ist ja auch, wird irgendwann in hundert Jahren vielleicht, Papier vielleicht nicht, aber dann deine, ja, gut das ist eine Frage, was hält länger? Wenn man was in Stein ritzt? ((lacht))
 I: ((lacht)) Und, also, was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von unsrer Zeit wissen, also, was sollten wir aufschreiben?
 425 S4: .. @das ist, das ist extrem@ schwierig. Aber, w-, weil dass also die ganze Welt gezogen, dass (), das brauch ich mir gar nicht aufschreiben, weil's in zweihundert Jahren, wenn nicht, der Weltkrieg alles kaputtmacht, wird, gespeichert sein irgendwo. Das gesamte Wissen, das wir jetzt haben. Aber was in **wert** ist, das was in jedem Fall gespeichert ist, ist irgendwie. Im Hinfeld jegliche kulturellen
 430 Hinsichten, dann politische, Beziehungen in jeglicher Hins-, Formen, Staatsformen und Beziehungen,.. wie das zustande kommt, in jeglichen Staaten der Welt, ob das jetzt dann, Afghanistan ist oder, oder **wir**. Sollte aufgezeichnet, und die, die Interaktion der Staaten untereinander. Das sollte glaube ich irgendwie, in jedem Fall erhalten sein.
 I: Okay. Und womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
 S4: .. Mit allem was historisch ist. ((lacht)) Äh, ja, eigentlich schon. Es sollte halt, irgendwie, alles was
 435 jetzt, als fix angenommen ist, immer wieder, wenn was neues rauskommt, das zu überprüfen und es weiter zu sehen, das wir halt, das möglichst, wirkliche getreue Bild der Geschichte, sofern wir-, möglichst nah dahinkommen. Weil wir nie wissen, wann wir dort sind. Also er sollte aber auch, für die nächsten Generationen da schon vorbereiten, auch wenn er es nie ganz schaffen kann. Ein

- Historiker sollte sich glaube ich auf die Dinge beschränken, die er, die er kann in seiner Lebenszeit,
 440 und nicht versuchen, alles zu begreifen. Aber doch vielleicht seinen Teil dazu beitragen, dass gewisse Ereignisse, die ihn halt interessieren, wieder ein bisschen lichter werden. Was halt mögli-, im Zusammenhang halt mit den Archäologen, aber das sind ja eigentlich für mich auch Historiker.
 ((lacht))
 I: Okay, und wie kommst du sonst noch, also außer mit Computerspielen, mit Geschichte in Kontakt?
 445 S4: Ich studier's. ((lacht))
 I: @Okay@. Und jetzt hab' ich da einen Ergänzungszettel, und wenn du mir da bitte ankreuzt', also nur diese Seite, und bei der ersten Frage mündlich Beispiel gibst.
 S4: Zu welchen Medien zum Thema Geschichte greifst du. Ähm, Bücher, also ich les' grad sehr viel
 450 <kurze Unterbrechung> Ja, das ist schwierig, weil es stimmt eigentlich alles. Das schlimme ist, grad jetzt bei Geschichte, wirst du wahrscheinlich bestätigen, kann ich alles ankreuzen, weil-
 I: Naja, aber, die Frage ist, wonach **greifst du**.
 S4: Nach einem Stift der funktioniert, schau, er geht. <<kurze Unterbrechung>> Alte Medien, Bücher, äh. Naja, vor allem Bücher, bei Geschichte grad jetzt. Naja, Fernsehserien .. eher weniger,
 455 das würd' ich gar nicht so ankreuzen, weil ich kenn' eigentlich keine historische Fernsehserie, die ich mir in letzter Zeit angeschaut hab. Mh, Filme, ja, schon. Nämlich auch grad solche, Epochalwerke, die irgendwie geschichtlich. Ob die jetzt wirklich relevant sind, nicht, aber es ist halt doch irgendwie eine Form der Beschäftigung mit der Geschichte. Online-Medien. ... Ohja, das Wikipedia. Was du nicht weißt, @schaust halt nach@. Romane, die zu-, na, ich lese, ich lese eigentlich häufig
 460 Krimigeschichten und, und Romane, die irgendwie Fantasy sind, also eher, selten das was irgendwie in die Zeit fällt. Ah, Sachbücher ist für mich Bücher, Schulbücher momentan eigentlich nicht mehr, außer wenn man jetzt die Unibücher Schulbücher sieht, aber würd' ich jetzt eher nicht sagen. TV-Dokumentationen wohl, ja. Universum oder so, eigentlich eh meistens Universum, wenn's mich interessiert. Wenn irgendwas da ist. Wissenschaftliche Literatur wohl oder übel ((lacht)).
 465 Zeitschriftenartikel, historisch, na oh ja, weil auch die, die, die bei uns durchaus gängigen Zeitschriftenartikel immer wieder was über, über die Geschichte berichten, ob das jetzt gut recherchiert ist oder nicht, lass' ich jetzt dahingestellt, aber das ist wohl
 I: Und was wären das für Zeitschriften dann?
 S4: Mmh, zuhaus hab' ich ja Profil, oder News oder so. Selten, also bis jetzt bin ich noch nicht zu
 470 wirklichen Kontakt mit wissenschaftlichen Zeitschriften kommen, ahm, weil irgendwie muss ich zuerst grad Bücher lesen. Aber ich weiß eh dass, die Bibliothek hat einige davon. Aber eher so aus **Allerwelts**zeitschriften, die wöchentlich kommen. Ja, mündlich fällt mir sonst nichts ein.
 I: Okay, das nächste wär' eine Reihung
 S4: wie du ihnen vertraust
 475 I: Ja, und da bitte einfach alle bis auf 'andere', weil du da ja nichts ergänzst hast.
 S4: Mh. ... Ja, ich würd' einmal der wissenschaftlichen Literatur am ehesten glauben, wenn man so sagt. Und dann würd' ich den Büchern glauben .. () die Sachbücher sind .. Die TV-Dokumentationen sind ja auch ganz gut recherchiert, wobei das ist ziemlich gleich mit Online-Medien, wenn ich jetzt nur so das Wikipedia nehme, halt ich das für sehr glaubwürdig, aber, aber das,
 480 da zählt ja jetzt mehr dazu. Dann Zeitschriftenartikel, da ist doch auch irgendwo eine gewisse Recherche dahinter, ja, dann kommen eigentlich erst Filme ((lacht)) Computerspiele hast da gar nicht angekreuzt?
 I: Da sind sie, bei den Computerspielen geh ich ja aus, weil ich sonst würde ich dich ja nicht befragen.
 485 S4: Ja, die Computerspiele sind sicher am wenigsten glaubwürdig, jetzt.
 I: Ja, aber hier fehlen noch welche.
 S4: Die anderen hast ja, die hab ich nicht angekreuzt.

I: Ja, aber ich würde dich bitten sie trotzdem zu reihen.

490 S4: Achso. Oh verdammt, da hätte ich doch die Schulbücher so ein 3a mach ich da jetzt einfach, das nimmst dann einfach dazu rein. Fernsehserien ist sicher das letzte, die sind für mich noch ungläubwürdiger als Computerspiele. Und, und Romane, tät ich so irgendwie, sagen wir bei Filme eingekreuzt. 7a schreib ich da.

I: @Okay@. Ähm, Moment, nur noch kurz was zu deiner historischen Ausbildung, wo und wie hast du Geschichte gelernt?

495 S4: AHS

I: Und jetzt Studium?

S4: Und jetzt Studium, genau.

I: Okay, und hast du das Fach Geschichte in der Schule gemocht?

500 S4: Ja, sehr gerne. Sehr gern. ((lacht))

I: Und seit wann spielst du Computerspiele?

S4: .. Seitdem ich zehn bin. ((lacht))

I: Okay. und dann, welche Genres spielst du am liebsten?

505 S4: Aufbastrategie, mittlerweile Adventurespiele und und rollenbasierte Strategiesp-, also echtzeitstrategiespiele.

I: Okay, und dann wär dann noch das hier bitte auszufüllen.

S4: Spielst du, .. hehe, das kommt drauf an, wenn ich ein neues Spiel hab, dann täglich, aber ich würde dann eher sagen, ja, wenn du mich vor einem Jahr gefragt hättest, da hätte ich mehrmals in der Woche angegeben, aber jetzt ist es eher mehrmals im Monat. Also, **wenn** ich spiele, spiel' ich eine Stunde bis drei Stunden. Sicher. Geschlecht, Alter, So.

510 I: Okay, dankeschön. Ähm, und du hast Wirtschaft studiert und studierst jetzt Geschichte?

S4: Ja, genau.

I: Okay. So, das wär's eigentlich, dankeschön.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- x ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- x Filme
- x Online-Medien – welche?
 - Romane
 - x Sachbücher
 - Schulbücher
 - x TV-Dokumentationen
 - x wissenschaftliche Literatur
 - x Zeitschriftenartikel
 - andere – bitte mündlich ergänzen!

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
3. Sachbücher
4. Schulbücher
5. TV-Dokumentationen

6. Online-Medien

7. Zeitschriftenartikel

8. Filme

9. Romane

10. Computerspiele

11. Fernsehserien

andere

- **SpielerInnenprofil**

a. Spielst du

- täglich
- mehrmals in der Woche
- mehrmals im Monat
- seltener

b. Und wie lange spielst du?

- weniger als 30 Minuten
- 30 Minuten bis 1 Stunde
- 1 Stunde bis 3 Stunden
- mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

c. Geschlecht m

d. Alter 29

e. Wohnort Wien

f. Beruf

- SchülerIn
- StudentIn
- Lehrling
- ArbeiterIn
- AngestellteR
- BeamteR
- Selbstständig
- Arbeitslos

g. höchste abgeschlossene Ausbildung

- Pflichtschule
- Fachschule/Lehre
- Matura
- Studium

Art des Interviews: CVK, mündlich

Dauer: 40 min

I: Insgesamt, welche Spiele mit historischem Stoff kennst du?

S5: Puh. ((lacht)) Naja also, äh, die Battlefield-Reihe, dann, muss ich-, soll ich da ins Detail gehen eigentlich, oder?

I: Alles, was du mir erzählen kannst und willst. Ich hab Zeit.

5 S5: Ok. Ähm, was kenn' ich noch. Assassin's Creed kenn ich, äh, hm, dann gibt's da die diversen, äh, die diversen Strategiespiele, die sich damit, äh, also dieses Empire Earth und so weiter-Zeugs, wo man von @Steinzeit bis Neuzeit@ spielen kann. Ähm, hm, was gibt'sn da noch? Hm, das ist schwierig. Wenn mir auf die Schnelle nichts mehr einfällt, reicht das, oder?

I: @Das reicht@, das reicht. Und welche davon hast du gespielt, oder spielst du?

10 S5: An und für sich alle, die ich jetzt genannt hab', weil sonst würd' ich sie wahrscheinlich gar nicht kennen.

I: Okay. Und welches historische Thema eignet sich deiner Meinung nach am-, besonders dafür in einem Spiel verwendet zu werdem?

15 S5: Ja, an und für sich Zweiter Weltkrieg, auch wenn das jetzt schon ziemlich ausgelutscht ist, aber, es bietet sicher die meisten Möglichkeiten und den größten Umfang.

I: Mh. Und welche Zeitspanne findest du besonders spannend?

S5: Äh, auch den Zweiten Weltkrieg, also, alles, 39-45.

I: Okay. Und welche Genres eignen sich besonders dafür, also für ein geschichtliches Thema?

20 S5: Äh, naja am Besten eigentlich, ähm, .. ich wei-, ich kenn mich mit Rollenspielen nicht aus, also ich würd' sagen, dass am-am Besten geht eben aus der, der Egoperspektive, also Shooterspiele. Oder halt Actionspiele, wie man's immer nennen mag. Oder auch Strategiespiele, wobei halt bei Strategiespielen, vielleicht nicht allzu gute, die Story nicht vielleicht so gut erzählt werden kann. Also ich würd' sagen, eigentlich, die Ego-Shooter.

I: Okay. Und, also du spielst Battlefield. Und warum spielst du grade Battlefield?

25 S5: Äh, weil- also ich weiß ni-, ich hab angefangen mit schon ziemlich jung, also Counterstrike @zu spielen@, und das hat mir einfach relativ gut gefallen, dieses Ego-Shooterspielen, also einfach, ich kann jetzt auch nicht @unbedingt einen Grund@ nennen, aber es liegt mir einfach am meisten von all den verschiedenen Spielen, die es gibt, bin ich drauf gekommen. Äh, und Battlefield spiel' ich dann halt, weil, also erstens wegen der, wegen dem historischen, weil es eben von der Zeit her für mich am interessantesten ist. Äh, und dann weil es mir am-am meisten liegt, also weil ich es am besten beherrscht'. Ich hab auch andere Spiele probiert, Verwandte quasi, und da komm ich einfach nicht so gut zurecht.

I: Und was gefällt dir dran?

35 S5: Äh, naja, was mir gefällt, die, ähm, ist jetzt schwierig zu sagen, weil es gibt, es gibt für das @Spiel selbst@ gibts Modifikationen, die den Umfang erweitern und daran gefällt mir ja, dass jetzt, dass ich quasi mit, dass ich schon auch Fahrzeuge und-,und Gegenstände und Waffen hab', die es damals tatsächlich gegeben hat und da ich mich da auch ein bisschen dafür interessiere, äh, ist das halt immer interessant zu sehen und zu erkennen, was das ist und, wie das aussieht und so weiter. Und das ist halt ein Punkt, und der zweite Punkt ist einfach wegen, wegen der Spielbarkeit, wie sich's anfühlt und wie das Ganze aufgebaut ist.

I: Und was gefällt dir dran nicht?

40 S5: Was mir nicht daran gefällt? Äh, naja am ehesten dass es schon so alt ist und langsam ausstirbt. ((lacht)) Also zumindest der erste Teil.

I: Und wie bist du zum Spiel gekommen?

45 S5: Uh, das ist eine gute Frage. Ich-ich geh fast davon aus, dass ich's irgendwann einmal im Internet auf so einer, äh Spielesite, also die Spieletests machen, gesehen hab. Und dann hab' ich's mir

wahrscheinlich deshalb gekauft.

I: Okay. Also jetzt zum Spiel selbst: Kann man, kann man durch Battlefield 1942 was über die Vergangenheit erfahren?

50 S5: .. Äh, naja, also, ganz grob vielleicht. Extrem grob und einfach, aber sicher nichts, sicher nicht irgendwie was, also keine, fast keine Hintergründe. Also man kann halt lernen, weiß ich nicht, wer wo @gekämpft@ hat, und aus welchen Grund **vielleicht** noch. Aber sonst gibt's da nicht unbedingt viel zu lernen. Ich mein, natürlich, man kann, wenn man, wenn man dieses- wenn man dann Modifikationen spielt, dann kann man, äh, kann man sehen, was die zu welcher-, in welchem Jahr verwendet haben an Fahrzeugen und Waffen, aber ob das jetzt wissenschaftlich ist, weiß ich nicht. ((lacht))

I: Okay. Könntest du mir nochmal kurz erzählen, worum's im Spiel geht?

55 S5: Also, im Spiel geht's darum, also ich-, dass es-, es wird eigentlich nur ein einziger Modus gespielt, tatsächlich online, ähm, da geht's darum, dass man einfach eine, eine Karte hat, eine Spielwelt, äh, und man besitzt halt, man besitzt halt immer Flaggen, das sind so Basen, und man muss jetzt-, hat jede Karte mehrere von diesen Flaggen beziehungsweise von diesen, Basen, also von den, von einer Basis, und man spielt einfach gegen-, gegen ein gegnerisches Team und man muss immer versuchen, diese Flaggen einzunehmen, das heißt also, so einen Ort, so eine Basis anzugreifen und dann halt, äh, den, jenachdem @ob dort überhaupt@ wer ist oder nicht, die halt zerstören und dann die Flagge einnehmen und dann gehört einem dieser Ort und dann kann man dort wieder mit seinem, mit seinen Leuten kann man dort dann wieder ins Spiel einsteigen und quasi so schneller vorankommen zur nächsten Flagge, also, das ist eigentlich das Entscheidende. Und im Endeffekt geht's darum, es gibt, eben die sogenannten Tickets, das ist jetzt, also jedesmal wenn ein Spieler draufgeht, dann verliert das- sein Team ein Ticket und da gibt's jetzt so eine bestimmte Anzahl von diesen Tickets und wenn die dann, äh, Null erreicht haben, dann hat die Mannschaft verloren, beziehungsweise das andere Team gewonnen.

I: Okay. Und aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?

75 S5: Äh, aus, also aus der, man erfährt, also nach der Geschichte ist ja, Geschichte ist ja relativ bei Battlefield, aber wenn man jetzt die sogenannte Kampagne durchspielt, dann, äh, liest man quasi vorm Spiel hat man immer ein bisschen Text, das man lesen kann, da sieht man, um was es geht. Also, woF-, um was man jetzt kämpfen darf und dann ist man eigentlich schon in der Egoperspektive und, kann sich, kann-kann @nur noch kämpfen@ und bekommt dann eigentlich gar nichts storytechnisches mehr mitgeteilt, also es ist immer nur vorm, vorm Kampf selbst ganz kurz was zu lesen, ein kleiner Text und das wars dann.

80 I: Okay. Und es gibt ja die zwei verschiedenen Fraktionen, Alliierte, Achsenmächte. Auf welcher Seite spielst du häufiger?

85 S5: Äh, das ist ganz, das hängt-hängt von der Karte ab, also, es gibt-gibt Karten, wo's mir Achsen mehr Spaß macht, und es gibt Karten wo's mit den Alliierten mehr Spaß macht. Oder, wenn ein Team, wenn ein Team zu wenig Spieler hat, dann muss man auch für's andere spielen und so weiter, also da ist, gibt's für mich überhaupt keinen Unterschied, das ist je nach-, je wie's kommt.

I: Mh. Und hast du ne Lieblingskarte?

S5: Ne Lieblingskarte. Äh, wenn ich jetzt vom, 1942 spreche, puh, was ist mir da von den Originalmaps am liebsten? Ja, vermutlich, Wake Island heißt die.

I: Okay. Und jetzt, welche, welche historischen Ereignisse kommen im Spiel vor?

90 S5: Naja, ähm, also es geht ja um den Zweiten Weltkrieg. Und das sind halt die verschiedensten Schlachten, also, äh, ich weiß nicht mehr ob die chronologisch dann irgendwie auch geordnet sind, aber es gibt auf jeden Fall, äh, soll ich die aufzählen, was mir jetzt einfällt?

I: Gerne.

95 S5: Ja, kann ich machen, also: Stalingrad, Berlin, ähm, also Wake Island, Iwo Chima, das ist in Japan, dann Coral See ist auch in Japan, ist also mit Japanern gegen Amerikaner, Guadalcanal. Dann gibt's

- auch, in Afrika noch Gazala, Tobruk und El Alamein. Und Battleaxe, wobei Battleaxe glaub'ich fiktiv ist, das hat's nicht wirklich gegeben. Ähm, und in der Normandie, puh was gib'ts noch, Omaha Beach, ähm, Bocage oder wie das heißt, keine Ahnung. Ähm, ja, das war dann Norman- der Normandiechauplatz. Dann gib'ts noch Russland, da gib'ts, äh, Charkow gib'ts da. Und sonst, puh, weiß ich nicht. Müsstes- es ist schon lang her, dass ich das, dass ich das normale Battlefield @gespielt hab@. Ich spiel wie gesagt Modifikationen dafür, meistens. Aber das sind halt, das sind halt die verschiedenen Schlachten, die hat's, die hat's so tatsächlich gegeben, äh, nur ist halt, so wie es dann auf der Karte dargestellt wird, wie sich das Level präsentiert, ist halt dann immer sehr der Spielbarkeit angepasst, also nicht hundertprozentig, äh, dem-dem Original entprechend.
- 100 I: Mh, und wer macht die Modifikationen?
S5: Äh, die Modifikationen machen, äh, quasi Freiwillige. Also, die kriegen kein Geld dafür, und es ist alles umsonst zu haben und runterzuladen.
I: Ja. Und denen ist es, also die legen wert drauf, dass es halt, stimmt sozusagen?
S5: Ja, also, da gib'ts, gib'ts halt verschiedene Lager, es gibt bei dem Spiel Modifikationen gib'ts äh von, von realistischen, die sich mit, äh, da gib'ts dann Vietnam-Modifikationen, da gib'ts ersten Weltkrieg, zweiten Weltkrieg, vertiefend. Gib'ts auch Neuzeit, also Golfkrieg, aber dann gib'ts genau so Phantasiesachen, @dann gib'ts auch@ Star Wars-Mods, was weiß ich was. Ähm, aber das was ich jetzt spiel, das ist eigentlich nur eine Mod, und da geht's darum, also mehr, eben mehr Spieltiefe zu schaffen und das Ganze auch realistischer zu gestalten, indem einfach mehr Fahrzeuge und mehr
- 115 Waffen und mehr Gegenstände, äh, herum- und mehr **Karten** erschaffen werden dafür. Also denen geht's durchaus darum, dass man das Ganze auch ein bisschen realistischer machen kann.
I: Okay. Aber die sind dann trotzdem im Zweiten Weltkrieg angelegt?
S5: Ja. Also das, das genau, das ist auch im Zweiten Weltkrieg.
I: Okay. Ich hab jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich, und wenn du mir da bitte jeweils
- 120 kurz dazu sagst, was du drüber weißt. Da wär zum einen Mal Panzerschreck.
S5: Ja, Panzerschreck ist eine, deutsche Panzerabwehrwaffe, die man mit sich rumtragen kann. ((lacht))
I: Äh, Omaha Beach?
S5: Das ist äh, eine der, einer der, ich glaube, vier Strände, wo die, Amerikaner gelandet sind. Beziehungsweise die Alliierten, in der Normandie und das ist halt auch eine Karte, die man nachspielen kann.
I: Rommel?
S5: Äh, Rommel, das ist der sogenannte Wüstenfuchs, das war General Feldmarschall Blablabla, irgendein hohes Tier bei der deutschen Wehrmacht, der angebliche, ja oder war, hat sein- seinen Einsatz in-in Afrika gehabt, beim Afrika-Korps. Und wird halt oft als, äh, Menschen,
- 130 Menschenfreund, **freundlich**, bezeichnet. Aber, weiß ich auch nicht ob das stimmen soll.
I: Okay. Und dann hätt ich noch: M10 Wolverine
S5: Äh, M10 Wolverine ist ein alliierter Panzer. Über den ich jetzt nicht allzuviel weiß, also ich weiß schon, wie er aussieht, aber keine Ahnung, @ja@, aber auf jeden Fall ein alliierter Panzer, ich glaub von den Amerikanern glaub'ich.
I: Mh. Wenn du selbst in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, wer wärest du und was würdest du machen?
S5: ... Ähm, we- eintauchen im Sinne von dass ich da irgendwie den Helden spielen kann oder dass ich jetzt @wirklich in die Zeit zurückversetzt wär' und Soldat im Zweiten Weltkrieg@ bin?
I: Dass du wirklich da drinnen wärest.
- 140 S5: Ich würd' wahrscheinlich weglaufen.
I: Okay. Und, äh, also wenn dasselbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte ausgestattet ist, also diese Star Wars-Sachen oder sowas, spielst du das auch, oder?
S5: .. Äh, eigentlich, eigentlich **nur**, wenn's irgendwelche Leute spielen, die ich kenn', das heißt, dass es, wenn ich's dann mit anderen Leuten gemeinsam spielen kann, alleine würd' mich das nicht

- 145 interessieren. Und alleine spiel' ich sowas auch nicht. Also.
I: Okay. Und stellt das Spiel die Geschichte, also die historischen Ereignisse und Zustände so dar, wie sie wirklich waren?
S5: **Nein** nein, absolut nicht. Also man, man ist ja eigentlich nur am kämpfen und das was, äh, von- von irgendwelche, äh, Menschenrechtsverletzungen und Völker@mord@ und was weiß ich was, ist
- 150 da natürlich keine Rede.
I: Mh. Und was davon ist authentisch?
S5: .. Naja, authentisch mehr oder weniger, könnt' man halt die- die Kämpfe dann selbst beschreiben, wobei die natürlich auch, das ist ja kein Maßstab, weil man da ja mit maximal vierundsechzig Spielern gleichzeitig spielen kann, und das war, waren ja damals ganz andere Zahlen, aber, ich sag mal, wenn
- 155 man, was- was vielleicht noch am authentischsten wär', ist jetzt, wenn man da irgendwo einen Häuserkampf oder so hat. Ähm, ja, das könnt' vielleicht damals sich ähnlich abgespielt haben, aber, das weiß man auch nicht so genau.
I: Mh. Und es ist für dich wichtig?
S5: Nein, überhaupt nicht, also ich- ich denk da jetzt nich- denk da jetzt nicht dran, dass ich, eigentlich lieber, äh, fünfzigtausend Spieler hinter mir hätt', anstatt nur zweiund- anstatt nur einunddreißig Leute, aber, wichtig ist, dass es spielbar bleibt und Spaß macht.
- 160 I: Mh. Und ist es, ist es überhaupt möglich, Geschichte authentisch darzustellen?
S5: ... Äh, ja, an und für sich schon. Also ich, ich mein' ich- wenn man- wenn wir jetzt bei dem Thema bleiben, was mir- was mir noch eingefallen ist, wegen den Spielen, die an sich- an an-historischen Ereignissen orientieren, da gib'ts, also wa- da gib'ts etwas, das ich auch noch gespielt hab, das nennt sich Red Orchestra. Äh, das auch Zweiter Weltkrieg ist, aber was, also eins der- eins **der** realistischen Spiele ist, was ich kenn', und, äh, das, also ist auch ein-ein Egoshooter, aber halt wirklich. Äh, kann eigentlich mehr oder weniger nur frustrieren, weil's einfach so unglaublich
- 165 realistisch ist, und **das**, ist sicher schon eine- eine- eine wesentlich, wesentlich **bessere** Darstellung von- von den Kampfszenen oder sonst irgendwas. Ich mein', das ist natürlich jetzt auch, hat auch nichts mehr mit Hintergründen zu tun, aber, also es ist schon möglich, dass- dass so **besser** gestalten oder über ein Spiel rüberzubringen.
I: Was heißt es dann, dass es, ähm, **so** realistisch ist, sind das dann so viele Spieler oder?
S5: Nein, es ist, ähm, es sind Dinge, wie da hat man zum Beispiel kein Fadenkreuz mehr am
- 175 Bildschirm sondern da muss man tatsächlich mit Kimme und Korn zielen, äh, da sieht man teilweise nicht, ob man jetzt wen, abgeschossen hat, oder wer einen abgeschossen hat. Wenn an angeschossen wird, kann man nicht mehr laufen und lauter solche Sachen, also es sind jetzt Dinge die eigentlich ziemlich, bald schon pervers klingen, aber, ähm, ja, das ist einfach, sieht man mal quasi auch, was eigentlich in anderen Spielen, dazukommt, was jetzt mit der Realität dann eigentlich gar nichts mehr zu tun, wo man aber nicht unbedingt dran denkt, zum Beispiel wie beim Fadenkreuz oder so.
- 180 I: Ja. Und, und wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftlicher Literatur?
S5: .. Naja, äh. Ich würd' mal ganz einfach sagen, dass die Geschichte im Spiel, aus maximal fünf Zeilen besteht. Und das war's dann auch schon wieder, also, es ist sehr sehr **sehr** oberflächlich. Kein- also man kann sie eigentlich fast als nicht existent @bezeichnen@.
I: ((lacht)) Okay. Und glaubst du, andere Spieler verwenden die Informationen aus dem Spiel im Alltag?
S5: **Ja**, hundertprozentig. Also wenn- wenn, wenn ich jetzt an- an, an die Modifikation denk, die ich spiel', wo jetzt einfach zum Beispiel die Fahrzeuge, äh, gewisse- gewisse verschiedene Stärken haben und so weiter, dann kann man auch mal bei irgendeinem, weiß ich nicht, Wirtshausgespräch übern @Zweiten Weltkrieg, falls es sowas geben sollte@, ähm, kann man dann auch schon mal sagen, ja, von wegen ich weiß das, dass die Deutschen so und so starke Fahrzeuge hatten und so weiter. Ich
- 190 mein ich-, ich, ich **selbst** weiß es halt, äh, besser oder anders, weil ich, weil ich mich doch auch ein

- bisschen damit beschäftigt hab' in der Schulzeit und so weiter, also neben dem Spielen, aber, ich würd's, ich würd's genau so verwenden können. Also, dass ich da, weil ich einfach von dieser, von der Modifikation weiß, dass, teilweise die Hintergründe und- zu diesem- zu den einzelnen Sachen, die man da verwenden kann, stimmen. Und das könnte man natürlich verwenden, dieses Wissen.
- I: Aber **könnte**, du machst es nicht?
- S5: Naja, ist- ist schwer zu sagen, weil ich, also, ich mein, red' jetzt kaum mit @meinen Freunden@ über den Zweiten Weltkrieg. Ähm, aber, wenn ich denen jetzt, was weiß ich was, was erzählen würd', über irgendwelche deutschen Fahrzeuge dann, ja dann, würd' ich halt irgend- könnt' ich halt von Tatsachen sprechen, und die aber natürlich auch im Spiel teilweise auch genau so dargestellt werden, also. Ja, schwierig zu sagen, ob ich mir das jetzt dann eigentlich aus dem Spiel hol, diese- dieses, dass- diese Sachen, oder weil ich's halt von, von anderswo, aus Büchern oder sonstwas weiß.
- I: Mh.
- S5: Aber ich, ich würd' schon sagen, dass ich, dass ich das dann eigentlich genau so mach'.
- Eigentlich.
- I: Okay. Jetzt geht's um die Entwicklerseite, also, was für, was für Menschen haben das Spiel gemacht? Welche Berufsgruppen waren da dran beteiligt?
- S5: Puh, das weiß ich nicht, das waren Leute von äh, das war glaub'ich ein kanadisches Entwicklerteam. Die aber definitiv dafür bezahlt werden, dass sie solche Spiele machen. Und das hat ja dann, äh, und das Ganze wurde ja dann von Electronic Arts veröffentlicht und Electronic Arts ist ja, äh, ziemlich- ziemlich riesig, im Spielbereich, also es ist, weiß ich nicht, sowas wie, ja, Microsoft @im Computerbereich vielleicht keine Ahnung.@ Aber, ich hab'- hab' keine, keine, hab nie- hab mich nie damit beschäftigt, wer eigentlich, wer die Entwickler jetzt wirklich sind, und was die sonst so machen, ob die jetzt nur Kriegsspiele bauen, oder was anderes auch. Da weiß' ich leider nicht viel.
- I: Ja. Und in welche Aspekte haben die dann am meisten Geld, Zeit investiert, also was war ihnen am wichtigsten? Also, was war ihnen am wichtigsten?
- S5: Ah, denen war sicher am Wichtigsten, dass sie ein Spiel auf die Beine stellen können, was l-einfach zu verstehen ist und was auch gut funktioniert, also was keinen Frust erzeugt, wenn man Abstürze hat oder irgendwelche Ruckler beim Online-Spielen, also, ich glaub', denen ging's in erster Linie um die Spielbarkeit.
- I: Und warum haben sie grad den historischen Stoff gewählt?
- S5: ... Naja, also zu der Zeit, wo Battlefield 1942 rausgekommen ist, hat's eigentlich noch nicht viel Spiele gegeben, die sich mit dem Zweiten Weltkrieg befassen haben. Wahrscheinlich eh nur Call of Duty und irgendwelche vereinzelt anderen Sachen. Äh, da war das, da war das Thema sicher auch noch sehr reizvoll, weil's einfach computerspieltechnisch nicht wirklich, nicht wirklich verwendet worden ist.
- I: Und, und glaubst du, da waren Historiker dran beteiligt?
- S5: Äh, naja. Ähm, ich-ich, also-also **echte** Historiker glaub' ich nicht, weil. Dazu, die hätte man zu **den**, zu **den** Informationen, die da verbaut worden sind, da hätt' man keine echten Historiker gebraucht, da hätt' ein, Hobby-Historiker, der sich mit Google hinsetzt, und ein bisschen recherchiert, auch gereicht. Also glaub' ich nicht.
- I: Okay. Jetzt- jetzt geht's so langsam gegen Ende zu. Jetzt geht's um Geschichte allgemein, was- was **ist** Geschichte?
- S5: ... Puh, das ist eine schwierige @Frage@. ((lacht)) Naja, Geschichte @ist ja in erster Linie Vergangenheit für mich, ich@ .. Ähm, äh, Vergangenheit äh, die, ja, Dinge, wo Dinge passiert sind, die-, die einfach nicht alltäglich sind, die die Menschheit geprägt haben. Ähm .. und die, die vor allem auch, für- für spätere, spätere Ereignisse prägend waren, also die die weitere, das weitere, den weiteren Verlauf dann quasi der- der Geschichte, also Zeit dann eben beeinflusst haben.
- I: Mh. Und was macht Ereignis historisch bedeutend?
- S5: .. Äh. Hm. Naja. Auch, auch wieder, ich würd' einfach sagen, wenn's, wenn's etwas, etwas, etwas

- Einzigartiges ist, was, was Menschen, Menschen und, ja, was auch Menschen verändern kann und was, was eben vor allem, vor allem die Konsequenzen, was Konsequenzen nach sich zieht.
- I: Mh. Okay. Und wer kann Geschicht verändern?
- S5: .. Prinzipiell jeder würd' ich sagen. Ähm, ist halt nur die Frage, wie. Also, auf, negativen Wege geht's wahrscheinlich leichter, also auf positivem @Wege@.
- I: Okay. Und, und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
- S5: ... Auch die Menschen selbst, also. Dass das jetzt, dass da höhere Kräfte im Spiel sind, das glaub'ich nicht @unbedingt@. Aber, in erster Linie natürlich die, die an den, an den Hebeln der Macht sitzen.
- I: Mh. Okay. Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
- S5: .. Ähm, naja, es wär gut, wenn wir's dann in der Schule lernen würden. Äh, und **die**, naja und ich sag' mal das Wissen selbst, das bekommt man, aus, Büchern. Oder von Zeitzeugenberichten. Und das wird dann halt natürlich weitergetragen, ins Internet, wo man sich auch informieren kann. Wo man dann auch, Bescheid weiß, wo man natürlich aufpassen muss, ob die Informationen stimmen oder nicht.
- I: Mh. Was sollte aufgeschrieben werden, was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von unsrer Zeit wissen?
- S5: .. Ach, ich weiß nicht, ob was aufgeschrieben werden sein, werden sollte, ich bin sowieso der Meinung, dass alles aufgezeichnet wird, weil, ich glaub' jeder, jeder große Fernsehsender hat seine Nachrichtensendungen im Archiv, von jedem Tag, und da kann man dann sich sowieso wahrscheinlich ganz genau ein Bild machen, was passiert ist. Und, und wie's, wie's damals zugegangen ist, ich mein', natürlich gibt's jetzt, große Ereignisse und kleine Ereignisse, aber, es ist schwer zu sagen, aber, ich glaub' man, sag' mal so, man braucht sich keine Gedanken darum machen, weil's eigentlich eh permanent alles aufge@zeichnet@ wird.
- I: Okay. Und womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
- S5: ... Hm. Ähm. Womit er sich beschäftigen sollte. ... Das ist eine gute Frage, @damit hab' ich mich noch nicht befasst@ ((lacht)) Naja, er sollte sich mit, ähm, also, historischen Dingen beschäftigen, äh, die für uns heute noch Bedeutung haben. Und die für uns heute noch, grad so was wie der, der Zweite Weltkrieg, die für uns heute noch, ähm, aus den Dingen, aus denen wir lernen sollten, quasi aus **Fehlern**, kann man ja fast sagen. Also, vielleicht ein
- <Unterbrechung der Verbindung>
- <Verbindung wieder hergestellt>
- I: Kannst du nochmal kurz wiederholen, was du zum Schluss gesagt hast?
- S5: Äh, was war das, mit? Mit den Historikern @oder was war zum Schluss@?
- I: Ja, ja, das mit den Historikern.
- S5: Okay. Ja, ich hab gesagt, dass die sich mit Dingen beschäftigen sollten, die, in der heutigen Zeit auch noch relevant sind, also Dinge, au- dass wir quasi aus der Vergangenheit lernen, können, durch
- Historiker.
- I: Zum Beispiel?
- S5: Jao, bestes Beispiel Zweiter Weltkrieg, ähm, Judenverfolgung, generell Diskreminierung, dass so etwas nicht mehr vorkommen sollte, in, **keinem** Ausmaß und schon gar nicht in dem.
- I: Okay. Wie kommst du sonst noch, also außer den Computerspielen, noch mit Geschichte in Kontakt?
- S5: .. Äh, ja, relativ wenig. Aber in erster Linie auch noch durch's fernsehen, weil ich, doch, also nicht unbedingt gezielt, aber wenn ich, fernschau' und mir anschau' was läuft, dann bleib' ich sehr oft bei, Dokumentationen aus der Vergangenheit hängen und schau mir das gerne an. Aber sonst, also, Museum oder sonst was bin ich, bin ich zu wenig interessiert, dass ich da auch was machen würde, also. Sonst eigentlich nicht wirklich. Und Verwandte die mir irgendwas erzählen von früher habe ich eigentlich auch keine mehr. Also da ist auch keine Möglichkeit da. Also eigentlich hauptsächlich

- durchs Fernsehen.
I: Okay. Ich hät' jetzt da noch unter diesem Link einen Fragebogen, wenn du mir da zuerst mal nur die Seite machen würdest.
- 295 S5: ... Mh.
I: Und wenn du mir da vielleicht bei der ersten Frage bei dem was du ankreuzst, Beispiele gibst. ...
S5: Okay. Ähm, ... alte Medien, Photos, Filme, Nachrichten, Bücher. .. Okay ähm, .. ja, Fernsehserien ist, wie heißt das? Da gibts doch, irgend-, gibts nicht von, von, von Spiegel-, Spiegel-TV irgendwas was sich mit historik- mit historischen Ereignissen beschäftigt?
I: Weiß ich gar nicht.
S5: .. Weil, ich bild mir ein, irgendwie so heißt das, was regelmäßig im Fernsehen läuft, was ich mir halt gern anschau'. Ähm, kann sein, dass das so heißt, ich schau mal, ich kann eh mal schnell nachschauen.
I: @Okay@
- 305 S5: Vielleicht find' ich's schnell. .. Äh, naja, ich seh scho- **Ahso**, nja, gut, ich find's jetzt nicht, wie die Sendung selber heißt, aber von Spiegel-TV gib't definitiv Dinge, die sich mit historischen Ereignissen beschäftigen, also. Könn't man als Beispiel für eine Fernsehserie nennen.
I: Ja.
S5: Äh, Filme. Ähm, naja, bei S-, gutes Beispiel ist, **Stalingrad**, also, der Film.
- 310 I: Mh.
S5: Ähm, Online-Medien, nein. Eigentlich nicht. Romane auch nicht. ... Ähm, ja, Sachbücher, ... äh, naja, was hab' ich da? ... Ich weiß' jetzt nicht, ich hab- hab' zum Beispiel ein Buch über- über Erwin Rommel gelesen, aber ich, brauchst du da einen genauen Namen, oder?
I: Neinnein, das brauch' ich nicht.
- 315 S5: Okay. Ähm, Schulbücher, ja, zu meiner Schulzeit. Jetzt nicht mehr.
I: Okay.
S5: Ähm. Achso, TV-Dokumentationen, okay, gut, das wär' jetzt dann Spiegeldings. Achso, die meinten, achso, Fernsehserien, da sind echte, Serien im Sinne von Unterhaltung gemeint. Verstehe. Ja, aber Fernsehserien, also TV-Dokumentationen wär' eben das Spiegel-TV und Fernsehserien wär' zum Beispiel 'Ein Käfig voller Helden'.
I: Ja.
S5: Ähm, wissenschaftliche Literatur nein, Zeitschriftenartikel nein, andere, nein.
I: Okay, danke. Das nächste wäre dann eine Reihung, da musst du bitte alle reinstellen. Und das 'andere' einfach als- an letzter Stelle.
- 325 S5: Ja. Ähm, müsst' ich die, müsst' ich das Zeugs da eintippen können?
I: Ähm nein, du müsstest es anklicken können, also es müsste mit allen gehen, außer mit Opera.
S5: Ah, ahja, ich seh's grad. Okay, versteh' schon. Ähm. Hmm
..... Ah. Okay. Soll ich dir das jetzt auch vorlesen oder soll ich da einfach weiter klicken und die Umfrage abschicken?
- 330 I: Neinnein, das reicht schon. Es ist noch nicht fertig. Also ich hab noch ein paar Fragen, und es gibt noch zwei drei Seiten
S5: Ja.
I: Wo und wie hast du Geschichte gelernt?
S5: .. Ähm, ich hab's in der, in der Schule, also ich hatt's in der, Volksschule, in Österreich sind das vier Jahre, da hatt' ich's, ich glaub', da hatt' ich's zwei Jahre lang. Ähm, und dann hatte ich's acht Jahre lang im Gymnasium.
I: Okay. Und hast du das Fach gemocht?
S5: Ja, sehr, es war eines meiner Lieblingsfächer.
I: Okay, jetzt geht's nur mehr um dich als Spieler, seit wann spielst du Computerspiele?
- 340 S5: Ähm. .. Naja, ich sag' mal, richtig am eigenen Computer seit 2001.

- I: Mh. Und welche Genres gefallen dir am besten?
S5: ... Ähm, ja Ego-Shooter. Und Sportspiele.
I: Okay, Sportspiele sind das dann so Fifa, oder?
S5: Genau, ja.
- 345 I: Okay, und das letzte wär halt dann noch der restliche Fragebogen, wo's darum geht, wieviel du spielst und demographische Daten, bräuch't ich dann noch.
S5: Mh. ...
I: Wenn du das jetzt bitte noch ausfüllst.
S5: Ja. Okay.
- 350 I: Okay.
S5: Ich bin fertig damit. Hab abgeschickt.
I: Okay. Dankeschön! Ähm, wie alt bist du?
S5: Ähm, 20.
I: Okay, und du wohnt in Wien?
- 355 S5: Jap.
I: Okay, dankeschön. Das wär's dann.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- x ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- x Fernsehserien
- x Filme
- o Online-Medien – welche?
- o Romane
- x Sachbücher
- o Schulbücher
- x TV-Dokumentationen
- o wissenschaftliche Literatur
- o Zeitschriftenartikel
- o andere – bitte mündlich ergänzen!

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. Schulbücher
3. Sachbücher
4. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
5. Zeitschriftenartikel
6. Online-Medien
7. TV-Dokumentationen
8. Filme
9. Computerspiele
10. Fernsehserien
11. Romane
- andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
- täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
- weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden
-

- **Demographie**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 20
- e. Wohnort Wien
- f. Beruf
- SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
- Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: persönlich

Dauer: 77 min

I: Welche Spiele mit historischen Stoff oder Thema kennst du?

S6: ... Puh, viele eigentlich. Ähm. Also, es gibt, würd' ich einteilen, diese diese a lá **Kriegss**piele, quasi, die so .. äh historische Schlachten nachspielen, gibt's diese Battlefield whatever. Ich hab' vergessen, wie es heißt.

5 I: 1942?

S6: Genau. Genau, das hast du mir eh geschickt, das hab' ich mir dann nochmal angeschaut. ..

Und .. ähm ... Ja, da muss ich mal nachdenken. Was hab' ich konkret gespielt, äh, Band of Heroes hab' ich gespielt, das ist so ein Zweiter Weltkrieg-Spiel, wo man, äh, realtime strategy-mäßig ähm, die Alliierten spielen kann. Schlicht und ergreifend. Ähm. Eigentlich kann man nur die

10 Amerikaner spielen, und wenn man die Amerikaner durchgespielt hat, **darf** man sich die Engländer kaufen. ((lacht)) Naja, so funktioniert das b- bei äh, äh Band of- Heroes, heißt es, nicht Band of Brothers, Band of Heroes. Band of He- Company of Heroes? Ach, so-

I: Ich glaub', das Spiel ist Company of Heroes und die Serie war Band of Brothers.

15 S6: Company of Heroes. Band of Brothers. Genau, des komm ich durcheinander. Ja, das ist- das hat mir sehr gefallen, weil .. äh, das einfach, beim, realtime strategy-äh, Teil, einen .. äh,

erfrischend neuen Zugang hatte, irgendwie. Also, es war, war gut vor allem, weil die, weil die Infanterie relativ wichtig war, im Vergleich zu den Panzern, also natürlich, hast du mit den Panzern, sie haben nicht die, Infanterie niederemähen könne, aber, halt trotzdem was machen können, mit den Maxeln. Sie waren nicht nur Kanonenfutter. Und man hat irgendwie ähm

20 ((lacht)) so, äh, ein bisschen Sympathie zu den Maxeln aufgebaut, weil die, **besser** geworden sind, je mehr, also, du konntest sie quasi in den nächsten äh Kampagnen mitnehmen, und

normalerweise, bei so RTS-Sachen ähm, geht's ja oft nur drum, dass du eine riesen Armee aufbaust, und dann die Anderen überrollst, das war bei dem eben nicht so. Weil da hattest irgendwie deine, deine Heroes, die veteranenmäßig drauf waren und dann ()

25 I: Waren das dann Einheiten oder auch einzelne?

S6: Das waren Einheiten, also so so, ja. Keine Ahnung, keine einzelnen Charaktere, das waren Einheiten. Äh, **und** das Setting war halt auch interessant, weil also historische Schlachten nachgespielt worden sind, was dann, recht spannend war, weil ich teilweise weil so unfair schweren, also, die letzte, die finale Kampagne ist- ist extrem schwer .. oder war's die vorletzte?

30 Vorletzte oder letzte, keine Ahnung. Ähm, und da hab' ich dann tatsächlich, tatsächlich in der Wikipedia nachgelesen, wie das denn wirklich war, ja, wie die das gemacht haben. Ähm. Also man lernt auch ein bisschen was, na. Nur .. es ist halt oft so dass beim @Computerspielen@ das Kurzzeitgedächtnis ziemlich ausradiert wird, das heißt, viel merk man sich dann (), man sich dann auch nicht. Nämlich den Tetriseffekt, wenn man die Augen zumacht, dann nur mehr die

35 Sternderl da kommen @sicht@.

I: @Ja@

I: Also, deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich am besten dazu, in einem Spiel verwendet zu werden?

40 S6: Ja, leider Gottes die die Kriegs-äh, Kriegsspiele. Äh, was sich auch gut eignet, sind so Wirtschaftssachen, natürlich. Da hab' ich vor Ewigkeiten, das muss jetzt sicher, fast zehn Jahre her sein ... @ha, das ist länger, das ist fünfzehn, vierzehn, vierzehn fünfzehn Jahre@, da hab' ich ein Spiel gespielt, das hab' ich geliebt damals, das hieß Der Patrizier, da ging's so um-, es war eine Hansesimulation. Ähm, da ging's einfach, eigentlich nur um's Handeln. Also, Sachen von A nach B schippern und verkaufen, und, beliebt werden und so. Das hab ich- **Noch** viel früher, das ist

45 wirklich zwanzig Jahre her, ähm, hab' ich ein C64-Spiel gespielt, das heißt, äh hieß **Kaiser** .. Das war, das war **legendär**, da hast du eben, warst du der Kaiser, na, und hast .. hast äh, ja, ganz simpel war das, hast einfach Essen verteilen müssen und anbauen und, Sachen einkaufen und verkaufen und, ja

I: Und herrschen?

I: Und herrschen?

50 S6: Herrschen, genau. Nja, und sonst natürlich Krieg, würd' ich sagen.

I: Mh. Und welche Genres?

S6: .. Ich persönlich .. bin ein Fan von so Strategiespielen, ich mag Shooter zwar auch ganz gern, aber. Aber ich find Strategiespiele einfach viel interessanter, weil we- wenn man sich dann, einfach, **anders** mit den, mit den äh, mit dem Inhalt auseinandersetzt, deswegen würd' ich jetzt

55 sagen, Strategiespiele.

I: Mh.

S6: Weil natürlich kann man einen Shooter auch in ein historisches Setting setzen und sagen, ja, spiel' die und die Schlacht nach, oder so. Aber ... ja, find' ich jetzt nicht so spannend. Ich hab-

60 Was ich spannend finde ist wenn man quasi, wenn das Spiel so offen ist, dass man auch, unter Umständen eine Alternativ-Geschichte entstehen lassen kann. Was, also, das ist dann besonders spannend. Wobei das natürlich äh, also auch, amoralisch ist, weil ich kann mich an ein, ein Spiel erinnern, ich glaub' das hieß', Panzergeneral. Bin mir jetzt nicht ganz sicher, äh, da konntest du auch die Deutschen spielen. Und eben den Zweiten Weltkrieg für die Deutschen gewinnen. Also es gibt auch ... bisschen amoralische, oder ..

65 I: Und hast du das dann gemacht?

S6: Das hab' ich nicht gemacht, das, äh, hat mir nämlich keinen Spaß gemacht. ((lacht)) Das hab' ich mir kurz angeschaut und dann wieder, wieder liegenlassen. Aber du konntest die Deutschen spielen, nämlich.

I: Also, ich hab' dich jetzt als Civilizationsspieler notiert, war das richtig?

70 S6: Ja, genau.

I: Okay. Nur zur Sicherheit. Also, spielst' du's grad zur Zeit?

S6: Ich .. spiel's zur Zeit.

<kurze Unterbrechung>

75 S6: Ich spiel's zur Zeit nicht intensiv, aber immer wieder so alle .. ein zwei Monate pack' ich's aus und, vertu damit einen ganzen Tag, weil ((lacht)), das ist äh, Langzeit, es hat einfach Langzeitmotivation, das, was ähm, wenig Spiele haben, sag' ich jetzt mal.

I: Okay. Und warum spielst du grade Civilization?

80 S6: Weil ich die ganze Civilization-Reihe gespielt hab', und ein ein großer Fan vom vom Sid Meier bin. Ich hab' auch, Alpha Centauri und wie die anderen heißen, gespielt. Und, es macht einfach irrsinnigen Spaß, diese, diesen Wachstum, dieses Wachstum von einem Volk äh zur zur dominanten, Macht auf dem, auf dem, Erdball, durchzuspielen, ja. Und die verschiedenen Strategien, die man, die man fahren kann, na. Also man kann ähm, sich auf Forschung äh und, und und Industrie konzentrieren, oder man kann das äh, auch äh diplomatisch machen, äh, man kann's- Bei Civ4 kann man inzwischen auch kulturell machen, was auch spannend ist. Das hab' 85 ich allerdings noch nie geschafft, dass ich einen @kulturellen Sieg@ äh hab', wahrscheinlich bin ich zu kult- ja, äh, unkultiviert, so sagt man.

I: ((lacht))

S6: Ähm. ... Und diese, diese verschiedenen Zugänge also find' ich für mich einfach spannend. Wobei man natürlich immer, immer diese Großmacht Tendenzen hat, und, dieses, als kleines,

90 isoliertes Land äh, das zu überleben, das passiert, selten, ja. Weil erstens hat man oft, also wenn man, wenn man's vor allem jetzt auf höheren Schwierigkeitsgraden spielt, hat man kaum, äh, die Möglichkeit friedlich zu bleiben, weil irgendein, irgendeine KI auf jeden Fall angreift, oder, Krieg erklärt. Dann wirst du automatisch in einen Krieg verwickelt, und und, da musst du dich

95 hochrüsten, und dann hast du die riesen Armee, und dann, nimmst dann halt auch mal ein anderes Land ein. ((lacht)) Also, was wollt' ich sagen, die, Civ4 .. läuft eigentlich auch, **immer** auf Krieg raus. Bei mir zumindest. Wobei man, wobei man natürlich schon, also man kann's wahrscheinlich auch äh, friedlich lö- spielen. Ja. Hab' ich aber ehrlich gesagt noch nicht ausprobiert.

I: Und was gefällt dir dran nicht?

100 S6: Was mir nicht gefällt ist der **Technologiebaum**, der, den fand ich im alten Civ irgendwie besser. Beziehungsweise find' ich ihn nicht ähm, fragmentiert genug, ich hätt' gern einen

komplexeren, Technologiebaum. Also mit mehr, Möglichkeiten, ne. Ähm äh, damals, als es rausgekommen bi- ist, waren noch **absurd** hohe Hardwareanforderungen, kann ich mich erinnern.

105 I: Also beim Vierer oder beim ersten?

S6: Beim Vierer. Ja, das erste war ja immer. Das war total harmlos, ja. So, also 2D, nicht, und beim, Vierer haben sie dann irgend- haben sie eben 3D, DirectX 9 und und weiß ich wiew- was man da alles gebraucht hat, also, das ist, konnte mein Computer damals auf jeden Fall nicht, und .. ähm, ich hab' mir, ich hab' mir extra eine, eine Graphikkarte, damit ich zum spielen kam. Und, im Endeffekt, äh, hat's aber nichts gebracht, weil mein Computer eh zu schwach war ((lacht)), also es war, einfach mühsam. Aber ich hab' dann eh äh ein paar, ein Jahr später oder so hatte ich dann einen neuen Computer und dann hab' ich's natürlich wieder gespielt.

I: Okay. .. Und kann man durch das Spiel etwas über die Vergangenheit erfahren?

115 S6: .. Ja, auf jeden Fall. Weil ähm, allein, also ich bin ja, es liegt auch ein bisschen an meinem Studium, ich bin ja, so ein bisschen .. materialistisch angehaucht. Weil ich, die Art und Weise wie die Leute produzieren, finde ich, determiniert sie auch ein bisschen. Jetzt, huch, ((lacht)) marxistisch ((lacht)), und ähm, das kommt bei Civ irgendwie wahnsinnig gut raus. Weil, man äh eben, wenn man intensiv irgendwie forscht und, neue, neue Technologien entwickelt, ähm entwickelt sich ..ein Text, also man sieht einfach, wie die, wie die, wie ein ein Volk wachsen kann anhand der der Produktionsmittel, die sie hat. Die es hat, oh Gott, @jetzt hab' ich schon wieder was Marxistisches gesagt@. ((lacht)) Dabei bin ich eigentlich gar kein Marxist, aber da hat er, da hat er recht gehabt, der gute alte, Karl. ((lacht))

I: Und kann man was draus lernen?

125 S6: Äh, auf jeden Fall. Also ähm, am Anfang, .. man, man kriegt natürlich schon auch äh mit, was der Herr Sid Meier an an, also wie der quasi die Geschichte und die wichtigen Eckpfeiler der der menschlichen Entwicklung interpretiert. Weil das sieht man eben am- im Technologiebaum, nicht, also wenn du forschst, dann äh kannst du ja verschiedene Technologien erforschen, und .. **das** ist natürlich bereits eine Interpretation .. der wichtigen Errungenschaften der Menschheit in Wirklichkeit und die Interpretation ist vom **Sid**. Aber das, was er da, eben eben vorschlägt, ist **durchaus** plausibel. Na. Und, das macht dann auch Spaß, ähm, beim ersten Mal spielen, meistens, sich durchzulesen, okay, was ist denn da, was erforscht' ich denn da jetzt, ja. Zum Beispiel Töpferei, das ist so ganz früh im Spiel, muss man pottery eben erforschen, und, ähm, da ist dann ein Text dabei, und, man man liest sich halt durch, was das für Auswirkungen für die, für die Menschheit gehabt hat, dass die jetzt töpfern können, nicht. Oder .. irgendwann kommt, weiß nicht, äh. Ja, interessant ist auch das, der religiöse Teil, irgendwie mit .. Monotheismus, Polytheismus, whatever. Da sind immer so kurze, kurze äh Texte dabei, da liest man drüber, und kriegt ein bisschen einen Denkanstoß. .. Und und, ja. Das fand ich sehr spannend, vor allem sieht man halt, sieht man halt, dass es, viele Wege zur Hochkultur gibt, ne. Das was auch spannend ist. Weil, ja.

140 I: Okay. Und kannst du mir nochmal kurz zusammenfassen, worum es im Spiel überhaupt geht?

145 S6: Ähm. Civilization IV ist ein ... in Wirklichkeit ein Genre für sich selber. ((lacht)) Weil es gibt keine Spiele **wie** Civilization IV, das ist ähm, ein, ein Strategieauf, spiel in einem, geschichtlichen Setting. Und es geht darum, man man spielt ein Volk, kann sich, einen einen Führer aussuchen, der meistens, äh, nein, der **immer** eigentlich eine historische Figur ist. Also, hat's wirklich gegeben. Amerikaner () kannst du dann den Roosevelt spielen, äh, bei den Mongolen den Dschingis Khan, zum Beispiel. Die haben dann .. ähm, bestimmte Boni, also, () Dschingis Khan kann .. irgendeine spezielle, irgendeine spezielle Einheit bauen, weiß nicht, eine Reitertruppe oder so. Ich glaub'- ja genau, bei Dschingis Khan sind's die Reiter. Der Roosevelt kann glaub' ich, Navy Seals, oder, weiß ich nicht. Später im Spiel dann. Ähm ähm Man fängt im, äh, also es gibt verschiedene Modis wie man das spielen kann, aber meistens fängt man in der Steinzeit an, äh, hat einen, eine **Siedlereinheit**, und die Siedlereinheit kann eben Städte gründen. Also, es geht eigentlich nur um Städte in dem Spiel, Dörfer sind, äh Umfeld, felder, um die Stadt rum, die kann man dann mit irgendwelchen, wie heißen die Dinger, Arbeitern bauen, aber das ist, @jetzt egal@

155 ((lacht)) Das ist schon zu detailliert. Ähm, man kann eben Städte gründen, und es geht eben in der ersten Phase des Spiels hauptsächlich um Expansion. Also wieviel, wieviel Land äh kann man für sich einnehmen, mehr oder weniger. Das macht man eben in dem man möglichst viele Städte baut, ähm, und in diesen Städten dann **Kultur** produziert, weil die Kultur äh, die äh deine Grenzen erweitert, mehr oder weniger. Also wenn du eine Stadt hast, dann hat die einen, einen Radius .. der quasi deinem Land zuzuordnen ist, und, je mehr Kultur diese Stadt produziert, desto größer ist der Radius, desto größer sind deine Grenzen, mehr oder weniger. Also, wenn du drei Städte hast, die alle viel, Kultur produzieren, dann hast du **viel**, ist dein Land relativ groß. Wenn man dreihundert Städte hat, die wenig Kultur produzieren, dann, ist dann Land klein, mehr oder weniger. Das ist die, ja. In der ersten Phase geht's um Expansion, wie gesagt, ähm .. und ähm .. quasi Land erobern. Und dann gibt's äh irgendwann die Konsolidierungsphase, ne- so nenn' ich das ja, das ist jetzt

I: ((lacht))

170 S6: Äh .. das ist kein, kein @offizieller@ Begriff, ähm, wo dann .. wo man dann, quasi die Anti-KI-Spieler, trifft, ähm und .. äh, deren Grenzen, irgendwie, also wo dein, dein Land so gewachsen ist, dass es an die Grenzen der KI-Spieler anstößt, und man praktisch kein zusätzliches Land mehr äh äh erobern kann, claimen kann, ohne einen bewaffneten Konflikt. Also, zuerst kann man eben unbesiedeltes Land mit Städten erschließen, mehr oder weniger, und nach einiger Zeit äh ist dein Land allerdings so groß, wenn du gut gespielt hast, ähm .. dass, dass es an die, an die Grenzen der KI-Spieler stößt. Na. Und meistens je nach dem was für eine Map du dir ausgesucht hast, gibt's dann noch Amerika. .. Das äh, da kann man dann, wenn man dann Schifffahrt entwickelt hat, rüber. Rüber, äh, düsen. Was meistens ein sehr wichtiger move ist, weil sonst ((lacht)) kann man das Spiel nicht-

I: Und gibt's dann dort auch schon irgendwelche Völker?

180 S6: Dort gibt's, ähm, Barbarenstämme, nennt sich das, äh, und je nach dem was für ein Setting man spielt, haben die da auch Städte, das ist dann quasi die Ureinwohner, die man ausrotten kann ((lacht)). Ja, es ist ein bisschen amoralisch, alles. Aber, es geht, es geht halt um's Gewinnen bei dem Spiel, nicht. Das ist, ja. ... Gut, und äh, wenn man eben also, äh, also es geht darum in der ersten Phase das Land auszu- ein möglichst großes äh Gebiet zu, für sich zu claimen, und dann, geht's äh, massiv um den Ausbau der Städte, ähm, und der, der Forschung, Erforschung neuer Technologien. Das geht Hand in Hand in Wirklichkeit. Und dann kann man ähm, Einheiten bauen, ähm, die, den Bereich um die Städte in Kulturlandschaften umbauen. Was sehr spannend ist, also da kann man **Straßen** bauen und **Bewässerung** und **Minen** und was weiß ich was. Und wenn man dann ins Mikromanagement von den Städten reinschaut, hab man eben, um die Stadt selbst äh, Flächen die die Stadt ähm, bewirtschaften kann, na. Also, quasi das Einzugsgebiet der Stadt, das äh- Und je mehr, je mehr. Also je besser quasi die die Umgebung der Stadt ist, landmäßig gesehen, um so schneller wächst die Stadt, um so besser kann sie sich auch entwickeln. Das ist dann auch äh, gibt auch .. also es ist wichtig bei dem, im Mikromanagement der Städte, dass man zum Beispiel **genug** Essen für die Bevölkerung produzieren kann, ne. Weil wenn du einen Überschuss produzierst, dann wächst eine Stadt .. und wenn du äh, ja, wenn du zu wenig produzierst, dann hast du Hunger und die Leute werden unzufrieden und es gibt

195 I: Und wird dann das Gebiet wieder kleiner oder stagniert das dann nur?

S6: Nnn, das stagniert. Also, kleiner wird's nicht. Es wird nur kleiner, wenn quasi eine andere Stadt, eine gegnerische Stadt, mehr Kultur produziert also du. Also, dann .. wächst sie halt, das wär ... ja.

I: Ja.

200 S6: Ja.

I: Und wie lange dauert dann bei dir so eine Partie?

205 S6: Den ganzen Tag. ... Also, es ist .. von von, der- also unter vier Stunden .. ist es eigentlich, ist es eigentlich nicht spielbar, weil äh, es ist ein, genau das hab' ich vergessen zu er- zu erzählen, es ist rundenbasierend, es ist kein, realtime strategy game, wo man quasi permanent in, in die in das Geschehen eingreifen kann, äh, sondern es ist rundenbasierend, das heißt du machst einen Zug,

210 beendest deine Runde, dann machen die KIs ihre Züge, und dann machst du deinen nächsten Zug, nicht. Was, das Ganze **wahnsinnig** strategisch macht. Was mir halt gefällt, nicht. Ja. .. Ja, genau, und wichtig ist es eben .. ähm, wichtig ist es eben .. zu forschen, dann gib'ts einen Technologiebaum, der dann wieder neue Möglichkeiten, der, äh Einheitenproduktion freischaltet, ich kann natürlich militärische Einheiten bauen, ähm, und der, das mach' ich vor allem in der ersten Phase des Spiels, investier' ich, vor allem in die, in die Erforschung der, der Landwirtschaft et cetera zu konzentrieren, weil dann wachsen deine Städte, schnell, nicht. .. Und es ist relativ wichtig, grad in der ersten Phase des Spiels eben zu wachsen, das ist die Expansionsphase.

215 I: Mh

S6: Ähm .. Jo. Und es gibt mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu spielen ... Äh, zu **gewinnen**, mehr oder weniger, tschuldigung. Äh, es gibt eben einen kulturellen Sieg, den ich noch @nie geschafft hab'@, dann gib'ts das äh Weltraumwettrennen .. da ist man dann schon in der, Neuzeit, beziehungsweise irgendwann in den Zweitausenderjahren. Ähm .. und muss eine space station bauen, und de- die erste Nation, die äh die space station fertig gebaut hat, hat gewonnen. Dann gib'ts den diplomatischen Sieg, da gründet man sich irgendwann die UN ... und die Nation, die quasi ... glaube ich, ernannt wird, zur zur, ich weiß es nicht, ich glaub', es gibt auf jeden Fall irgendwie einen diplomatischen Sieg, der mit der UN zusammenhängt, da muss man abstimmen und die die Nation, die alle Abstimmungen gewinnt, glaub' ich hat dann den diplomatischen Sieg.

225 Äh, dann gibts **total annihilation of every other country in the world**

I: ((lacht))

S6: ((lacht)) Natürlich, alle anderen annekieren, ja. .. Ja, das sind glaub' ich die die, die Siegesdinger.

I: Und welche von diesen Siegesmöglichkeiten strebst du an?

230 S6: Unterschiedliche. Das mach' ich mir meistens mit mir selber aus, äh, wenn ich die, wenn ich die Partie beginn'. Also .. äh, meistens will ich .. meistens will ich, Dinge wie das Weltraumrennen oder so. Manchmal, kriegerisch.

I: Ja.

235 S6: Genau, was ich vollkommen vergessen hab', was ein riesen, Teil von dem Spiel sind, sind s- die Monumente, die Weltwunder. Das ist ähm, ganz ganz wichtig, weil man eben in dem Städten, äh, außer jetzt äh, normale Gebäude, wie zum Beispiel eine .. granary, oder eine, weiß ich nicht, eine Baracke wo die, wo man Einheiten produzieren kann, und Aquädukte und was auch immer bauen kann, aber man kann, also .. normale unter Anführungszeichen, Dinge, die man in einer Stadt so braucht, man zusätzlich noch Weltwunder, beziehungsweise Monumente bauen, wie zum Beispiel, den Eiffelturm, oder ähm, den Koloss von Rhodos oder ... äh, ja. Was gib'ts noch alles, die Kathedra- irgendso ne Kathedrale, die Sixtinische Kapelle, .. ähm, die .. ja, was hab' ich gemacht, ja, also es gibt einen Haufen von von Monumenten, die man bauen kann. Diese Monumente sind dann, meistens **kulturproduzierend**, äh, das heißt sie expandieren deine Grenzen, ja. Und außerdem kriegt man spezielle Bonis ... das heißt, wenn man zum Beispiel ...

240 mal kurz nachdenken. Ich glaub', wenn du den großen Leuchtturm baust, dann kriegt du, zusätzliche Handelsrouten, wenn du am, wenn du am Meer deine Stadtrouten hast. Also du kriegt einfach mehr Geld. Das heißt, es gibt äh, Anreize .. deine Städte zu, äh, **Hochkulturstädten** auszubauen. Also, dieses Hochkultur, mit großen Bauwerken äh, verbunden ist, hat er, also, Hochkultur ist beim Sid Meier, eben mit diesen, mit diesen riesen, Monumenten verbunden, nicht. Das heißt, äh, dass ist dann natürlich auch wieder sehr lehrreich, weil man meistens, äh, einen kurzen Text hat .. ja. Was das jetzt ist, was du da grad baut hast, na. .. ist immer sehr befriedigend, wenn man, eins gebaut hat.

245 I: ((lacht)) Und hast du Lieblingsvolk?

250 S6: Nein. Also ich äh, spiel ... ich spiel- ich hab' alle großen Völker, spiel' ich so abwechselnd. Eigentlich.

I: Was sind die großen Völker?

255 S6: Ja, die es jetzt halt gibt, die die Weltmächte. Die Russen hab' ich gespielt, äh, einfach nur um

260 um .. aus Spaß, um zu schauen, ob man die Russen. Es ist ja dann auch lustig, weil weil dann auch diese, alternative Geschichte, dieser, dieser Spaß und da- die Möglichkeit einer alternativen Geschichte, hoch kommt. Weil ich mir dann gedacht hab', ja, wie wär's denn, wenn die Russen den kalten Krieg gewonnen hätten. .. Ja, dann spielt man halt die Russen **groß**, na. Oder die **Chinesen**, hab' ich die Deutschen auch mal gespielt .. was- spaßhalber die Amerikaner, hab' ich auch öfters mal gespielt, weil ... die halt, ja, lustig ist. Irgendwie. Die kleineren äh, ja. Wen hab' ich noch gespielt. Die Franzosen hab' ich gespielt, Engländer. Engländer, auch lustig, wenn man halt .. die hatten ja auch einmal so ein Commonwealth. .. So.

265 I: Okay. Welche historischen Ereignisse oder welche Geschichte kommt im Spiel vor?

S6: Welche Geschichte kommt im Spiel vor? Naja, die historischen Ereignisse ähm, kommt drauf an, wie du historische Ereignisse jetzt jetzt definierst. Also du hast .. diese Monumente, diese Bauwerke, die du machen kannst, nicht. Ähm, die **teilweise** eh historischen Ereignissen, gleichkommen, nicht. Also du kannst zum Beispiel später im Spiel das Internet bauen. ... Ja, das bringt dir dann Forschungsbonis oder sowas, keine Ahnung. Ja, ich glaub' Forschungsbonis. Und .. das ist meiner Meinung nach ein historisches Ereignis. Ähm .. Und du hast diese, äh, diesen **Technologiebaum**, mehr oder weniger, also diesen Forschungsbaum, dort kannst du zum Beispiel den Monotheismus erfinden, ja. Wenn den erforschst, den Monotheismus, dann

270 gründest du das Christentum, ja. Kommt dann eine .. ja, kommt dann eine Meldung, XY has founded christianity, oder XY has founded buddhism. ... Das das sind so historische Ereignisse, die man machen kann. .. Die anderen, äh historischen Ereignisse **baut** man selber in Wirklichkeit. Also, von diesem Forschen, Gebäude bauen abgesehen, sind alle anderen historischen Ereignisse selber gemacht, also du kannst einen Krieg, als, Frankreich einen Krieg mit England anfangen, aber das war dann deine eigene Entscheidung, das ist quasi nicht, vor, historisch vordeterminiert, dass im Jahre X ein Krieg passiert, sondern, wenn, der Krieg passiert aufgrund deiner eigenen Interaktion im Spiel, nicht.

I: Okay.

280 S6: Ja-ja. Die- es ist eigentlich bei allen historischen Ereignissen so. Das kann, das können auch, äh, ich weiß nicht, die **Inder** Notre Dame bauen, also.

285 I: Und die Monumente können nur einmal gebaut werden?

S6: Die kann man nur einmal auf der ganzen Map bauen, also, wenn ein Monument gebaut ist, dann, war's das. .. Dann, für die anderen, na. Und deswegen hast du- hat man ja auch diesen, diesen Anreiz diese Monumente zu bauen, nicht. Und man hat dann so seine Lieblingsstädte, die dann schon nur toll ausgebaut sind, und alles urschnell produzieren können und. Und die haben dann meistens, weiß nicht, fünf, sechs Monumente und .. ist auch schön gemacht, wenn man dann im Mikromanagement äh irgendwie sieht, wie wie geil die schon produziert und äh wie zufrieden die die, die Bewohner sind, und welcher Anteil der Bewohner, Ingenieure sind, welcher Anteil Wissenschaftler, welcher Anteil Künstler, das kann man alles einstellen und das hat natürlich alles Auswirkungen auf auf, auf die die Stadt und wie sie produziert, und wie sie so performed, eigentlich.

290 I: Ja. Und, die Frage klingt jetzt ein bisschen blöd, aber, in welcher Zeit spielt es denn?

S6: In der ganzen Zeit. ((lacht)) Also, äh von der, von der Steinzeit bis äh, bis in die Zukunft.

I: Okay.

300 S6: Also, es hört auf, in der, im **basic**-Spiel, man kann Erweiterungsspiele, Erweiterungssets kaufen, die ich aber- da war ich jetzt zu geizig dafür, bis jetzt, ... hört's in der in der Jetzt-Zeit auf. Also, man kann, man kann noch das Internet rfinden und Gentechnik und äh, whatever. Aber dann hört's auf und dann gib'ts irgendwann nur mehr future technologies. Die man dann erforschen kann und die Bonuspunkte kriegen.

305 I: Okay. Ich hab' jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich vom Spiel, und wenn du mir da jetzt bitte jeweils kurz dazu sagst, was du drüber weißt.

S6: Okay, ja.

I: Da wär zum einen Mal: Bismarck.

S6: .. Ja, ist eine deutscher ähm, äh **Leader** den man quasi auswählen kann, der, spezielle Bonis

310 hat. Wenn er, wenn man den selber spielt, dann, ich weiß es nicht genau, was- was für Spezialei-
spezielle Einheiten der hat, ich glaub .. man kann .. also es gibt irgendeine deutsche historische
militärische Einheit, die man dann, die man dann spielen kann. Zu irgendeiner Phase im Spiel.
Die bringt einem meistens einen, einen Vorteil gegenüber den anderen, Völkern. ... Und wenn er
als KI ist, das ist ja auch relativ interessant, weil dadurch die Vorurteile vom Sid Meier, ein
315 bisschen äh ..
I: Durchkommen?
S6: Durchkommen. Weil jede KI .. Künstliche Intelligenz, äh .. eigene äh Spiel- also, einen
Charakter hat, mehr oder weniger. Die haben eigene Spielstrategien. Also der Bismarck als KI ist
relativ ungemütlich, weil der, sehr ähm, kriegerisch ist.

320 I: Okay.
S6: Also der .. ja, den den darf man nicht so .. leicht nehmen. Irgendwie. Das ist ja auch relativ
interessant gemacht, bei den KIs, weil man ja .. auch diese diese Diplomatiesache hat, und die
werden dann auch sauer, wenn man eine andere Religion hat, als sie, und so. Ja. ..
I: Okay. Dann hätt-

325 S6: Das ist () Sehr komplex, das Spiel einfach, ja.
I: Ja. Als zweites hätte ich den Tokugawa.
S6: Ja, weiß ich, äh .. ist mir k- äh, also es ist ja so, dass äh .. den, da hab' ich jetzt nichts, nichts
dazu, weil es ist ja so, dass da ein Zufallsgenerator auswählt, welche KIs mitspielen, mehr oder
weniger. Also man kann einstellen, wieviel Spieler auf der Map sind, ... und es gibt bei Civ4, weiß
330 ich nicht, wieviele aber urviele .. sicher mehr als fünfundzwanzig oder so.
I: Ja.
S6: Ich weiß es jetzt nicht auswendig. Aber es ist so ne Liste, irgendwie mit Ländern, die man
aussuchen kann. Und es gibt pro Land immer zwei, Leader, die man aussuchen kann ... ja.
I: Dann hätte ich, Malinesisches Reich.

335 S6: Die äh .. die sind als KI auch eher unangenehm. Muss ich sagen. Die ähm, sind noch einmal,
sehr, die sind irgendwie expansionistisch, und ... sehr angrührt. Sichtlich.
I: Sehr was?
S6: Sehr angrührt, also die sind immer sauer, wenn man
I: Ah. Okay.

340 S6: Das ist halt
I: Ja?
S6: Das ist halt äh ka- kommt dann auch noch dazu, wenn du in einer gewissen Phase des Spiels
keinen Krieg .. führen willst, dann musst du eben diplomatisch- also es gibt so einen
Diplomatieoption wo du, quasi mit den verschiedenen Herrschern .. Diplomatie treiben kannst,
und die zu zu befrieden, mehr oder weniger. **Befriedigen**. Na, befrieden wär ein bisschen
345 ((lacht)) wär' was anderes. Befriedigen. So damit sie halt, dir wohlgesonnen sind, ja.
I: Mh. Dann hätte ich noch: Goldenes Zeitalter.
S6: Ja, das ist lustig. Das goldene Zeitalter ist ähm, wenn du eben, äh eine Stadt mit möglichst
vielen Monumenten baust, und äh, gibst's irgendwelche, ich weiß es jetzt gar nicht auswendig. Ich
350 glaub', das kommt, wenn du, viel Kultur produzierst.
I: Okay.
S6: Und es gibt auch noch .. spezielle- Na, wart einmal, wie ist denn das? .. Genau, das ist so,
wenn man viel Kultur produziert, dann bekommen, kommen spezielle Persönlichkeiten, die, äh,
wie zum Beispiel .. weiß ich nicht. .. Newton, ja, wär so einer. Ähm, das ist eine, ein Erfinder,
355 mehr oder weniger, äh, den du als **Superpersönlichkeit** in einer Stadt, hinzufügen kannst, und
äh, besonders viel äh Forschung produziert. .. Oder, oder .. Kultur, zum Beispiel, wenn's ien
Künstler ist, oder wenn's irgendeine religiöse Persönlichkeit ist, weiß ich gar nicht, was der
macht. ... Oder du kannst äh, den Bau eines Gebäudes beschleunigen, mit dieser super
Persönlichkeit, oder du kannst äh die eben äh, aufheben, mehr oder weniger, schauen dass du
360 irgendeine andere Stadt so hoch baust, dass sie eine .. eine tolle Persönlichkeit produziert, also da
geht's schon auch darum viele Monumente zu haben und äh, viele Gebäude und so. .. Ähm und

wenn man zwei, zwei von diesen Superpersönlichkeiten hat, dann kann man eben ein Goldenes
Zeitalter äh, in Gang setzen, dann kommt dann die tolle Musik, nicht, und ähm .. ja Musik, ist
auch großartig gemacht, aber das ist ein anderes Thema. Ähm .. und man hat eben ein Goldenes
365 Zeitalter und irgendwelche Bonis, ich glaub', äh, die Produktion geht schneller und man hat mehr
Forschung und so weiter. Und hat einen **massiven** Vorteil gegenüber den anderen Nationen.
I: Okay. Und du hast jetzt eh schon auf meinen letzten Begriff vorgegriffen, das war eben große
Persönlichkeit.
S6: Genau, große Persönlichkeit, ist das selbe wie das, ja. Das ist auch sehr spannend, das ist
370 natürlich auch wieder die, Interpretation vom vom Sid Meier. Aber .. ja. Einige, viele sagen mir
auch gar nichts. Das muss ich auch dann sagen. Bei denen, die's dann auch die die ... also bei den,
bei denen ist bei **mir** persönlich zumindest die die äh, Verlockung in der Wikipedia nachzulesen,
nicht so groß. .. Das ist mir mal erstens wurst, denk ich mir. Ja, aufheben, ja. Whatever.
I: Okay. Und wenn du selber in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, wer
375 wärst du, und was würdest du machen?
S6: .. Unterschiedlich. Also, je nachdem, wenn ich spiel', na. Also .. ob das jetzt das ..
I: Also wenn du
S6: Naja, ich mein' es gibt, es gibt ja, noch dazu, was ja das Ganze noch komplexer macht, sind
diese Staatsformen, nicht. Ähm. Das heißt, man kann äh .. neben den Religionen, den
380 Staatsreligionen, die man aussuchen kann, auch die Staatsformen, und das, das Wirtschaftssystem
aussuchen, nicht. Und da ist es natürlich immer spannend, äh, wenn man sich die jüngere
Geschichte anschaut, dieser .. Geschichte des Kalten Krieges nach zu- nach zu spielen, was für
mich persönlich sehr, das ist einfach interessant, nicht. Und gleichzeitig kann man auch vor äh ...
konkret normative Sachen, machen, so wie eigentlich den Liberalismus einführen, oder, äh ...

385 Wah- universelles Wahlrecht, Demokratie und so weiter. Und daher ist es natürlich dann
interessant, wenn man sich selber vornimmt, als äh, **Despot** zu gewinnen, oder als superliberale
Gesellschaft, oder als als, kommunist- kommunistische Gesellschaft et cetera. Äh, es ist nur leider
so, dass, dass- **leider**. Es ist eh gut. .. Es ist halt so, dass das, äh, es dahin tendiert, weil so viel
Bonis ... sind, dass es, äh, dass man eigentlich immer eine Demokratie, Liberalismus, äh,
390 Wirtschaftsliberalismus, universelles Wahlrecht, et cetera, landet, automatisch, weil es zuviele
Nachteile, gibt, strategische, das nicht zu machen. .. Man kann, man könnte auch als Monarch ..
das Ganze durchspielen. Was auch lustig ist, also .. und das find' ich spannend, weil, dann kann
man sich vorste- vornehmen, ich spiel' jetzt als .. monarchistischer .. Merkantilist durch. .. Was ..
super viel Nachteile hat natürlich, oder als äh .. monarchistischer Wirtschaftsliberaler .. oder als
395 diktatorischer .. Merkantilist, wirtschaftsliberal, whatever, also das, das ist, lustig.
I: Okay, also sagen wir so, wenn du in die Vergangenheit zurückreisen könntest, und dort leben
würdest, egal, wer du bist, also du könntest jede Person sein, wer wärst du?
S6: Als Herrscher oder als .. ja, schwierig .. jede Zeit hat seine interessanten, Aspekte, aber ich
glaub', ich müsst' irgendwas, in dem Jahrhunder haben, weil ich sehr auf .. Nassräume steh.

400 ((lacht))
I: ((lacht))
S6: Also, mich interessiert die jüngere Vergangenheit .. mehr, würd' ich sagen. Oder alles seit
1900 eigentlich.
I: Und es selbe Spielprinzip ohne den geschichtlichen Hintergrund, also das Alpha Centauri,
405 spielst du das auch?
S6: Das hab' ich gespielt, weil das Spielprinzip in Wirklichkeit dasselbe ist, äh und ... und es
einfach, echt ein kreativer Technologiebaum war. .. War schon lustig. Außerdem war die
Hintergrundgeschichte, wenn ich mich erinnern kann, so **gaia**-mäßig .. mit, der Planet und sein
Ökosystem lebt und spricht zu den, Bewohnern, das war schon ganz cool. Ich hab's nur **lang**
410 nicht so intensiv gespielt wie Civ. .. So ich komm, das Interessante ist ja, dass ich echt seit, ich
weiß nicht, fünf- zwanzig Jahren .. wart einmal, jetzt haben 2010, ich glaub' '94 ist das erste
Civilization rausgekommen,
I: Um die Zeit, ja.

- S6: '94, '95, ja, das heißt seit, sechz- fünfzehn, sechzehn Jahren spiel' ich immer wieder
415 Civilization. Ich hör' nicht auf zu spielen.
I: Mh.
S6: Das sagt alles. ((lacht))
I: @Ja.@
S6: Das ist ein gutes Spiel. Also.
420 I: Ja. .. Nächster Punkt. Stellt das Spiel die Geschichte, die historischen Ereignisse und Zustände, wie sie wirklich waren.
S6: Nein. ...
I: Nein.
S6: Nein.
425 I: Und was davon ist authentisch? .. Gibt's etwas davon, was authentisch ist?
S6: Ja, authentisch ist, ähm .. der .. das Wachsen von Hochkulturen aufgrund von technologischen Fortschritts und der Art und Weise, wie sie, wie sie produzieren. ... Realistisch gesehen, irgendwie. Aber das ist natürlich die die äh, wie gesagt, der der, die Interpretation vom Sid auch, weil der gesagt hat, das sind die wichtigen Eckpfeiler, hat er auch irgendwo fest machen
430 können. Müssen, na. ... Also, bei ihm ist die technologische Entwicklung nicht fließend, sondern halt so .. diskret, eigentlich, weil bei ihm so große Technologiesprünge sind. Zack, zack, zack. Und das ist, das ist, für mich .. realistisch, ja. Weil äh, eine Gesellschaft die Pfeil und Bogen hat wird einer, einer Gesellschaft überlegen sein, die nur .. äh, Knüppel hat, ja. Und .. was auch realistisch ist, äh, realistisch unter Anführungszeichen realistisch, also. Aber es ist zumindest,
435 plausibel ... ähm, sind die äh .. ist das Anwachsen der Städte und das Mikromanagement von den Städten, dass man quasi ähm schauen muss, dass ... dass die gut versorgt sind, aus dem Umland, nicht. ... Nur .. später im Spiel .. also Globalisierung und so und Handel .. wird ein bisschen .. stiefkindlich, behandelt. Aber, ist ja, ist ja auch egal, man kann ja nicht alles machen.
I: Okay. Und ist es für dich wichtig, dass die Informationen, die da gegeben werden, auch
440 stimmen?
S6: ... Ja, da leg' ich schon wert drauf. Also zumindest bei dem, bei dem äh, Weltwundern, wenn da was **Falsches** steht wär' ich ein bisschen ein- angreifen.
I: Mh.
S6: Das wär'- .. das ist nicht gut. Die anderen Sachen .. also wenn, auf auf die echte Geschichte
445 irgendwie referenziert wird, weil man kann ja auch Zeitalter ein, einläuten, ja. Wenn man irgendwelche Schlüsseltechnologien erfindet, dann geht man in die Renaissance über, zum Beispiel. Was ist denn Renaissance, ich glaub', Mathematik .. wurst. Irgendwelche .. Sachen muss man eben erforschen, und dann geht man in ein gewisses Zeitalter über, Antike, Renaissance, Neuzeit, whatever .. und da stehen dann wieder Informationen über das Zeitalter, wenn da was
450 Falsches stehen würd', dann wär' ich ... das wär' nicht schön. Aber ich bin auch kein .. kein, Historiker, das heißt .. vielleicht bin ich, so **picky** bin ich dann wahrscheinlich ()
I: ((lacht)) Ja. Grundsätzlich, ist eine authentische Geschichtsdarstellung möglich? Also, ist es möglich, Geschichte so darzustellen, wie es wirklich war.
S6: Mit Civilization?
455 I: Allgemein. Also nicht unbedingt jetzt nur das Spiel.
S6: .. Allgemein mit Computerspielen, oder
I: Allgemein mit jeglichen Medien
S6: Ja, boah, das ist eine schwierige Frage, weil das ist ja im Endeffekt, hat urviel mit so
460 Interpretation zu tun, nicht. Weil wie gesagt, wenn der, der Sid Meier hat seine seine Interpretation von den wichtigen Eckpfeilern der der Zivilisation, und und da gibt's einfach **tausend** Blickweisen, wenn du einen .. religiösen Menschen fragst, wird der natürlich die die Religionen, speziell seine eigene, als besonders wichtig empfinden und ... Naturwissenschaftler wird die Naturwissenschaftler, also .. bei so. ... Authentisch, was ist authentisch? Das ist, das geht schon. Also was man ... sehr abstrahiert, auf ein .. auf einem, aggregierten .. Modelllevel kann man glaub' ich gewisse .. historische Mechanismen äh, gut darstellen, wie der Übergang von einer
465

- äh, von einer, von einer ... zur sesshaften Gesellschaft. Also man sagt, ganz Anfang, ganz am
Anfang des Spiels sieht man nomadisch, ein nomadischer Stamm, der dann sesshaft wird, und
mit der Bewirtschaftung ... seiner Felder dann zu, notwendigerweise, dann zu einer größeren
Kultur werden muss .. weil äh, Bevölkerungswachstum einfach die Notwendigkeit nach nach
470 besseren Bewässerung zum Beispiel .. Äh ... sichtbar macht, nicht. Oder, umgekehrt, das ist eine Henne-Ei-Geschichte, bessere Bewässerung macht die .. das Wirtschafts- quasi das Bevölkerungswachstum was wiederum .. andere Dinge in Gang setzt. Solche solche Mechanismen, kann man glaub' ich, kann man glaub' ich gut deutlich machen. Aber jetzt konkret, **echte** Geschichte ... weiß ich nicht.
I: Okay.
475 S6: Ehrlich gesagt, weil es ist so komplex. Es pausiert. .. Ich glaub' man kann sich immer so kleine, kleine Dinge irgendwie rauspicken und sich die anschauen. ... Ja.
I: Okay.
S6: Tschuldige, ich bin- ich laber' urgern.
480 I: @Nein, ich das ja gut so.@ Wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftlicher Literatur?
S6: Ja. Dadurch dass ich kein Historiker bin, macht mir das- das ist jetzt eine schwierige Frage. Ehrlich gesagt, ähm, so, Wirtschaftswissenschaften kenn' ich mich ein bisschen aus, und da ähm ... ist halt .. kann man das eben so ja, da gibt's eben, das kann man jetzt auch so marxistisch sehen, irgendwie, oder halt so liberal, in Wirklichkeit. Und ähm das Interessante ist, dass der Sid Meier eben beide .. beide äh, Strömungen irgendwie in sein Spiel eingebaut hat.
I: Mh.
485 S6: Das was .. was ich sehr spannend finde. Das ist natürlich .. auch, das Spiel entstanden nach dem Kalten Krieg, das heißt, also da war die Sowjetunion schon kaputt, irgendwie als das Spiel gemacht worden ist, und deswegen ist er glaub' ich da auch nicht vorbelastet, gewesen, zu sehr vorbelastet äh .. ja, ideologisch. .. Wobei ja wie erwähnt, du tendierst einfach in der Endphase des Spiels zur zur Demokratie ähm, Liberalismus et cetera. Was war die Frage nochmal, ich glaub', ich hab' mich jetzt ein bisschen ver- ver
490 I: Es geht drum, wie sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftler Literatur unterscheidet.
495 S6: Ja vor allem dur- Ja, wie gesagt, mir fehlt jetzt- ich bin kein Historiker, ich weiß jetzt nicht, wie die Geschichte in wissenschaftlicher Literatur dargestellt wird, wie gesagt, also. ... Wenn wir, in den Wirtschaftswissenschaften, schauen wir uns halt .. die die Wirtschaftssysteme an, wie die, produziert .. haben. Nicht und. Ja, es ist auch immer sehr @normativ@. So und so
500 **oll** produziert werden, mal schauen, ist es **effizient**, und so. Whatever, also.
I: Okay. Aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?
S6: .. Aus der, aus welcher Perspektive, aus der haja, das ist gar nicht so, das ist knifflig. Das ist nämlich, ähm .. du bist, offiziell sucht man sich einen, einen Herrscher aus, aber .. das ist mehr so ein allmächtiger Gott-ähnlicher Herrscher. Weil .. ein normaler .. also, die die de- das Level an
505 Einfluss hat ja ein normaler Herrscher nicht, normalerweise, ja, halt.
Ein König kann .. nicht äh, sagen, die und jene Religion erforschen wir jetzt, ja. Das .. das passiert halt nicht. Also das heißt, man hat äh in Wirklichkeit eine eine .. eine eine eine Ebene **über** einem normalen Herrscher, in Wirklichkeit. Man kann wirklich, in den, in den Fluss der Dinge eingreifen. .. Also, das, deswegen eine Meta- ... beinahe Gott ähnliche Perspektive. ..
510 I: Okay.
S6: Weil. .. Schwierig. Ja, ich weiß nicht, ob du weißt was ich mein.
I: Ja, also, ich versuche zumindest es zu verstehen.
S6: Ja. Na weil- Wenn du ein normaler, Stammesführer bist, dann kannst du sagen, okay ((schnippt mit den Fingern)), jetzt tu ich dann den Monotheismus erfinden, weil dann kann ich
515 nachher Ritter bauen, ja. ...
I: Also, es ist eine gewisse Allmacht und eine vorauswissende
S6: Genau, du weißt schon, was du, was du machst, du weißt, dass sich das in einem gewissen

Setting bewegt, äh, du kannst strategisch äh, gewisse Wege einschlagen .. äh, die natürlich, einem
 520 einem Stammesführer, einem König verschlossen bleiben. Weil der in der, in der Gegenwart,
 verankert wäre, wenn man das jetzt realistisch .. der hätt' keine
 Ahnung, was für strategische Auswirkungen es hätte, wenn er, den Monotheismus erfindet, ja.
 Kann er nicht wissen. .. Ja. Weil es ist auch viel amoralischer, als dass ein, ein .. ein König wäre
 oder ein Stammesführer, ja. Weil schicken wir halt ein paar Einheiten in den Tod, ist ja auch egal.
 I: Ja.
 525 S6: Sind ja nur irgendwelche **Pixel**, haufen. Aber .. ja.
 I: Glaubst du, andere verwenden das Wissen aus dem Spiel im Alltag?
 S6: Das glaub' ich schon. Also, zumindest, ähm ... zumindest äh, das Bewusstsein dafür, was für
 Auswirkungen äh ... Technologie hat, .. Schlüsseltechnologien vor allem. Ähm di- ich glaub' es
 530 eigentlich, dass es ein sehr .. also, dass man .. ein bisschen äh, erst politischer wird, in der in der
 Interpretation des Weltgeschehens, mehr oder weniger, und, das auch strategischer sieht, einfach.
 Also wenn man jetzt, äh, weiß ich nicht, das amerikanische Imperium anschaut, was die im
 Nahen Osten so .. treiben, dann kann man ähm könnt' ich jetzt um zurückgreifen,
 zurückzugreifen, auf Civilization, haben die eben kein eigenes Öl, deswegen müssen sie, dort dort
 Land erobern, damit sie die Schlüssel ... techn- die Schlüsselressource Öl haben, nicht.
 535 I: Also es hilft beim politischen Verständnis?
 S6: Auf jeden Fall, ja. Es ist ein hoch-, ein hochpolitisches Spiel. Aber natürlich vereinfachend.
 Aggregiert.
 I: Und du selber wendest das auch an?
 S6: .. Ja, ich äh, ((lacht)) naja, anwenden. Ich äh erwisch' mich immer wieder, immer wieder mal,
 540 dass ich mir denk', naja, siehst du, das kenn ich ja aus Civilization, ja. Klar. Eh logisch, muss so
 sein, weil blablabla, nicht. ... Ja, fällt mir konkret ... mal nachdenken ja.
 I: Ja.
 S6: Ja.
 I: Okay. Jetzt geht's um die Entwicklerseite. Was für Menschen haben dieses Spiel gemacht,
 545 welche Berufsgruppen waren dran beteiligt?
 S6: .. Alle möglichen, es gibt- Auf jeden Fall Historiker, die die die Umfeldrecherche gemacht
 haben, wobei, ich nicht weiß, wie wie, wie gut der Sid Meier selber drauf ist, ja. Es kann sein, dass
 der Sid Meier .. eh auch einen Historikerbackground hat, und das alles aus seinem, aus seinem
 Wissen, und seiner Interpretation der Dinge rausgekommen sind. Ähm .. das weiß ich nicht. Ah,
 550 gibt's einen Haufen, das ist, hochkomplex, es gibt, äh, große Gruppen, es gibt die artists, die die
 sich aufteilen in konkrete 3D-Artists und Konzept, äh, Graphiker, Konzept-Leute machen so,
 Konzeptzeichnungen, wie das, Spiel aussehen soll, konkret, und die 3D-Leute bauen das dann
 tatsächlich. Dann gibt's Texturgraphik- also, Leute, die Texturen basteln, also die Oberflächen
 von den Objekten, äh, gemanagt werden die von einem Art Director, der halt, schaut das, der hat
 555 so, das die Ober .. hoheit über den Look von dem Spiel. Ähm, dann gibt's die ganzen Code
 Monkeys ((lacht)), die tatsächlich das runter programmieren. Ähm .. wobei da auch wieder so
 eine Designentscheidung ist, ob das Ganze mit welcher Engine das gebaut wird, ob da eine
 eigene Engine gebaut wird, oder .. ähm eine bestehende genommen wird. Ähm ... Es gibt, die
 Soundleute natürlich. .. Und so weiter. Ja, also, schon wichtig. .. Ich würd' sagen, dreißig Prozent
 560 vom Spielspaß ist der Sound. .. Ähm, der ja, bei bei Civilization, hab' ich noch gar nicht drüber
 geredet, der ist exceptionell gut bei Civilization, weil .. sich ähm .. durch die Zeitalter hinweg der
 Soundtrack ändert. Man hat, im Mittelalter hat man, mittelalterliche Klänge, in der ... dann geht's
 über zu Barockklängen. dann äh kommt .. Romantik, Jazz, moderne Sachen. äh und und in der
 Frühzeit hat man eben so so .. ähm .. so so, ja, Ethno-Sachen eigentlich. Und das ist .. da hat sich
 565 jemand echt Gedanken gemacht, wie man, wie man quasi äh den Soundtrack, äh, wie man da eine
 Geschichte reinbringt, über den Soundtrack. ... Großartig gemacht, wirklich gut.
 I: Okay.
 S6: Den Titelsong mag ich nicht so, der ist mir ein bisschen zu kitschig, aber aber die in-game-
 Musik ist, ganz toll. Eigentlich. Es haben auch die eigenen, die die eigenen Völker sprechen auch

570 die jeweiligen Sprachen, das ist- finde ich auch toll. Also, wenn du eine Einheit anklickst, die
 französischen, dann antwortet, die französisch, wenn sie russisch ist, dann, antwortet sie auf
 russisch und so. Also, das ist .. das ist auch toll. Also, soundmäßig, großes Kino. Wer ist noch. ..
 Die Marketingleute, natürlich, die es vermarkten, die Programmierer, äh, die sich aufteilen in
 575 Leute, die sich um die Engine kümmern, Leute, die sich um die KI kümmern, äh, die Tester, auch
 wichtig. Leveldesigner Alles mögliche, urviele Leute, ist ein Riesending.
 I: Und was war das Wichtigste, also, in der Entwicklung, in was ist am meisten Zeit und Mühe
 investiert worden?
 S6: .. Das weiß ich nicht, ich glaub' in- gute Frage, ich glaub' in die, in die- Wo am meisten Zeit
 und Mühe investiert worden ist. Von Civilization jetzt konkret?
 580 I: Ja.
 S6: ... Ich glaub' in in das Spielprinzip selber, in die **Spielmechanik**. .. Ähm, das balancing,
 nämlich. Weil ähm, weil's ja extrem wichtig ist, dass, dass der Spielspaß, dass man gefordert ist,
 aber nicht überfordert, beim Spielen, nicht. .. Und das ... balancing, das Ausbalancieren der KIs
 im Vergleich zum zum Spieler hat glaub' ich am meisten Zeit gebraucht. Wobei das jetzt meine ..
 585 meine Interpretation ist, weil, um um bei Probespielern, mal überhaupt auszuprobieren, wie die
 sich fühlen, beim Spielen, muss man schon ein ganzes Spiel haben.
 I: Ja.
 S6: Also, da ist schon ganz viel gemacht worden, bis man dann zum Ausbalancieren kommt. Ich
 weiß' es nicht, ich war nicht dabei, als sie es gemacht haben. ((lacht)) Ich hab' keine Ahnung.
 590 I: @Okay.@ Also, es geht eh schon langsam gegen Ende zu, und jetzt geht's um Geschichte
 allgemein.
 S6: Ja.
 I: Was ist Geschichte?
 S6: Was ist Geschichte? Geschichte ist die Interpretation der Historiker, würd' ich sagen.
 595 ((lacht)) Die zurückschauen und, ja.
 I: Und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?
 S6: ... Die Auswirkungen, die es äh auf auf, also die .. wenn wir sagen .. die **Anzahl**, die **Menge**
 der Menschen, die durch die Auswirkungen beeinflusst worden sind. Die ein gewisses Ereignis
 gehabt hat.
 600 I: Mh. Und wer kann Geschichte verändern?
 S6: Ja, das ist jetzt so eine Sache, gell. Ist man Determinist oder ist man kein Determinist.
 ((lacht)) In Wirklichkeit äh ... Dinge, die die so binäre Entscheidungen machen, wie, drück' ich
 auf einen roten Knopf oder nicht. Die können, Geschichte äh verändern, alles andere ist,
 fließend, würde ich sagen. Weil du hast individuell .. deinen Entscheidungs- deine
 605 Entscheidungsmöglichkeiten als Individuum .. und, meistens werden deine individuellen
 Entscheidungen wenig Auswirkungen haben, es sei denn, du bist, eben in einer Position, wo
 A/B-Entscheidungen .. eine große Menge an Menschen beeinflussen können. Wie, drück' ich
 einen Knopf, oder nicht. Schließe ich das Handelsabkommen oder nicht .. und so weiter.
 I: Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
 610 S6: Ja, durch die Interpretation der der Historiker. Und die Sieger machen die Geschichte, nicht.
 I: Und woraus ziehen die Historiker ihre, sie müssen ja was haben, das sie interpretieren.
 S6: .. Ja. Naja, du, Aufzeichnungen, andere Historiker, ich mein', das ist eine Historiker, wie soll
 ich sagen, Clique, die sich @seit@ gegebener Zeit der der Aufzeichnungen halt, gegenseitig die
 615 Aufzeichnungen in die Hand, drücken und interpretieren, nicht. Und die Sieger machen die
 Geschichte, das ist halt natürlich auch auch so.
 I: Mh. Und was sollte von unserer heutigen Zeit aufgeschrieben werden? Was wollen die Leute in
 zweihundert Jahren von uns wissen?
 S6: Es wird so viel aufgeschrieben wie noch nie zuvor, also, das Internet ist ja eine eine .. einzige
 Aufzeichnungsmaschinerie, ja. Und ich glaub', die Historiker der Zukunft werden vor allem ..
 620 Computer ((lacht)) Nerds sein, die versuchen werden, alttümliche Kodierungen zu
 entschlüsseln. ((lacht))

- I: Okay. Und
 S6: Es sei denn
 I: Es sei denn?
 625 S6: Also .. keine Ahnung, nein nein, das wird schon so sein .. gibt ja auch die Wayback Machine.
 .. Wo da alles, also seit, 1994, ist glaub' ich die Geschichte so gut dokumentiert, wie noch nie, wie noch **nie** zuvor. In Wirklichkeit werden in hundert Jahren werden die Leute halt, wenn wir Glück haben und die Aufzeichnungen existieren noch .. das wird man halt sehen nicht, weil momentan auch wahnsinnig viel an an einzelnen äh .. auch monopolistischen Firmen hängt, die, wenn sie weg sind .. ein ein, einfach wahnsinnig viel Wissen auch weg ist. Google, sag' ich nur.
 630 I: Mh.
 S6: Die die Möglichkeit besteht ja, tatsächlich, dass Google .. bankrott geht, nicht. Das werden sie nicht, weil sie eben Monopolist sind, .. aber die Möglichkeit besteht, und dann ist natürlich auch, das ganze Wissen von Google weg, na. .. Das heißt, du hast in Wirklichkeit eine privat organisierte Firma, die ... das Wissen der g- Gemeinschaft speichert. Schwierige Sache. Ich laber' schon wieder, du musst mich stoppen. ((lacht))
 635 I: ((lacht)) Womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
 S6: Mit seinem Thema.
 I: Und was, wenn du Historiker wärst, was wär dein Thema?
 640 S6: Mein Thema ist äh die die .. Ideengeschichte der Wirtschaftswissenschaften, das find' ich sehr spannend. Die Ideologien, die darum so existieren.
 I: Okay.
 S6: Das das, find' ich persönlich sehr spannend, aber das ist halt, glaub' ich, jeder Historiker soll sich, mit dem auseinandersetzen was ihn interessiert halt, ne. Universalgelehrte gibt's ja nicht mehr. Also nur reinzoomen.
 645 I: Wie kommst du, außer durchs Computerspielen, sonst noch mit Geschichte in Kontakt?
 S6: .. Naja, im Studium erstaunlich wenig, muss ich sagen. ((lacht)) Das ist echt, da hab' ich mir sehr viel mehr erwartet, eigentlich.
 I: Also, BWL?
 650 S6: Nein, VWL.
 I: VWL.
 S6: Da sollt' eigentlich mehr passieren, aber. Man kriegt die ganzen, die ganze Mikroökonomie und Makroökonomie, die kriegst du reingedrückt, mehr oder weniger, ohne ... ohne was über die die, das geschichtliche Setting .. äh in dem diese Theorien entstanden sind, zu erfahren, was ich ja, sehr spannend find', weil die Wirtschaftswissenschaft, Wirtschaftswissenschaften tun ja so, als ob sie eine Art Naturwissenschaft wären, wo halt, viel mit Zahlen gemacht wird, aber in Wirklichkeit steckt wahnsinnig viel normative, Normatives dahinter, nicht. Zu sagen, hier so muss produziert werden, weil das ist, **effizient**, na .. das was der Pareto gemacht hat, zum Beispiel, ähm, Wurst, okay. Egal, ja. Das ist auch für mich persönlich sehr spannend, weil. Grad die modernen Wirtschaftswissenschaften muss man immer im .. in diesem Kalter Krieg-Kontext sehen, ja. Weil damals gab's halt die zwei großen .. Strömungen, nicht, äh, also Kapitalismus versus Kommunismus, und die hatten natürlich, natürlich ihre Wissenschaftlerheere, die, die sich, äh, ideologisch, wissenschaftlich bekriegt haben. Auf hohem Niveau und ähm. Da ist wieder, die Sieger schreiben die Geschichte, nicht, ähm, der Kapitalismus **und** seine seine, Wirtschafts- seine, ja, **seine** Wirtschaftswissenschaften haben halt, überlebt, mehr oder weniger, und das wird auch auf den Universitäten gelehrt. Und der der historische Kontext geht mir einfach ein bisschen ab. Weil es gibt, auf der Uni zwar eine Vorlesung aber die hab' ich noch nicht gemacht. Also, Ideengeschichte. Keine Ahnung, mal schauen, wie das so ist.
 665 I: Okay, also, über die Uni, nicht so wirklich viel. Und sonst?
 S6: Sonst ähm .. ja in, Medien halt, nicht. Zeitungen, äh, Fernsehen, () manchmal verbringe ich auch ganze Nachmittage in der Wikipedia und les' irgendwelche historischen Artikel. Weil, weil's halt interessant ist, nicht.
 670 I: Ja.

- S6: Aber ..
 675 I: Okay, also ich hätte jetzt was zum Kreuzchen machen, ist eigentlich die selbe Frage, und wenn du mir bei dem was du ankreuzt bitte Beispiele dazu gibst.
 S6: Ja, auch Fernsehserien.
 I: Ja. Und Online-Medien auch. Du kannst auch sagen, musst es nicht dazuschreiben.
 S6: Achso. Wiki podcasts hör' ich sehr gern. Romane les' ich auch hin und wieder,
 680 Sachbücher
 I: Und was für podcasts und welche blogs?
 S6: Ähm, ich mag wahnsinnig gern äh, The Teaching Company, äh, das ist so eine Bezahlsache aus Amerika, da kann man sich so Universitätsvorlesungen runterladen, sind meistens so Einführungsvorlesungen aus verschiedenen Themen, und da hab' ich, als ich noch trainieren war,
 685 @mach' ich ja jetzt nicht mehr@, immer im iPod gehabt, die. Sehr lustig. Dann gibt's die Open University, die auch super ist, hör' ich auch sehr gern, oder schau' gern. Ja.
 I: Und blogs?
 S6: Blogs, ähm da geht's mehr um so, mehr so Technologie, Teil, Zeug. Also, alles was so, bis in die 80er Jahre, 70er Jahre zurückgeht. So nerdstuff einfach, Computer (). Da gibt's, weiß ich nicht, Gizmodo .. Nerdcore, whatever. Die Ecke. Wikipedia, immer wenn mir was unterkommt, was ich nicht weiß. Schau' ich halt nach. ... Schulbücher, überhaupt nicht, TV-Dokus auf jeden Fall. Wissenschaftliche Literatur, manchmal, Artikel auch. .. Ja.
 690 I: Das wär', wenn dir noch was einfallen würde.
 S6: Nein. Ja, manchmal, Medien, nein, fällt mir nichts ein. Podcasts unter Umständen. Aber die hab' ich ja schon.
 695 I: Ja, die sind schon unter Online-Medien. Und das wäre jetzt eine Reihung. Und bitte alle reihen. Okay. Danke. Und dann wär noch, deine historische Ausbildung, also wo und wie hast du Geschichte gelernt?
 S6: Äh, selber, weil ich hab', bin ja Schulabbrecher und hab' dann, ah, eine, und war auf einer
 700 HTL, das heißt, wir hatten eigentlich überhaupt keine Geschichte () ähm.
 I: Gar nie Geschichte?
 S6: Nein, in der Unterstufe hatte ich Geschichte, in der Oberstufe äh, dann nicht mehr, na. Das war, hat man halt auf einer HTL, nicht. Also auf der, auf der ich war zumindest, nicht. Und, hab dann, war dann arbeiten, und dann, vor, war aber eigentlich immer interessiert, also ich hab' dann mir das geholt, was ich nicht gewusst hab', eben, durch die verschiedenen Medien, auch dieses .. viele Sachbücher gelesen, mich mit gewissen Dingen einfach intensiv auseinandergesetzt. .. Französische Revolution, zum Beispiel. Zwei Bücher gelesen. .. Ähm, und solche Dinge. Was mich einfach interessiert hat. Ähm, dann meine Studienberechtigungsprüfung gemacht und ähm, vor drei Jahren? Und jetzt studier' ich halt auf meine alten Tage noch. Das ()
 710 I: Und hast du das Fach Geschichte gemocht?
 S6: ... Naja, das ist schon so lange her, Unterstufe. .. Ja, schon, ich hab's eigentlich schon gemocht. Ich fand's immer spannend. Ja. Auf jeden Fall.
 I: Okay. Jetzt geht's eigentlich nur mehr um dich als Computerspieler, seit wann spielst du?
 S6: .. Naja, seit 1986 oder sowas. .. Das ist @schon recht lange@.
 715 I: Okay. Und welche Genres spielst du am liebsten?
 S6: Ja, wie gesagt, Strategie, RTS.
 I: Okay. RTS?
 S6: Real time strategy.
 I: Okay, danke.
 720 S6: Ähm, das mag' ich am liebsten. Hin und wieder einen Shooter, aber.
 I: Und als letztes wäre noch das hier auszufüllen.
 S6: Das hängt echt davon ab, wieviel ich arbeiten muss.
 I: Ja.
 S6: Also, weil .. ich muss ja, ich studier und arbeit nebenbei, das heißt .. dass ich nicht so viel Zeit habe. Ja, und .. naja, also es wechselt total. Manchmal, wenn ich nichts zu tun hab', dann äh, spiel'

ich äh täglich, wenn ich urviel zu tun hab, dann.

I: Ja. Und zur Zeit?

S6: Momentan hab' ich relativ viel Zeit, momentan spiel' ich ... mehrmals im Monat, wahrscheinlich, ne. ... Wie lange spiel' ich? Ja, das kommt auch auf's Spiel an, nicht.

730

I: Ja.

S6: Mehr als drei Stunden. Ja. Okay.

I: Ja, das war's jetzt eigentlich. Dankeschön.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ,alte' Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. Zeitschriftenartikel
3. Sachbücher
4. Schulbücher
5. ,alte' Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
6. Online-Medien
7. TV-Dokumentationen
8. Romane
9. Computerspiele
10. Fernsehserien
11. Filme
12. andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 29
- e. Wohnort Wien
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura (Studienberechtigungsprüfung)
 - Studium

Art des Interviews: CVK, mündlich

Dauer: 40 min

I: Welche Spiele mit historischem Stoff oder Thema kennst du?

S7: .. Ja, allen voran natürlich Battlefield 42. Battlefield Vietnam, äh, Call of Duty 1, 2, 5 ((lacht)) sag ich mal. Äh, und dann, ja, Age of Empires natürlich.

I: Mh.

5 S7: So jetzt muss ich schon weiter überlegen. Hm. ... Jao, also, das war's eigentlich schon, ja.

I: Und welche davon hast gespielt oder spielst du?

S7: Nja, Battlefield 42, ja, Vietnam- eigentlich alle, was ich grad aufgezählt habe, hab ich auch schon mal gespielt oder spiel' sie auch **noch**.

10 I: Okay. Und, welches historische Thema eignet sich deiner Meinung nach am besten dazu, in einem Computerspiel verwendet zu werden?

S7: .. Hm, also da hab ich mir selber schon ein paar Gedanken gemacht, eignet sich dazu eigentlich jedes, äh, jedoch muss man eben auch schauen, inwieweit es ähm, rübergebracht wird von dem Spiel, ich denk mal in Battlefield 42 äh, ist der Zweite Weltkrieg nicht **so** historisch korrekt rübergebracht, sag ich mal, wie jetzt in Call of Duty. Also, es kommt auf's Spiel drauf an, ob sich das @Thema@ dann dafür eignet.

15 I: Ja, und- und worin unterscheidet sich das dann? Also, was ist der Unterschied zwischen Call of Duty und Battlefield dann?

S7: .. Ja gut, bei Call of Duty bin ich äh, **Teil** von **einer** Geschichte, die ich von Anfang bis, ja bis zu irgendeinem Punkt jetzt **miterleb'**, und bei Battlefield, da, bin ich halt, ich sitz' in einem Panzer, der von damals ist, und mach' **ungefähr** das Gleiche, wie damals passiert ist, also. Ich mach' nicht hundertprozentig das, was damals passiert ist, sondern ich bin halt, ich bin halt da. Aber richtig ähm, **mitkriegen**, wie das damals war, kann ich da nicht, würd' ich sagen.

I: Okay. Und, und welche Epoche oder Zeitspanne findest du besonders spannend?

S7: ... Mh. ((lacht)) ... Naja, also was ich äh spannend fand, war auch Erster Weltkrieg,

25 I: Mh.

S7: Zweiter Weltkrieg, war früher spannend, aber dadurch, dass das auch äh soviel **breitgetreten** worden ist und ausgelutscht ist, grade bei Computerspielen oder Filmen, ist es halt einfach, man hat schon irgendwie alles schon mal gesehen und, kann eigentlich im Schlaf äh aufsagen, wann was irgendwann passiert ist.

30 I: @Okay.@

S7: @Ja@

I: Und- und welche Genres eignen sich am besten für einen historischen Stoff?

35 S7: ... Ja, Shooter, auf alle Fälle. Was aber, **auch**, sehr gut geeignet ist, ist eben die Strategiespiel, und das merk' ich bei Age of Empires immer wieder, ähm, .. du kriegst irgendwas vorgesetzt, was irgendwann mal passiert ist, du spielst es nach, und irgendwann denkst du dir, nn, da könnt' ich mal schauen, ob die Karten wirklich so ausgeschaut haben, oder halt jetzt das Gelände, was ich grade bespielt habe, ob das irgendwie in Wahrheit auch so war. Oder wie die Einheiten, ob's die damals so schon geben hat, oder ob das vom Spiel äh, praktisch nur reingeworfen worden ist.

I: Ja, und wo schaut du dann nach?

40 S7: .. Ja, Internetz, Google, meistens. Ähm, oder in der Bücherei, wenn ich mal, pff, sagen wir mal, ich hab' irgendeine Schlacht vom, äh, Napoleon oder was nachgespielt, und schau' einmal in die Bücherei, ob's vom Napoleon jetzt wieder irgendwelche Bücher gibt, na? Dass ich mal, mich da erkundigen kann. Wir haben, das muss ich mal dazusagen, wir haben im Ort selber, ähm, war Napoleon selbst

45 I: Okay?

S7: Ähm, der hat da sein Lager gehabt, mit vierzehntausen Mann, und da sind heut' noch äh Gebäude und äh, wie soll ich denn sagen, Denkmäler aus der Zeit, die das ein bisschen beschreiben, oder halt eben Zeitzeugen sind, wie das damals war. Von daher ist es auch ein bisschen interessant. ((lacht))

50 I: Ja, nochmal näherer Bezug da.

S7: Ja.

I: Okay. Und, jetzt zu Battlefield 1942, warum spielst du grade Battfield.

55 S7: Ja, **warum?** ((lacht)) Ja, das war damals 2001, 2002, war ich grade auf meiner ersten Lan-Party, die, ja, und da war die Demo grad frisch draußen. Und ich hab das gesehen, und da war ein Raum mit vierzig Leuten, und die haben alle das Spiel gespielt. ((lacht)) Natürlich setzt man sich dann mal mit hin und schaut was die überhaupt machen, und irgendwann sagt man mal, Mensch()mal, das gefällt mir ja ((lacht)) und dann bleibt man halt dabei und dann über die ganze Jahre, wie sich das jetzt entwickelt hat, ähm bin ich immer ein bisschen aktiv dabeigeblichen, das alles ein bisschen zu verfolgen, wie die ganzen, Erweiterungen, was rausgekommen ist, was die Spieler selbst erstellt haben, ähm, oder ja dann auch die Nachfolgespiele, die hab' ich alle irgendwann einmal durch, also, gespielt. Ja.

I: Und was was gefällt dir dran?

65 S7: .. Ja, es ist halt, ach, ich kann, fast alles machen, sagen wir mal, ich kann, wenn ich will kann ich äh, in ein Flugzeug steigen, und mit dem Flugzeug über die Karte fliegen oder, ich kann dazu einen Panzer nehmen und, das Ganze in einer, wie soll ich sagen, in einer **großen** Gruppe, in einer großen Gemeinschaft,

I: Mh.

S7: die ich äh, ja. ... Das hat's eigentlich vorher so noch nicht gegeben, also Ja ((lacht)), @wie soll ich's denn sagen?@

70 I: Also dir gefällt der Multiplayermodes, mit anderen zu spielen?

S7: Ja, auf jeden Fall. Ja.

I: Die Gemeinschaft, die sich da

S7: Ja.

I: ein bisschen entwickelt. Okay. Und was gefällt dir dran nicht?

75 S7: .. Was mir nicht dran gefällt, hm. Ja ((lacht)), dass es inzwischen so wenig äh, Spieler nur noch gibt ((lacht))

I: Ja.

80 S7: Und ähm, ja, wenn ich, auf einen Server komme, wo sich keiner kennt, dass da alles ziemlich äh, dass jeder eigentlich nur für sich spielt, und eigentlich gar kein, Zusammenhalt da ist, dass man erst sich abspricht und gemeinsam auf irgendein Ziel zugeht. Das ist ein bisschen das Problem, aber das, ach, ja, wenn man sich ein bisschen arrangiert mit den Leuten oder jetzt auch über bf-games, wenn man sich da abspricht, dann kann @man das@ eigentlich ganz gut umgehen, dass man sich da verabredet. Und ansonsten, hm. **Ja**, genau, ein Punkt, und zwar ich spiel', zum Beispiel jetzt El Alamein, oder irgendeine andere Karte. Und ich sehe den Namen, und das war's von der Karte, ich weiß nicht, was ist da passiert, damals, und .. in welchem Verhältnis steht das jetzt äh zum gesamten Krieg, hat das jetzt was entschieden oder nicht, es ist halt einfach die Karte und ich spiel' auf der Karte, ich hab drei Panzer, ich hab, drei Flugzeuge, und ähm, mehr weiß ich drüber nicht.

I: Mh.

90 S7: Also, was aber auch wieder ein Punkt ist, wo ich dann sagen kann, na gut, dann schau ich eben wieder in Google rein oder Wikipedia, und ähm, beles mich da nochmal neu.

I: Ja.

S7: Aber wenn ma- wenn man im Spiel nach Details sucht, findet man keine.

I: Also, im Singleplayer gib't's ja vorher die kurzen Einführungstexte.

- S7: Ja, die sind aber auch nicht mehr @wie kurze Einführungstexte@
 95 I: Ja.
 S7: Die sagen im Prinzip, ja, die Deutschen sind jetzt da, und äh, wollen sich zurückziehen, und die äh Amis sind da und wollen angreifen, und das ist **alles**, was ich dazu erfähr'. Vielleicht noch eine Jahreszahl und das war's dann.
 100 I: Mh. Und die Spielerverhältnisse sind die immer, also auf jeder Seite gleich viele Leute, oder ist das ein bisschen angepasst?
 S7: ... Ja, hm, also was heißt angepasst, ähm, im Grunde ist es so, wenn ich äh, einen Spielservers aufsetz', dann möchte ich natürlich, dass die Teams, ähm, in einer Balance sind, nicht dass zwanzig Leute auf der einen Seite sind, und fünf auf der anderen, das ist ja, macht ja wenig Sinn, weil für die fünf macht das überhaupt keinen Spaß. Die haben ja keine Chance. Also, .. hmm
 105 I: Also ist ausgewogen
 S7: Es sollte ausgeglichen sein ((lacht))
 I: Okay. Kann man, durch Battlefield 1942 was über die Vergangenheit erfahren?
 S7: Durch Battlefield selber nicht, aber durch die eigene Nachforschung, die dadurch motiviert wird.
 I: Mh. Und kann man was draus lernen?
 110 S7: In erster Linie lernt man draus, dass ähm der @überlebt, der@ schneller am Abzug ist, muss man leider so sagen. Ähm, ... ja, man lernt, oder, man geht, wie soll ich denn sagen, man lernt sich ein bisschen drauf, also auf andere zu verlassen irgendwo, dass ich sage, pass auf jetzt da vorn hinter dem nächsten Berg, da liegt einer mit dem Scharfschützengewehr. Ich selber kann aber da nicht hin, da kommt vielleicht zwei Minuten später mit dem Fugzeug und macht den weg. Das zum Beispiel,
 115 dass man, oder ja auch, Kommunikation, dass ich äh sag, klipp und klar sag', wo jemand ist, nicht einfach sag, ö, da vorne links äh, schießt einer. .. Dass ich vielleicht, ja, vielleicht in einer gewissen Weise auch taktisches Verständnis entwickle.
 I: Okay. Ähm, könntest du mir nochmal kurz zusammenfassen, worum es in Battlefield geht?
 S7: Ja, Battlefield 42 ist in erster Linie ein Multiplayer-Shooter, angesiedelt im Zweiten Weltkrieg,
 120 ähm. Bei dem man, zu Luft, zu Lande und, im Wasser so ziemlich jedes Fahrzeug nutzen kann, .. und einfach einen Haufen Spaß macht ((lacht)).
 I: Okay. Und aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?
 S7: Ja, des einfachen Soldaten.
 I: Mh.
 125 S7: Ja, dem untersten Glied, würd' ich sagen.
 I: Okay. Ähm, hast du- hast du eine Lieblingsseite, also spielst du lieber auf der Seite der Achsenmächte oder lieber auf der Seite der Alliierten?
 S7: Das kommt ganz auf die Karte drauf an, ich, also was ich, äh, wenig mag, ist äh verteidigen ((lacht)), weil, du sitzt' nur in deinem Loch und wartest drauf, dass jemand kommt, zum Beispiel bei
 130 Tobruk ähm, spiel' ich niemals ähm, auf Verteidigerseite, weil das einfach viel zu langweilig ist. Sondern ich muss äh an, gewissen Fortschritten muss ich selber immer sehen.
 I: Ja.
 S7: ((lacht)) Ja.
 I: Und hast du eine Lieblingsmap?
 135 S7: ... Ja, Kursk war eine ganze Zeit lang meine Lieblingskarte. Eben weil die ähm, so ausgeglichen war, ich hab', zwei uneinnehmbare Punkte, also nichts mit Verteidigen oder Angreifen, sondern beide müssen schauen, dass sie vorankommen, beide Seiten. Ja.
 I: Ja. Ähm, welche, welche historischen Ereignisse kommen im Spiel vor?
 S7: Ja. Ich sag' mal, das fängt an, bei der Zurückdrängung der Deutschen an der Ostfront, und
 140 ähm den Gegenangriff der Alliierten eigentlich, ja, sagen wir mal, den kompletten hm, die komplette Zeit in der Deutschland eigentlich wieder zurückgetrieben wird.

- I: Okay.
 S7: Und auch später ähm, Italien, also mit der Erweiterung da. Road to Rome.
 I: Mh. .. Und in welcher Zeit spielt es?
 145 S7: Ja, ab 1941 bis 45. Würd' ich jetzt grob sagen. ((lacht))
 I: Okay. Ja. Ich hab jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich, und wenn du mir da bitte jeweils kurz dazu sagst, was du drüber weißt. Da hätt' ich dann mal: Panzerschreck.
 S7: .. Panzerschreck. Äh, selten eingesetzt, da wenig produziert. Panzerabwehrwaffe. Von den Alliierten @sehr gefürchtet@, übrigens.
 150 I: Okay. Omaha Beach?
 S7: Ja, die äh Invasion der Alliierten, also USA, Großbritannien, Australien, Neuseeland an der äh, nordfranzösischen Küste am Ärmelkanal. Ja, eigentlich der Beginn, äh, der Zeit, in der dann Deutschland verloren, also den Krieg verloren hat.
 I: Mh. Dann hätt' ich noch: Rommel.
 155 S7: Rommel?
 I: Ja.
 S7: Ja, das war der Oberbefehlshaber äh der Streitkräfte in Afrika, vom Afrikakorps, hat den Beinamen Wüstenfuchs, ähm war dann, nachdem er in Afrika ähm besiegt worden ist, durch die Briten, und Australier ähm, Oberbefehlshaber der Luftstreitkräfte.
 160 I: Okay. Und als letztes hätt' ich dann noch: M10 Wolverine.
 S7: ... Ja, der stärkste Panzer im Weltkrieg 42, äh quatsch ne, der zweitstärkste. Der stärkste ist ja der Tiger. Ja,
 I: ja, ähm
 S7: Was der jetzt in in im Realen so für äh Verwendung gefunden hat, das weiß' ich nicht. ((lacht))
 165 Muss ich ganz ehrlich sagen.
 I: Okay. Wenn du selbst in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, wer wärest du, und was würdest du machen?
 S7: Hm. ... Das ist eine gute Frage. ((lacht)) Ich würd' mir eher überlegen, ob ich das wirklich möchte, äh, da mit einzutauchen, in den Krieg. Also, das wär, irgendwie doch nichts für mich.
 170 I: Okay.
 S7: So .. Aber wenn ich jetzt gezwungen wär', mitzumachen ((lacht)), dann würd' ich wahrscheinlich hinten irgendwo an einer Artillerie sitzen und einen Knopf drücken. ((lacht))
 I: Okay. Und, also, dasselbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte, also ohne den historischen, spielst du das trotzdem, oder?
 175 S7: Ja, ja. Ähm, das hat angefangen mit den Modifikationen, ähm, na gut, Desert Combat hat ähm den Hintergrund erster Golfkrieg, aber das hab' ich trotzdem nicht so, drauf bezogen, oder dann auch später die Nachfolgespiele, wie jetzt Battlefield 2 oder 2142, die haben ja auch keinen äh historischen Hintergrund, sondern die sind halt, ja, zwanzig oder beziehungsweise hundertzwanzig oder hundertzwei Jahre in der Zukunft angesiedelt und es funktioniert trotzdem. Also, ich muss
 180 kein Ami oder Reichsdeutscher sein, ich kann auch, Marine oder Iraker sein, und es läuft genauso das Prinzip. Genauso .. ja .. genauso gut. ((lacht)).
 I: Also du spielst beides?
 S7: Ja.
 I: Okay, also, jetzt wieder zu Battlefield 42, stellt das Spiel die Geschichte so dar, wie es wirklich passiert ist?
 185 S7: ... Entfernt. Also, das hab ich ja vorhin schon mal gesagt, ich hab', wie gesagt, auf El Alamein hab' ich zwei Stützpunkte mit drei Panzern und vier Fliegern und so war's ja nicht. Das waren auf jeden Fall mehr Panzer, mehr Infanterie im Einsatz, und die Schlachten dauern auch nicht bloß eine halbe Stunde sondern ((lacht)), wochenlang, na?

- 190 I: Ja.
S7: Also, pff. Ne. ((lacht))
I: Okay. Und was davon ist authentisch?
S7: Ähm, also das Einzige, was ich bis jetzt gesehen hab', was wirklich authentisch ist äh, sind die Fahrzeuge.
- 195 I: Mh.
S7: In eingeschränkter, also eingeschränkt. Alle Munitionstypen, die damals verwendet worden sind, werden natürlich nicht verwendet. Oder, was auch noch ähm, **fast** immer, stimmt, sind die Karten, auch wenn sie ähm, fürs Spiel enorm verkleinert sind, aber die gewissen äh charakteristischen Punkte, wo jetzt zum Beispiel, ähm auf Charkov sind, diese Flußgabelung, die gibts ja auch in Wirklichkeit. Bloß das halt nicht bloß zehn Häuser dastehen, sondern halt, zwanzigtausend ((lacht)). Zum Beispiel.
I: Und
S7: Aber. Ja?
I: Tschuldigung, ich hab dich unterbrochen.
- 205 S7: Ja, pf, aber, im Großen und Ganzen, dass es wirklich authentisch ist, das glaub' ich nicht. Sagen wir so.
I: Ok. Und ist's für dich wichtig, dass die paar Informationen, die gegeben werden, dass die stimmen, sozusagen?
S7: ... Teils, teils. Also wenn ich .. wenn ich jetzt .. ha, ich mein für den Spielspaß macht's überhaupt keinen Unterschied, ob das jetzt stimmt, oder nicht.
I: Mh.
S7: Ähm, wenn ich jetzt aber .. an das Spiel rangeh' und im Vorfeld schon weiß, ähm, ja pf, dass die zum Beispiel äh in der Berlin, Straßen von Berlin, dass es äh so nie war, dann ist das natürlich .. Ach, ja, das würd' mich schon irgendwo stören.
- 215 I: Mh. Okay.
S7: Aber so genau drüber nachdenken tu ich beim Spielen nicht, ob das jetzt so auch passiert ist, wie ich das spiel'.
I: Ja. Allgemein, ist eine authentische Geschichtsdarstellung möglich?
S7: ... Mit dem Grundspiel nicht, mit den Modifikationen da schon mehr.
- 220 I: Mh. Was ist dann bei denen anders, oder mehr?
S7: Also, ich hab zum Beispiel bei Vergotten Hope hab' ich die Möglichkeit zwischen verschiedenen Bewaffnungen umzuschalten, es gibt eine höhere Vielzahl unterschiedlicher Fahrzeuge, auch unterschiedlicher Baureihen. Und, es ist, also laut den Entwicklern von dieser Modifikation auch drauf geachtet worden, dass die Waffenverteilung ungefähr dem damaligen Verhältnis entspricht.
- 225 Also nicht dass jeder mit dem MG42 rumrennen kann, sondern vielleicht nur zwei Leute.
I: Mh.
S7: Ob das natürlich stimmt, was da mir, dargeboten wird, weiß ich nicht, aber da tritt dann wieder das in Kraft, dass ich mich selber drüber informieren sollte.
I: Ja. Und die, die das, also die Spieler, die das machen, äh, sagen die dann woher die ihre Informationen haben, oder sagen die, ich hab da recherchiert, oder ist da?
S7: Ja, also, so genau hab ich mich da noch nicht mit befasst @wo denen ihre Quellen sitzen@.
I: Mh.
S7: Aber ich denk mal, das sind die einschlägigen, wie, wie schon gesagt, Wikipedia oder, puh, es gibt ja auch genug ähm, Erfahrungsberichte, die ich mir Internet anschauen kann, von Veteranen, oder Bücher, die ich kaufen kann. Also ich denk mal, dass da ein paar Leute schon, so belesen sind, dass die, dass man denen vertrauen kann, jetzt in der, Richtung, wobei ich da eigentlich auch keinen Wert drauf lege.
- 235

- I: Okay. Ähm, wie unterscheidet sich deiner Meinung nach, die Geschichte im Spiel von der in zum Beispiel wissenschaftlicher Literatur.
- 240 S7: Wissenschaftliche Literatur, zur Geschichte.
I: Ja, also, was ist da der Unterschied, oder
S7: Puh. ... Hm. Also, das versteh' ich jetzt nicht ganz, muss ich ganz ehrlich sagen. ((lacht))
I: Okay.
S7: @Was verstehen wir jetzt unter wissenschaftlicher Literatur?@
- 245 I: Ja, das ist meine @Frage@.
S7: ((lacht))
I: Was, ob da ein unterschiedlicher Ansatz ist, ob da unterschiedliche Wichtigkeiten sind, unterschiedliche Themen, unterschiedliche Recherchemethoden, Darstellungsweisen
S7: ... häh? ((lacht))
- 250 I: Okay.
S7: Ich kann da jetzt, also, reden wir jetzt von historischer Literatur, die sich mit den Fakten beschäftigt?
I: Ja.
S7: Ach so. Naja. Okay. ... Ja, ich denk einmal, dass in der historischen Literatur äh, dann wohl eher, äh, das **Große** beschrieben wird. Ich bin, im Spiel bin ich ja, wie gesagt, ein Kleiner.
I: Mh.
S7: Und mach eigentlich alles, aber in der historischen, Literatur bin ich, eigentlich bloß eine Nummer, also bin ich nur, ich werd' nicht einmal namentlich erwähnt, ich bin halt einfach nur dabeigewesen bei den Dreißigtausend, die an dem und den Tag äh, wohl irgendwo mal drauf gegangen sind.
- 260 I: Okay. Danke.
S7: Ja. ((lacht))
I: Glaubst du, manche verwenden das Wissen aus dem Spiel im Alltag? Zum Beispiel in der Schule?
S7: .. Also, wenn sie es machen würden, dann wär's wohl äh, ((lacht)) @nicht ausreichend, würd'@ ich sagen.
I: Okay.
S7: Also ich kann, ich kann zwar in der Schule hergehen und sagen, ja ich weiß, dass damals, äh, an dem und dem Ort eine Schlacht gewesen war, aber was war auch schon alles, weil mehr verrät mir das Spiel auch nicht.
- 270 I: Mh.
S7: Ja.
I: Und hast du selbst schon mal Informationen aus dem Spiel im Alltag verwendet?
S7: Ich wüss' jetzt nicht, ne.
I: Okay. Im nächsten Punkt geht's jetzt um die Entwicklerseite, also, was für Menschen haben dieses Spiel gemacht, welche Berufsgruppen waren dran beteiligt?
S7: Welche Berufsgruppen, ja. In erster Linie natürlich ähm, wollen die damit Geld verdienen ((lacht)) @muss man@ ganz klar sagen, ähm, wer arbeitete da alles mit? Äh, Grafikdesigner, ähm Animationstechniker, sag ich mal, ähm, ja, ich denk' einmal, dass auch **ein** zwei Leute dabeiwären, die sich mit dem historischen Hintergrund ein bisschen auseinandergesetzt haben. Aber im Großen und Ganzen, ähm wird das wenig Einfluss drauf gehabt haben. Es wird halt, puh, dafür Sorge getragen worden sein, dass äh die Einheiten, Fahrzeuge, Flugzeuge, dass die alle irgendwie äh, korrekt ausschauen. Aber das wird's auch schon gewesen sein. Ja gut, dann, Soundtechniker. .. Jo.
I: Ja, und wenn du sagst, Leute, die sich mit der Geschichte auseinandersetzen, waren dass dann äh professionelle Historiker, oder,
S7: Ne, wahrscheinlich nicht. ((lacht))
- 285

- I: halt Leute, die sich eingelese haben, oder
 S7: Nein, ich denk mal, die werden das auch nicht anders gemacht haben, die werden halt geschaut haben, in ein Geschichtsbuch, ähm, haben gesehen, aja, da und da war eine Schlacht, die könnt' ganz interessant sein, die könnten wir mir ins Spiel nehmen. Und dann später mit den Erweiterungen dazu, dann puh, ist das Gleiche wahrscheinlich nochmal passiert, da haben sie sich dann wahrscheinlich überlegt, aja, die Karten sind jetzt gut angekommen, und die nicht so gut, also bauen wir halt nur noch Karten von dem und dem Typ ein. Sag ich mal, ins Buch, und schauen, wo das ungefähr nach der, nach dem Schema, das gewünscht worden ist, dann abgelaufen ist.
 I: Mh. Okay. Und äh, welche Aspekte waren die wichtigsten bei der Entwicklung? ... Also, worin wurde am meisten
 S7: Ich denk
 I: Ja?
 S7: Ähm, ja, das es eben für beide Seiten jetzt, ob's jetzt Achse oder Alliierte sind, dass es einfach Spaß macht, und nicht einfach, äh auf der einen Seite ein totaler Reifall ist, und die anderen übermächtig sind, also, auf's Balancing, dass das, hinhaut.
 I: Okay, danke. Also, jetzt geht's um Geschichte allgemein, das, was ist Geschichte?
 S7: ((lacht)) @Was ist Geschichte?@ Puh, ja, alles, was zurückliegt, alles was uns in der Schule erzählt worden ist, alles, puh, ja, alles was dazu geführt hat, dass die Erde heute so ist, wie sie ist.
 I: Mh. Und was macht ein Ereignis historisch? Historisch bedeutend?
 S7: Hm. .. Ja, also, bedeutend .. puh, ist wahrscheinlich auf der einen Seite, wenn ein großes Unrecht geschieht. Wie jetzt im Zweiten Weltkrieg zum Beispiel. Auf der anderen Seite ... ja, wo sich einfach ein Staat oder eine Staatsform äh entscheidend ändert.
 I: Mh.
 S7: Oder, ja wie auch zum Beispiel die Pest, sag ich jetzt mal, ist ja auch historisches Ereignis, wo, ja gut, eigentlich auch, großes Leid ist, sowas wird halt gern festgehalten, wenn jetzt .. puh irgendwas Schlimmes passiert. Denk ich mal. Ja. ((lacht))
 I: Wer kann Geschichte verändern?
 S7: .. Geschichte kann verändern, also, reden wir jetzt über die Geschichte, die schon passiert ist, oder das was noch kommt? ((lacht)) Oder sagen wir jetzt mal einfach generell, Geschichte kann verändern, jeder der den Mut dazu hat, und, ja, den Mut dazu hat, aufzustehen und äh, was gegen die von ihm empfundenen Missstände zu unternehmen.
 I: Okay.
 S7: Dabei denk' ich jetzt an Kuba zum Beispiel, mit Che Guevara, zum Beispiel auch, und, ähm, auch im Zweiten Weltkrieg jetzt speziell, Stauffenberg und äh die Weiße Rose.
 I: Okay. Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
 S7: ... Ja, da gibt's ((lacht)) dieses Sprichwort ähm, Geschichte wird vom Gewinner geschrieben.
 I: Mh?
 S7: Puh. Ob das jetzt wirklich so ist oder ob's im Endeffekt dann der, der es ins Buch reinschreibt nochmal ein bisschen verfälscht .. man weiß es nicht, nein. ((lacht))
 I: ((lacht)) Okay. Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
 S7: Ja, der, der Großteil von meinem Wissen über die Geschichte das hab' ich natürlich aus der Schule mitgenommen. Wobei ich dann auch jetzt in den letzten Jahren erst gemerkt hab', dass vieles von dem, was uns ... oder besser gesagt, was uns in der Schule gesagt worden ist, ist nicht alles. Sondern das es zu jedem Thema ähm Vorgeschichten gibt, oder auch, äh, Aspekte, die in der Schule gar nicht beleuchtet worden sind, weil's die ganzen Sachen, die einem als Kind, sag' ich jetzt mal, oder Jugendlicher, gesagt werden, wahrscheinlich viel zu verkomplizieren.
 I: Mh.
 S7: Ja. ((lacht))

- I: Ja, und also, Schulbücher, woher beziehen die dann die Informationen? Also, was sind das dann für Quellen, auf die sich Schulbücher oder insgesamt verschriftliche Geschichte beruft?
 S7: ... Naja. .. Was werden das für Quellen sein? Also, puh, wenn ich jetzt .. zum Beispiel, griechische Historie irgendwie was wissen will, dann muss ich ja, dann kann ich ja niemanden mehr fragen, also muss ich, mich auf das verlassen, was damals aufgeschrieben worden ist, und was damalt- von damals noch vorhanden ist.
 I: Mh.
 S7: Ja, also, wahrscheinlich alte Schriftstücke, oder **Erzählungen**. Wobei man sich auf Erzählungen auch nimmer verlassen kann, grad wenn's länger her ist.
 I: Okay. Und sollte von unserer heutigen Zeit aufgeschrieben werden?
 S7: Also, was aus unserer heutigen Zeit, also, sofort fällt mir natürlich der Mauerfall ein.
 I: Mh.
 S7: Ähm, und der 11. September. ... Ja, Irakkrieg, wird nochmal äh eine Rolle spielen, Afghanistan wahrscheinlich nicht so sehr, denk ich. Weil da eigentlich nichts großartiges passiert, außer dass wir uns **sinnlos** abknallen lassen. ... Na, ich denk' einmal dass der Irak ein ziemlich großes Thema wird, weil das ja auch wieder eine Diktatur war, die beendet worden ist.
 I: Mh.
 S7: Ja.
 I: Und was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von unsrer Zeit wissen?
 S7: Was die wissen **wollen**? ((lacht)) Ja, es wär schon interessant. Ich mein', wenn man selber dabei ist, äh tut man die Sachen wahrscheinlich gar nicht so wichtig einordnen, wie man sie zum Beispiel jetzt von früher kennt, wenn ich jetzt les', aja .. Zweiter Weltkrieg war wichtig, weil .. oder was weiß ich, da ist was Wichtiges passiert, da ist Deutschland aufgeteilt worden und so Sachen, das ist natürlich für meine Geschichte, von früher ist es interessant, wie das jetzt, zu mir da praktisch gekommen ist, aber wenn ich jetzt sag, ja, ich hab' in der Zeit gelebt, wo puh, die Amis in Afghanistan waren und ich-, mich interessiert's jetzt wenig, weil, weil's mich nicht, angeht, aber später dann, in zweihundert Jahren ist es wahrscheinlich bei den Leuten dann so in der Geschichte verboben, dass die alles drüber wissen wollen.
 I: Mh.
 S7: Aber ich weiß ja nicht, wie das äh dazu kommt. ((lacht))
 I: @Okay.@ Womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
 S7: Hm. ... Ja, ja, mit den Ereignissen? Ähm, und in welchem Zusammenhang äh sie passiert sind. Also, warum ist es zu dem und dem Konflikt gekommen, oder warum ist jetzt der König geworden und nicht der. Also ((lacht)), schon so was. Jetzt mit Einzelschicksalen wahrscheinlich nicht so sehr.
 I: Okay. Also, jetzt, wie kommst du sonst, außer durchs Computerspielen, noch mit Geschichte in Kontakt?
 S7: Ja, hauptsächlich über's Fernsehen, Dokumentationen, oder ähm ... einfach mal Zeitungen lesen oder Magazine.
 I: Mh.
 S7: Fokus. Spiegel. So Zeug. .. Ja. Oder eben auch historische Filme.
 I: Mh.
 S7: Ob sie der Wahrheit entsprechen oder nicht. ((lacht))
 I: ((lacht)) Ich hab jetzt da nochmal eine kleine, einen kleinen Fragebogen. Eigentlich die erste Frage ist in etwa dieselbe, die du grad beantwortest, nur halt mit anzukreuzen. Und wenn du mir da mal die erste Seite machst. Und vielleicht bei dem, was du ankreuzst, Beispiele gibst.
 S7: Mh. Okay.
 I: Danke.
 S7: Achja. ((lacht)) Ohja, stimmt, das haben wir grad gehabt. Ja, die erste Frage, muss

ich das jetzt nochmal sagen, weil das hab' ich ja im Prinzip schon

I: Ja, du hast eh schon einiges gesagt.

385 S7: @Ja.@ Ja, ob's andere Quellen gibt, hm. Ja, andere Quellen wüsst' ich noch was, und zwar ähm eben die eigenen Großeltern.

I: Mh.

S7: Mein Großvater kommt zum Beispiel äh aus Schlesien, gebürtig, ist mit seiner Mutter übergekommen als Flüchtling .. und er erzählt zwar nicht viel, aber dafür hat die Uroma, wie sie noch gelebt hat, sehr viel erzählt.

390 I: Mh.

S7: Ja, also, ja. ((lacht))

I: Okay. Und wenn du mir dann jetzt bei der nächsten Frage, also das als 'andere' einordnest.

S7: Ja. @Wie mach ich das?@ Ah, ich klick' @einfach drauf! Okay@

I: Du klickst drauf, ja.

395 S7:Hm..

I: Okay?

S7: Ne, Moment. ((lacht))

I: @Tschuldigung@

S7: Ich hab' eins überlesen. ((lacht)) Jetzt, jetzt bin ich fertig. ((lacht))

400 I: Okay. Jetzt noch, wo und wie hast du Geschichte gelernt?

S7: ... Ja, hauptsächlich eben in der Schule. ...

I: Mh. Und hast du das Fach gemocht?

S7: Ja, doch, sehr.

I: Okay. Jetzt zu dir als Computerspieler, seit wann spielst du Computerspiele?

405 S7: Also, speziell jetzt Computerspiele seit .. neun, bis zehn Jahren.

I: Ok.

S7: Vorher auf der Konsole, seit 96. Also Super Nintendo und so Zeug.

I: Mh. Und welche Genres gefallen dir am besten?

410 S7: Ähm, ja, hauptsächlich Ego-Shooter und Strategie. Ich hab' aber früher, muss ich sagen, ähm, mehr auf Adventures ((lacht)), hab mehr Adventures gespielt. Weil das ist jetzt ähm, am PC ist das eben so eine Qualitätsfrage inzwischen geworden, das ist alles nicht mehr so wie früher. ((lacht))

I: @Ja.@ Und wenn du mir jetzt einfach den Fragebogen fertig ausfüllst.

S7: Den hab ich schon fertig.

I: Ah, eh schon. Ok. Ähm, dann fehlt mir nur noch: Wie alt bist?

415 S7: Ich bin vierundzwanzig.

I: Okay. Und du wohnst?

S7: Ähm, Burg Ebrach, das ist bei Bamberg.

I: Okay. Und, was machst du beruflich?

420 S7: Ähm, gelernt hab' ich Elektroinstallateur und bin jetzt bei der gleichen Firma, bei der ich gelernt hab' als technischer Zeichner.

I: Okay. Dankeschön. Ja. Das wär's eigentlich.

S7: Okay.

I: Danke für deine Zeit.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)

- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere (Zeitzeugen)

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. andere (hier: Zeitzeugen)
2. TV-Dokumentationen
3. Sachbücher
4. wissenschaftliche Literatur
5. Online-Medien
6. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
7. Zeitschriftenartikel
8. Romane
9. Schulbücher
10. Fernsehserien
11. Filme
12. Computerspiele

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 24
- e. Wohnort Burg Ebrach bei Bamberg
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn

- AngestellteR
- BeamteR
- Selbstständig
- Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: CVK, mündlich

Dauer: 50 min

I: Welche Spiele mit historischem Inhalt oder Thema kennst du?

S8: Puh, äh, **puh**. Ähm .. das ist eine gute Frage. Ähm, ab-, egal ob ich die selber gespielt hab oder nicht?

I: Ja, nur was du kennst.

5 S8: Okay, und Genre ist auch egal?

I: Alles egal.

S8: Okay. Äh. Also, es gibt ein Adventure zu Mata Hari, ähm, äh, puh Was noch, das ist echt nicht so einfach. **Ahja**, Empire Earth, Civilization, .. ähm .. äh, Commandos, ... äh, puh, ah, die, diese ganzen Strategiedinger, aber @da fallen mir jetzt@ .. Ähm, da fallen mir die Namen jetzt nicht ein.

10 Äh. Hmm. Ahm. ... Ja, ich glaub', so auf die Schnelle ist das das Einzige.

I: Ja. Und welche davon hast du gespielt?

S8: ... Ahm, Civilization hab' ich gespielt.

I: Mh.

S8: Ahm. Und ich glaub', ja Commandos auch.

15 I: Okay. Deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in einem Spiel verwendet zu werden?

S8: .. Äh.

I: Also, welche Zeitspanne oder

20 S8: Mh, mh. Ähm. ... Eignet sich, pff. ... Ähm. Naja, was schon ganz spannend ist, das ist äh Mittelalter?

I: Mh.

S8: ... Ähm. ... Und sonst, äh, naja, diese ganzen frühgeschichtlichen Geschichten, also so

Griechenland, Rom äh, das ist schon auch ganz spannend.

I: Ja. Okay. Und welche Genres eignen sich besonders für einen historischen Stoff?

25 S8: Naja, ähm Also ich würd' da jetzt nicht so, ähm, die Ausnah- also ich find' Adventures eigentlich schon. Ähm, Strategiespiele beim Milit- also, wenn's irgendwie um

Militärauseinandersetzungen geht. ... Ja, Ego-Shooter, da is- da ist glaub'ich der Hintergrund eher das äh, geht sicher auch, aber, ich weiß nicht, ob es sich besonders eignet.

I: Mh.

30 S8: Ahm. ... Sonst, ja. .. Ja.

I: Okay. Und warum spielst du grad Assassin's Creed?

S8: Naja, es war hal-, also .. es is- es war mir schon von der Story her wichtig, also ich hatte irgendwie so den den Eindruck, den ich darüber hatte, war halt, ähm, dass es schon auch so ist, dass es- dass man die Zeitdinge ganz gut mitkriegt, oder beziehungsweise, dass die, dass die Story ganz gut

35 vermittelt wird. Und, ähm, das ist mir irgendwie bei Spielen recht wichtig, also so das du irgendwie alleine ein, .. also, deswegen kauf' ich mir ein Spiel nicht und deswegen hab' ich, wollt' ich das halt ausprobieren.

I: Mh.

S8: Und weil's halt eins von den ersten Spielen war für die Playstation 3, die irgendwie soo, ähm, von denen ich das Gefühl hatte, das ist irgendwie, das ist ein gutes Beispiel dafür, wie man das ausnutzen kann.

I: Ja.

S8: Also ein gutes Spiel.

I: Und was gefällt dir dran?

40 S8: Ahm Also. Ich find' schon, dass die Hintergrundgeschichte nicht so schlecht ist, ähm, aber es hat halt-, na gut, okay, gefallen, das wär dann eher bei nicht gefallen, offenes Ende und so, also es ist,

ähm, und es spielt sich recht flott, also das hat jetzt mit dem historischen Hintergrund nicht wahnsinnig viel zu tun, aber es ist äh, es ist irgendwie ein ganz gutes Tempo drin, .. und die Atmosphäre ist schon nicht schlecht, also es gibt so die, äh, es gibt ja, viele Szenen zum Beispiel in

50 Basaren oder einfach mit vielen Menschenmassen, das ist irgendwie schon ganz nett. Aber es wird dann mit zunehmender Spieldauer recht langweilig, aber das äh, also es hat einfach ein gewisses Flair.

I: Ja. Und dir gefällt- das Ende gefällt dir nicht? Also, was gefällt dir dran nicht.

S8: mm. .. Naja, also es ist- es wird nicht wirklich aufgelöst, das ist halt immer ein bisschen blöd.

55 Natürlich gibt's den zweiten Teil, den kenn' ich aber noch nicht, also, aber. Ähm. Ich find das ein bisschen blöd, weil sozusagen das Spiel doch () ist, also ist halt, ist im Spiel schon eine Leistung und wenn ich dann irgendwie nicht nur sozusagen, mich interessiert dann schon einfach die Auflösung,

und die gibt's halt dann nicht, deswegen fand ich das offene Ende ein bisschen ein ... äh blöd und auch äh ..

I: Unbefriedigend?

60 S8: Hm?

I: Unbefriedigend ein bisschen?

S8: Ja, nein, auf jeden Fall, also.

I: Okay. Und wie bist du zum Spiel gekommen?

65 S8: .. Na, ich hät- ähm puh. Na, ich also, ich hab' gar nicht gezielt Rezensionen gelesen oder so, sondern ich hab's halt immer wieder ähm gesehen, einfach äh, im äh Saturn oder wo auch immer,

und hab' irgendwie schon länger überlegt, ob ich mir das mal anschauen soll, und dann war's eben beim @Preis re@duziert. Und äh, ich hab' mir gedacht, äh, ich schau mir das mal an, ich hab' nicht

äh, ich hab niemanden in der Bekanntschaft, der's selber gespielt hat oder so.

I: Aha. Okay. Kann man durch Assassin's Creed was über die Vergangenheit erfahren?

70 S8: ... Pff. Also ich- ich weiß es nicht, dafür ist es glaub' ich zu reduziert, es ist halt, ich weiß jetzt auch nicht, wie- in-, ich studier' nicht Geschichte, ich hab' mich nicht wahnsinnig damit beschäftigt,

inwieweit die äh, al-, 'türlich sind die, sind die Figuren an historische Figuren angelehnt, nehm' ich mal an, aber. Äh, es ist jetzt ähm, also es ist halt so zugespitzt von der Handlung her, ein bisschen

75 wie bei einem Film, weil man da irgendwie auch halt recht viele Details weg lassen muss, es konzentriert sich schon sehr auf äh, einfach auf diesen Handlungsbogen und auf den Konflikt

I: Mh.

S8: Äh. Zwischen, zwischen den zwei Parteien beziehungsweise die- auch diese äh Templer und, jetzt

fäl- jetzt weiß ich's gar nicht mehr, Templer und äh äh und Assassinen

I: Ja.

80 S8: Geschichte, das ich schon das Gefühl hab', es ist jetzt nicht äh, ich hätte jetzt nicht gesagt, gut, das find' ich spannend, da schau' ich nochmal na- da schlag' ich nochmal nach oder derlei Sachen,

das hat mich irgendwie nicht dazu angeregt mich weiter mit dem Thema zu beschäftigen, weil es ist- schon recht ... recht in sich geschlossen.

I: Mh. Kann man was draus lernen?

85 S8: ... Mmm. Also ich nicht. Also, das ist jetzt relativ- war irgendwie, war eine spannende Spielerfahrung, das ich irgendwie ge- ich äh, gesagt hätte, ich zieh' jetzt für mich eine, eine eine Lehre oder irgendeine Sache draus, eigentl- eigentlich nicht. Das ist .. also, war zumindest bei mir nicht der

Effekt.

I: Okay. Könntest du mir nochmal kurz erzählen, worum's im Spiel geht?

90 S8: .. Es geht grundsätzlich äh, was irgendwie scho- also was bisschen das, das äh. Es geht um die Vereinigung der Assassinen, die .. ähm, einfach, also, ja. Äh, die aus bestimmten Gründen, die aber

sozusagen von äh äh, die von einem Leiter angeordnet werden, ähm, in Konflikte oder in Kriege eingreifen den sie-, indem sie einzelne Befehlshaber, Macht, Machthaber umbringen lässt. Und es

95 geht um, um Altaïr, der halt äh, als-, das Spiel fängt ja damit an, dass er degradiert wird, weil er gegen den Ehrenkodex verstoßen hat, und ähm, und halt alles nochmal von vorne lernen muss.

- I: Mh.
S8: Und dann sozusagen, nach nacheinander ähm, verschiedene ähm Protagonisten in diesem Konflikt .. äh, umbringt, die aber dann sozusagen alle irgendwie in Verbindung stehen, oder ein Geheimnis haben und er ist sich da auch nicht ganz sicher, ähm, sozusagen inwieweit jetzt sich sein Auftraggeber tatsächlich irgendwie an diesen Ehrenkodex hält oder so- selber äh eigene Ziele verfolgt. Und ähm ... ja, dieser Ehrenkodex ist halt irgendwie ein zentrales Thema im Spiel, also sozusagen, inwieweit darf ich äh, darf ich quasi sagen, okay, das ist äh, ... darf ich eigenverantwortlich sagen, ja, das ist okay, den umzubringen oder nicht.
- I: Mh.
S8: Ja, das w- also, das wird halt auch dann so, in so philosophisch anklingen, aber ich fand's jetzt nicht @besonders@ anspruchsvoll, aber halt äh, es gibt immer wieder so Diskussionen um den Kodex der Assassinen, ich hab mir die einzelnen Punkte jetzt auch nicht äh, gemerkt, aber das ist sozusagen ein bisschen ein die-die, die philosophische, jetzt unter Anführungszeichen, Komponente in dem Spiel.
- I: Ja. Und, aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?
S8: Ja, aus der, aus der Perspektive vom Altair, der eben ähm, der schon, also der schon recht viel weiß, aber halt von seinen Fähig-, von seinen Fähigkeiten her einfach noch von anfangen müssen, dadurch dass es irgendwie auch für den Spieler so ein Neuanfang und man lernt halt alles wieder von-von
- I: Mh.
S8: von Anf- Aber grundsätzlich aus der Perspektive der Assassinen und sieht dann ähm, man lernt dann später erst, einfach durch, durch die Sequenzen nach den äh jeweils nach den erfüllten Aufträgen, nach den Morden, die die Perspektiven ein bisschen der Gegenseite äh kennen.
- I: Ja. ... Und welche historischen Ereignisse kommen im Spiel vor?
S8: Pff, @das ist@ .. Äh. Ähm. ..
I: Also, was ist dran Geschichte sozusagen?
S8: Jaja. Ähm. Naja, der Konflikt zwischen, das hab' ich-, das ist alles so nicht kleben geblieben bei mir, aber äh, der der Konflikt zwischen ähm Robert, heißt der glaub' ich, der ähm, dieses, dieses eine königliche Brüderpaar, dann äh Jerusalem ist äh, und ich glaube die Belagerung von Jerusalem-, ohgott, ich hab' mir das alles äh .. sowas von nicht gemerkt, ((lacht)) das ist ein bisschen peinlich.
- I: @Nein, kein Problem.@
S8: Aber Ja, ähm ...
I: In welcher Zeit spielt es?
S8: Ach, zwölfhundertirgendwas, sowas.
- I: Mh.
S8: Also, u- ungefähr. .. Also ... wahrscheinlich eh zur Zeit der Kreuzzüge, aber
I: Okay. Ich hab' jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich des Spiels, und wenn du mir da bitte jeweils kurz das dazu sagst, was du drüber weißt.
S8: Mh.
- I: Also, da war einmal: Salah-Aldin.
S8: Mh. ... Ähm. Das ist- das ist () zentrale Figur, ich glaube, ich hab', also es ist ungefähr jetzt zwei Monate her, dass ich das Spiel gespielt hab', ähm, und ich glaube, er ist äh, ich glaube er ist die Gegenseite.
- I: Mh.
S8: Ich glaube, er gehört zu den- also nicht zu den Assassinen sondern zu den Templern.
I: Ja.
S8: Ähm, es. Umm. Ja.
I: Okay. Dann hätt' ich dann noch: Assassinen.
S8: Ja, das ist halt eine von den beiden Streitparteien im Spiel, also die, aus deren Perspektive das

- 145 erzählt wird.
I: Mh. Äh, dann nochmal: Kreuzfahrer?
S8: Bitte nochmal, was?
I: Kreuzfahrer.
S8: Achso, ja, die sind auch, äh. Ah, die die Kreuzfahrer sind eine von den, von den Kriegsparteien,
150 die dann sozusagen, äh, also einer der, eines der Ziele ähm der Spielfigur gehört auch zu den Kreuzfahrern, die aber dann sozusagen auch mit den ähm, äh, die auch diese- eine der Parteien, die von den Templern versucht wird sozusagen, zusammen zu einem Bündnis kriegen, die Assassinen zu überreden.
I: Mh. Und dann hätt' ich nochmal Akkon.
155 S8: Ja, Akkon ist die äh, .. ist eine Stadt im Spiel. Äh, es gibt auch die Zitadelle von Akkon und ja, das ist, äh, einer der Orte, wo die äh ähm, wo wo auch eine- nein ich glaub mehrere, ich glaub' zwei Aufträge auszuführen sind.
I: Mh. Okay. Danke. Wenn du selbst in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, wer wärst du und was würdest du machen?
160 S8: Hm. Mmmh. Das ist ein bisschen schwierig, also. Ah Hmm. .. Also, jetzt ganz ohne, ohne Eckpunkte, einfach, irgendjemand.
I: Irgendjemand.
S8: Pff. Ahm. Ich hab' keine Ahnung, also, das liegt vielleicht auch daran, dass das Spiel mich nicht wahnsinnig so äh reingezogen hat, ich hab' jetzt nicht nachgedacht sozusagen, äh, ich, ich würd' jetzt gern dann irgendwo was ändern, oder auch die, äh, ähm irgendwas an der Geschichte drehen, wahrscheinlich wär' ich, also die die Hauptfigur ist vielleicht eh nicht so schlecht, also er hat zwar ähm, er hat irgendwie nicht wirklich eine Ahnung @sozusagen, was um ihn herum passiert@
I: Ja?
S8: Ähm .. und er versucht sich halt richtig zu verhalten. Aber, ähm. Ist halt äh, und und und hinterfragt erst ganz zum Schluss, aber ich finde, so als Spieler kommt das auch nicht, also es kommt auch nicht wirklich bei mir an. Es ist halt die, die Entwicklung, die er durchmacht, ich hab nicht das Gefühl, dass er, sozusagen, woher das kommt, es ist halt einfach, weil er am Schluss, weil's irgendwie dramaturgisch ganz gut passt, dass er sich am Schluss dann gegen äh, ähm, gegen seinen ähm, gegen seinen Chef wendet. Aber es ist jetzt nicht äh, es war jetzt psychologisch nicht so, dass ich sagen würde, ja das ist irgendw- das fasziniert mich wahnsinnig und ich werd' äh, ich hab' irgendwie eine Beziehung dazu.
I: Okay. Wenn dasselbe Spielprinzip mit einer Hintergrundgeschichte ausgestattet wäre, es also nicht in der Geschichte spielen würde, sondern irgendwann in der Zukunft, würdest du's trotzdem spielen?
S8: Ja, es wär' glaub' ich schon langweiliger.
- 180 I: Mh. Wieso?
S8: Naja, ähm, ... also, auch wenn das jetzt irgendwie zugespitzt ist, auch wenn mir sozusagen von den tatsächlichen Details nicht viel in Erinnerung bleibt, aber alleine scho- alleine der Gedanke, dass ähm, so, das ist, also das hat zumindest in irgendeiner Art und Weise was mit einer Epoche zu tun, die tatsächlich stattgefunden hat, ist einfach äh, ist spannend.
- 185 I: Mh.
S8: Also es ist ei- es ist ei-, ähm, es ist ein bisschen authentischer, einfach dadurch dass da, dass die Etikette draufsteht, ähm, ja, das, es lehnt sich zumindest an historische Ereignisse an.
I: Okay. Und stellt das Spiel eben diese Epoche so dar, wie's wirklich war? ... Also, was davon ist authentisch?
190 S8: Mh, naja, ich nehm' an, dass sozusagen die, die historischen Eckdaten, die Belagerung und die ganzen, die die, die angesprochenen äh, und die Kreuzfahrer, das ist schon alles, äh, sozusagen, ähm, das wird wahrscheinlich authentisch sein, aber sozusagen die, äh aber sonst die, ja, aber was ich, was ich auch noch, irgendwie, die die, die Atmosphäre in den Städten find' ich auch, das könnt'

- 195 ich mir vorstellen, dass das so, das vermittelt zumindest irgendwie, es ist recht äh, das vermittelt zumindest was. Ich weiß nicht ob's damals wirklich so war, das kann man eh nicht sagen, also dann () das kann ich überhaupt nicht beurteilen, aber das vermittelt zumindest was, ähm. Ja, ansonsten ... ähm, ich mein, worüber wir jetzt noch überhaupt nicht gesprochen haben, ist die Rahmenhandlung. Das ist halt irgendwie überhaupt nicht authentisch, aber ich ich, ich nehm' auch an, dass es jetzt nicht darum geht, weil sonst hättest du's wahrscheinlich extra angesprochen?
- 200 I: Ja, also es geht schon eben um das, ich bin jetzt in Jerusalem und ich bin jetzt im zwölften Jahrhundert.
S8: Jaja. Ja, dass, äh, ähm, also man hat zumindest den Eindruck es könnte ungefähr so gewesen sein, es ist nicht jetzt super an den Haaren herbeigezogen.
I: Mh. Und ist es für dich wichtig, dass zum Beispiel die Eckdaten stimmen?
- 205 S8: Na, wie gesagt, es es, es hilft, es hilft dabei, dass das irgendwie, dass man, dass man, dass man das ein bisschen, also ein bisschen authentischer empfindet.
I: Ja.
S8: Also ich mein', wenn jetzt, äh, und das müssen ja echt nur die Eckdaten sein.
I: Mh. Ist es möglich, Geschichte so darzustellen, wie es wirklich war?
- 210 S8: ... Ja, nein, @also das@ glaub' ich nicht. Das ist ja auch äh, ähm, ich mein, das sieht man ja ei-, ich kenn mich jetzt nicht super damit aus, aber ich mein, das sieht man ja auch, dass es sozusagen auch in der Geschichtsschreibung verschiedene, ähm, verschiedene Ansätze gibt, und auch über verschiedene Epochen verschieden berichtet worden ist, das ist aber, das soll-, das kann ja eh auch überhaupt nicht das Ziel sein.
- 215 I: Mh.
S8: Also.
I: Okay. Und wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in wissenschaftlicher Literatur?
S8: Ja, das ka-, kann ich eben nicht wahnsinnig sagen, weil ich halt äh, weil ich halt eben nicht, die Literatur dazu nicht kenn', aber ich nehm an, dass äh, also dadurch, dass es halt sozusagen einen Standpunkt gibt, ist es, man kann halt zwei Standpunkte vertreten, weil es gibt eine Spielfigur, die hat einen Blickwinkel, und er wird auch nicht gewechselt. Also ich spiel' ja nicht, spiel' ja nicht einmal einen Templer und einmal einen Assassinen, sondern ich **hab halt** die Perspektive der Assassinen, ich kann nicht äh, ich kann nicht zwei Perspektiven sehen und die abwägen, sondern ich bekomm' halt die Perspektive meiner Spielfigur mit und da du-, das ist halt sozusagen das Gegenteil vom wissenschaftlichen Ansatz.
- 225 I: Okay. Und glaubst du, andere verwenden die Informationen aus dem Spiel im Alltag? ... Zum Beispiel in der Schule?
S8: Mh.
I: Bitte?
- 230 S8: **Naja**, ich k- könnt's mir schon vorstellen. Also, oder vielleicht zumindest dass man eben die äh äh, dass man dann selbst alles ausgerichtet, irgenwie, eben mal- sich in einem Buch was drüber nachzulesen, so, also. Also ich mein', ich kenn das von mir, dass ich schon manchmal, also bei dem Spiel jetzt nicht, aber dass ich manchmal einfach verleitet bin, Dinge, die irgendein Spiel, das den Anspruch hat, irgendwelche historische Bezüge zu haben, dass <kurze Unterbrechung der Verbindung> ja, könnt ich mir schon vorstellen.
- 235 I: Ich hab' dich akustisch nicht ganz verstanden, also, wenn ein Spiel, andere Spiele, die mit
S8: Was?
I: Du verwendest Informationen aus anderen Spielen mit historischem Inhalt? Manchmal?
S8: Mh.
- 240 I: Ich hab das letzte, was du gesagt hast, nicht ganz verstanden.
S8: Ich versteh dich grad ganz schlecht.
I: Okay, wart' wir starten nochmal.

- <Unterbrechung der Verbindung>
<Wiederherstellen der Verbindung>
- 245 I: Geht's jetzt besser?
S8: Ja.
I: Okay. Ich hab akustisch nicht ganz verstanden, was du zum Schluss gesagt hast.
S8: Ach so, ja, nein. Ähm. Ich kenn' das eben von mir, dass ich manchmal bei Spielen, die sozusagen den Anspruch haben, irgendwelche historische Bezüge zu haben, dass ich äh, zumindest drauf Bezug nehme, und sag, hei, in dem und dem Spiel <kurze Unterbrechung> aber halt äh, irgendwie meistens versuch' ich das schon vorher zu überprüfen. Also, ich kann mir schon vorstellen, dass es Leute gibt, die mit der Information aus dem Spiel dann ähm, äh, die das im Alltag verwenden, oder in Gesprächen und so. Also. Kann sein.
- 250 I: Mh. Und bei welchen Spielen war das bei dir der Fall?
S8: Was?
I: Also, du hast gesagt, nicht bei Assassin's Creed, sondern bei anderen Spielen mit historischem Stoff. Was war das dann?
S8: Ähm. ... Was war, puh, ähm. Da fällt mir jetzt kein konkretes Beispiel ein.
- 260 I: Okay. Im nächsten Punkt geht's jetzt um die Entwicklerseite, also, was für Menschen haben dieses Spiel gemacht? Welche Berufsgruppen waren beteiligt?
S8: Also ich glaub', was die, was denen, was denen wirklich einen extrem wichtig ist, das ist ja auch irgendwie, wird am Anfang immer eingeblenet, sozusagen ähm, dass das Spiel von einer, von von von Menschen aus ganz verschiedenen äh religiösen und, also aus verschiedenen Ländern, aus verschiedenen Religionsgruppen und so weiter, erstellt worden ist, also, es, ähm, also bei der Thematik ihnen offensichtlich ein Anliegen, sozusagen äh um, wahrscheinlich irgend-, irgendwie sich den, äh, sich ni-, sich gegen den V, also, sich den Vorwurf nicht auszusetzen, ähm, dass irgendwie aus einer Perspektive ähm zu beleuchten, das Thema
- 265 I: Ja
S8: Ähm, sonst, äh, wie meinst du das mit Berufsgruppen?
- 270 I: Ja, äh, waren da Historiker dran beteiligt?
S8: ... Ja, ich nehm' schon an. Also ich nehm' schon an, dass sie, dass sie zumindest eine, eine Abteilung gehabt haben, die die historischen Fakten recherchiert hat, und dann wird's wahrscheinlich nochmal ähm, sozusagen, sowas wie wie, wie Autorinnen und Autoren gegeben haben, die dann sozusagen das, die die Dinger nehmen ähm und sozusagen das, was dramaturgisch passt, dann ins Spiel verpacken, ein bisschen so wie, wie wie Dramaturginnen oder Dramaturgen am Theater. Dass du halt eine Abteilung hast, die sozusagen die Sachen recherchiert, und das dann nochmal gefiltert wird, auf äh, was was davon passt uns jetzt ins Spielkonzept und was nicht. Aber ich nehm' schon-, **also das**, würde mich sehr wundern, wenn sie da niemanden gehabt hätten.
- 275 I: Okay. Und in welche Aspekte wurde am meisten Geld, Zeit und Mühe investiert?
S8: In welche was?
S8: In welche- was ihnen am wichtigsten war bei der Entwicklung? Wo am meisten Geld und Arbeit reingesteckt worden ist?
S8: Hmm. Pff. Naja, also ehrlich gesagt, glaub' ich dass die, dass die historische Recherche und die äh Story meistens nicht der, also, und das wird in dem Fall auch so gewesen sein, nicht der Bereich ist, der am meisten Geld und Ressourcen versch-
- 285 <Verbindung unterbrochen>
<Verbindung wiederhergestellt>
S8: Na. Okay. Nein, also, jetzt zu, was ich weiß und ich glaub' nicht, dass das Spiel eine Ausnahme ist (), dass normalerweise sozusagen die die Story und die historische Sache nicht der Bereich ist, der am meisten Geld äh in Anspruch nimmt, sondern das sind halt so Geschichten wie die technische Entwicklung, die Graphik, äh, und äh und diese ganzen Dinge. Also ich geh' davon aus, dass schon
- 290

noch, also .. vielleicht haben sie, haben sie, was ich mir schon vorstellen kann, ist dass sie mehr, dass sie mehr Ressourcen als normalerweise einfach in den Hintergrund schon gesteckt haben, aber es ist auf gar keinen F-

295 <Verbindung unterbrochen>

<Verbindung wiederhergestellt>

S8: Also ich glaub-, naja, am wichtig- Das ist ähm, ich glaub schon dass sie, dass wahrscheinlich mehr mehr Geld und Zeit reingeflossen ist, als normalerweise irgendwie in die Storyentwicklung und in die historischen Hintergründe.

300 I: Mh.

S8: Ähm. Aber ich glaub' einfach, dass es trotzdem, auf keinen Fall soviel ist, wie die, wie sozusagen der ganze Bereich der Technik, also, also Graphik, äh -

<Verbindung unterbrochen>

<Verbindung wiederhergestellt>

305 I: Ja, äh, du warst dabei, Graphik wichtiger als Inhalt, oder so, also ich glaub'

S8: Ja, nein, das ist glaub' ich, das ist glaub' ich generell so, einfach weil, wenn man sagt, nicht- also, du hast jetzt- du hast gesagt ähm, gemessen daran, wieviel Zeit und Geld reingeflossen sind, das glaub' ich auf jeden Fall.

I: Mh.

310 S8: Also, ja, also, sozusagen jetzt vielleicht nicht, ähm, wenn man jetzt irgendwie den den den Leaddesigner oder was weiß ich, des Projekts befragen würde, glaube ich schon, dass er sagen würde, das ist, das ist ihm besonders wichtig, die Kre-, die die, also einfach vom vom Gedanken her, der historische Hintergrund und so, aber wenn man's in Ressourcen misst, glaub' ich ist das nicht so.

I: Okay. Und warum haben sie grade den historischen Stoff ausgewählt?

315 S8: Ähm. Naja, ich weiß nicht, das könn- das könnte vielleicht deswegen sein, es ist ein historischer Stoff, das ist irgendw- es gibt sozusagen einen einen Hintergrund der real stattgefunden hat, es ist aber nicht so zeitnah, wie wenn man jetzt zum Beispiel sagt, Zweiter Weltkrieg oder so, weil du sagst, dass du, auch Battlefield und so, äh, dass du das auch untersuchst, es ist jetzt nicht so nah, dass man irgendwie sagen könnte, es ist tatsächlich so, dass es irgendwie noch eine konkrete

320 Erinnerung daran gibt, sondern es ist halt eine Periode, die hat stattgefunden, aber es gibt irgendwie nicht so einen Bezug dazu, aber man hat doch irgendwie das Gefühl (), es war mal, aber es ist so, so weit weg, dass ich trotzdem sehr viel dazu erzählen kann, ohne dass man das Gefühl hat, äh, das ist irgendwie jetzt grob unrealistisch. Einfach weil's nicht so ein starkes Bild auch von der, Epoche gibt. Also ich mein, man lernt zwar natürlich ein bisschen was in der Schule drüber, aber, es ist einfach,

325 äh, jetzt glaub' ich kein Thema das, das den meisten Menschen sehr, sehr greifbar oder sehr nahe ist.

I: Mh.

S8: Das heißt, man hat schon viel Raum irgendwie um, um eigene, um Sachen zu erzählen und Sachen dazu zu erzählen.

330 I: Mh. .. Und was glaubst du ist da so, wieviel von dem stimmt jetzt sozusagen, und wieviel ist da dazuerzählt?

S8: Äh, in Prozent oder?

I: Nein, aber so deine Einschätzung, was, was wirkt authentisch sozusagen, und was halt mehr so, also jetzt nur die Rahmenhandlung mit der DNA, weil ((lacht))

S8: Ja, sondern das Historische.

335 I: Ja.

S8: ... Naja, ähm, also jetzt von von der Handlung, also ich nehm', wie gesagt äh ich nehm' an, dass die, dass die ganzen Jahreszahlen äh, äh und Städte und poli- und und und politischen Konflikte und Kriege ungefähr stimmen,

I: Mh.

340 S8: Weil die äh, die Geschichte mit, und und und auch die Tempelritter haben ja existiert, ähm, aber

jetzt zum Beispiel was, äh, was die Assassinen und diese äh Organisation angeht, das weiß ich einfach nicht. Ob das, ob ob das real so stattgefunden hat und ich glaub' auch dass die, ähm, die konkrete, ähm, die konkreten Personen, also oder zum Beispiel die konkreten Personen, die vo- die die, wo die Spielfigur den Auftrag bekommt, die zu ermorden, dass, die zumindest äh, dass die, dass es die nicht

345 alle gegeben hat.

I: Mh. Okay. Jetzt geht's um Geschichte allgemein. Was, was heißt Geschichte, was ist Geschichte?

S8: Naja, Geschichte ist ähm .. die, ja, na wenn ich Geschichte studieren würde, könnt' ich jetzt sicher @total viele@ äh äh Geschichtsbegriffe einbringen, naja, es ist einfach die Beschäftigung ähm .. äh, mit der Vergangenheit aus der Perspektive der jeweiligen Gegenwart. Also, das heißt ähm, was schon irgendwie zentral ist, find' ich ist halt, dass, dass auch automatisch eine Geschichtsschreibung, meine eigene Perspektive oder die Perspektive der Geschichte oder der Gesellschaft sozusagen aus der das aufgezeichnet wird, ähm, halt einfließt.

350 I: Ja. Okay. Und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?

S8: Ähm. Also ich würde mal ganz allgemein sagen, halt dass, dass man ähm, dass man Spuren davon heute noch wiederfindet. Also wenn man sagt, okay, äh, sozusagen, wie wichtig war das Ereignis für uns heute und kann man da sozusagen, kann man, kann man sagen, wie sehr beeinflusst mich das, heute, das, also so glaub' ich würde ich das mal ganz allgemein sagen.

355 I: Mh. Okay, danke. Wer kann Geschichte verändern?

S8: Pff. @Das ist mal eine Frage@ Äh, studierst du eigentlich Geschichte?

360 I: Ja.

S8: Ja, okay. Ähm. Naja, grundsätzlich, äh .. also die- .. die Geschichte verändern, das ist so eine Frage, weil das ist also selbst, selbst wenn ich sozusagen jetzt irgendwie äh, eine handelnde Person bin, die die Gegenwart verändert, heißt das nicht, dass automatisch darüber berichtet wird. Also, zum Beispiel jetzt, wenn wir sagen, okay, äh, einfach über über über bedeutende Frauen aus der Vergangenheit ist wesentlich weniger überliefert als über Männer, ja. Also, vermutlich, ähm ..

365 wenn man jetzt sagt nicht, wer kann, wer kann Umstände verändern, weil darum geht's ja irgendwie nicht, weil die Fragestellung ist ja Geschichte

I: Mh.

370 S8: Kann ich schon auch, kann schon auch die Person, die die Geschichte aufzeichnet, im, die maßgeblich verändern, weil irgendwie, darum geht's ja. .. Weil, das ist ja irgendwie der Punk bei Geschichte, dass ich nicht die, ähm, dass ich das nicht konkret erfahren kann, sondern dass ich da auch angewiesen bin, was andere Leute aufgezeichnet haben.

I: Ja. Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?

375 S8: Ähm. Pff. Das sind alles so wahnsinnig allgemeine Fragen, ich tu mir ein bisschen schwer.

I: Ja.

S8: Also. Ähm. ... Äh. Also grundsätzlich ist es natürlich eher wahrscheinlich, dass sozusagen die äh, die im Moment, also die Gesellschaftsschicht oder die Personen, die quasi in der Gegenwart die gesellschaftliche Macht haben auch die sind, die dann quasi über die berichtet wird und die äh, die den Verlauf so oder so weit beeinflussen, dass es sozusagen, dass das in der Geschichtsschreibung dann auch so wiedergegeben wird.

380 I: Ja.

S8: Würd' ich mal sagen. Also es is-, ich hab' äh ähm, ich hab' definitiv weniger Möglichkeiten auf die Geschichte oder auf die Geschichtsschreibung einen, ähm, Einfluss zu nehmen, wenn ich irgendwie aus einer nicht- aus einer unterprivilegierten Schicht komme. Zum Beispiel.

385 I: Okay, danke. Jetzt das, das sind jetzt eh die letzten Fragen so langsam, also, was sollte aufgeschrieben werden? .. Von unserer heutigen Zeit zum Beispiel. .. Was wollen die Menschen in zweihundert Jahren über unsere Zeit wissen?

S8: Hm. Ja, ich weiß nicht, darüber hab' ich schon öfter nachgedacht, weil normalerweise ist

- 390 es ja so, ähm, wenn man irgendwie, irgendwie im Geschichtsunterricht allgemein über Dinge lernt, dann ist es meistens so, ja, äh, die Epochen werden eingeteilt, und eine Epoche hat ganz klare Richtlinien und so, aber es, so ist es ja nie, es gibt ja immer sozusagen auch marginalisierte Strömungen, die dann halt einfach nicht vorkommen, oder weniger vorkommen. Und ich frag' mich schon die ganze Zeit, ob unsere Epoche später wahrgenommen wird als so wie wir sie wahrnehmen,
- 395 also dass es einfach extrem viele differenzierte ähm äh Meinungen und Strömungen gibt, jetzt zum Beispiel politisch, oder ob das sozusagen auf eine reduziert wird. Das weiß' ich einfach nicht. Aber was, aber gut, die Frage war ja, was aufgeschrieben werden **sollte**. .. Also .. also was ich auf jeden Fall irgendwie wichtig fände, ist eben zu sagen, dass es nicht, dass man nicht auf eine beherrschende Strömung, jetzt egal was man sich anschaut, reduziert. Sondern dass man halt irgendwie sozusagen
- 400 die die, die Konflikte oder die Diskussionslinien anhand derer so äh Auseinandersetzungen verlaufen, die halt einfach mit aufzeichnen. Damit man nicht das Gefühl hat ähm, die die halt einfach nicht die Mehrheit hatten oder die, die sich nicht artikulieren konnten äh, werden einfach nicht berücksichtigt. Weil es gibt ja Leute, die sind, das hat so mit, Geschichte ist immer sozusagen, die Geschichte aus der Perspektive der Herrschenden weil die ähm, weil die sich, weil die lesen und
- 405 schreiben konnten, weil die Geschichte aufzeichnen konnten und das heißt, da haben wir immer den Standpunkt, ähm, von den Personen die auch die Macht hatten. Das ist halt vielleicht auch eine Chance unsrer Zeit, dass m- dass **so** viel dokumentiert ist, allein durch die ganze Digitalisierung, ähm, dass es da vielleicht ein bisschen ein breiteres Bild gibt.
- I: Mh. Okay. Und, womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
- 410 S8: Also vielleicht grad mit den Sachen, die eben **nicht** in Büchern stehen, also ich mein es ist sonst äh, ich würd' ja, ich würd' das auch so ein bisschen entlang dieser Bruchlinien ziehen, dass man halt äh, sagt, okay, ähm, aber was steht jetzt nicht drin und was ist jetzt, was ist sozusagen nicht dokumentiert. Und worüber gibt's keine Unterlagen und warum nicht.
- I: Mh. Okay. Und wie kommst du sonst noch mit Geschichte in Kontakt? Also jetzt außer durch
- 415 Computerspiele?
- S8: .. Mh. ... Naja, ähm .. Also auf jeden Fall halt äh, also, ich studier Theater- Film- und Medienwissenschaft, und da ähm, also halt einfach sozusagen mit den geschichtlichen Aspekten was das betrifft, also halt einfach äh, wie wie kommt das Theate- das geht ja auch zurück bis bis bis ins antike Griechenland und so, das ist halt, also im Rahmen vom Studium.
- 420 I: Ja.
- S8: Ähm und ähm und sonst ja, halt ich ich ich beschäftige mich schon auch politisch, das heißt, generell äh in in Diskussionen oder äh .. ähm oder Workshops halt auch äh unterm Genderaspekt, besp- also halt auch äh einfach was ich eh vorher schon gesagt hab', sozusagen aus, aus welcher Perspektive wird Geschichte aufgezeichnet, ähm, was wird dokumentiert, was nicht äh, berühmte Männer, berühmte Frauen. Ähm, ja ..
- 425 I: Ja. Okay. Ich hätte dann jetzt noch einen kleinen Fragebogen, also, ich schick dir mal den Link
- S8: Mh.
- I: Wenn du mir da jetzt dann nur mal die erste Seite machst, also die erste Frage ist eh ungefähr die selbe Frage wie jetzt grade eben, und wenn du mir bei dem was du ankreuzst, vielleicht ein Beispiel
- 430 gibst.
- S8: Okay. Ah die, zu welchen anderen Med- ah **Medien**, okay, alles klar
- I: Ja.
- S8: Ähm. Okay. Also alte Medien auf jeden Fall, ähm das ist halt schon einfach äh äh Bücher, hauptsächlich, oder teilweise auch äh äh Zeitungen, Zeitungsarchive. Ähm also bei alten Medien geht's jetzt zum Beispiel nicht um, nicht um Spielfilme, sondern um Filme die, also um Dokumentarmaterial.
- 435 I: Mh.
- S8: Okay, ähm. Ja, also das auf jeden Fall. Fernsehserien überleg' ich grad, schau' ich nicht

- 440 wahnsinnig exzessiv, aber halt, ich hab' auch schon Fernsehserien mit historischen In- Hintergrund also, also ich äh, ich weiß gar nicht, ich glaub', das heißt eh Die Windsors, diese Geschichte, ähm, schon mal gesehen. Filme .. ähm, eh rauf und runter @da muss mir jetzt@ nur ein Beispiel einfallen. Ähm äh, moment, ich geh' mal, ich geh' kurz zu meinem Regal, wenn das erlaubt ist
- I: @Okay, ja@
- S8: Ja, ähm, A Beautiful Mind zum Beispiel, oder, Der Krieg des Charlie Winston, das sind halt jetzt alles Sachen, die nicht wahnsinnig lang her sind, aber so äh, sich zumindest anlehnen.
- 445 Ähm ... naja, Online-Medien, ähm, das ist ja die Frage, ich mein' es gibt zum Beispiel ähm, das hab ich erst ein-, zweimal benutzt, das () eine ganz gute Sache, es gibt archive.org, die halt versuchen, Internetseiten und alte Versionen von Internetseiten zu archivieren, was extrem spannend ist
- I: Mh
- 450 S8: Und halt Wikipedia. ... Ähm dann äh Romane, äh, ja, auch auf jeden Fall. Ähm, da les' ich jetzt zum Beispiel grad das aktuelle Buch von Eine Stadt, ein Buch, das ja auch irgendwie zumindest so ein bisschen von den Figuren her, sich historisch anlehnt, an an an Nietzsche und Freud und so. Ähm, Sachbücher, äh, was ist jetzt der Unterschied zwischen, ach so, okay, weiß schon, Sachbücher sind, ich hab' jetzt nur den den Unterschied zwischen **alte** Medien und Sachbücher, Sachbücher
- 455 wären in dem Fall Bücher, die heute geschrieben worden sind, aber über alte
- I: Ja.
- S8: Okay, ähm. .. Ja, halt auch im Rahmen vom Studium einfach wissenschaftliche Literatur oder äh
- I: Ja, wissenschaftliche Literatur wär ein eigener Punkt
- S8: Ah, okay, hab' schon, das ist weiter unten, mh. Das auch. Ja, Sachbücher, ähm ja, ich mein, das ist auch oft äh äh, die Grenze ist aber nicht so zu ziehen, ich hab zum Beispiel ein ein Buch über Humor im Nationalsozialismus
- 460 I: Mh.
- S8: Das würd' ich eher als Sachbuch und nicht als wissenschaftliche Literatur einordnen. Ähm, ja. Schulbücher halt ewig schon nicht mehr. Aber ich weiß nicht, das ist halt, soll ich das ankreuzen, wenn das im Moment aktuell nicht der Fall ist?
- 465 I: Nein, wenn's im Moment aktuell nicht der Fall ist, dann nicht.
- S8: Ja, TV-Dokumentationen nicht gezielt, und auch schon länger irgendwie nicht mehr, aber halt ab und zu. Also, das würd' ich eher nicht ankreuzen. Zeitschriftenartikel, ähm, ich les' halt, also ich les' halt im Moment, ach so **Zeitschriften**, das ist, das sind keine Zeitungsartikel, okay. Ähm, Zeitschriftenartikel auch, beim Durchblättern, nicht gezielt, also. Also, ich beschäfti- also ich such' mir nicht da gezielt Artikel raus, die sich mit historischen Themen beschäftigen, sondern wenn, dann zufällig.
- 470 I: Mh. Und in welchen Zeitschriften wär das dann?
- S8: ... Ja, äh .. eigentlich, was was les' ich aktuell so? Äh, Datum, Neon ..
- 475 I: Okay. Und das letzte wär dann, wenn du noch was ergänzen, zum ergänzen hättest.
- S8: Ja, nein, eigentlich nicht. Also.
- I: Okay. Und was hast du vorhin gemeint mit Zeitung?
- S8: Achso, nein nein, ich geh'- es gibt ja schon auch immer wieder in Zeitungen ähm Arti- ach so, einfach, wobei das i- war halt Artikel mit historischen Komponenten ()
- 480 I: Okay.
- S8: Äh, ja. ... Aber das wü- kann man wahrscheinlich unter Zeitschriftenartikel nehmen. **Aha**, jetzt geht's um diese **Reihung**.
- I: Mh.
- S8: Hm. Ähm, soll ich das einfach ausfüllen oder auch dazusagen?
- 485 I: Ja, einfach nur ausfüllen bitte.
- S8: Okay. Moment Das heißt, auch wenn ich sie nich- also, wenn ich sie nicht nutze, muss ich sie auch nicht reihen?

I: Doch doch, bitte alles reihen.

S8: Okay okay, okay okay. Ähm. Okay, gut. Geh' ich mal auf weiter?

490 I: Ja, wenn du noch ganz kurz wartest, ich hätte da noch die Frage, wo und wie du Geschichte gelernt hast.

S8: ... Mh. Ja, hauptsächlich in der Schule eigentlich. Und ähm, ich hab' mich schon im Rahmen meiner politischen Tätigkeit schon irgendwie auch mit mit eben, mit Geschichte, **bisschen**, also nicht wahnsinnig wissenschaftlich aber halt einfach so ein bisschen auseinander gesetzt.

495 I: Mh. Und hast du das Fach Geschichte gemocht?

S8: .. Ja, eigentlich schon. Also weil, es ist halt, äh, weil wie gesagt, bei Geschichte geht's ja auch immer um Geschichten. Und ähm .. Also das fand ich halt do- schon auch immer spannend. Also auch teilweise so wie wie wie, wie einfach Dinge die, also sozusagen wie heute, wie die heutigen Zusammenhänge entstanden sind oder wieviel Zufall da auch teilweise dabei war oder auch wieviel .. wie wenig Zufall. @Also@, ich fand das schon ganz spannend. Ich weiß nicht, ob ich gut war, aber ich hab's eigentlich gemocht.

500 I: @Okay.@ Und seit wann spielst du Computerspiele oder Konsolenspiele?

S8: Ähm, also, wenn man- wenn man's ausdehnt auf Computer- **und** Konsolenspiele, dann glaub' ich seit ich äh, acht bin oder so.

505 I: Okay. Und welche Genres gefallen dir am besten?

S8: Ähm, Adventures eigentlich.

I: Okay, wenn du mir jetzt eigentlich nur mehr den restlichen Fragebogen ausfüllst, da geht's darum, wieviel du spielst und die demographischen Daten.

S8: Ah, okay. Ähm. Okay. Ein freier Dienstvertrag ist wohl selbstständig, @oder@?

510 I: ((lacht)) @So gut kenn' ich mich nicht aus@

S8: Ja, also, rein formell ist das, ja, okay. .. Ähm, so. ... Okay.

I: Okay. Und dann wüsst' ich noch gern wie alt du bist.

S8: 24

I: Okay. Und du wohnst in Wien?

515 S8: Genau.

I: Okay. Dankeschön. Das wär's dann.

S8: Bitte, wunderbar.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- „alte“ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. „alte“ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
2. wissenschaftliche Literatur
3. Sachbücher
4. Online-Medien
5. Schulbücher
6. TV-Dokumentationen
7. Zeitschriftenartikel
8. Romane
9. Filme
10. Fernsehserien
11. Computerspiele
andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 24
- e. Wohnort Wien
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: Persönlich

Dauer: 55 min

I: Welche Spiele mit historischem Inhalt oder Thema kennst du?

S9: .. Also, **kennen**, ich weiß ich hab', kennen und gespielt hab' ich Civilization, ganz früher hab' ich auch mal gespielt, Die Fugger, das ist so eine Handelsirgendwasgeschichte, die glaub' ich, also ich weiß nicht- im Mittelalter oder in der Neuzeit spielt und wo man irgendsoein, Kaufmann ist, und, es geht über b- Generationen, oder so irgendwie, war- fand ich auch ganz lustig, damals.

Ahm .. sonst historisch, ... also ich find' die **Siedler**-Reihe jetzt nicht so historisch, weil das ist zwar irgendwie .. also man irgendwelche Häuser, auf die Karte .. und und Holzfäller und Sägewerke und Steinmetze und so, aber, da passiert jetzt nichts, also da gibt's keine, keine **Entwicklung** oder so, ja. Keine Wissenschaft oder nicht- dann kommt nicht irgendwas neues daher, oder so, sondern es ist, also .. ja, schaut zwar manchmal ein bisschen alt aus, @aber@ das ist dann auch schon. Ahm .. und sonst, historisch, ja Caesar II hab' ich gespielt, das ist ja, das eine SimCity-Geschichte, die dann irgendwie als römische Stadt funktioniert, war mir aber dann zu mühsam. @Die Römer wollten irgendwie total viel haben@ und wenn dann nicht mindestens eine, eine **Therme** daneben war, und drei Schulen und fünf Parks und ein Forum, dann haben sie sich @nicht angesiedelt.@ ((lacht)) @Das war, war irgendwie@ schwer zu managen. Sonst glaub' ich. ... Fällt mir jetzt nichts ein.

I: Und die hast du alle gespielt?

S9: Die hab' ich- die hab' ich jetzt alle gespielt, ja.

I: Okay. Deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema würde sich am besten dafür eignen, in einem Computerspiel verwendet zu werden?

S9: Hmm. .. Willst du jetzt **eines** wissen, oder?

I: Was dir einfällt.

S9: Okay. Ähm .. Na ich denk' mal, einerseits sol- also ich find' diese- diese antike **Stadt**, oder so, hat, hat schon noch was. und ich find' auch dieses, dieses antike Handeln irgendwie ganz nett, also netter als wenn man mit **Fellen** handelt statt mit, weiß ich nicht, @Blechen@. Ahm ja, und das Civilization ist einfach toll, weil sich das halt wirklich von der, von der Steinzeit und vom, vom Bogenschützen, bis zur Kernfusion irgendwie entwickelt.

I: Und welche Zeitspanne, oder Epoche?

S9: ... Entweder die Antike oder dann doch irgendwie, .. Ende Mittelalter, Neuzeit, so diese Ecke.

I: Okay. Und welche Genres eignen sich besonders dafür?

S9: .. Ahm ... ja, ich würd' mal sagen, so die, also, das ist dann auch jetzt geprä- sehr geprägt davon, was ich gern spiel', aber, ich würd' sagen die klassische Aufbausimulation irgendwie, ob mit Stadt oder mit irgendwie ein bisschen mehr Strategie und Militär und Co., oder ein Staat oder so .. oder eben so eine .. Handelsbiographiegeschichte, wie das, wie diese Fugger dann und so weiter.

I: Und warum spielst du grad Civilization?

S9: .. Also, es ist mir einfach, für ein unglaublich langen Zeitraum nicht langweilig geworden. Also, erstens dauert natürlich auch ewig und @man findet auch weiter tun@ .. ahm .. und es ist dann doch irgendwie jedes Spiel ein bisschen anders, und man kann sich **ganz** viel entscheiden, also ich kann ganz viel, sozusagen, ich hab das Gefühl, es gibt ganz viele Gabelungen .. wo ich entscheiden kann, erforsch' ich jetzt sozusagen die, die die Keramik und kann die Pyramiden bauen, oder will ich doch lieber zuerst, einen einen **Speerkämpfer** entwickeln und brauch' deswegen irgendwie, was weiß ich, **Metallogie**, oder so ... und das find' ich, machts ganz spannend, dass man sich immer denkt, wär's irgendwie anders gewesen, wenn ich noch was anderes, also so, fokussiert das drauf, welche Entscheidungen man selber trifft.

I: Mh. Und was gefällt dir dran?

<kurze Unterbrechung>

S9: Ja, erstens ist es **schön**. Also es ist wirklich irgendwie, schaut auch schön aus. Mmm. Man kann was in diesen Städten machen, und ich find' Städte irgendwie total nett und spannend, auch

50 so. ... Ahm .. Und man eben diese, diese Entwicklung dabei, als, man kann vielleicht doch mal einen Fehler, den man gemacht hat, oder was vielleicht nicht so schlau war, vielleicht versuchen wieder auszumergen. Man kann, man kann eben auch mal dasselbe Spiel nochmal ganz anders spielen, man kann versuchen, selber nochmal irgendwie, auf was anderes Wert zu legen oder was anderes irgendwie zu erforschen oder zu tun. Und ich find dann auch immer wieder ganz

55 spannend, was diese anderen, Zivilisationen dann machen, ja. Also, die vom Computer kommen und wo man dann nie weiß, sind die jetzt, irgendwie nett oder nicht und, ähm, handeln die jetzt mit mir, oder greifen die mich jetzt an. Was passiert da.

I: Und was gefällt dir dran nicht?

S9: .. Mm .. Also bei Civilization gefällt mir nicht, dass die ... teilweise die künstliche Intelligenz nicht so .. nicht so super funktioniert, das heißt ich hab' auch das Gefühl, das ist irgendwie ein bisschen schematisch, was die, was die Leute wollen oder die Interaktionen, wenn du dann mit diesem anderen Staatsoberhaupt verhandelst .. ahm, sind irgendwie ein bisschen merkwürdig. Manchmal, also wa- also war ich mir nicht sicher, ist das jetzt irgendwie ... woran, woran das dann liegt, der will irgendwie, also, man hat da manchmal das Gefühl es ist nicht ganz, die sind nicht ganz gescheit, @sozusagen, ja?@

I: @Ja@

S9: Und ... und sonst stört- ist natürlich immer, es sind immer- blöd wenn man sich denkt, das sollte schon, und w- dann so, grad wenn man mal **viel** spielt, wenn's an diese **Spielmechanik** kommt, ja, was soll ich sagen, ja, drum geht, dass der Computer im Hintergrund halt immer was

70 ausrechnet und sich überlegt, welche Stadt jetzt an den und an den und du denkst dir, ich hab' da jetzt eigentlich zwanzigtausend Kulturdenkmäler in dieser Stadt gebaut, jetzt muss die Nachbarstadt eigentlich schon, von diesem Kulturdings irgendwie, eingenommen werden, oder sich da- meinem Reich dann irgendwie anschließen, und tut's aber nicht, und dann denkst dir,

75 wieso passiert das nicht, und man stößt dann, also ich hab' das Gefühl, man ist in so einem, okay, da gibt's irgendwelche Punkte, die er da ausrechnet, sozusagen, wann das passiert .. und dann muss man- macht man Sachen, damit's halt irgendwie, obwohl man sich denkt, das sollte eigentlich schon, schon reichen, also- also wenn dann so die, ich weiß nicht, vielleicht ist das jetzt einfach konfus, aber die .. wenn dann die .. wenn, wenn's nicht schön simuliert ist, sozusagen,

80 also, wenn man sich eigentlich denkt .. in **echt** müsst' das jetzt einfach gehen, aber es geht halt nicht, weil irgendwo .. weil das vielleicht dann doch nicht so ein gutes Abbild der Realität ist, und vielleicht außerdem doch grad der Speerkämpfer gegen den Panzer gewinnt, und du dir denkst, das geht ja nicht, ja. ((lacht)) Also so, wenn das- wenn halt d- das Simulationsgenre irgendwie an die Grenzen stößt.

I: Ja. Kann man durch Civilization was über die Vergangenheit lernen?

85 S9: Ich glaub', ein bisschen schon. Also man kann mal lernen, es gibt irgendwie Babylonier, und es .. irgendwie .. ja, ich glaub', man kann schon ein **bisschen** was lernen, also .. zumindest- also- jedenfalls an so ... an so Geschichtswissen, so klassische, nicht sehr viel und nicht sehr tiefgreifend und **richtig** vielleicht, aber, es fallen halt mal irgendwie Sachen, oder so. Ahm .. was vielleicht, was v- spannender ist, vielleicht noch eher, ist diese Geschichte, dass es halt .. dass ich halt seh', wie sich das so evolutionär entwickelt und weiter entwickelt.

I: Mh.

S9: Und ich finds auch ganz interessant, dass diese, weißt du, dann baust du halt irgendwo diese Pyramiden, ja, und die haben aber dann auf das ganze Spiel dann einen, Einfluss, und sind auch immer noch irgendwie wertvoll. Ich mir nicht sicher bin, ob dann wirklich **alle** noch wertvoll sind, oder ob die dann irgendwann einmal, **ganz**, das wär' jetzt wieder so eine Spielmechanikgeschichte, aber ich glaub' fast, die sind bis am Schluss zumindest vom vom Kulturwert her, die die machen, irgendwie **wichtig**. Und das ist ja irgendwie, in Realität irgendwie auch so, also wenn ich zum Bei- eine Zivilisation irgendwas, irgendwelche Wel- großen, Leistungen, kultureller Art, bleiben die relevant, sozusagen. .. Das find' ich irgendwie ganz .. also, ich find, das ist ... vielleicht ist fast der größere Teil mehr so ein, **Verständniswissen** und weniger so ein .. ahm, wann wurde die Stadt Rom gegründet-Wissen.

- I: Okay. Könntest du mir jetzt nochmal kurz zusammenfassen, worum es im Spiel überhaupt geht?
- 105 S9: Okay. Ahm, also der Spieler spielt eine Zivilisation, die beginnt mit einer **Stadt** ... und, in diesen Städten wird sozusagen ... wird auch **produziert**, also mit Einwohner und, Nahrung und Produktionswerte, und da kann man dann alles mögliche **bauen**. Und dann weitere Städte gründen natürlich .. man kann, mmh, militärische Einheiten produzieren oder, Kulturdenkmäler produzieren oder all das was irgendwie mit **Forschung** oder Wissenschaft oder irgendwas zu tun hat. Und Wunder. Und .. ahm das wär also diese Stadtebene, dann gibt's sozusagen die .. ja,
- 110 **Forschungsebene**, wo ich entscheid' was ich sozusagen erforsche mit dem, mit dem Wohlstand, den ich, in meiner Zivilisation angesammelt hab'. .. Und dann gibt's sozusagen diese militärische und diplomatische Ebene, wo ich dann sozusagen auf meiner Karte, dann auch andere, Völker oder Zivilisationen da sind, mit denen ich irgendwie interagieren kann, oder die mich bekämpfen, oder, die ich bekämpfen mag. ... Das ist so, ich glaub', das ist so da- die große Idee davon.
- 115 I: Aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?
- S9: .. Na, letztlich ist man so eine Art .. ahm, **Diktator** oder Herrscher, ja. Weil sozusagen, ja, es ist klar, eine Herrscher- HerrscherInnen-Perspektive.
- I: Mh.
- S9: Also, man sagt, was die Leute tun sollen, ob die Leute hungern oder nicht, was die bauen, ahm, ob die in den Krieg ziehen oder nicht, wo sie sich ansiedeln, also man bestimmt .. eigentlich **alles**.
- I: Und es gibt ja die unterschiedlichen Zivilisationen, hast du da eine Lieblingszivilisation?
- S9: Eigentlich nicht.
- I: Das heißt, du
- 125 S9: Also ich, hab' da eigentlich überhaupt versucht, mehrere zu spielen, weil die haben ja auch irgendwie Eigenschaften und so, was ich eigentlich ein bis-, weiß nicht, ob ich das nicht @ein bisschen komisch find'@ ähm
- I: Zum Beispiel?
- S9: Ähm, ich weiß jetzt nicht so genau, aber dann gibt's halt, sagen wir es gibt- **Suchst** du diesen
- 130 Herrscher aus, der dann, weiß' ich nicht, ist Julius Caesar und der ist dann halt irgendwie militärisch besonders gut und kommerziell besonders gut, und die, Katharina die Gr- Katharina? Na, Vikt- Viktoria, also aus England, ist irgendwie dann .. kommerziell und industriell und da wird halt irgendwas besonders schnell gebaut oder so.
- I: Mh.
- 135 S9: Und ich hab' mir meistens dann Leute ausgesucht, die m-, zu mir passen, also, zu dem, wie ich das Spiel gerne spiel, passen.
- I: Und das waren?
- S9: Und das waren .. tendenziell sozusagen eher die, eher die **viel** bauen und viel, viel Bauwerke und viel Forschung, weniger militärisch. .. Dann hab' ich natürlich versucht, weil mit dem, wenn
- 140 ich das selber schon nicht so mach', aber ich da gern mach', überall Kasernen zu bauen und überall irgendwelche blöden Einheiten zu bauen. Jetzt nehm ich da vielleicht die, die das besonders gut können, dann we- wenn ich's mach', dann funktioniert's wenigstens .. besonders schlimm, das irgendwie auszugleichen, wenn das irgendwie einen bias hat.
- I: Also deine Schwächen und die Stärken?
- 145 S9: Genau, genau so.
- I: Okay. Und welche Siegesmöglichkeit strebst du dann an?
- S9: Ahm .. Gute Frage. ... Also, ich weiß jetzt nicht mehr genau, was es alles gibt.
- I: Also es gibt die, bei der man alle kontrolliert, und alles-
- S9: Mh. Also die, die Weltherrschaft, sozusagen
- 150 I: und die kulturelle Dominanz, dann das Weltraumrenn und dann gibt es noch den diplomatischen Sieg mit der UN.
- S9: Ja, genau. Ich hab' dann immer das Weltraumrennen ganz nett ... die ...ich hab' auch ein paar Mal irgendwie versucht, aber wenn sich dann die alle ausgehen ist, ja, die, diesen militärische

- Okkupation-Geschichte zu machen, und die Kultur versuch' ich auch immer wieder. Find' sie
- 155 aber irgendwie recht **schwer**.
- I: Welche historischen Ereignisse, welche Geschichte kommt im Spiel vor?
- S9: ... Naja, es gibt, es gibt es kommen hauptsächlich sozusagen diese Bauwerke vor, also die Pyramiden oder die Hängenden Gärten oder, der Ko- nein, der Koloss irgendwie, die irgendwie, sehr na- find' ich sehr nah an den, na, das Pentagon oder, Versailles oder, oder so. Es
- 160 kommen, es kommt diese **Religions**geschichte vor, wobei ich die ein bisschen, **merkwürdig** find', weil ich diese Religion dann irgendwo irgendwann, so halb zufällig, gründen. .. Also, das ist irgendwie nicht so, historisch, eigentlich ((lacht)) Und es kommt natürlich sowas vor, wie, sozusagen, du erfindest halt dann, oder erforscht sozusagen dann die Schwerkraft oder so. Oder oder, das Schwarzpulver, oder Papier oder Mathematik. Sonst so an **Ereignissen**, find'ich,
- 165 passiert eigentlich **wenig**. Also das ist jetzt nicht so, dass man dann irgendwie, sowoll, es ist 1492, und und die- gibt's da auf einmal @einen neuen Kontinent auf der@ Landkarte oder sowas. Das ist irgendwie nicht. Das muss man selber machen, oder es
- I: Und in welcher Zeit spielt es?
- S9: Naja, es sp- glaub' ich spielt von zweieinhalbtausend vor Christus oder so bis ..
- 170 zweitausendfünfzig? Zweitausendeinhundert? Irgendwas so.
- I: Okay.
- S9: Ja, also wirklich von, weiß ich nicht .. der .. was ist das, Jungsteinzeit oder? Bronzezeit, irgendsowas bis- bis, in die Zukunft.
- I: Okay. Ich habe jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich, wenn du mir da bitte jeweils
- 175 kurz dazu sagst, was du drüber weißt. Das wär als erstes: Tokugawa.
- S9: Tokugawa? Ich glaub', das ist ein, japanischer Herrscher? .. Kenn ich aus Civilization, also ich glaub', sonst .. sagt er mir jetzt glaub' ich gar nichts.
- I: Okay. Dann hätte ich als zweites: Bismarck.
- S9: Bitte?
- 180 I: Bismarck.
- S9: Bismarck. Ja, stimmt, okay, der kommt auch vor. Den @kenn ich wenigstens so auch@ .. Also, irgendwie, deutscher, Reichskanzler? Der halt irgendwie ja, dann das das, deutsche Reich zusammengeschmiedet hat.
- I: Okay. Dann hätte ich noch: Goldenes Zeitalter.
- 185 S9: ... Das gibt's auch, ja. Da gibt es diese, ähm, diese Perioden wo si- alles besonders leiwand ist, und man das irgendwie auslösen kann das find' ich total spannend, also .. ich mein, ganz-zuerst meine ganz erste Assoziation war jetzt so eine antike, da gibt's ja diesen einen, ich weiß nicht mehr, wie er heißt, irgendeinen, griechischen Schriftsteller, so, der das irgendwie, die Menschheitsgeschichte, und früher war alles super, und alle haben sich lieb gehabt, und die .. und so, die Sonne hat immer geschienen, lalala oder so, und dann ist sozusagen die .. also der @erste Kulturpessimist oder so@, dann ist alles immer schlechter geworden. .. Aber ... ich überleg' grad wie das- ob man das irgendwie, transponieren können, dass das irgendwie, historisch oder gegenwärtig ist.
- I: Mh.
- 195 S9: .. Ich glaub schon, dass dass Kulturen irgendwie, auch ihre Höhepunkte haben. Oder ihre Zeiten, wo sie besonders einflussreich und besonders produktiv, wo das Werk eben funktioniert, bevor dann die @Verfallserscheinungen einsetzen@.
- I: Okay. Dann hätte ich noch: Malinesisches Reich.
- S9: .. Ja, das kommt auch vor, hab' noch das Gesicht von dem Typen vor Augen, aber ich frag mich grad, was das- was das sein soll ja, ich hab **keine** Ahnung. Ich weiß nicht, was das ist.
- 200 I: Okay. Und als letztes hätte ich noch: Große Persönlichkeit.
- S9: .. Ja, stimmt, die kommen dann auch und sind dann irgendwie, die bringt die Zivilisation dann irgendwie hervor, und die machen dann irgendwas tolles, und haben irgendwie Einfluss. ... Aber bin ich mir nicht so sicher, wie- ob das sozusagen im echten Leben, ich mein, natürlich gib's die
- 205 Leute, die man kennt und man sagt okay, wenn ein Henry Ford dann erscheint, irgendwie .. jo

- bin ich mir trotzdem so im Endeffekt nicht sicher, dass das halt so eine Art Kristallisationspunkt ist, wo dann sozusagen, ja halt in einer Person irgendwas gesehen wird, was halt aber eine Zeiterscheinung war, also der gute alte Ford hat jetzt die Industrialisierung auch nicht, so wirklich erfunden, oder sozusagen diese, Rationalisierung am Fließband und lalala, also, er- irgendwie schon erfunden, aber es war halt vielleicht auch einfach die Zeit reif dafür. .. Ich bin mir nicht sicher, ob der Einfluss so groß ist. Ich glaub, es gibt schon ein paar .. wegweisende, Gestalten ... ich bin mir nicht sicher, ob man das nicht überschätzt. .. Aber da find' ich, im Spiel ist's jetzt eh nicht so wichtig. Es ist ganz, @nice to have@, aber ((lacht)) und ich hab' sie auch gern, aber, man kann glaub'ich ohne auch @gut auskommen@.
- 215 I: @Okay.@ Wenn du selber in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, wer wärst du, und was würdest du machen?
S9: Wenn ich eintauchen könnte, so- also- als Person, ich beweg' mich in dieses?
I: Mh.
- 220 S9: () ... Das ist- ich hab'- erfordert ziemlich viel Phantasie, die Frage. Also ich glaub, ich wär schon gern, also, irgendeinem also, ich fänd's spannend sozusagen durch diese Städte zu gehen, ja, wo dann sozusagen die Pyramiden und der Eiffelturm @nebeneinander stehen@ .. und auf irgendeinen Markt zu sein oder in diesen Gassen und so, also, das find ich schon eine, eine interessante Vorstellung, von irgendeiner riesigen, französischen, englischen, was auch immer, Stadt im im, fünfzehnten Jahrhundert oder so, wie das so riecht und wie das ist und so. Und
- 225 sonst glaub' ich fänd' ich's ganz spannend, da irgendw- sozusagen ein, .. in der Nähe dieser Macht zu sein, also, auf diesen Königshof, oder Kaiserhof, oder was auch immer. ... Und da zu schauen, was passiert. Wie diese Diplomatie abläuft, und diese Sachen. .. Was ich glaub' ich eher verzichten fände, wär dann irgendwo in einem Schützengraben zu, zu stehen, wenn sich da irgendwelche Völker grad wieder bekriegen, weil, der eine den anderen angreift, ich glaub', das muss ich jetzt nicht ((lacht)) @muss ich nicht unbedingt dabei sein.@ Ja, und ich fänd's, also ich fänd's ja, das ist ja auch das Nette, und wär natürlich noch netter, wenn man das dann, tatsächlich auch richtig sehen könnte. Sozusagen diese, diese Evolution, dieser Städte, die halt dann gegründet werden, vor ewigen Zeiten, und dann immer größer werden, und immer, tendenziell ja auch reicher, und, schöner, und und, mit mit Bauwerken vollgepf-stopft. Also so im
- 230 Zeitraffer in echt zu sehen, wär' natürlich auch (), fänd' ich auch spannend.
I: Okay. Danke. Also, wenn das selbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte ausgestattet wäre, also keine Weltgeschichte, kein historischer Hintergrund, sondern irgendein futuristisches Setting irgendwann in der Zukunft oder in einem anderen Universum - spielst du das auch?
- 240 S9: Ja, also, es gibt nur nicht so viel tolle Sachen.
I: Also, bei Civilization gibt es das Alpha Centauri,
S9: Mh.
I: Spielst du das, oder hast du das gespielt?
- 245 S9: Nein, ich hab', das hab' ich auch nie, das hab' ich mir nie angeschaut, muss ich sagen. .. Weiß nicht warum, ich hab', ich hab' ein bisschen, ich glaube, ich hab' ein bisschen reingelesen oder mir ein bisschen angeschaut .. Ich hab', fand das aber ein bisschen gar abstrakt, also, du produzierst irgendwelche .. ich weiß nicht, ich weiß nicht mehr, was es war, aber es war irgendso ein, irgendwelche Punkte, und und .. also ich fand's, ich fand's ein bisschen .. ein bisschen die zwölfte Musik der der ((lacht)) Aufbausimulationen, also, ist glaub' ich irgendwie .. weiß nicht, aber ich hab's nie, ich hab's nie wirklich gespielt. Vielleicht würd's mir ja auch total gut gefallen.
- 250 I: Okay. Stellt Civilization die historischen Zustände so dar, wie sie wirklich waren?
S9: Nein. Also das tut's irgendwie nicht, ne. Außerdem macht man ja selber die .. trifft man ja selber einen Großteil der Entscheidungen ... und sozusagen, selbst, wenn man sich selber so verhalten würd', wenn ich jetzt so einen, weiß ich nicht, die die Engländer spiel', oder die die Viktoria oder wen auch immer .. selbst wenn ich mich selber so verhalte, wie sich die Engländer verhalten hätten, oder was die Engländer getan hätten, was glaub' ich, eine ziemliche Herausforderung wär', so, das alles nachzuschauen, sich zu überlegen, wie haben die das da

- gemacht, verhalten sich die **Anderen** ja nicht so
I: Mh.
- 260 S9: .. Also .. nein.
I: Okay. Und was davon ist authentisch?
S9: ... Eigentlich sehr wenig, also eigentlich sind die die Nationen sind ja irgendwie, abseits von diesen zwei Eigenschaften, die dann ein bisschen einen Bonus bringen, total austauschbar. Wobei man jetzt sagen könnt', gut, sind sie das vielleicht in echt nicht auch, also, wo ist jetzt der große
- 265 Unterschied, ja. Zwischen den Franzosen und den Engländern, außer, dass sie eine andere Sprache oder irgendw- Jetzt hab' ich glaub' ich die Frage verloren, total.
I: ((lacht)) Was davon authentisch ist.
S9: Ja. Also, ich find' das Prinzip schon nicht so unauthentisch, aber sozusagen die Ereignisse oder das, was passiert, ist halt einfach sozusagen eine, vielleicht ein bisschen eine
- 270 **alternativ**, Welt, Theorie oder so, wie heißt das, (), die Weltgeschichte, glaube ich. So ein, was wäre wenn, sozusagen.
I: Ja. Und ist es für dich wichtig, dass zum Beispiel, die Informationen, die gegeben werden, auch in der Zivilopädie, dass das, stimmt?
S9: Ja, das find' ich schon, also das find' ich schon .. **sinnvoll**, wenn das, wenn das stimmt.
- 275 I: Mh. Ganz allgemein, ist es möglich, Geschichte so darzustellen, wie es wirklich war?
S9: Nein, also .. ich glaub' die Frage ist, wer ... ob man das weiß, ob man das darstellen kann, und wer sagt, wie es wirklich war, also, wahrscheinlich, wird der Pharo auch ein bisschen anders, empfunden haben, sein Zeitalter, als die Leute, die sich da zu Tode gerackert haben, um die Pyramiden aufzubauen. Oder der englische Landadel im Vergleich zu irgendwelche
- 280 Ausgebeuteten, also, ich find' da gibt's ja, so wie in der Gegenwart auch, so viele Sichtweisen und Perspektiven und Lebenswirklichkeiten, dass man das eh, das sie nicht abbildbar ist.
I: Und wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in zum Beispiel wissenschaftlicher Literatur?
S9: Naja, im Spiel kann ich etwas **machen**, ne, also in der wissenschaftlichen Literatur da muss ich halt **lesen**, da erfa- da weiß ich halt nachher auch dann was .. und im Spiel, spiel' ich's halt.
- 285 I: Okay. Und glaubst du, andere Spieler verwenden die Informationen aus dem Spiel im Alltag? .. Zum Beispiel in der Schule?
S9: ... Also ich glaub' jetzt nicht, dass irgendjemand sozusagen die Zivilopädie nimmt, und damit ein Referat macht, ja. .. Weil das hab' ich auf der Wikipedia ja auch, da br- also, mittlerweile, ich glaub', ganz am Anfang von Civilization, war's wahrscheinlich mit dem Internet auch noch nicht so .. und da hat man dann vielleicht maximal noch irgendeine raubkopierte Encarta oder so gehabt, oder irgend so ein Lexikon-CD-Rom-Ding .. ich kann mir aber schon vorstellen, dass das irgendein ... sprech ich jetzt vielleicht nicht mehr, du bist ja auch schon ein bisschen älter, das
- 295 sich irgendein Siebzehnjähriger das das irgendwie, das gern spielt, und sich dann denkt, aha, Kolos von Rhodos, was ist denn das? Und dann, das irgendwie, also als als Ansatzpunkt nimmt, und als **Inspiration** oder Ideenquelle oder so für irgendein, irgendein Interesse oder so.
I: Und du selber? Oder auch so, im Alltag, oder so?
S9: Nein, eigentlich nicht, also ich wüsst' jetzt nicht, wie ich's .. wie ich da wirklich so.. das
- 300 einbauen oder verwerten könnt'.
I: Okay. Ähm, jetzt geht's um die Seite der Entwickler, was für Menschen haben das Spiel gemacht? Welche Berufsgruppen waren beteiligt?
S9: ... Da phantasier' ich jetzt einmal, oder, weil ich-
I: Ja.
- 305 S9: Okay. Ich hab' keine **Ahnung**, also ich mein' ich weiß nicht was Sp- diese Spieleautoren, ich schätz' einmal, das waren Autoren, und wenig Autorinnen, ähm .. ja, das ist mal das Erste, also ich hab' mal die Phantasie, dass es irgendwie .. einen, wenn Frauen dran beteiligt waren, es wahrscheinlich eher wenn sein, gewesen sein werden.
I: Mh.

310 S9: Ich glaub', sie werden schon irgendeinen Historiker oder irgendeine Historikerin, verpflichtet haben, oder irgendwie als Berater oder Beraterin eingebunden haben, so nach dem Motto, jetzt sag' uns mal, wie war das aber ich glaub' sonst ist einfach so, **Videospielmacher**, ich weiß nicht, was die, was das für Leute sind eigentlich, aber ja, Programmierer, sozusagen die Leute, die die Bilder dann zeichnen und, und entwerfen. ...

315 I: Und was war der wichtigste Aspekt bei der Entwicklung?
S9: ... Also ich glaub' das wichtigste ist schon, irgendwie, sich zu überlegen, wie das funktioniert, das was man alles tun kann, was man nicht tun kann, was das für eine Auswirkung hat. .. Also sozusagen diese, .. ähm .. dieses spielmechanikmäßige, das ist irgendwie so eine () Maschine, wo ich dann einmal am Rädchen drehe, und es passiert irgendwo irgendwas.

320 I: Mh.
S9: Ahm. ... Also sozusagen das, ja eben, das was man tut, oder was auch dargestellt wird, umzusetzen in irgendwas was dann auch, irgendeine Folge hat? .. Das glaub' ich das, das ist das Schwierigste dran. Und davor natürlich sich zu überlegen, überhaupt was sind so **Spielpfade**, oder was kann man, was können die Leute überhaupt tun, und welche Auswirkungen hat das dann.

325 I: Und warum haben sie grade diesen historischen Stoff ausgewählt?
S9: Naja Ich glaub', das ist ja .. und das, ich glaub', das verstärkt das Historische ein bisschen, du bist jetzt sozusagen in einer Weltraum, du bist jetzt irgendwo und produzierst, also nicht Spice oder @Chlorophyll@ oder was auch immer, irgendso, ich weiß' nicht mehr, was es war. Ahm, ist das natürlich, also es ist schon ein bisschen dieses, dieses King for a Day-Ding, jetzt sozusagen, @in meinem Computerspiel bestimme@ ich, und wenn dass dann sozusagen historisch eingebettet ist, und ich dann aber auch Caesar bin, oder oder Roosevelt oder wie auch immer, dann ist das natürlich gleich nochmal netter, als wenn ich jetzt S9 der Erste von Alpha Centauri bin. Also .. Also ich glaub', das eignet sich ganz gut für diese, für dieses Konzept von ... man steigert sich so richtig rein und und .. spielt auch über eine lange Zeit.

330 I: Jetzt geht es um Geschichte allgemein, also es ist nicht mehr so lange, wir gehen so langsam gegen Ende zu. Was ist Geschichte?
S9: ... Was ist Geschichte? Ich würd' mal sagen, Geschichte ist was wir **wissen**, oder glauben, wie Sachen früher waren. .. Wo immer die Frage ist, woher weiß man das eigentlich, und **was** weiß man und .. sozusagen ... das was man .. also, man weiß natürlich nicht **alles**, sondern tendenziell auch nur gewisse, Ausschnitte oder Perspektiven Und ich find' auch ein bisschen die .. eine Wertungsgeschichte im Sinne von, ich kann ja auch das, was ich sozusagen in der Vergangenheit sehe, unterschiedlich interpretieren, also ich kann- mir können jetzt die Römer total imponieren, wegen ihrer Militärmaschinerie, aber ich kann sie auch, **relevant** finden, oder, also, wenn man es, die Bedingungen s- passen jetzt nicht ganz, aber ich kann sie auch relevant finden, weil sie, weiß ich nicht, so tolle Wellnessgeschichte gemacht haben, oder, oder irgendwie, das Eigentum irgendwie so richtig reglementiert und, ich verkaufe meinen Sklaven und wer, wenn er auf dem Weg kaputt geht, wer, ich hab Jus studiert ((lacht))

340 I: ((lacht))
S9: () römisches Sachenrecht und Schuldrecht, eine große Freude ... Also ich kann sozusagen, die- das Bild von irgendeiner, einer geschichtlichen Entwicklung oder irgendeinem, oder einer Ära oder einer Zivilisation, find' ich, ist halt schon auch immer, geprägt davon, was ich, wie die Gesellschaft **jetzt** ist und was, was an dieser Realität so interessiert, sagen wir mal so.

345 I: Mh. Und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?
S9: Das ist eine gute Frage. ... Naja also ich denk mal, wenn man das so empirisch ansetzt, dann wär's .. oder könnt' man meinen, das Ereignis ist dann historisch bedeutend, wenn dort auch irgendwas passiert ist. Also sozusagen .. dass die Wikinger irgendwann einmal in Amerika waren, ist wahrscheinlich nicht so historisch, weil es hat halt irgendwie niemanden was gebracht, na. Also, die sind ja wieder zurückgefahren, es ist wieder in Vergessenheit geraten, und **sie** haben offenbar auch nichts damit gemacht .. Also, oder, man weiß ja nicht alles, lälälä, aber, die haben jetzt offenbar keinen regen Austausch betrieben über den Atlantik. .. Das ist dann erst passiert,

nach dem es Kolumbus irgendwie entdeckt hat. Das ist schon, ah, das find' ich, das ist irgendwie zweifellos historisch, ne. In den Konsequenzen, die es hat. .. Ich weiß nicht, die, die französische Revolution, oder überhaupt die die Aufklärung und die, die Gedanken die formuliert worden sind .. halt' ich auch für historisch, eben weil die

365 I: Weil?
S9: Weil weil es historisch in den Konsequenzen ist, und weil es sozusagen, viel, für die nächsten, paar hundert Jahre inklusive bis jetzt irgendwie, einen **Unterschied** macht. .. Und sich Leute woanders gesagt haben, holla, die machen da jetzt Revolution, die haben sich da jetzt überlegt, es sind doch wohl alle gleich, und alle haben irgendwie naturgegebene gleiche Rechte .. also ich, so

370 **Ideen** finde ich, finde ich da ... also, sozusagen, die Vermählung von von irgendeiner Maria Theresia-Tochter, äh Marie Antoinette mit wem auch immer, französischer König, das find' ich jetzt nich- also ich mein', das ist zwar ein historisches **Ereignis**, weil's **vergangen** ist, aber .. wen interessiert's, also. ... Wenn man sagt, es hat eine gewisse eine gewisse Breite und eine gewisse

375 Schwere in den Konsequenzen.
I: Okay. Wer kann Geschichte verändern?
S9: Das ist ja das, das ist ja das Nette an Civilization, da gib'ts immer nur eine Person, die das kann, das ist man selber. Und natürlich die **Anderen**, aber das ist ja sozusagen eigentlich eine ... die sind nur da, damit's nicht langweilig wird. .. Und in **echt** sozusagen ... kann man

380 natürlich jetzt sagen, ja gut, dann die Herrschenden, ja, wer auch immer das dann grad ist, und in welchem Systemen das auch immer grad ist, aber ... die Frage ist ja irgendwie, ob das so einfach ist, na. Also, so einfach wie in Civilization, dass ich sag', so, jetzt alle ein bisschen Gürtel enger schnallen, weil wir wollen jetzt die Pyramiden was wahrscheinlich nicht einmal damals, weil, irgendwie, also ich- völlige, völlige Phantasie, aber eben der Pharao war ja so auch eingespannt in

385 ein Netz von ... sozialen **Normen**, sagen wir mal so, und irgendwie religiösen Vorstellungen, hat, unter Umständen sogar wirklich dran geglaubt, dass er da sozusagen jetzt der Welt oder seinem Land oder den Göttern einen Gefallen tut, wenn er für sich selber riesige Grabmäler errichten lässt. Also sozusagen, die- ist immer die Frage, was die Freiheit, wenn ich dann wirklich, sag' ich, beeinflusst, was wenn ich halt so handel', wie es halt, von mir erwartet wird, oder wie ich

390 halt auch selber geprägt oder ansozialisiert, lalala bin. Und ansonsten gib's aber schon noch, find' ich, schon Beispiele dafür, dass das Gedanken und Einzelpersonen, die diese Gedanken formulieren, was verändern .. und schon auch .. schon auch ... vielleicht nicht zu viel Beispiele, wo wo Massen von Menschen, oder, oder, sozusagen auch diejenigen, die üblicherweise eben nicht herrschen .. ähm, was was tun, oder oder gewisse Dinge in die Wege leiten. ... Aber ich finde es sehr schwer, das zu sagen.

395 I: Ja. Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
S9: ... Wer bestimmt den Verlauf der Geschichte? Naja, also ich glaub' ein Stück weit sie selber, sozusagen, im Sinne von, äh Fortschreibung dessen, was schon war. Also sagen wir, ich kann mal- wenn ich ich versuch' mir immer ein bisschen mit der Gegenwart zu behelfen, weil ich

400 mich ... damit @zumindest ein bisschen besser auskenne als mit der Geschichte@, aber sozusagen, wenn ich jetzt, also ganz **ganz** flach, aber sozusagen, was, was die USA als Supermacht in einer, Welt die, die so ausschaut, wie sie jetzt ausschaut, tun können, ist schon auch da- von da bestimmt, wer halt die USA sind und, welche Geschichte, welche kulturellen Werten und

405 welchen, .. aber sozusagen wen die, hallo Civilization, schon mal angepisst haben auf der Welt, und das sind ziemlich viele, irgendwie, also wie man da sozusagen da durch, ist ja bestimmt von dem, was irgendwer davor gemacht hat, na, halt .. Wenn wir jetzt sagen, es gibt, brauchen wir jetzt den Obama weil's davor den Präsidenten **Bush** gab, weil sonst wär' das irgendwie denkunmöglich, wenn's, wenn's nicht diese große Antithese gäbe. Wenn damals Gore gewonnen hätte, wäre es glaub' ich nicht, ein noch liberalerer, noch linkerer .. superjunger und noch dazu

410 schwarzer Präsident nachher geworden, ja.
I: Mh.
S9: Also das, also das was vergangen ist, und()..... Ja, schon natürlich, natürlich, Politiker und Politikerinnen. Ich frag' mich, ob Kultur da irgendeinen, irgendeinen Platz hat, aber ich

- kann's nicht so .. einordnen, weil ich mir denk', das ist, das sind dann so kleine Sachen, ja und, eh
 415 lieb, dass da, weiß' ich nicht, Barenboim da mit den palästinensischen Jugendlichen und mit den israelischen Jugendlichen gemeinsam musiziert, ja, aber ändert nicht wirklich den Verlauf der Geschichte, das ist eh super und so, und macht einen Unterschied und **jetzt**, aber, hundert Jahre von jetzt, wenn wir zurückschauen, sagen wir, aha, da war jetzt das, historisches @Ereignis, sie haben gemeinsam@ Beethovens, Fünfte Symphonie aufgeführt, wahrscheinlich nicht, also.
- 420 I: Mh. Du bist eh schon beim nächsten Punkt: Was sollte aufgeschrieben werden, also was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von uns heute wissen?
 S9: Ja, ich glaub' schön wär's, wenn möglichst viel aufgeschrieben werden würde, ja. Und ich find', wenn man da, wenn man versucht, auch eine Geschichte sozusagen nicht nur der, nicht nur der Herrschenden, oder nicht nur sozusagen in diesem großen, @den auch ein bisschen@
- 425 Civilization ha- hat, äh, mäßigen Rahmen, ja, () die Herrscher tun da wieder einen () errichten, was bauen, ob's uns gut gefällt oder nicht. Und wenn man sagt, sozusagen, dass Geschichte mehr ist als **das**, dann geht's auch drum, wie die Leute irgendwie ... die dann da leben und wohnen und sind, was die, was die sich denken, was die empfinden, was die tun ... was die da auch drüber reflektieren. Eigentlich, was hat sich die böhmische Haushälterin vor hundertfünfzig Jahren in,
- 430 der riesigen Stadt Wien gedacht, ja, die davor, halt irgendwie .. wahrscheinlich ihr böhmisches Dorf und die nächste Freistadt gekannt hat, oder so. Und da irgendwie in diesem Moloch und in der Fremde und die Leute reden eine andere Sprache und lalala. ... Vor allem auch, was denken sich irgendwelche- ja, ich mein, das wissen wir, was sich irgendwelche .. was dann, Bauern denken, wenn die erste Eisenbahn vorbei, das ist irgendwie, haben wir ja durch den Großegger gut dokumentiert ((lacht)) aber ja, ich glaub' ja schon, wichtig ist dass auch ma- dass wir aufschreiben, also egal ob die, die dann sozusagen tatsächlich Entscheidungen treffen, ein bisschen zu versuchen, sich zu überlegen, warum das so ist, ja. .. Also, ich fänd's ganz interessant, wenn man sozusagen, wenn die Leute in zweihundert Jahren wissen könnten, warum, es so unglaublich mühsam war, sozusagen, dass die Staaten gemeinsam zu einer Einigung kommen,
- 440 beim CO2-Ausstoß reduzieren, oder, nicht zu einer Einigung kommen. Das fänd ich, also, wenn's dann noch von Belang ist, dann fänd' ich, @fänd' ich das ziemlich relevant.@
 I: Und womit sollte sich ein Historiker, eine Historikerin beschäftigen?
 S9: Ich find' das, al-, eh mit allem ((lacht)) Ich find', man könnte ein bisschen weniger Bücher über, sozusagen, kaiserliche Ehen und und höfisches Gezänk und, die siebenzwanzig
- 445 Frisuren von Kaiserin Sisi schreiben, was eh nicht nur Historiker machen, also das ist also, nach meinem ganz persönlichen Gusto würde ich, viel, würd' ich gern noch viel über, Konsumgeschichte und Alltagsgeschichte, wissen oder lesen und so, gibt's vielleicht eh auch schon unglaublich viel davon, nur ich weiß es noch nicht, also. .. Aber ich will jetzt nicht sagen, da sollten sie sich **damit** jetzt mal beschäftigen, sondern, das interessiert mich halt, ja. .. Und ich würd' jetzt auch, ich würd' jetzt auch **nicht** sagen, sie sollen sich damit beschäftigen, dass wir dann irgendwas aus der Geschichte **lernen** oder so, das find' ich auch sehr ... bisschen flach eben. ... Nicht ganz so, also das ist halt auch nicht so einfach, weil's eh auch schon genug und ... ja. ... Also ich find halt die Menschen ganz spannend, ja.
- 450 I: Mh. Und wie kommst du sonst noch, also außer durch's Computerspielen, mit Geschichte in Kontakt?
 S9: Na schon auch durch das, durch das Gebaute, und und, ja also, ich find' grad in Wien, man rennt ja irgendwie überall an irgendwelchen Sachen vorbei
 I: Mh.
 S9: Wurst, ob das jetzt sozusagen die Votivkirche ist, wo man dann irgendwie sozusagen, die
- 460 die Leute in der Straßenbahn hinter einem dann jedes Mal die Geschichte erklären, Touris sind, oder Leute aus den Bundesländern, die sich das von ihren studierenden Kindern erklären lassen oder umgekehrt oder irgendwie so. Parlament und da, also, na ... auch irgendwie, wenn man dann mal in einer anderen Stadt das sich anschaut, das schaut irgendwie ganz anders aus, und die Stadt ist ganz anders gewachsen und, so. Ahm, ja ein bisschen in Zeitung und Zeitschriften
- 465 vielleicht, ein bisschen in diesen, unseren Privatfernseh @Guido Knopp-Dokus@ ... nicht so oft,

- und nicht so begeistert schaue, aber manchmal dann wieder schon. Ahm, .. ja, halt durch Bücher halt.
 I: Okay. Ich hab' jetzt nochmal in etwa dieselbe Frage, zum ankreuzen, und bei denen, wo du noch nichts gesagt hast, vielleicht ein Beispiel gibst.
- 470 S9: Okay, also, das hab' ich schon gesagt, soll ich ... genau, also, Bücher und Co., ja das ist () Filme .. Online-Medien
 I: Und was wären das für Filme?
 S9: ... Ahm na, tendenziell ist das dann, aber das ist eh, eigentlich alles Zeitgeschichte irgendwie, also so, weiß' ich nicht, irgendw- Die Fälscher oder Das Leben der Anderen oder,
- 475 Pearl Harbor, den hab' ich nicht gesehen, aber, ähm, Schindler's Liste oder .. Also oder, sind das jetzt, die alten Medien, heißt das, die Or- Sachen aus dieser Zeit? oder so, in dem Fall, ich blätter' in alten Büchern, okay, dann, ich glaub', dann tu ich das wieder weg, weil dann ((lacht)) Das mach' ich eigentli- also, das muss man gestehen, das passiert nicht wirklich. ... Oder wenn ich, oder ich versuch's dann ((lacht)) .. Ja, Online-Medien, also die Wikipedia oder so, ist natürlich,
- 480 immer, ein treuer Begleiter. Romane, ja, so hin und wieder, also ich mein', nicht nicht wirklich aber mein Stiefvater ist ein großer Fan von so historischen Romanen, und ich les' die dann hin und wieder auch mal, aber Bücher
 I: Und weißt du da zufällig einen Titel?
 S9: ... Ah.. Ich glaub', das heißt Imperium, Thomas Harris oder so .. Ich hab's mir damals wirklich
- 485 ausgeborgt, ganz ganz nett, so, eh so, Rom, so ein Rom-Ding Jo.
 I: Und in welchen Zeitschriften?
 S9: .. Ich mein', der Spiegel hat diese, das ist zwar online, aber es ist eigentlich, wie eine Zeitschrift, diese einestages heißt das, ahm ... und sonst halt die, () was herumliegt, es gibt ja immer wieder, so ein, ich weiß' nicht, tendenziell die Ti- die Profil-Nazi-geschichte, oder mal
- 490 irgendwas in der Zeit oder eben, Geo oder so.
 I: Okay, und das nächste wär' einfach eine Reihung, da musst du jetzt nichts mehr dazu sagen.
 S9: Mh. Die alten Medien sind jetzt ein bisschen weiter hinten, als ich es eigentlich wollt', aber aber ich hätt' sie jetzt auch nicht ganz an den Anfang getan, weil ich mir denk' .. das sagt ja allein noch nichts, na. Also
- 495 I: Okay. Und wo und wie hast du Geschichte gelernt?
 S9: ... Naja, gelernt hab' ich in der Schule .. so als Geschichte Geschichte
 I: Und hast du das Fach gemocht?
 S9: ... Joah. Ja. Mmm .. Sonst, gelernt halt, teilweise auch durch die anderen Sachen, also ... vielleicht dann ein bisschen dann in meinem eigenen Studium, aber halt dann mehr als
- 500 Ideengeschichte, Begriffsgeschichte oder, halt, Geschichte war irgendeine Disziplin.
 I: Okay. Und seit wann spielst du Computerspiele?
 S9: .. Ja, seit ich dreizehn bin, wahrscheinlich so circa.
 I: Mh. Und welche Genres gefallen dir am besten?
 S9: Bei Computerspielen?
- 505 I: Ja.
 S9: Ahm. ... Ja, Simulationen, so Strategiespiele ... und normalerweise irgendwie so, weiß ich nicht, Jump'n'Run oder irgendwas Kurzweiliges ...
 I: Okay. Und wenn du mir jetzt bitte zum Schluss noch das hier ausfüllen würdest, dann wär's das.
- 510 S9: Das heißt, heißt das dann, pro Tag, oder pro, Zeiteinheit oder?
 I: Wann du dann spielst.
 S9: Wenn ich dann spi- ah, okay, sozusagen, pro Sitzung.
 I: Mh.
 S9: Ja.
- 515 I: Okay, dankeschön. Das wär's dann.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. Sachbücher
3. Online-Medien
4. Zeitschriftenartikel
5. TV-Dokumentationen
6. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
7. Schulbücher
8. Filme
9. Romane
10. Computerspiele
11. Fernsehserien
12. andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 27
- e. Wohnort Wien
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn

- AngestellteR
- BeamteR
- Selbstständig
- Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: CVK, schriftlich

Dauer: 80 min

I (20:29): welche spiele mit historischem thema/stoff kennst du?

S10 (20:30): also wenn battlefile 1942 und Vietnam dazu zählen, dann die auch Stronghold, falls dir das was sagt (ist ja eher so ein mittelalterding)

S10 (20:31): age of empires

5 I (20:31): okay, und welche davon hast du gespielt/spielst du?

S10 (20:31): bis auf vietnam alle

kenne wahrscheinlich noch mehr, aber da ich die nicht spiele, fallens mir grad nicht ein *g*

I (20:32): okay, danke

10 Deiner Meinung nach: Welches geschichtliche Thema eignet sich besonders dafür, in einem Computerspiel verwendet zu werden?

S10 (20:32): sicher das mittelalter (siehst, die Gilde fällt mir da noch ein, spiele ich auch bzw hab ich)

und die Weltkriege, die werden ja total ausgeschlachtet in der spielindustrie

I (20:33): okay, und welche genres eignen sich am besten?

15 S10 (20:33): bei den weltkriegsspielen mal die shooter

während sobald es ins mittelalter geht, lässt es das szenario ja eher nicht zu, einen shooter draus zu machen

da wärs wohl eher strategie...?

S10 (20:34): wirtschaft aufbauen, dann kriege führen - hoch zu ross *g*

20 aber ohne krieg gehts ja kaum in solchen spielen

I (20:34): hehe, danke.

S10 (20:34): kämpfen muss man ja fast bei jedem irgendwie *g*

I (20:34): und warum spielst du gerade battlefield?

S10 (20:34): puh... dazu muss ich dir eine längere geschichte erzählen

25 I (20:35): bitte gerne

S10 (20:35): mein cousin, damals glaub 14 hat so gut wie alle spiele die es irgendwie aufm markt gibt, die ihn halt interessieren

und damals (also da kam grad das 2142 frisch raus) war ich bei ihnen zu besuch

und wie immer musste er mir die neusten errungenschaften vorführen

30 S10 (20:36): und dann halt auch das battlefield 2142

und er "zwingt" mich ja auch immer zu spielen

und obwohl nicht mal freund von feind unterscheiden konnt (hatte da sehr sehr lange

probleme!!!) machte es spaß

der erste shooter der es mir antat

35 ich war grottenschlecht

S10 (20:37): meist mehr teamkills als eigentliche

I (20:37): hehe

S10 (20:37): aber ich habs mir dann gekauft, installiert, es ging nicht

wusste damals nicht mal, dass es patches für spiele gab...

40 und ohne patch kann man nicht online spielen...

und so kam ich dann in das forum hier (wo du mich gefunden hast)

und bekam hilfe ..

S10 (20:38): aber was es hat, dass ich es spiele? keine ahnung, irgendwie war es eines, das spaß machte

45 und auch ohne blut, bin kein fan davon, wenn alle körperteile davonfliegen und so

I (20:38): mh, und bf1942?

S10 (20:38): ja durch das forum dann erfuhr ich, dass es da andere spiele auch noch gibt von der battlefield serie

50 S10 (20:39): die interessierten mich jedoch überhaupt nicht

irgendwie überredete mich dann der user ograbla das spiel 1942 zu kaufen, kostet ja nur 10 euro, und dann könnten wir das auch mal gemeinsam spielen...

na gut, gesagt, getan

(auf seinem rechner lief das neue damals nicht *gg*)

I (20:40): hehe. das heißt, dass es da um geschichte gehen soll, war dir eher egal?

55 S10 (20:40): ehrlich gesagt, ja

I (20:40): okay. und was gefällt dir dran?

S10 (20:40): hm ...

also ich spielte es wirklich nur wegen ihm...

S10 (20:41): und dann auch nur, weil sich weitere user dazu trafen

60 mir gefällt das neue immer noch besser

ich mein ok, das spielprinzip ist ja zum glück genauso wie beim 2142

aber beim 1942 erkenne ich heute noch nicht feind von freund auseinander

und es hat auch so viele "nicht infantry maps"

65 S10 (20:42): mir liegt das fliegen und panzer fahren ja absolut nicht

aber was noch irgendwie gut an dem spiel ist, dass es eben nicht so futuristisch ist

es alle waffen und fahrzeuge wirklich gibt bzw gab

I (20:42): okay.

I (20:43): kann man (also jetzt immer das bf1942) durch das spiel was über die vergangenheit erfahren?

70 S10 (20:43): also ich hab durch das spiel einige waffen und fahrzeuge kennengelernt aber ich denke, mehr kann man davon nicht erfahren

möglicherweise noch ein paar schlachtorte (was für ein wort), aber das wars dann

I (20:44): okay - und würdest du sagen, man kann was draus lernen?

S10 (20:44): also wenn ich es jetzt an das oben genannte beziehe - ja

75 I (20:44): okay

I (20:45): könntest du mir kurz erzählen, worum es in bf1942 eigentlich geht?

S10 (20:45): ähm... um den 2. weltkrieg, typisches ballerspiel, mit fahrzeugen, fliegern und infantry - multiplayer

S10 (20:46): online spielbar

80 I (20:46): okay. und aus welcher perspektive wird die geschichte im spiel erzählt?

S10 (20:47): achsen und alliierten seite - ist ein totaler onlineshooter, hat keine wirkliche story 2 teams kämpfen gegeneinander (achse und alliierte)

I (20:47): danke.

hast du eine seite, auf der du öfters spielst?

85 S10 (20:48): nein, ist mir total egal

es sei denn, ich spiele mit mehr leuten, dann versuche ich in das selbe team oder extra ins gegnerische team zu kommen

aber das ist unabhängig davon, ob achse oder alliierte

I (20:48): okay - und hast du ne Lieblingsmap?

90 S10 (20:48): stalingrad

I (20:49): okay. nächste frage:

welche historischen ereignisse kommen im spiel vor?

S10 (20:49): hm... die wichtigsten gefechte vom 2. weltkrieg würd ich meinen *g*

I (20:50): und welche sind das?

95 S10 (20:50): marked garden

- landung an omaha beach
 I (20:50): okay. und in welcher zeit spielt es?
 S10 (20:50): zweiter weltkrieg? *gg*
 I (20:51): und mit jahreszahlen?^^
 100 S10 (20:51): hm...
 die schlachten sind von 38 - 45 ??
 I (20:52): okay
 nächster punkt:
 ich hab jetzt ein paar stichworte aus dem themenbereich vom spiel - und wenn du da bitte jeweils
 105 kurz dazu sagst, was du drüber weißt
 S10 (20:52): ich war in geschichte grottenschlecht, sag ich gleich
 I (20:52): okay^^
 als erstes: panzerschreck
 S10 (20:52): puh, kenn ich, waffe
 110 S10 (20:53): panzerabwehr selbst schon mit sowas geschossen
 also nicht direkt panzerschreck
 egal *gg*
 I (20:53): im spiel meinst du?
 S10 (20:53): nein real natürlich
 115 S10 (20:54): im spiel auch, klar *lol*
 I (20:54): okay?
 S10 (20:54): ?? *g*
 jetzt verwirrst mich
 I (20:54): du mich auch, also du hast schon mal mit sowas geschossen? in echt?
 120 S10 (20:54): jaha
 war soldatin
 I (20:54): ah, okay, jetzt ists verständlicher^^
 S10 (20:55): offiziersanwärterin
 I (20:55): zweiter begriff: Omaha Beach
 125 S10 (20:56): map im spiel, erste größere truppenanlandung in europa
 I (20:56): okay.
 nächster begriff: Rommel
 S10 (20:56): wüstenfuchs
 I (20:57): okay, und als letztes noch: M10 Wolverine
 130 S10 (20:57): jetzt hab ich geschummelt *gg*
 hab mir grad sagen lassen was das ist
 S10 (20:58): zählt dann wohl nicht, oder? *g*
 I (20:58): naja^^
 S10 (20:58): also normalerweise müsst ich sagen - kenn ich nicht
 135 I (20:59): (blöd wärs halt, wenn ihr meine fragen alle zu mehrt beantwortet^^)
 okay
 dann geh ich mal zum nächsten punkt:
 wenn du selber in die geschichte in bf1942 eintauchen könntest, wer wärs du, und was würdest
 du machen?
 140 S10 (21:00): zur damaligen zeit wär ich sicher höchstens eine krankenschwester - frauen gabs
 damals ja nicht an der front
 aber da mich das nicht interessiert, wär ich wohl eher eine frau eines soldaten im krieges *lol*
 wenn ich jetzt aber männlich wär, wär ich wohl ein offizier
 direkt an der schlacht teilnehmen *hm* ... mir liegt da wohl eher das strategische

- 145 I (21:01): okay, danke
 stellt das spiel die geschichte so dar, wies wirklich war?
 S10 (21:01): absolut nicht
 ist ja auch gar nicht möglich
 mal gewinnen die achsen, mal die anderen...
 150 würd die geschichte ja total abändern
 I (21:02): mh. gibts teile, die authentisch sind?
 S10 (21:02): wohl höchstens wenss eine storyline hat
 bei bf aber eher nicht, sind da ausgelegt auf multiplayer
 I (21:03): okay. und die informationen, die gegeben werden (bspw. im kampagnenmodus die
 155 einführungstexte, oder beispielsweise die waffen), ist dir da wichtig, dass das auch stimmt?
 S10 (21:04): in kampagnen ist mir wichtig, dass ich alles notwendige erfahre, um mich in die
 situation einzufühlen, ob das nun der realität entspricht, ist mir eher unwichtig, da ich ja weiß,
 dass es meist nicht möglich ist, das zu 100 % zu übernehmen, aber im großen und ganzen sollte
 die storyline an der realität angelehnt sein. und bei spielen wie 1942 erwarte ich mir schon die
 160 damaligen waffen und nicht unser stg77 oder sonstige gar futuristische waffen
 I (21:05): okay.
 also sagst du, es ist nicht möglich, geschichte so darzustellen, wie es wirklich war?
 S10 (21:06): bis ins kleinste detail nicht, und bei solchen shootern wie 1942 ist das wie gesagt
 nicht möglich, der ausgang der schlachten steht offen und entspricht ja nicht der realität
 165 I (21:07): okay.
 und was glaubst du, ist der unterschied zwischen der geschichte im spiel und der beispielsweise in
 wissenschaftlicher literatur?
 S10 (21:07): der größte unterschied ist der ausgang diverser schlachten
 würde man das weiterführen, gäbs wohl manche schlachten dann auch gar nicht *gg*
 170 I (21:08): okay, danke.
 glaubst du, anderen spielerInnen verwenden das wissen aus dem spiel im alltag?
 S10 (21:09): hm... wüsste nicht wo man das einsetzen kann, ich konnt lediglich einmal bei einem
 gespräch mit ein paar kameraden auftrumpfen mit dem wissen über diverse waffen aus dem
 weltkrieg, während sonst keine andere dame darüber was weiß, aber hey, ich wusst lediglich, dass
 175 die waffe ausm 2. wk ist *lol*
 aber im sonstigen alltag - nein ... wozu würde ich das im büro als sekretärin zb wissen müssen?
 oder als ärztin im krankenhaus?
 I (21:10): hehe, okay
 jetzt gehts um die entwicklerseite, also, was für menschen haben das spiel gemacht?
 180 S10 (21:10): alle spieleentwickler sind freaks
 mir wärs zu langweilig
 ich erstelle schon bei solchen spielen wie siedler keine eigenen karten
 laaaaaangweilig
 S10 (21:11): wenn ich jetzt dran denk, die ganzen karten zu gestalten...
 185 das müssen freaks sein
 I (21:11): hehe, okay, und etwas allgemeiner: welche berufsgruppen waren da involviert?
 S10 (21:12): computerhainis... programmierer, designer, autoren für die story, vertrieb, marketing
 I (21:12): und was war bei der entwicklung der wichtigste aspekt - also worin haben sie am
 meisten geld/zeit investiert?
 190 S10 (21:13): hm als das spiel rauskam, kannte ich es nicht, weiß nicht, wieviel jetzt in werbung
 investiert wurde, aber die entwicklung der spieles (also bis es auf den markt kommt) ist - denk ich
 ich - immer der teuerste aspekt
 aber zur entwicklung von spielen kenn ich mich leider absolut nicht aus...
 I (21:14): und warum haben sie das ganze im zweiten weltkrieg angesiedelt?

- 195 S10 (21:15): ist ein beliebter zeitpunkt, es gab diesen krieg tatsächlich, viele gefechte, die man ins spiel nehmen kann, diverse waffen, teilweise interessanter als noch im ersten wk (wenn ich da an panzer und flugzeuge denk) ...
I (21:15): mh, und wie schätzt du ihren zugang zum historischen ein?
S10 (21:15): wessen zugang? von den entwicklern?
- 200 I (21:15): ja, glaubst, da waren historiker beteiligt?
S10 (21:17): wenn nicht zufällig ein programmierer auch geschichte studiert hat, denk ich eher weniger, vielleicht dass sie sich im bezug auf die waffen einen spezialisten hergeholt haben, aber so direkt historiker? wohl eher nicht... die notwendigen informationen haben die sicher aus literatur entnommen (oder anderen spielen abgeggugt?)
- 205 I (21:17): okay. danke. der nächste punkt ist geschichte allgemein (und es geht auch schon so langsam gen ende zu^^).
also: was ist geschichte?
S10 (21:17): vergangenes
S10 (21:18): in 10 min ist unser gespräch auch geschichte *lol*
- 210 I (21:18): ^^
und was macht ein ereignis historisch bedeutend?
S10 (21:18): hm
S10 (21:19): frage des blickwinkels, für mich war mein beinbruch historisch bedeutend, für andere unbedeutend *gg*
weltgeschichtlich sind die weltkriege bedeutend
während die marsmännchen das wohl weniger interessiert... weißt was ich mein?
- 215 I (21:19): hehe, ja, ich glaub schon
wer kann geschichte verändern?
I (21:21): mh? bist noch da?
- 220 S10 (21:21): wie sagen es die chinesen? ein reiskorn kann die waage schon zum kippen bringen ... also jeder
I (21:21): und wer bestimmt den verlauf der geschichte?
S10 (21:22): naja so gesehen kann man geschichte ja nicht verändern, man kann nur die zukunft beeinflussen ... und den verlauf kann somit auch jeder einzelne verändern, es sehe ja auch anders aus, wenn nicht obama sondern clinton präsidentin der usa geworden wäre... ein paar mehr stimmen und sie wäre zur wahl angetreten und hätte somit sicher auch den verlauf der geschichte verändert (der zukünftigen geschichte)
- 225 I (21:23): okay
woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
- 230 S10 (21:24): aufzeichnungen, ganz früher durch höhlenmalerei, heute durch bücher und internet, aber auch durch funde (also nichts schriftliches)
und mündliche überlieferungen
I (21:25): okay.
was sollte aufgeschrieben werden? also was wollen etwa die leute in zweihundert jahren von uns heute wissen?
- 235 S10 (21:25): wer sagt denn, dass es in 200 jahren noch menschen gibt, wenn man den ganzen klimaforschern glauben schenkt *gg* ich glaube, wir müssen zur heutigen zeit nichts mehr aufschreiben, das erfolgt durch das internet automatisch
S10 (21:26): die ganzen blogs, twitter, etc
jedes ereignis wird irgendwo festgehalten
im web mein ich
I (21:26): mh
und womit sollte sich ein historiker beschäftigen?
S10 (21:26): war nicht zufriedenstellend die frage vorhin? ;)

- 245 I (21:27): naja, wenn eine heute ihre diplomarbeit schreibt, und es da nicht um geschichte in computerspielen gehen sollte, worüber sollte sie dann schreiben?^^
S10 (21:29): übers e.coli bakterium :) naja, wenns geschichtlich bleiben sollte über den heutigen zeitpunkt würde ich wohl die weltpolitik festhalten, ebenso wie das klimaproblem, welthunger der herrscht, unterschiede zw reich und arm, also die sozialen aspekte, die wir zur zeit haben, gibt immer mehr reichere und immer mehr ärmere, wo es früher nur wenig reiche und viele arme gab
- 250 I (21:30): mh, okay,
und jetzt noch: wie kommst du sonst noch mit geschichte in kontakt, also außer durchs spielen?
S10 (21:31): erst heute wieder beim spazieren durch die buchhandlung stolperten wir über bücher übern 2. wk ... ehrlich gesagt, diese sehe ich nicht mal, aber mann blieb natürlich dabei stehen und blätterte durch, während es mich ja eher zu frauenromane zieht
255 auch durchs fernsehen, laufend findet man dokus, egal über wk, oder sonstige ereignisse
mein vater hat den history channel, mit dem ich dann gequält werde
S10 (21:32): und auch übers internet
ich google auch immer viel, was mir unterkommt
- 260 I (21:32): hehe, okay.
jetzt hab ich noch einen onlinefragebogen, die erste frage ist eh in etwa dieselbe wie die von gerade eben, und wenn du mir da bitte vielleicht auch beispiele gibst:
<http://www.voycer.de/umfrage.html?sid=19863>
- I (21:33): (zuerst bitte nur die erste seite)
265 (geht mit den meisten browsern, nur opera macht probleme)
S10 (21:33): super
ich hab opera *lol*
I (21:33): ^^
S10 (21:33): ok, soll ich den mal ausfüllen oder wie?
- 270 I (21:34): ja, bitte - aber mit opera geht die zweite frage glaubich nihct
S10 (21:34): also mit opera sehe ich nicht mal eine frage...
I (21:34): okay - hast du vielleicht nen zweiten browser?^^
S10 (21:34): geschichte in computerspielen, dann steht nur "weiter"
ja mals chaun
- 275 I (21:34): ja, auf weiter darfst du klicken^^
S10 (21:35): dann steht aber, dass da schon 33 % erledigt sind bei dem balken, passt das?
I (21:35): ja, sind nur drei seiten
okay, also wenn du mir bei der ersten frage bitte beispiel nennst, wenn du was ankreuzst
S10 (21:35): na dann mals chauen
- 280 S10 (21:36): also alte medien bücher
unser regal hat ziemlich viele bücher zur geschichte
(von denen wohl kaum welche von mir sind, aber ab und an schau sogar ich da rein)
I (21:36): ^^
mit alte medien meinte ich etwa zeitungn/filme aus den vierzigern
- 285 S10 (21:37): ok, dann weg mit dem kreuzer!
S10 (21:37): als onlinemedien zählt wiki?
I (21:37): ja
S10 (21:37): ok, das ist mein nachschlagwerk für alles was geschichte betrifft
sachbücher hab ich schon erwähnt, oder?
- 290 I (21:37): ja
S10 (21:38): schulbücher, ich hab einige aufgehoben, aber ehrlich gesagt, die schau ich gar nimmer an, soll dann ein kreuz hin?
I (21:38): nein, wenn du nicht reinschaust, dann nicht

- S10 (21:38): tv dokus ... hirstory channel
- 295 S10 (21:39): da hat man 90 sender zur wahl, und was wird angeschaut???
- I (21:39): hehe
- S10 (21:39): zeitschriften wäre die pm kennst die zeitschrift?
- I (21:39): ja
- 300 S10 (21:39): gut, da les sogar ich die geschichtlichen artikel hab ich im abo
- I (21:40): okay, und der letzte punkt wäre, wenn dir noch was einfallen würde
- S10 (21:40): was ich mündlich ergänzen würd, wär meine bundesheerausbildung geschichte des öbh etc wurd da durchgemacht
- 305 I (21:40): okay
- S10 (21:40): (und nach der prüfung dezent vergessen)
- I (21:40): (^)
- I (21:41): die zweite frage wär zu reihen, da musst mir aber nicht mehr beispiele bringen^^
- S10 (21:41): gut, dann reihe ich mal
- 310 muss ich alle reihen? oder nur die, denen ich überhaupt vertrau?
- I (21:41): alle, bitteschön und als "andere" die bundesheerausbildung^^
- S10 (21:41): ok *gg*
- S10 (21:42): super, schon toll gereiht und dann check ich, dass ich doch was anderes oben haben will...
- 315 I (21:43): ^^
- S10 (21:43): ohje, computerspiele haben schlecht abgeschnitten *lol*
- S10 (21:44): die nächsten beiden fragen ? dann auf weiter?
- 320 I (21:44): ganz kurz noch wo hast du geschichte gelernt? beim bundesheer und in der schule?
- S10 (21:45): gelernt? also mit lehrer davor sicher schule und bh, aber wenn diverses interesse vorhanden ist, dann beschafft man sich das wissen auch selbst, mich interessierten früher die ägypter total, daher hab ich zu dieser epoche auch bücher
- 325 abseits der schule und heute wird gleich mal gegooglet, sollte mir ein begriff zur geschichte nicht geläufig sein
- I (21:45): und hast du das fach gemocht?
- S10 (21:46): in der schule eigentlich ja nur jahreszahlen waren nicht mein ding
- 330 und sind es heute noch nicht ich kann selten eine epoche einer zeit zuordnen
- I (21:46): jetzt noch ein paar fragen zu dir als computerspielerin: seit wann spielst du?
- S10 (21:47): bf? seit glaub 3 jahren, müsst mal im forum schauen wann ich mich reg. hab
- I (21:47): insgesamt computer?
- 335 *spiele
- S10 (21:48): 10 jahre? da hatten wir wohl unseren ersten rechner, damals noch so diskettenspiele unter dos oder sind sicher schon 13 oder 14 jahre also über 10 auf jeden fall
- 340 I (21:48): hehe, okay. und welche genres gefallen dir am besten?
- S10 (21:48): strategie

sowas wie siedler
stronghold

S10 (21:49): age of empires

- 345 I (21:49): okay - jetzt bräuchte ich nur mehr deine demographischen daten, also, wenn du mir den rest vom fragebogen ausfüllst und mir noch sagst, wie alt du bist und wo du wohnst - dann hätten wirs

S10 (21:50): also ausgefüllt ist fertig
alter 24

- 350 österreich - salzburg stadt
I (21:51): okay, ich danke dir!

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere (Bundesheerausbildung)

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. Sachbücher
3. TV-Dokumentationen
4. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
5. Online-Medien
6. Zeitschriftenartikel
7. andere (Bundesheerausbildung)
8. Schulbücher
9. Filme
10. Fernsehserien
11. Romane
12. Computerspiele

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden

- mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

- c. Geschlecht w
- d. Alter 24
- e. Wohnort Salzburg
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: persönlich

Dauer: 50 min

I: Welche Spiele mit historischem Stoff oder Thema kennst du?

S11: Die ganzen Aufbauspiele, wie Anno, Civilization, .. Command & Conquer, obwohl das halt total die **Fake**-History ist. Ahm, Assassin's Creed eben, Tomb Raider, zum Teil. Ach, was hab' ich noch in die Richtung? Ah, ich spiel' jetzt halt eher Fantasy-Setting ((lacht)) Ähm. Aber das war's glaub' ich.

I: Und die hast du alle gespielt?

S11: Ich hab' früher, halt Siedler hab' ich glaub' ich mal angespielt, aber Siedler ist glaub' ich historisch einfach gar nicht korrekt, was ich drüber gelesen hab'. Ähm, bei den Aufbauspielen weiß ich nicht mehr welche ich gespielt hab', aber eins von diesen Siedler, Civilization, irgendsowas hab' ich angespielt. Assassin's Creed spiel' ich derzeit das Einsere, ah, und hoffentlich bald das Zweier, und, äh, Tomb Raider hab' ich angespielt, den, letzten Teil, also den zweiten hab' i- also den Underworld hab' ich zu Hause liegen.

I: Okay. Und welches historische Thema oder welcher Zeitabschnitt würde sich deiner Meinung nach am besten dafür eignen, in einem Spiel verwendet zu werden?

S11: Also, es- es gibt ja, ah, The Saboteur kenn' ich noch, das ist auch historisch, ähm, es gibt ja zur Genüge diese Spiele, die äh NS-Zeit spielen und so, und das hat sich für mich irgendwo, totgelaufen, ahm, einfach weil's, weil's auch meistens Shooter sind und mich Shooter nicht reizen. Ich merk' bei Assassin's Creed, das man echt **geil** reinkippt, also .. das liegt teil-, auf jeden Fall natürlich an der Spielmechanik, aber, wenn du dann die Kurve biegest, zum ersten Mal Damaskus siehst, da gehst' irgendwie den Berg runter, es schlängelt sich da ein Pfad runter, und da kommen immer mehr Kurven und dann taucht vor dir Damaskus auf, ja. Und du weißt, dass es Damaskus ist, dann ist es-, aber das hat dann fast schon einen, einen extrem **spannenden** Beigeschmack, und da find ich die Zeit auch sehr spannend, weil es gut aufbereitet ist, ich glaub', das hat für mich immer damit zu tun, dass es gut aufbereitet ist, ist es für mich spannend. Ich freu' mich aber ziemlich auf den- auf den Zweier Assassin's Creed, äh, Renaissance-Zeit ist das. Das könnte auf jeden Fall cool werden, also ich hab gehört, es ist cool. @Also@

I: Also, wenn es jetzt um eine Epoche geht oder sowas, also, nicht NS-Zeit, sondern, Mittelalter? Vorher sowas vielleicht in diese Richtung?

S11: Hmm. Ja, ich weiß jetzt nicht genau wann Assassin's Creed Eins spielt, aber, das und das Zweier (). Da ich echt großer, also ich hab' .. Michelangelo- Michelangelo-Biografie mal gelesen, die mich ziemlich reingezogen hat, ahm, war auch in dem Leonardo daVinci-Museum, das ist-, da freu' ich mich jetzt sehr drauf, obwohl ich, der Meinung bin, dass sie einen groben Fehler gemacht haben, Leonardo da Vinci da **so** reinzunehmen, sie hatten seinen **Bruder** nehmen können oder **irgendwas**, aber das wirkt total **lächerlich**, dass sie da den großen Leonardo da Vinci reingetan haben, das ist so. () Aber es ist, also, es ist ne Epoche, die mich reizt, ja, Renaissance, ja.

I: Okay. Und welche Genres eignen sich deiner Meinung nach am besten für ein historisches Spiel?

S11: ... Ähm. ... Ich glaub' man kann, aus allen etwas **machen**, es kommt hal- es wird halt immer was anderes draus, ja. Im .. Irgendwie, die ganzen, unter Anführungszeichen Kriegsspiele, also, wenn die meisten Shooterspiele sind oder so, .. du kriegst schon- du wei- ich weiß manchmal so ein **Schlachtfeld** mit, das ist relativ austauschbar, abgesehen von den Waffen. Insofern **eignet** sich das, weil's einfach alles, es ist wie ein Mantel, den, sich das Genre anziehen kann, okay, jetzt nehmen wir diese Zeit, jetzt nehmen wir diese Zeit. .. Ähm. Bei Spielen, wo du im Endeffekt, äh, tatsächlich dort in der Welt **teilnimmst**, erschließt sich dir natürlich viel mehr. .. Wie eben zum Beispiel bei Assassin- Assassin's Creed ist halt das Besondere, dass du halt wirklich, durch die Gegend gehen kannst, und teilweise auch gehen musst, weil du sonst auffällst und da kriegst du viel rum- rum um dich, mit. Die Bettler, die kommen und um Geld bitten, **natürlich** ist das die Spielmechanik, die dich aufhalten soll, aber, du kriegst was mit und, ein bisschen was von dieser

50 Templar-Geschichte auch mit, und, es zieht dich schon rein, dass du dich, also, du sagst ja nicht, ich äh, also, der Ezio ist da raufgeklettert, oder der, ah Altair, sondern, ja, und letztens, da bin ich da raufgeklettert und da bin ich da bei den Wachen vorbei, also da drin, ist es schon, **ich** hab das und das gemacht, .. ahm, und dadurch kriegst du einfach so das Gefühl in der Zeit zu leben, ja quas- zumindest für die paar Stunden, die du aufbringst einfach, und abtauchen.

55 I: Und wie bist du zum Spiel gekommen?

S11: Zum Spielen generell oder zum Assassin's Creed?

I: Nein, zu Assassin's Creed.

60 S11: .. Ähm .. Naja, Tomb Raider ist auch, aber war mir im letzten Teil zu viel Schießen, auf der Wii vor allem, weil auf der Wii kann man nicht gescheit zielen. Ähm, und dann, ich weiß nicht mehr, mir war einfach relativ klar, dass mir das taugen würde. .. Wie ich mir die x-Box gekauft hab', also wie ich uns die x-Box gekauft hab', da hab zwei- **drei** Spiele mitgenommen, eines für meine Freundin, Tomb Raider, eines für mich, Assassin's Creed und GTA zum aus. ((lacht))

I: Okay. Und, ja, was gefällt dir dran?

S11: Eh schon gesagt, irgendwie abends auch nur rein-

65 I: Und was gefällt dir dran nicht?

S11: Ja, was mir auch noch gefällt, dass ich nicht, dass ich nicht kämpfen muss. Ich hab' zwar den, ja es ist nicht, es ist nicht grad, peaceful, aber ((lacht)) ich tu schon ein paar hinterrücks meucheln, hinterrücks meucheln @oder so, das klingt dann sehr lustig@, aber, ich, ich kenn' Leute, die hauen sich da rein und dann drücken's halt ein paar Mal auf den Knopf, mit dem man

70 kämpft und kämpfen sich durch alles durch, und ich versuch' gar nicht erst entdeckt zu werden, also, das find' ich spannend. Was mir nicht gefällt ... dass die Städte doch mit der Zeit sehr eintönig werden, also, die Dialoge .. du hast zwar immer Dialoge, aber sie sind recht eintönig. Du hast überall dieselben Bettler, nur ein bisschen anders angezogen. Also jedes arme oder reiche Quartier von jeder Stadt, ob das da jetzt Acra, äh Damaskus oder Jerusalem, verhält sich

75 komplett gleich ... ähm ... was mir nicht gefällt, aber das ist Teil der Story, ist dass er halt ähm .. auf diesem killing spree ist, und man gar nicht so weiß, warum und dann beginnt er halt zu zweifeln, ja, das ist ein bisschen durchsichtig. Ich bin noch nicht fertig, aber äh, I can see where it's going .. ahm .. aber alles in allem ist das eigentlich eines der ersten Spiele wo ich, nicht frustriert bin. .. Und das heißt was, weil bisher hat mich fast jedes Spiel mit der Zeit immer

80 frustriert. ..

I: Weil?

S11: Äh, weil, Steuerung für den Hugo oder Kameradrehung total bescheuert und nicht funktionierend, oder, ich weiß nicht, du hüpfst einem blöden () an und der nimmt den einfach viermal nicht. Also bisher, bugs hab' ich eigentlich **keine** gefunden, noch. Ähm, dadurch spielt's

85 sich halt auch einfach netter, wenn wenn ich mich ärgern muss so zwischendur- und es ist, also es ist der Schwierigkeitsgrad kein sehr hoher, das ist, du hast mehr diesen Genusseffekt, ja. Du genießt es, dass du da über die Häuser rennen kannst, und ähm, machst brav deine Aufgaben, aber es ist nicht so ein, Gott, ich muss jetzt diese Aufgabe fünf Mal machen, weil ich schaff' sie nicht, ja, sondern, es geht dahin, aber es ist nicht schwierig, aber ist , also echt so ein, so ein ein visuelles .. Genussding, eben.

90 I: Okay. Kann man durch Assassin's Creed was über die Vergangenheit erfahren?

S11: .. Ich glaub' nicht. Also wenn ich noch nie von den Templern gehört hätte, dann wüsste ich jetzt auch nicht, wer die Templar sind. Ahm ... wenn ich noch nie von @Damaskus, Jerusalem@ nicht, weiß ich nicht, ja, ahm .. ich hab' mich jetzt nicht informiert, inwiefern die Figuren, denen er begegnet, historisch **sind** ... ah, aber es ist einfach, also ich glaub', dass es einfach ein g- ein nettes **Setting** ist, weil's auch mit der Story gut harmoniert und das mit der Vergangenheit über über die Vorfahren-DNA, blablabla, ähm, **Lern**spiel ist es keines, nein, da gibt es andere Sachen, aber.

I: Also draus lernen

100 S11: @Also serious game ist es halt noch keines.@ Draus lernen was, was es vielleicht kann, ist dass jemand, der gar keine Ahnung hat, auch sagt, okay, das klingt interessant, ich weiß dass

das historisch ist, weil das hat man mir gesagt. Ahm, ich geh' jetzt, und schau' nach. Also das kann sicher, Interesse erwecken. Das glaub' ich schon. .. Das glaub' ich, dass all diese Spiele können, sagen, okay, wie war das jetzt **wirklich**. Aber .. es müsste ein **Grundinteresse** an

105 Geschichte vorhanden sein, natürlich. Ich weiß nicht, vielleicht greift man sonst gar nicht zu solchen Spielen, weiß ich nicht. Aber .. Oder du spielst sie einfach nur als, Jump'n'Run halt.

I: Mh. Könntest du mir nochmal kurz zusammenfassen, worum's im Spiel geht?

S11: Ah, im Einsler spielt man Altair, der äh, dem geheimen Bund der Assassinen angehört, ähm und, ich kann mich nicht mehr so genau erinnern, am Anfang baut er irgendwie Scheiße, und

110 dann muss er halt- werden ihm zur Strafe alles weggenommen, sozusagen, seine ganzen Waffen und seine Ränge und solches Zeug. Und dann muss er sich dann wieder hocharbeiten, und dazu muss er in, Damaskus, Jerusalem und Acra immer wieder Leute killen. Das heißt, dass, du machts halt so kleinere Aufträge, Camouflagesachen, du schaut, äh rettest Zivilisten, die erzählen dir dann was, gehst- hilfst Informanten, die erzählen dir dann was. Und dann hast du dann genug

115 Info beinander, und äh kannst den großen Boss killen gehen. Dazu brauchst du halt- gibts halt immer mehrere pro Stadt, oder in dem Stadtviertel halt, in äh. Das sind teilweise ... Sklavenhändler, das sind teilweise, der eine, steht sich- ziemlich auf öffentliche Exekutionen, äh und ähm ... also es sind echt die verschiedensten Leute und dann ist halt immer diese Szene, äh, in denen er sie, tötet, da wird das irgend- quasi rausgenommen aus diesen ganzen Setting, und die

120 Zwei führen ein Gespräch, während der quasi seinen Hit-Auftrag verletzt. das klingt jetzt kitschig, ist's nicht durch die Texte. Ist **besser** gemacht, als es kling- und da, da lassen die immer so durchblicken, dass der Altair doch eigentlich gar nicht weiß, was er da tut und warum er das tut und dass er doch aufpassen sollte eigentlich, **was** er da tut. Ja, ich bin aber noch nicht fertig, ich al- vom Al-Mualim kriegst du immer die Aufträge, und .. ich () ich bin noch nicht fertig, ich

125 hab' die starke Vermutung, dass am Ende sich eben ein bisschen was ändern wird und er, dem Mualim so .. keine Ahnung, irgendsowas erwarte ich.

I: Okay.

S11: Und seine- ja, und das Problem ist, dass diese Städte eben von den Templern überrannt werden, oder eben, in in Hand der Templer sind und zwischendurch auch immer einzelne

130 Templer killen, die ein bisschen schwerer zu killen sind. Dann heißt es, du hast jetzt dreißig von sechzig Templern schon erwischt, und, hast quasi so Sammelaufgaben, du musst auf Türme klettern und wenn du alle Türme hast, kriegst du Lebenspunkte dazu, die heißen nicht Lebenspunkte, aber ähm, und wenn du alle Templer hast, kriegst du, also, es heißt einfach so, achievement. Ah, und die Templer sind also die großen Gegner. Die hinter der ganzen Sache zu

135 stecken **scheinen**. Mehr weiß man noch nicht.

I: Okay. Ähm, und aus welcher Perspektive wird die Geschichte erzählt?

S11: Altairs, als Ego- Ego-Perspektive.

I: Und was ist seine Perspektive?

S11: Ah, seine Perspektive ist, dass er Aufträge ausführt, also er ist so ein, so ein, eigentlich wie

140 man sich einen klassischen Hitman @vorstellt@, er hinterfragt nicht viel, also beginnt dann natürlich mit der Zeit zu hinterfragen, aber am Anfang hinterfragt er nicht viel, und, oh, den killen, okay, super, okay, ich mach's, ja. Ahm, aber er hat dann halt, noch- man spielt ja noch ein bisschen diesen White Knight, weil er hilft ja den, Zivilisten, also er hilft da ein bisschen und dort ein bisschen. Dadurch macht's ihn, also dadurch, dass er- nicht Schwarz-Weiß, sondern halt,

145 irgendwie grau, was das Ganze zur Identifikation, freigibt. Ahm, er ist halt irgendwie so, so ne, er ist auf der Suche nach sich selber, hat man das Gefühl, eigentlich zur Zeit. und, ähm, Templer s- werden ganz ganz eindeutig als, also, da hast du keine Wahl, bei allen anderen hast du mehr oder weniger die Wahl, ob du sie angreifst oder nicht, aber Templer brauchst du nur in die Nähe kommen und sie greifen dich an. Und halt, du hast eigentlich keine Wahl, als sie zu zu,

150 quasi zum Feind aus zu machen. Und du sagts dir, ah, ein Templer steht jetzt da, da muss ich vorne sein, den muss ich jetzt **killen**. ja. Also, das passiert ganz automatisch, am Anfang nicht so, ja. Aber später, wennst an ihnen vorbeigehst, oder irgendwie, sie dich nur riechen .. stehst dich an. Und die sind tough, das heißt, wegnorieren ist nicht. ((lacht))

I: Und zu welcher Zeit spielt es?

155 S11: ... ((lacht)) Ha. Nein, das fällt mir jetzt nicht ein, das ist mir jetzt peinlich, äh .. vierzehnjährig was, kann das sein? Nein, das wär' zu, spät. Nein, das spielt vor Christus. .. Theoretisch, ja. Vor Christus, irgendwann. Weiß aber nicht, wieviel. ((lacht))

I: Okay. Und welche historischen Ereignisse kommen vor?

S11: Scheiße, wann waren die Kreuzzüge. Geschichte ist lang her bei mir. .. ((lacht)) Wie

160 peinlich. .. Ah .. dadurch dass die Kreuzzüge, weil das halt, also eigentlich nur, das, was ich erkannt hätte. Also, basiert halt drauf, das, dass es Kreuzzüge gab, dass es Templer gab, oder gibt, je nachdem, wie man es sieht. Und ahm, der Assassinenbund ist natürlich, dazu erfunden, soweit ich das nachverfolgen konnte. Ahm. Als Gegenpol halt.

I: Mh. Okay. Ich habe jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich, und wenn du mir da

165 bitte jeweils dazu sagst, was du drüber weißt. Salah-Al-Din.

S11: Ja, ich glaub', den hab' ich umgebracht. ... Ich glaub', den hab' ich umgebracht. ((lacht))

I: Und wer ist das?

S6: Keine Ahnung, ((lacht)) das sagt mir das Spiel leider nicht. ((lacht)) Also, es sagt mir halt, dass

170 der quasi in dem Viertel da jetzt- nein, er war nicht in Damaskus, das ist glaub' ich der ganz Große. .. Also es ist halt quasi als Feind abgestempelt, mehr Infos gibt dir das Spiel eigentlich wirklich nicht. Cuts, wenn ich jetzt einen umbring', aber. Die sind sehr langatmig zum Teil.

I: Mh. Assassinen?

S11: Eben der Geheimbund, der äh sich da offensichtlich zur Aufgabe gemacht hat, die Templer, ab zu- vertreiben.

175 I: Ja, und gibts die nur im Spiel oder hat's die tatsächlich gegeben?

S11: Nein, das, soweit ich weiß **nicht**, aber ich hab's nicht researched, also.

I: Okay. Dann hätte ich noch: Kreuzfahrer.

S11: .. Wie die Kreuzritter, Kreuzfahrer?

I: Mh.

180 S11: Äh ... Ja, die Kreuz- also, die die die, Typen, @die auf den Kreuzzügen waren@, waren die Kreuzfahrer, oder?

I: Mh. Okay, dann hätte ich noch Akkon.

S11: Wie?

I: Akkon

185 S11: Also, Acra, ich spiel's auf Englisch, da ist das irgendwie Acra. Ahm .. einzige der drei Städte, die mir eigentlich nicht bekannt war. .. Also, Damaskus kennt man, Jerusalem kennt man. Akkon ist mir noch nie vorher untergekommen.

I: Okay.

S11: Vor dem Spiel.

190 I: Und wenn du selbst in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, wer wärest du, und was würdest du machen?

S11: ... Coole Frage. Äh, also, welche Seite oder oder?

I: Ja, was, oder wer?

S11: ((lacht)) Äh, die Rollenspielerin in mir sagt, ich wär' sicher irgendso eine Kick Ass weibliche

195 Assassine, einfach weil es keine gibt.

I: Mh.

S11: Soweit, wie ich bisher gekommen bin, ahm .. wenn ich's mir anständig überleg' .. wahrscheinlich wär' ich irgend so ein Bauer oder Händler oder so. ((lacht)) @Voll unwichtig@

I: Okay, und dasselbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte, also ohne das

200 Historische, sondern in der Zukunft oder irgendwann mal, spielst du das auch?

S11: Ich steh' sehr auf Science Fiction. Sehr sehr **sehr** auf Science Fiction, also mit Science Fiction kriegt man mich **immer**. Das heißt ähm .. wenn man das Ganze nimmt und ahm, ich weiß nicht, in space tut, bin ich auch, also, wahrscheinlich, completely fine with it.

I: Okay.

205 S11: Mir taugt der Rollenspielcharakter dabei. Dass man reinrutscht und stundenlang ().

- I: Mh. Stellt das Spiel die Geschichte oder historische Zustände so dar, wie sie wirklich waren?
 S11: Weiß ich nicht, aber ich geh' nicht davon aus. Also, ich geh' im Spiel **nie** davon aus, **wie** jetzt damit äh, geschichtlich akkurate Infos kriege, ja. Wenn ich die wollen **würde**, würde ich sie mir woanders holen.
- 210 I: Und was davon ist authentisch? Ist irgendwas davon, richtig sozusagen?
 S11: ... Es **gab** Kreuzzüge ((lacht)) ähm .. es gab angeblich Templer, oder es gibt sie noch. Ahm ... auf mehr würde ich mich jetzt nicht einlassen an an an Fix, Info. Also, da würd' ich dem Spiel einfach nicht genug trauen.
- 215 I: Also, ist es dir egal, ob die Informationen die jetzt gegeben werden, ist es dir egal ob die stimmen oder nicht?
 S11: Ja, weil es ist ein Spiel.
 I: Mh.
 S11: Also ..
- 220 I: Ja. Und grundsätzlich, kann man Geschichte so darstellen, wie es wirklich war?
 S11: .. Im Spiel nicht. Also- nein generell?
 I: Allgemein.
 S11: Na es ist .. immer subjektiv, würd' ich sagen. Du kannst. Du kannst eine Seit- also, du kannst eine **Sicht** auf Geschichte darstellen.
 I: Mh.
- 225 S11: Ahm. ... Und je mehr Sichten, desto, desto gesamter wird das Bild natürlich. Aber ... wie wie ich- also wie bei nichts auf der Welt, oder nichts im Leben gibt's einen .. gibt's diese eine richtige wahre L- Antwort, Lösung .. Ähm, Geschichte, Erzählung. Also, Wahrheit, ja. Das ist natürlich .. die Frage ist eigentlich .. erschließt sich aus vielen kleinen Sequenzen. Und genau so ist es mit Geschichte. Ich mein, natürlich, wenn's jemand festlegt ist das schon mal praktisch, wenn's
- 230 jemand schriftlich festhält. Aber man kann sich ja nicht hundertprozentig drauf verlassen. Es- also, gar nicht absichtlich irgendwie verändert worden, nicht sondern einfach, seine Sicht ist, oder ihre Sicht, das- wer auch immer der Geschichtsschreiber war.
 I: Okay. Und wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in zum Beispiel wissenschaftlicher Literatur? .. Also, gibt es da einen unterschiedlichen Ansatz, oder dasselbe oder?
- 235 S11: .. Jetzt, wie man an Geschichte rangeht, meinst du?
 I: Ja.
 S11: .. Es hat einfach einen ganz anderen Anspruch, ein Spiel hat das, Anspruch zu unterhalten. In erster Linie. Ahm, grad Assassin's Creed stellt **nicht** den Anspruch darauf, Geschichte wiederzugeben, wie diverse serious games das, natürlich machen, die werden auch in Schulen eingesetzt, um zu unterrichten damit. Aber Assassin's Creed ist **nicht** eines davon. ... Wenn's .. Geschich- also Geschichte also im im wissenschaftlichen Sinne ja, dazu da ist, um daraus die Informationen zu extrahieren und nicht um großartig zu unterhalten. Also ich hab' nichts gegen ein bisschen Entspannung zwischendurch. ((lacht)) Ahm es fällt eben nicht- es ist ein- also es ist ein ganz anderer Anspruch. Den das Ganze erhebt. Und .. ja. Wenn ich ein Spiel spiel', will ich mich unterhalten, wenn ich über Geschichte w- lesen will, les' ich ein Buch.
- 245 I: Okay. Und glaubst du, andere Spieler oder Spielerinnen verwenden das Wissen aus Assassin's Creed im Alltag?
 S11: Ganz sicher. Das ist mir jetzt **sicher** auch passiert, im Laufe dieses () hundertprozentig.
- 250 Einfach einfach, dass das irgendwie, schwimmt.
 I: Mh.
 S11: Weil, wann's mal- also mein, ich kann nur von mir reden, mein Geschichtsunterricht ist ein bisschen länger her .. mein letzter, und .. über die Zeit nicht so viel gelernt vielleicht, und dann ähm .. fließt das ganz normal ein. Was aber ni- jetzt nicht daran liegt- also wenn ich quasi das
- 255 **Wissen** hätte, zu- als Basis, könnte das Spiel das jetzt nicht überlagern. Mit, oh, nein, schau', das war anders, weil das stirbt ein Charakter so, ja. Das glaub' ich nicht. Ahm .. einfach grad- na immer, wenn wenn wenn, kein, keinerlei Vorkenntnisse vorhanden sind, und dann auch nicht das

- Spiel einfach nur in der Schule benutzt wird, okay, ihr spielt das jetzt, und dann reden wir drüber.
 Dann dann entstehen durchaus wahrscheinlich falsche Bilder, über Geschichte.
- 260 I: Kennst du irgendwelche serious games selbst?
 S11: Nein, ich weiß nur, dass es einiges gibt in diese Richtung. Ahm
 I: Nur weil du es ständig als Beispiel bringst.
 S11: Es es werden halt, also serious games für education verwendet.
 I: Ja.
- 265 S11: Aber we- also wenn du was brauchst, kann ich irgendwie scho- schauen, wie ich das rausfinden kann. Und wenn du einfach nur meinst, also das eh schon eine Frage aus deinem, aus deinem Katalog war, konkret fällt mir nichts ein, nein.
 I: Okay. Jetzt geht's um die Entwicklerseite. Also, was für Menschen haben das Spiel gemacht, also welche Berufsgruppen waren beteiligt?
- 270 S11: Ahm, an dem Spiel jetzt.
 I: An Assassin's Creed.
 S11: Ah Ich bin zwar in der Branche, aber alles kenn' ich auch nicht, mitnichten, also Ah .. ja, die klassischen ähm ... Leute, die () also. Leute, die die äh die Story schreiben, Leute die, ach, natürlich, programmieren, äh, Design. Charakterdesign. Ähm ... einfach alles äh ... bis bis hinunter zu, Looker, und solche Sachen.
- 275 I: Mh.
 S11: Natürlich ähm .. aber ich vermute mal, dass das irgendjemand sich über- also, der der die Story geschrieben hat, hat ja die Idee irgendwo hergenommen, wird sich einmal umgeschaut haben, nach dem historischen Vorbild. ((lacht))
- 280 I: Und glaubst du, da waren Historiker involviert?
 S11: Also n- () weiß ich irgendwie nicht.
 I: Was würdest du schätzen?
 S11: Ja?.. Keine Ahnung, also, wirklich jetzt, ein Schuss ins Blaue. Wenn du so fragst, ja. ((lacht))
- 285 I: Und welche Aspekte waren bei der Entwicklung am Wichtigsten? Wo ist am meisten Zeit, Geld und Mühe reingeflossen?
 S11: .. Tz. Graphik haben die fett reingesteckt, glaub' ich.
 I: Mh.
 S11: Ahm Charakterdesign, sicher auch. Ahm .. ich mein', die Graphik ist gut, dass sie echt abwechslungsreich ist, weil nicht .. Ahm, sie haben sich definitiv was überlegt bei der Story, da ist sicher auch gescheit Geld reingeflossen, weil einfach, allein schon sehr viele Dialoge sind, und sehr ausführliche Dialoge und ja, teilweise langatmige, Dialoge.
 <kurze Unterbrechung>
- 290 I: Und warum haben sie grade das historische Thema gewählt?
 S11: Soweit ich, weiß, wie gesagt, ich hab's ja nicht mit entwickelt, aber soweit ich weiß, äh, wollen sie ja diese Geschichte in drei Teilen erzählen, also, es geht ja eigentlich um den Desmond, der- ja, was ich vorher vergessen, der das Ganze irgendwie in der Vergangenheit- also, der das Ganze in seiner Erinnerungsmaschine sieht, weil er- der Altair sein Vorfahre ist. Ah aber @das vergisst man mit der Zeit einfach,@ weil er irgendwie nur **dreimal** im Spiel vorkommt. Ahm, und den wollen sie irgendwie durch eben diese, durch drei Epochen, soweit ich weiß, gehen lassen, eine von denen ist das, die nächste kommt, die schon heraußen ist, ah, Ezio in in, in Florenz in der Renaissance? .. Und äh das Dritte, **haben** sie noch nicht gesagt, nur dass sie nur durchblicken haben lassen, dass eventuell ein weiblicher Assassine sein könnte. ... Also sie, sie wollen irgendwie eine- ich hab das Gefühl, sie wollen eine große Geschichte über viel Zeit hinweg erzählen, dann muss man auch einfach, das hat sowas episches dann, ja.
- 300 I: Okay. Jetzt geht es um Geschichte allgemein. Also, was ist Geschichte?
 S11: .. Gott. ((zu sich selbst)) Ähm Geschichte ist das, was vor uns war? Also, vor dem Jetzt- Alles was vor dem jetzigen Zeitpunkt ist. Ist Geschichte. .. Vom wissenschaftlichen her,
- 305

- 310 wahrscheinlich alles das, was relevant ist. Also, dass ich jetzt grad meinen Kaffee getrunken hab'. Wird nicht so spannend sein. Ähm .. außer ich wär vergiftet und ich würd' jetzt tot umfallen, also irgendein neues Gift und dann wieder dann. Aber, ahm, im Grunde, alles was vor uns war und was ... im Gesamtbild zu irgendeiner Relevanz gekommen ist, einfach dadurch, dass sich was, getan hat?
- 315 I: Mh. Und was macht ein Ereignis eben historisch bedeutend?
S11: .. Folgen? .. Folgen. ..
I: Folgen. .. Okay. Wer kann Geschichte verändern?
S11: .. Jeder. .. Das muss ich sagen. ((lacht))
I: Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
- 320 S11: : ... Äh. Im- de- Wie? ((lacht))
I: Wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
S11: Also wer bestimmt was- also .. Also ist jetzt die Frage, ob ich an irgendwas glaube, eine höhere Macht, oder so? ... mh.
I: Nicht unbedingt, aber
- 325 S11: Ähm eigentlich- also .. ich werd', jetzt fast schon philosophisch, ich hätt' jetzt nicht gesagt, dass irgendwie .. bestimmt wird, sondern entsteht durch .. viele kleine Handlungen folgen Reaktionen .. die sich zu einem, eben wie ein Mosaik, zu einem großen Ganzen zusammenfügen. ... Dann passiert was. ((lacht)) Oder so.
I: Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
- 330 S11: .. Weil jetzt gottseidank ein paar Leute, gescheit genug waren, das irgendwie schriftlich auch festzuhalten. Ich mein, teilweise natürlich auch andere Überlieferungen, aber .. gottseidank eben auch schriftliche.
I: Mh. Und was hat die motiviert?
S11: .. Das ha- War jetzt grade mein Gedanke ((lacht)) Ahm, ob .. ich hab' mich grad wirklich ..
- 335 ob sich der jetzt, der, ich weiß nicht, die Höhlenmalereien gemacht hat, gedacht hat, das .. dass da jetzt total irgendwas Wichtiges passiert, jetzt einfach so quasi für die Nachwelt aufbewahren wollte, oder, ob's einfach nur .. das menschliche Bedürfnis ist, Informationen festzuhalten.
I: Mh.
S11: Ahm, weil es ist einem ja nicht immer bewusst, dass jetzt da grad etwas passiert, das für die Zukunft bedeutend sein, könnte. ... Später vielleicht auch Menschen, die selber Interesse an Geschichte haben. Dran denken, dass das in der Zukunft genau so sein könnte, dass halt eben Interesse an **ihrer** Ge- also, an ihrer Jetztzeit haben könnten, und das festhalten. Ahm.
I: Okay. Und was sollte aufgeschrieben werden? .. Von unserer heutigen Zeit, was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von uns heute wissen?
- 345 S11: Ich glaub', theoretisch werden sie alles wissen wollen, weil, nicht umsonst gibt's quasi den, immer diesen Wunschtraum von von Zeitreisen, weil man **alles** wissen will. .. Ähm, aber ich schätz' mal, das was Menschen wissen wollen, ist das, was die .. oder am **meisten** wissen wollen, ist das, was sie betrifft, ja. Also .. wenn mich .. nach dem Motto .. wie das bei Nachrichten ist, wenn's zu weit weg ist, und zu lang her ist, und zu wenig Menschen gestorben sind, dann ist es meistens leider nicht so, dass es bis zu, zu uns in den Zeitungen äh, in die Zeitungen schafft, und genau so ist es halt auch auf- Okay, andersrum. Ich glaub', dass die Leute das wissen wollen, aus dem sie Schlüsse ziehen können. Vielleicht auch für ihre eigene Zukunft.
I: Okay. Und womit sollte sich eine Historikerin beschäftigen?
- 350 S11: .. Was ihr Spaß macht? Nein ähm ähm, ja Ich weiß nicht so genau über die .. ähm ..
355 I: Was Spaß macht?
S11: Nein, al- wa- **womit** soll sie sich beschäftigen, oder wie?
I: Ja. Also was wäre zum Beispiel dein Thema.
S11: Ur mein () ((lacht)) ähm
I: Ja, was würdest dich interessieren? Wo würdest du gern eine Arbeit drüber lesen?
- 360 S11: Ähm. Gute Frage. Ich find' meistens, gibt's halt nichts so spannend, wie Sachen, wo .. wo nicht, also kann man ja schwer sagen, weil ich irgendwie nichts, Geschichtliches, lese,

- mehr, eigentlich, seit ich nicht mehr in der Schule bin. .. Ähm ... Ich find immer int- Sachen sehr spannend, die was über das tägliche Leben der Menschen aussa- also, herausgefunden haben .. Weil, man da sehr oft sieht, dass es nicht sehr viel anders ist, als jetzt. Oder nie. () Und dann die
- 365 andern oder so, also das ist immer sehr, interessant. Aber im Grund ist ja quasi alles Geschichte, und irgendwie ist es blöd, soll sich jeder mit allem auseinandersetzen, was im Spaß macht und, ob ich's les' oder nicht, hängt dann meistens davon ab, ob es gut verpackt ist und gut geschrieben. Also.
I: Okay. Und wie kommst du sonst noch mit Geschichte in Kontakt, also jetzt außer durchs
- 370 Spielen?
S11: .. Ja, beim Lesen.
I: Mh.
S11: Weil man halt auch dran, auf nem, im im Fiction, doch immer wieder .. Sachen hat, denen man, wo man sagt, okay, also ich, zum Beispiel, ich les' grad Dune, die gesamte Dune-Reihe,
- 375 Band Sechs von ((lacht)) da gibt's, gibt's, da ist auch einiges drinnen, wo man sich denkt, hey, ich glaub', da gab's mal irgendwas ähm Äquivalentes in in quasi, Non-Fiction, also in der @echten Geschichte@. Ähm .. ja, Film und Fernsehen halt.
I: Okay.
S11: Obwohl ich kein großer Kostümfilm oder historischer Film, eigentlich bin.
- 380 I: Mh.
< kurze Unterbrechung >
I: Also ich hab' jetzt dieselbe Frage nochmal, jetzt aber geschlossen, wenn du mir da bitte ankreuzst, und bei dem, was du ankreuzst, auch Beispiele nennst.
S11: Soll ich das dazuschreiben?
- 385 I: Nein, wir nehmen ja auf.
S11: Okay. Ähm .. () Ääm, ja, Romane zum Beispiel eben .. ich les' zwar sehr viel Sci- gern Science Fiction, aber das bleibt doch halt immer wieder, doch durchaus immer wieder ähm Hinweise auf auf echte Geschichte, also zum Beispiel, Dune, les' ich grade. Geht auch irrsinnig viel äh, in Richtung Religion, ähm Konflikt, der ganze Konflikt, ist immer so Religionen, generell.
- 390 Greift er zurück. Ähm. Und auch die Namen sind sehr .. klingen, zum Beispiel sehr, Arabisch, von früher halt, also. Er hat das erst 84 geschrieben oder so.
I: Romane, oder?
S11: Ja, Romane und Filme. Also, beziehungsweise Film. Soll ich Dune dazuschreiben? Ähm, Schulbücher, aus der Zeit bin ich draußen, aber, war natürlich der Fall und die Bücher, die man in
- 395 der Schule gelesen hat. Ankreuzen oder?
I: Nein.
S11: Ähm aber mir fällt jetzt konkret nichts- ohja, ohja, ich hab- ich hab' mal Rome geschaut. Das ist schon ne zeitlang her. Filme jetzt auch eben grade Dune. Ähm .. was hab' ich jetzt noch gesehen? () .. Ist ja **immer irgendwo irgendwas** drinnen, ja, weil, wenn du das komplett rausnimmst von allen, wozu Menschen eine Beziehung haben, oder einen Bezug, dann dann rennt das dann ja auch wieder nicht als Serie oder Film. .. Ähm, Online-Medien, eigentlich nicht so richtig alles. Wissenschaftliche Litera- Literatur, nein, um die mach' ich einen Bogen seit meiner Diplomarbeit. ... ähm, Zeitschriftenartikel .. auch nicht wirklich, also nicht bewusst, ohja, ich mein- immer wieder liest man halt was zum Beispiel über, über über die äh, über'n Mauerfall
- 400 oder so, grad jetzt in letzter Zeit.
I: Mh. Und wo dann?
S11: Das weiß ich nicht, ich glaub', das war sogar in, im im Neon, oder so. Weiß ich aber nicht mehr. .. Okay.
I: Okay. Und das wär eine Reihung, und da bitte alle reihen, nicht nur die, die du angekreuzst
- 405 hast.
S11: Ja. Schwierig, ich trau' keinen von denen. Was ist mit alte Medien gemeint?
I: Das sind klassische Quellen, also Medien aus der Vergangenheit.
S11: Also, Fotos, über die Zeit, Filme aus der Zeit, und so?

- I: Ja.
- 415 S11: .. Ja, das lässt sich auch alles manipulieren. Ähm, scheiße ((lacht)) Schwierig Online-Medien ist was gemeint? Nachrichtenmedien oder wie?
I: Was man im Netz findet. Alles was online ist, aber da würd' ich dann gern wissen, welche. Je nach dem was du da drunter verstehst.
- 420 S11: ((lacht)) Ähm Wikipedia- Also ich, mit Online-Medien ich- da hab' ich mich eben gewundert, weil zum Beispiel, Zeitungen nicht drinnen sind, aber Zeitschriften und online schon, also war ich jetzt irgendwie verwirrt. Weil's einfach ein, weiß ich nicht, die New York Times online ist, da vertrau' ich der dann schon sehr. Aber Wikipedia weiß ich genau, dass ich das nicht les', nicht, also, die Sachen nicht übernehmen darf, insgesamt, als- also als Wikipedia gesehen, müsste es spät rein .. als Online-Medien, im Sinne von klassische Medien, aber online oder halt
- 425 ähm, ausländische Medien in meinem Fall, dann muss ich- müssten sie weitaus höher reihen, also.
I: Ja, wenn du sagst, das ist für dich zum Beispiel die New York Times, dann kannst du danach reihen.
S11: Okay. Dann muss ich da umreihen. .. Ähm Andere wüsst' ich jetzt nichts.
- 430 I: Okay. Dann kannst das weglassen.
S11: Wobei ich jetzt aber sagen muss, dass ich zum Beispiel ahm, Fernsehserien und Filme nicht, also, eher in einem, in einem Bereich verpackt hätte.
I: Mh. Okay. Und dann wüsst' ich noch gerne: Wo und wie hast du Geschichte gelernt?
S11: Ahm, in der Schule. Ah, beim Oberstufengeschichtslehrer, eigentlich. Der, das hat mich
- 435 einfach fasziniert, das hat geholfen, weil ich hab' immer schon gern- ich hab' immer schon gern gelesen und in Wirklichkeit war Geschichte für mich, wie Geschichten, nur halt, **realer** und größer, vor allem größere Gefahr. Das war dann, also wir haben sehr viel, uns selber erarbeitet, Präsentationen gemacht, ähm, () ähm .. sehr viel über Filme gemacht, eigentlich. Wenn ich's mir genau überlegt, einfach einmal einen Film über die Zeit gesehen und so. Und ich hab' auch, in
- 440 Geschichte maturiert und ähm .. hatte, ich glaub' die .. die Ar- ich weiß nicht mehr genau, ich hab' über die Arbeiterbewegung in Nordengland, und hab' mir da so Filme wie Billy Elliot und so natürlich dann angeschaut. Und auch die, analysiert dafür.
I: Mh.
S11: Also das war eigentlich so der Stil von meinem Geschichtslehrer. Der mir natürlich auch
- 445 sehr zusagt, weil ich ja halt Filme liebe.
I: Ja. Also, du hast das Fach gemocht?
S11: **Ja**, ja.
I: Okay.
S11: **Ja**, ich hab's sogar überlegt zu studieren, aber dann hat **er** mir davon abgeraten.
- 450 I: ((lacht))
S11: ()
I: Okay, und seit wann spielst du Computer, Konsolenspiele?
S11: Ich hab' .. mit sechzehn sowas, mit Sims angefangen, auch während der Maturazeit irgendwie, zum Abschalten und
- 455 Befreien das @voll viel gespielt@ oder so. Meine Eltern waren aber s- keine großen Fans von Computerspielen und deshalb, ich hat- ich hatte nie ein Handheld, ich hatte nur dieses, Tronik, oder wie diese kleinen He- .. Tocotronik? .. Also wo so ein Spiel war, und nur das eine Spiel. Also ich hatte nie einen Gameboy, ich hatte nie n- Gameboy Advance oder irgendwas . Ich hatte keine Konsole als Kind. Ähm, ich- und habe ich, ah .. irgendwann angefangen .. **mehr**
- 460 zu spielen, ich weiß gar nicht, wie das gekommen ist. Ja, Heroes of Might & Magic und so, das hab' ich halt auch immer gespielt. Also () hat lassen. Ähm, und äh. Meine Freundin und ich sind vor .. viereinhalb Jahren zusammengekommen, und haben, sie spielt auch gern, und jetzt heben wir sozusagen gemeinsam, ein Hobby wieder neu entdeckt .. Spielen inzwischen WoW gemeinsam ((lacht)) ah, haben uns vor .. drei Jahren oder so zu Weihnachten eine Wii gekauft.
- 465 Haben jetzt vor ein paar Monaten eine x-Box gekauft .. und ich arbeit- also, ich hab' jetzt noch

- ein Jahr bei ner äh Spieleagentur also, nicht Spieleagentur, eigentlich einer Gaming Agentur gearbeitet. Die sich im e-Sports-Bereich, also, wettbewerborientiertes Computerspielen, bewegt.
I: Und was sind deine Lieblingsgenres?
S11: Ich steh' voll auf Rollenspiele. Aber ich bin auch quasi in echt Rollenspieler, also ich hab' über das Computerspielen dann irgendwann angefangen, so () und solche Sachen, weil ich keine
- 470 Rollenspielgruppe hatte, und eigentlich Rollenspiele spielen wollte. Also, ich bin Rollenspieler, ich .. mag ähm, ich find's immer nett, wenn man Sachen gemeinsam spielen kann, also wenn wir zum Beispiel MarioKart gemeinsam spielen, oder Death Junior oder irgendwelche, etwas kindlicheren- oder LegoBatman (), also etwas kindlicheren Spiele, aber halt, dafür gemeinsam und Spaß haben.
- 475 Ahm ... ich mag so diese quasi neue Form des Jump'n'Run's, wo du halt einfach geschicklichkeitsklettern, ja, diese Tomb Raider, Assassin's Creed-Sachen. Ich bin jetzt erstaunlicherweise auch ziemlich in GTA4 reingerutscht, was ich nie gedacht hätte, wahrscheinlich, weil's einen Rollenspielaspekt hat. Weil .. man sich mit Nico Bellic durchaus
- 480 identifizieren kann, also zum Teil. Obwohl. Ja. Ich meine, logisch ein kaltblütiger Mörder, aber sonst ist er eigentlich, GTA ist ja eine Satire, wenn man- ja Parodie eigentlich, wenn man sagt, was- Man sollte GTA nicht spielen, wenn man nicht irgendwie ähm richtig ist im Kopf. Also, nicht unterscheiden kann, (). Aber wenn man das kann, dann sieht man einfach, halt, das Ding dahinter, was die sich gedacht haben. Ahm, ja ich glaub', das was mich in ein Spiel reinzieht ist Rollenspiel, und wenn ein Element da ist, dann spiel' ich die verschiedenen Sachen
- 485 beziehungsweise Antworten. Auch natürlich immer wieder Aufbauspiele, und Sims3 hab' ich natürlich auch.
I: Okay. Und jetzt wär als letztes noch bitte dein Spielerinnenprofil und die demographischen Daten.
S11: Okay. Ja, derzeit leider nur mehrmals in der Woche, weil ich keine Zeit hab' .. Wer spielt
- 490 weniger als dreißig Minuten? @Das geht ja gar nicht. Da hab ich den Computer erst aufgedreht.@ ... Ich fast sechszwanzig, ich werd' zehn Tagen ((lacht))
I: @Fünfundzwanzig.@
S11: Okay, was bin ich da alles. Nein, eigentlich bin ich nur selbstständig.
I: Und was hast du studiert?
S11: Journalismus und Medienmanagment.
- 495 I: An der FH, oder?
S11: Ja.
I: Okay. Ja. Das wär's dann eigentlich. Dankeschön!

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**
 - ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 - Fernsehserien
 - Filme
 - Online-Medien – welche?
 - Romane
 - Sachbücher
 - Schulbücher
 - TV-Dokumentationen
 - wissenschaftliche Literatur
 - Zeitschriftenartikel
 - andere
- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**
(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. wissenschaftliche Literatur
2. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
3. Online-Medien
4. Zeitschriftenartikel
5. TV-Dokumentationen
6. Schulbücher
7. Romane
8. Sachbücher
9. Filme
10. Computerspiele
11. Fernsehserien
12. andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographic**

- c. Geschlecht w
- d. Alter 25
- e. Wohnort Wien
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: persönlich

Dauer: 20 min

I: Also, grundsätzlich, es geht also um Geschichte in Computerspielen - welche Computerspiele, in denen Geschichte vorkommt, kennst du?

S12: Assassin's Creed, Call of Duty eben, also viel Weltkriegsspiele

I: Mh.

5 S12: Ja, sonst. Dann ist eigentlich bald mal fertig so, dann Strategiespiele wie Rome - Total War. .. Ja, und sonst, Stronghold Crusader, dann fällt mir jetzt, noch nichts schnell ein ()

I: Und die hast du alle gespielt?

S12: Ja, die hab' ich alle gespielt.

10 I: Okay. Und, deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich am besten dafür in einem Spiel verwendet zu werden?

S12: Eigentlich schon fast die Kreuzzüge. Weil der Zweite Weltkrieg ist jetzt so langsam ziemlich ausgelaugt, alle Weltkriege. Die Kreuzzüge, das macht immer wieder Spaß. Das ist wirklich.

I: Und welches Genre eignet sich am besten für solche Themen?

S12: Ah, Genre, was heißt das denn?

15 I: Die Art von Spiel, ob's ein Strategiespiel ist, oder-

S12: Ja, die Art. Ja, eben schon so, eben schon so wie bei Assassin's Creed, wo du frei entscheiden kannst, was du machen willst, also wo du frei herumrennen kannst und dir nicht vorgegeben ist, du musst von da nach da und das machen. Weil ich kann den Weg selber aussuchen, wie ich das machen kann, ich kann in der Mitte durch rennen, ich kann zuerst durch die halbe Stadt rennen, und tun und lassen was ich will eigentlich.

20 I: Wieso spielst du grade Assassin's Creed?

S12: Weil es gute Wertungen gekriegt hat, von allen Zeitungen und allen Internet-Portalen, eigentlich. Es ist eben ziemlich angepriesen worden auch.

I: Mh. Und was gefällt dir dran?

25 S12: Eben, gefallen tut mir eben, dass du frei herumlaufen kannst, dass die Story eigentlich relativ gut ist, abgesehen von dem futuristischen Zeug, das dann so kommt. Ja.

I: Und dass es da um was Geschichtliches geht war für dich nicht wichtig, als du es ausgesucht hast?

30 S12: Nein, jetzt eigentlich nicht so. Zuerst ist die Story, jetzt logisch, wenn es mit Geschichte verbunden ist, ist das auch nicht schlecht, lernt man nebenbei noch ein bisschen was, oder so. Aber das steht nicht im Vordergrund.

I: Und was gefällt dir nicht dran?

35 S12: Ähm, dass die Aufgaben dann ziemlich monoton werden, weil du musst dann eigentlich immer, drei vier so Mini-Ding machen, irgendwo irgendwas hinbringen, irgendjemanden töten, um Informationen zu sammeln, dann tötest du den En- den großen Ding halt, und dann fängt es wieder vorne an, und das drei, vier Mal. .. Das ist dann schon ziemlich langweilig. Nach einer Weile.

I: Okay. Und wie bist du aufs Spiel gekommen?

40 S12: Eben durch Internetportale

<<kurze Unterbrechung>>

I: Ähm, ja. Kann man durch dieses Spiel etwas über die Vergangenheit erfahren?

45 S12: Ja, so ein paar grundlegende Sachen lernt man schon auch über die Kreuzzüge und so.

I: Was denn zum Beispiel?

S12: Ja eben zum Beispiel, wie es da auch zugegangen ist, dass die Städte da ziemlich im Arsch waren, und eben auch so über das Sozialleben, man sieht ja mei- **man sieht** die Städte einfach, wie sie damals waren, oder wie sie ausgesehen haben, ja, man sieht die Dinge von innen, weil normal erzählen sie dir halt, ja, das ist so und so gewesen, da siehst du halt mit eigenen Augen, kannst sehen, wie es zugegangen ist.

I: Okay. Könntest du mir nochmal kurz erzählen, worum es im Spiel geht?

50 S12: Also im Spiel spielst du einen Assassinen, und dein Ziel ist es einfach eben Aufgaben für dein- für deinen Clan zu erledigen. Weil du bist ja, am Anfang versaut du eine Mission, ganz eine wichtige, und deswegen wirst du degradiert und musst sozusagen durch diese Missionen wieder von unten nach oben kämpfen. Du wirst dann eben auch belohnt, kriegst neue Waffen und solches Zeug. Und das Ziel ist dann eben wieder deinen alten Ruhm herzustellen.

55 I: Und aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?

S12: Also du spielst den Altair, ja .. und es ist ein Vorfahre vom, vom Miles. Sowieso eine kranke Story. Weil du bist ja, also in der Zukunft, und musst von hand an deinem- also du gehst in diese Maschine rein und deine Gene verraten dann, wie deine Vorfahren gelebt haben, oder was die getan haben. Und du erlebst das dann so. Im Spiel siehst du auch dauernd wieder so, ähm

60 chemische Sequenzen, also so chemische Bauteile, während du kämpfst oder so.

I: Mh.

S12: Das vermurkst das Spiel ein bisschen. Ehrlich gesagt.

I: Bitte?

S12: **Verhunzt** das Spiel ein bisschen.

65 I: Okay. Und welche historischen Ereignisse, welche Geschichte kommt im Spiel vor?

S12: .. Also du lernst den Löwenherz kennen, eben, und kommst dann auch ins Jerusalem, das besetzte, also von, den Europäern besetzte. Ja, und du siehst dann eben, du kommst dann von einer anderen Seite in die andere, da sind dann noch die, die **Araber**, in manchen Städten und manchen Stadtteilen, und auf der anderen Seite eben wieder die Kreuzritter. Ja, und du tötest dann auf beiden Seiten sozusagen.

70 I: Okay. Und in welcher Zeit spielt es?

S12: Ähm im Zwölften Jahrhundert spielt das, müsste es.

I: Okay. Ich habe jetzt ein paar Stichworte aus dem Spiel, also aus dem Themenbereich des Spieles, und wenn du mir da bitte jeweils dazu sagst, was du drüber weißt.

75 S12: Ja.

I: Da wäre mal Salah-Al-Din?

S12: .. Das ist der Chef, oder? Der- Der ist der- dein Vorgesetzter, sozusagen, also der Ordensleiter oder so, oder?

I: Okay.

80 S12: Müsste das sein. Glaube ich.

I: Dann, Assassine?

S12: Das ist eben der Clan von Meuchelmördern, sozusagen.

I: Und gibst die nur im Spiel oder hat es die wirklich gegeben?

85 S12: Die hat's in echt auch gegeben, aber ich glaube nicht so, gut organisiert, die haben ja richtige, eine eigene Burg sozusagen, eine richtige Festung.

I: Dann: Kreuzfahrer

S12: Ja, eben, Kreuzritter, König, ah, der Richard Löwenherz, alles, also diese Invasion, Richtung Jerusalem.

I: Okay. Und dann als letztes noch: Akkon.

90 S12: Das ist eine, die zweite, dritte Stadt. In die du kommst. Um zu töten.

I: Okay. Wenn du selbst in die Geschichte im Spiel eintauchen könntest, wer wärest du und was würdest du machen?

S12: Logisch der Altair. Der ist ein ganz ein cooler, eben. .. Tut, kann eigentlich tun und lassen, was er will. Muss zwar schauen, aber, dass er halt, seine Gesetze da befolgt da. Es gibt da diese drei Grundgesetze vom Orden, die du auch im Spiel befolgen musst, wenn du das nicht machst, dann ziehen sie dir Lebenspunkte ab, was manchmal ziemlich blöd wäre.

95 I: Welche sind das?

S12: Das erste ist, ähm, also du musst deine Deckung aufrecht erhalten. Du darfst den Orden nicht verraten und du darfst keine Unschuldigen töten.

100 I: Okay.

S12: Was halt zwischendurch passiert. Oder passieren kann.

- I: Und wenn dasselbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte, also ohne den historischen Hintergrund, sondern irgendwann einmal in der Zukunft oder in irgendeiner anderen Dimension oder sowas spielen würde, mit Aliens oder so - würdest du es trotzdem spielen?
- 105 S12: Ja, also wenn das Gameplay so gleich bleibt, jetzt wenn da nicht alle Laserwaffen haben und du dann sozusagen mit deinen Klingens dann total aufgeschmissen bist, schon. Also wenn es, das Spielprinzip noch funktioniert. Weil ich kann mir vorstellen, dass das dann eben mit so futuristischen Waffen nicht mehr so ganz prickelnd ist, dann ist es einfach ein ganz normales, so wie, äh Splinter Cell oder so was. Wo du herum schleichst.
- 110 I: Ja. Und stellt das Spiel die Geschichte so dar, wie es wirklich gewesen ist?
S12: Äh, also nicht wirklich. Ja, schon nur, weil, das sind ja, es sind Teile dazu erfunden, und also, ich weiß nicht, also die Burg hat's wirklich gegeben, die die die Temp- halt die Ding, Assassinen gewohnt haben. Das hab' ich nachgeschaut. Aber ich glaub' nicht dass die also wirklich in diesem
- 115 Ausmaß geben hat, und dass die so, also, so **hochstehende** Aufträge gehabt haben. Also, da tötest du dann wirklich auch hochstehende Leute, das sind doch auch militärische Ziele, auch ein Statthalter, Kreuzzugsführer irgendwas. Das glaub' ich nicht so.
I: Mh. Und was davon ist authentisch?
S12: Ja, authentisch ist einfach auch das Feeling, wenn du durch die Stadt gehst, die Leute interagieren auch, du musst aufpassen, wenn du die Leute anrennst, dann schauen sie dich alle an und so. Einfach eben auch, wie die, wie so, wie die restliche Umweltmit dir interagiert sozusagen.
- 120 I: Mh. Und grundsätzlich, ist es möglich, Geschichte so darzustellen,
S12: Ja sicher.
I: wie es wirklich passiert ist?
S12: Äh, ja, **sicher**, ich mein. Jetzt da bei dem Spiel ist halt auch ein bisschen dazu, getrickt, einfach damit es verkauft wird. Aber wenn man im Unterricht oder so, also wirklich lehrreiche Spiele spielen würde, auf einem solchen Prinzip, einfach halt die Geschichte, auch sie nicht verändert wäre sicher ding.
- 125 I: Naja, ich mein allgemein, also nicht nur Spiele sondern Bücher, Filme oder sowas?
S12: Ich finde es nicht schlecht, also mir passt das auch immer gut wenn wir in der Schule, etwas anderes machen außer irgendwas diktieren und schreiben und so. Mit Filme merkt man sich das einfach viel leichter. Oder wenn du selbst, im Spiel, da tauchst du selbst ein, du selbst machst das, und dann erinnerst du dich auch dran. Beim Text, ja, das ist halt nicht so. ...
- 130 Also Spiele und Filme eignen sich eigentlich von mir aus gesehen ganz gut um etwas zu vermitteln. ()
I: Okay. Und was glaubst du, wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der zum Beispiel in wissenschaftlicher Literatur?
S12: .. Schwere Frage. Ja, es unterscheidet sich eben, dass sie da hineinpfuschen mit ihren Zukunftszeug dann halt. Dass sie da eben mit dem Animus, der Maschine, in du dich rein legst, ja, dass das einfach, und auch, du suchst ja nachher, also, .. **du** weißt ja nichts, von deine Zie- was dein Chef will eigentlich, der versucht ja, diese Scherbe in die Hand zu kriegen, diese, Edelscherbe. Eben und das ist dann auch wieder, und das wird sich mit normaler Wissenschaft, nicht wirklich unterstützen lassen, dass es diese Scherbe wirklich gibt, oder so. ... Ja, und sonst.
- 140 I: Okay. Glaubst du, andere Spieler verwenden Informationen aus dem Spiel im Alltag?
S12: Nein, jetzt bei Assassin's Creed, eignet sich eigentlich nicht so. Das ist schon vergangene Zeit eigentlich, sozusagen.
I: Ja, oder zum Beispiel in der Schule, wenn es gerade um diese Zeit geht.
S12: Ja, dann ist es sicher hilfreich. Weil wir machen jetzt ja auch erst die Kreuzzüge durch, und dann hat man schon dann auch, man hat mehr Informationen, man weiß, wie die Städte
- 150 ausgeschaute haben und so. Also da hilft es schon weiter. .. Es gibt einem Hintergrundinformationen sozusagen.
I: Also du selbst greifst dann auch drauf zurück?
S12: Ja, ich kann's mir besser vorstellen. Wenn wir sagen, Jerusalem, das ist erobert worden und

- so und so, dann ist eben das passiert und so. Und wenn ich selbst sozusagen in Jerusalem war, in dieser Zeit, dann, kannst einfach alles besser verbinden und besser dir auch merken.
- 155 I: Okay. Jetzt geht's um die Entwicklerseite. Was für Menschen haben dieses Spiel gemacht?
S12: Das weiß ich jetzt eigentlich nicht so. Es war aber ein nationales Team, also es waren ja von allen, allen Ländern, alle Religionen, jeder vorhanden. Damit es eben auch nicht vielleicht aus einer Perspektive erzählt wird, also nur christlich, nur muslimisch oder sonst irgendwas. Und sie haben
- 160 eigentlich ziemlich gut recherchiert. Weil das Spiel hat ja auch mehrere Jahre gedauert zu entwickeln.
I: Mh. Und was für Berufsgruppen waren da beteiligt?
S12: Ja, halt die normalen. Programmierer, Designer, Charakterdesigner. Beta-Tester auch. .. Ja, sicher auch .. irgendwelche Sp- die Kampfkunst oder sowas beherrschen, um auch eben die Ding, weil .. es wird ja so gemacht, dass du mit diesen Bällchen da, auf dem ganzen Körper hast, und diese Animationen werden dann auf die Spielfiguren übertragen. Das wird es sicher auch gegeben haben, Schauspieler. Die das halt, halt authentisch machen können.
- 165 I: Und, glaubst du, es waren Historiker dabei?
S12: Ja, waren auch dabei. Ja, Historiker, die das eben dann auch **recherchiert** haben, und versucht haben, ziemlich getreu nachzubilden.
I: Mh. Und in welche Aspekte des Spiels wurde deiner Meinung nach am meisten Zeit, Geld, Mühe investiert? Was war bei der Entwicklung am wichtigsten?
S12: ... Das waren sicher die Städte. Also dass sie authentisch rüberkommen. Dass du eben wirklich siehst, da ist, denen ist es dreckig gegangen, in dem Viertel. Es gibt aber auch reihe
- 175 Viertel, die dann auch wirklich, ähm, also rea- ja, **real** wirken. Wo man wirklich sieht, da, die sind reich und denen geht es gut, auch wenn Krieg herrscht und so.
I: Mh. Und warum haben sie gerade diesen historischen Stoff ausgewählt?
S12: Ja, weil er sich einfach gut eignet, von mir aus gesehen. .. Kreuzzüge. Mir persönlich gefällt das Thema eben auch gut, und ich finde, eben weil es nicht ausgelagt ist, eignet es sich eben
- 180 auch gut. Es ist eben auch ein **großes** Ereignis. Es ist, es hat ja wirklich auch, was zu sagen. Es wirk- ja, eben. Aus dem kann man eben gut Stoff machen, ja, Zweiter Weltkrieg war auch ein großes Ding. Und eben aus **dem** können sie viel machen.
I: Okay. Jetzt geht es um Geschichte allgemein. Aber es geht eh schon langsam zum Ende hin. .. Was ist Geschichte?
S12: Ja, also, Geschichte ist einfach, Lernen aus der Vergangenheit sozusagen. Man lernt, wie- von se- von seine Vorfahren sozusagen. Man lernt, wie es damals war, was man dann halt- **was** für **Fehler** gemacht worden sind, welche man vermeiden sollte oder so.
- 185 I: Okay. Und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?
S12: .. Eben, wenn es wirklich wichtig war, wenn viel- also, wenn vi- auch viele Menschen daran beteiligt waren. Wie Weltkriege, da war ganz Europa und. Ja, (), Asien eher weniger. Aber eben, die halbe Welt war dran beteiligt, also, das **kennt** auch jeder. Jetzt eben, Kreuzzüge war auch bedeutende Ding, weil halb Europa, nach Jerusalem gezogen ist. .. Ja.
I: Okay. Wer kann Geschichte verändern?
S12: Wir, selbst. .. Jeder kann seine eigene Geschichte schreiben. Und seinen Tod.
- 195 I: Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
S12: .. Ja, auch selber. Jeder für sich. .. Wenn du Regierungschef bist, kannst du im Verlauf deiner Amtszeit selber ding, und wenn du Glück hast, kommst du in die Geschichte.
I: Okay. Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
S12: Ja, durch Schriftsteller. Also s- viele mündliche Quellen, die später eben aufgeschrieben
- 200 worden sind, von Schriftstellern, Historikern. Auch von Dichtern, die es dann eben in ihren, Künste, halt Werke, da verewigt haben.
I: Okay, und wieso haben sie das gemacht?
S12: Was, aufgeschrieben?
I: Ja.
- 205 S12: Ja eben weil es wichtig war, weil .. auch um, vielleicht um den Nachfahren zu zeigen, was sie

geleistet haben und was, was für Fehler sie gemacht haben. Eben auch damit man draus lernen kann.

I: Mh. Und was sollte man von unserer heutigen Zeit aufschreiben? Was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von uns wissen?

210 S12: Ja, vielleicht, dass wir den Klimawandel aufgehalten haben. Dass wir es geschafft haben, eben, wirklich, das zu verringern, CO₂-Ausstoß. .. Aber sonst halt, wenn es blöd läuft, eben das Gegenteil, dass wir die Erde zerstört haben, sozusagen.

I: Okay. Und womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?

S12: ... Ja, mit der Vergangenheit, aber auch mit der Gegenwart. Weil zurückschauen hilft nicht.

215 I: Und mit welchem Aspekt der Vergangenheit? Also, was würdest du interessant finden?

S12: Ich würde eben Kreuzzüge sehr interessant finden und auch die Entwicklung von der Atombombe, wie das so jetzt eben, vor sich gegangen ist. .. Und wie es eben heute ist, dass, auch, zum Beispiel, Iran, Irak. Welcher? Der **Iran** hat ja die Atomwaffen. Eben dass sie das jetzt auch wieder versuchen, einzuschränken, weil sie sehen, es ist einfach, zuviel, wenn das jeder Staat hat.

220 I: Mh. Okay. Und wie kommst du sonst noch, außer durchs Computerspielen, mit Geschichte in Kontakt?

S12: Ja, eben in der Schule. Und ja eben, sonst eigentlich, nicht viel, ehrlich gesagt.

I: Okay. Jetzt habe ich nochmal fast dieselbe Frage, nur mit ... da wäre jetzt, zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du? Und wenn du mir da bitte ankreuzen würdest, und bei dem, das du ankreuzst, ein Beispiel gibst.

225 S12: Fernsehserien, jetzt warte nur ... ja, Filme, da gibts einen Haufen, da, wie heißen denn die ganzen Weltkriegfilme ... äh .. Saboteur, kennst du das?

I: Okay, ja.

230 S12: Das ist ein ... jetzt eben auch ein Spiel, da geht es eben .. auch um den Zweiten Weltkrieg, indirekt. .. Online-Medien. Der Spiegel. Romane weniger, Sachbücher auch, Schulbücher. Wie heißt es? Geschichte 2. TV-Dokumentationen. Ja, schauen tu ich sie dann schon. Aber .. Die am Sonntag auf .. auf dem ZDF, die Serie heißt TerraX? Nein .. TerraX, wie nennen sie sie? Ich schreibe TerraX, das passt doch, oder. Da gibt es immer .. Zeitschriftenartikel, wiss-, andere, bitte mündlich ergänzen. Fernsehen, was waren das, insgesa- ah, das, ja. Hmm.

235 Fernsehserien. ...

I: Ja, wenn dir keine einfällt, dann schau' auch keine, oder?

S12: Ja, fällt mir jetzt eigentlich auch nichts ein.

I: Okay, gut. Und wenn du mir die jetzt hier reihen würdest, je nach dem, wie vertrauenswürdig du sie findest. Und da bitte alle, also nicht nur die, die du angekreuzt hast. Und da musst du nichts dazu sagen.

240 S12: Also einfach nur eins, zwei, drei

I: Ja.

S12: Okay. hmm So.

I: Dankeschön. Wo und wie hast du Geschichte gelernt?

245 S12: Ja eben vorm Computer und in der Schule. ((lacht))

I: Und magst du das Fach Geschichte?

S12: Ja, es ist eigentlich schon sehr interessant. Man lernt eben aus der Vergangenheit. Aus vergangenen, ähm Geschehnissen.

I: Und ihr macht da viel mit Filmen und solchen Sachen auch?

250 S12: Filme weniger, weil da ist eben meistens, übertrieben. Da wird es meistens umgeändert. Wie eben auch bei Videospielen.

I: Okay. Seit wann spielst du Computerspiele?

S12: Also jetzt **richtig** spielen tu ich seit einem Jahr ungefähr. .. Also täglich.

I: Und welche Genres magst du am liebsten?

255 S12: Ego-Shooter und Open World-Spiele. Sagt dir das was? .. Also Spiele, in denen du frei herumrennen kannst, und frei entscheiden kannst, was du jetzt machen willst, wo du auch mehrere Optionen hast.

I: Zum Beispiel?

S12: Two Worlds, Risen. .. Ja, (), ähm, wie heißt es, Open Dragonics. Alles solche Spiele. Gothic auch.

260

I: Okay. Und wenn du mir jetzt noch den Rest hier bitte ausfüllst. Also, zu deinem Spielerprofil. S12: Spielst du m- täglich. Das geht dann halt nicht, ich bin ja erst fünfzehn, das Spiel ist erst ab sechzehn. ((lacht))

I: @Ich weiß schon.@

265

S12: Was bin ich, Schüler oder Student?

I: Schüler.

S12: Und Pflichtschule abgeschlossen.

I: Ja.

S12: So.

270

I: Okay, dankeschön, das wars eigentlich.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

1. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
2. Sachbücher
3. Schulbücher
4. wissenschaftliche Literatur
5. Zeitschriftenartikel
6. Romane
7. Fernsehserien
8. Computerspiele
9. Online-Medien
10. TV-Dokumentationen
11. Filme
12. andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?

- weniger als 30 Minuten
- 30 Minuten bis 1 Stunde
- 1 Stunde bis 3 Stunden
- mehr als 3 Stunden

- **Demographic**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 15
- e. Wohnort Burgstall (BZ)
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: persönlich

Dauer: 25 min

I: Ganz allgemein, welche Spiele mit Geschichte als Thema oder mit historischen Stoff kennst du?

S13: .. Ja, jetzt die drei, @die du mir aufgezeigt hast@ .. Dann eben das Zweier von Assassin's Creed .. und sonst auf die Schnelle fällt mir jetzt nichts ein.

5 I: Und welche hast du davon gespielt?

S13: Äh, nur die Assassin's Creed.

I: Welches geschichtliche Thema oder welche Epoche oder so, würdest du am spannendsten finden, in einem Spiel verwendet zu werden?

10 S13: Ah, also mich hat früher, sagen wir Mittelschule, immer das Mittelalter fasziniert, deswegen am ehesten das. Oder ja, vielleicht auch, Ägypten, oder halt, äh, sagen wir's- mit Pharao oder so, wäre vielleicht auch noch interessant.

I: Okay, und welche Genres eignen sich dafür am besten?

15 S13: .. Ja, Strategie würde ich sagen wäre am ehesten, oder halt, wäre das Leichteste, wobei jetzt eben Assassin's Creed das ja nicht ist, aber .. sonst generell würde ich sagen, würden auch die meisten sagen, dass Strategie sich am leichtesten dafür eignen würde. Das sind auch

I: Und wieso?

S13: Du kannst Sachen aufbauen, oder halt, .. du kannst dich mit- mit äh, mit einer, äh, mit ein paar Menschen, oder halt die in dieser Epoche spielen, kannst du alles nachspielen, also ich kann, einen Pharao zum Beispiel haben, oder ich kann eine Pyramide bauen und so weiter und so fort.

20 I: Und warum hast du- spielst du gerade Assassin's Creed?

S13: Ja. Ich hab das Einser, das ist mir damals empfohlen worden, nicht wegen dem geschichtlichen Hintergrund jetzt ((lacht)), und das hat mir eigentlich eben dann auch sehr gut gefallen, zwar ist das dann ein bisschen, äh, monoton geworden, aber sonst eben graphisch-mäßig ist es auch schön und, jetzt beim Zweier, da ist auch, wenn du zum Beispiel irgendwo hingehst, dann ist da irgendwo eine Kirche oder so, dann haben sie dort direkt- kannst du eine Taste drücken, dann kriegst du alles Informationen über diese Kirche, wann die gebaut worden ist, blabla. War beim Einser leider nicht, aber, also, das war, war **zusätzlich** nochmal interessanter.

25 I: Und wer hat's dir empfohlen?

S13: Äh, ein Freund von mir.

30 I: Und was gefällt dir dran?

S13: .. Äh, abwechslungsreich. Äh, schöne Grafik, schöne Bilder. .. Äh, frei herumlaufen, du musst nicht einen bestimmten Weg gehen, oder halt, du kannst, du musst schon deine Missionen machen, aber dir ist es freigestellt, **wann** du sie machst. Also, und, ja, im Großen und Ganzen.

I: Und dass das jetzt histor-

35 S13: Und das geschichtliche ist

I: als Thema war, war nicht so?

S13: War nicht der Hauptgrund, aber ein schöner Nebeneffekt, sagen wir so. Also, hat gut gepasst.

I: Und was hat dir dran nicht gefallen?

40 S13: ... Jetzt am Spiel oder am Geschichtlichen?

I: Am Spiel allgemein.

S13: .. Äh, dass es ein wenig monoton war, zumindest der erste Teil. Also, das war, da hat man immer müssen sozusagen die drei, vier Sachen, die gleichen machen, und dann ist man weitergekommen. Beim neuen haben sie das nicht mehr so gemacht, also, .. das war der einzigste

45 Nachteil, sagen wir so.

I: Okay. Kann man durch Assassin's Creed was über die Vergangenheit erfahren?

S13: ... Ach. .. Schwer zu sagen. Ja, ich weiß nicht, ein paar Sachen denke ich schon dass man lernt, auch, jetzt eben wie gesagt, das Einser ist ein bisschen länger her, deswegen, aber. Aber beim Zweier waren schon ein paar interessante Dinge dabei, wie gesagt, auch mit den ganzen

50 Infos zu den Kirchen oder Plätze und so weiter und Personen, also. Nein, auf alle Fälle kann man durch Spiele, wenn sie gut gemacht sind, dann denke ich schon, dass man auch was lernen kann. Aber man muss sich vielleicht auch ein bisschen dafür interessieren.

I: Okay, und als Beispiel eben das aus dem Zweier mit den Kirchen?

S13: Genau.

55 I: Und wie kommt da der Text? Kommt da?

S13: Kommt also, du bist da vor der Kirche, zum Beispiel, und dann komm- steht, du musst die Taste drücken und kommt der fast bildschirmfüllend. Dann kannst du alles durchlesen. Du musst aber nicht.

I: Du liest dir den jedesmal durch?

60 S13: Ich habe die meisten durchgelesen, logisch, ein zweites Mal lese ich das dann, eher @selten durchgelesen@, oder so, aber sonst im Großen habe ich es schon durchgelesen, ja. Wieviel hängen geblieben ist, ist dann eine andere Sache, aber

I: Okay. Könntest du mir nochmal kurz erzählen, worum es in Assassin's Creed geht?

65 S13: .. Also, anfangen tut es so, du bist ein, ein normaler Mensch, sagen wir so, du bist ein Barmensch, eigentlich. Und das spielt in der Zukunft, jetzt, das Jahr weiß ich nicht mehr, vielleicht weißt du's

I: ()

S13: Ja, ein **Barist**, ja. Und, die, in der Zukunft haben sie halt so ein, ein **Gerät** erfunden, mit den können sie auf dein Gedächtnis zugreifen, so vage gesagt, und dann kannst, reist du in die Vergangenheit zurück und dort ist es eben dann das Mittelalter zum Beispiel. Und dann bist du dort drinnen, und du musst, äh .. du musst so, einen Verräter glaub' ich, ist das Ziel, ihn töten also.

I: Und aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?

70 S13: .. Aus der eines Menschen, der, äh, wie heißt, der Altair heißt. Also du verkörperst die Person, und du machst alles aus seiner Sicht, sozusagen. Du erlebst das alles nach, was er erlebt hat.

I: Und wer ist er?

S13: ... Ach, er gehört zu? Zu wem gehört er denn? Zu irgend so einer, einem Geheimverbund wie die Templer, aber ich weiß nicht mehr, zu wem er gehört. Weil die Templer sind die Gegner.

80 Aber ich weiß nicht mehr, zu wem er gehört hat.

I: @Naja, das Spiel heißt Assassin's Creed.@

S13: **Assassine!** Genau. ((lacht))

I: ((lacht)) Okay. Welche historischen Ereignisse, oder welche Geschichte kommt in Assassin's Creed vor?

85 S13: .. Äh, da geht es, um die Zeit, ja der Templer eben. Und ... ja ...

I: Und welche Zeit ist das?

S13: .. Was ist das? Hm. **Elftes** Jahrhundert, oder, glaub' ich.

I: Und wo?

90 S13: ... Wo es spielt. Ja, eh, du bist durch ein paar Städte gereist, und jetzt schnell fällt mir Jerusalem ein, das war auch dabei. Etwas mit D war noch, aber das weiß ich nicht mehr wie es heißt, aber sonst.

I: Damaskus. Okay. Ich habe jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich, und wenn du mir jeweil dazu sagst, was dir dazu einfällt. Das erste wäre Salah-Al-Din.

S13: @Tja@ ((lacht))

95 I: @Nichts?@ Okay.

S13: @Tut mir leid.@

I: Assassinen?

S13: Äh, gibt es mehrere. Und, ja eben, er ist auch einer, und reist halt umher.

I: Und äh, hat es die Assassinen wirklich gegeben, oder ist das nur etwas aus dem Spiel?

100 S13: Ähm, was ich weiß, hat es sie schon gegeben, wenn ich mich recht erinnere.

I: Okay. Und dann hätte ich noch: Kreuzfahrer?

- S13: Kreuz**f**ahrer? Nein, das sagt mit jetzt auch gar nichts. Kreuz**r**itter würde mir was sagen, aber das wird was anderes sein?
- I: Okay. Und als letztes hätte ich noch Akkon
- 105 S13: ... Das kommt @auch vor@, ist das eine Stadt?
- I: @Ja.@ Okay. Wenn du selbst in die im Spiel dargestellt Geschichte eintauchen könntest, also, wenn du selber in der Geschichte drinnen wärst - wer wärst du, und was würdest du machen?
- S13: Puh, jetzt was mir gefallen würde, oder?
- I: Was dir gefallen würde.
- 110 S13: Den Altair zu spielen würde mir gefallen. Ist zwar riskant, sagen wir so, weil er doch zu kämpfen hat und () aber, sonst, die Geschichte eben war interessant, also wäre sicher, toll das nachzuspielen.
- I: Ähm, und das selbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte, also, nicht, im elften, zwölften Jahrhundert, sondern in der Zukunft und im Weltall oder so irgendwas, spielst du das auch, also, ohne geschichtlichen Hintergrund?
- 115 S13: Ob ich das dann auch spielen würde. Ja, wie gesagt, das ist halt ein positiver Nebeneffekt, so empfinde ich es, also, das ist nicht der Hauptpunkt bei mir.
- I: Okay. Stellt das Spiel die Geschichte, also die Zustände und die Verhältnisse so dar, wie es wirklich war?
- 120 S13: .. Wie es jetzt wirklich war, weiß ich nicht, aber .. ich denke schon, dass sie versucht haben, es recht ähnlich zu machen.
- I: Zum Beispiel?
- S13: ... Die, ja die Burgen oder halt die- die mittelalterlichen Städte. Und die Häuser dort.
- I: Und was davon könnte man authentisch nennen?
- 125 S13: ... Ist das nicht fast die @gleiche Frage jetzt?@ Also was ich grade gesagt habe.
- I: Und ist das für dich wichtig?
- S13: Das es authentisch wirkt?
- I: Ja.
- S13: Ja, wenn ein Spiel mit historischen Hintergrund ist, dann wäre es schon wichtig. Sonst nicht.
- 130 I: Grundsätzlich, ist es möglich, Geschichte so darzustellen, wie es damals passiert ist, wie es war?
- S13: Ich denke schon dass das möglich ist, wobei das ja eben, wie ich am Anfang gesagt habe, eher leichter ist vielleicht mit einem Strategiespiel zu machen.
- I: Okay. Und was glaubst du, wie unterscheidet sich die Geschichte im Spiel von der in zum
- 135 Beispiel wissenschaftlicher Literatur?
- S13: Äh, das Ziel ist es sicher, es im Spiel **aufregender** zu gestalten. Und Wissenschaft wird eher sein: So und so ist es, und wenn es nicht interessant war, dann ist halt nichts.
- I: Okay. Und glaubst du, andere Spieler verwenden die Informationen aus dem Spiel im Alltag?
- S13: Ah, schwer zu sagen. Vielleicht schon, sagen wir ... ich weiß nicht, der Zweier zum
- 140 Beispiel spielt ja in Städten wie **Florenz** oder so, wenn ich jetzt nach Florenz reisen würde, dann würde ich scho- oder Venedig, dann hast du halt ein paar kleine Informationen, dann denke ich schon, dass es vielleicht ein bisschen helfen würde.
- I: Und hast du selber schon mal Informationen aus irgendeinem Spiel verwendet?
- S13: Nnein.
- 145 I: Gar nie.
- S13: Nein.
- I: Okay. Jetzt geht es um die Seite der Entwickler. Was für Menschen haben dieses Spiel gemacht, also welche Berufsgruppen waren dran beteiligt?
- S13: Da bin ich ehrlich gesagt überfragt. Ja, halt die normalen, die sonst auch Spiele machen, das
- 150 schon, aber, sonst
- I: Und was glaubst du, was war ihnen bei der Entwicklung des Spieles am wichtigsten? Also, worin haben sie am meisten Mühe und Zeit investiert?
- S13: In .. die Bilder, oder halt in die Graphik, würde ich sagen, in die Gebäude, und das schön

- alles detailgetreu ist.
- 155 I: Und wieso haben sie gerade diesen historischen Stoff ausgewählt?
- S13: .. Ich weiß es nicht, vielleicht weil es mal etwas neues ist. Könnte ich mir denken, also. Wie gesagt, weil, das ist auch gut angekommen überall, deswegen. Wenn das so geplant war
- I: @dass es gut ankommt?@
- S13: @dann haben sie alles richtig gemacht.@ Ich mein, mit historischen Hintergrund und so
- 160 weiter.
- I: Okay, und wie schätzt du ihren Zugang zur Geschichte ein, waren da Wissenschaft- also Historiker dabei?
- S13: jetzt in der Entwicklung würde ich sagen, eher nicht. Aber ich würde schon sagen, dass sie sich bei Historikern oder Wissenschaftlern informiert haben. Damit es irgendwie authentisch
- 165 wirkt oder eben, besser ist.
- I: Jetzt dauert es nicht mehr allzu lange, es schaut nur so aus.
- S13: @Passt schon.@
- I: Jetzt geht es um Geschichte allgemein, also, was ist Geschichte?
- S13: Ah. .. Ja, ganz einfach gesagt, etwas, das passiert ist.
- 170 I: Okay, und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?
- S13: .. Hmm, wenn es irgendwelche besonderen Auswirkungen gehabt hat, oder halt wenn es irgendwelche Veränderungen bewirkt hat.
- I: Okay. Wer kann Geschichte verändern?
- S13: Die **zukünftige** Geschichte sozusagen meinst du? Eigentlich jeder, sagen wir so. Ganz
- 175 einfach gesagt, mit einer Erfindung zum Beispiel kannst du viel verändern, wobei, rein theoretisch könnte es jeder machen, aber logisch brauchst du irgendwie vielleicht, musst' ein bisschen gescheiter sein, oder, das Richtige studiert haben und so weiter und so fort.
- I: Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
- S13: ... Mmh. Wir selbst, dadurch dass wir sie ja verändern können.
- 180 I: Und woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
- S13: Aus **Daten** von früher, zum Beispiel Bücher oder durch Ausgrabungen ... also durch, äh, materielle Dinge, die wir entdeckt haben.
- I: Okay, und was sollte von unserer heutigen Zeit aufgeschrieben werden? Was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von uns wissen?
- 185 S13: Gute Frage. Äh. Dass die Technik einen großen Sprung bei uns gemacht hat, würde ich jetzt sagen. Dass das immer weiter entwickelt worden ist, wobei das in Zukunft für die anderen dann eigentlich nicht viel wert sein wird, aber halt, für sie, ich **schätze** mal, dass da unsere Technik von heute nicht mehr viel zu sagen hat, aber, in der heutigen Zeit, kommt mir vor, hat das viel ausgemacht.
- 190 I: Und womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
- S13: ... Von früher oder?
- I: Heute
- S13: Über das heutige Thema oder über früher?
- I: Worüber man zum Beispiel eine Diplomarbeit schreiben könnte oder sollte.
- 195 S13: Historisch gesehen?
- I: Ja.
- S13: ... Puh, keine Ahnung.
- I: Gib'ts irgendwas, worüber du gerne mehr wissen würdest?
- S13: So auf die Schnelle, nein, aber, ja, wie halt am Anfang gesagt, sagen wir, die Zeit der
- 200 Pharaonen oder Mittelalter, da irgendwas, **würde** mich interessieren. Ob ich dann alles lesen würde, ist eine andere Sache.
- I: Okay. Und jetzt, wie kommst du sonst, also außer durchs Computerspielen, mit Geschichte in Kontakt?
- S13: ... Äh, durch Dokumentationen, oder durch, äh, Artikel im Internet zum Beispiel auch,
- 205 hauptsächlich diese zwei Dinge.

- I: Mh. Und wo liest du dann, also wenn du sagst im Internet?
 S13: Äh, auf Newsseiten, zum Beispiel Spiegel oder Ding oder Stern.
 I: Okay. Ich habe jetzt nochmal fast dieselbe Frage nochmal, nur mit anzukreuzen.
 S13: Ja.
- 210 I: Wenn du mir das bitte, zuerst mal nur die erste Frage und da bitte bei den Dingen, die ankreuzst, Beispiel gibst.
 S13: Äh, **aktuell** oder generell? Jetzt sagen wir, Bücher, früher in der Schule schon, aber jetzt nicht mehr.
 I: Aktuell bitte.
- 215 S13: Okay. Hm. .. Sagen wir mal, Online-Medien, eben Stern, Spiegel und so weiter, und dort sind zwar aktuelle Sachen, aber halt wenn es sich auf etwas bezieht, dann stehen auch Sa- auch andere Sachen drin. .. TV-Dokumentationen ...
 I: Zum Beispiel?
 S13: Ach, was habe ich da geschaut? Einmal habe ich etwas über äh, Ägypten geschaut, und geplant habe ich mal was über Atlantis anzuschauen, das habe ich mir abgespeichert, aber muss ich noch schauen. Äh, und ja, Zeitschriftenartikel, lese ich, viel die PM. ... Das wäre das, würde mir am schnellsten einfallen.
- 220 I: Okay, gut, und wenn du mir jetzt bei der nächsten Frage alle reihst, je nach dem, wie sehr zu ihnen vertraust. Also
 S13: Da durchreihen jetzt?
 I: Ja, aber alle bitte.
 S13: Okay.
 I: Außer 'andere', weil da hast du ja nichts gesagt. Und da musst du jetzt nichts mehr dazusagen.
 S13: Und wenn die so alle gleich auf sind? Ist gleich, reihe ich sie durch?
- 230 Okay.
 I: Wer ist denn gleich auf?
 S13: Die vier hi- Computerspiele, Fernsehen, Filme, Romane, das würde ich gleich auf reihen. Ich reihe sie durch, @okay?@
 I: Ja bitte.
- 235 S13: Hinten auch noch?
 I: Warte bitte kurz, ich hab noch zwei Fragen. ... Wo und wie hast du Geschichte gelernt?
 S13: ... @In der Schule?@ Hauptsächlich, und, auf der Uni war geschichtlich eher weniger bei mir.
 I: Was studierst du denn?
 S13: BWL. ((lacht)) Und, sonst eben, Internet oder Dokumentationen, sowas.
 I: Und hast du das Fach Geschichte gemocht?
 S13: **Ich** habe es gern gehabt, **ja**.
 I: Okay. Zu dir als Spieler, seit wann spielst du Computerspiele?
 S13: Gute Frage, ich schätze, ich habe in der Mittelschule begonnen, also so mit zehn, elf. Dann hab ich mal, eine Zeit lang aufgehört gehabt, sagen wir, Ende Oberschule, Anfang studieren, da hab' ich ein, zwei Jahre sogar relativ wenig bis gar nicht gespielt, und dann wieder angefangen.
 I: Und wie intensiv spielst du aktuell, also das ist jetzt wieder auf dem Blatt.
 S13: Aktuell, okay, wie es jetzt gerade ist, ja es hat immer so Auf und Nie- und Abs sagen wir so, jetzt bei mehrmals in der Woche. ... Wie lange auch? Wie lange täglich oder halt
- 250 I: Wie lange, wenn du spielst, pro Sitzung sozusagen. Okay, und welche Genres spielst du am liebsten?
 S13: Äh .. Sport fast, oder, mehrere oder jetzt nur was ich am liebsten habe?
 I: Was du am liebsten hast. Sind das so Sachen wie FIFA, NHL?
 S13: Genau, das am liebsten, wobei ich sonst andere Sachen auch spiele.
- 255 I: Okay. Wenn du mir dann jetzt bitte nur mir hier den Rest noch ausfüllst, dann wären wir's eigentlich. Okay. Dankeschön! Das war's dann.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**
- ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 - Fernsehserien
 - Filme
 - Online-Medien – welche?
 - Romane
 - Sachbücher
 - Schulbücher
 - TV-Dokumentationen
 - wissenschaftliche Literatur
 - Zeitschriftenartikel
 - andere
- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**
 (1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)
1. Sachbücher
 2. wissenschaftliche Literatur
 3. ‚alte‘ Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
 4. Schulbücher
 5. TV-Dokumentationen
 6. Zeitschriftenartikel
 7. Online-Medien
 8. Romane
 9. Computerspiele
 10. Filme
 11. Fernsehserien
 12. andere
- **SpielerInnenprofil**
- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
 - b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden
- **Demographie**
- c. Geschlecht m
 - d. Alter 26
 - e. Wohnort Meran (BZ)
 - f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn

- Lehrling
- ArbeiterIn
- AngestellteR
- BeamteR
- Selbstständig
- Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: CVK, mündlich
Dauer: 26 min

I: Welche Spiele mit historischem Stoff oder Thema kennst du?

S14: Na, ganz viele, ganz viele. Also, da wären zuerst mal natürlich Civilization und die Total War-Serie und, ohja, ((lacht)) ähm ja, zum Beispiel Dragon Age, viele Mittelalterspiele sozusagen, viele Rollenspiele. Ähm, soll ich jetzt alle Spiele aufzählen oder?

I: Ja, die dir grad einfallen, das wär schon ganz gut.

S14: Hmm. Ohje, @jetzt grad fällt mir kaum was ein@, aber ich hab schon, ja, zum Beispiel, Anno-Serie, ähm, Age of Empires-Serie, die Siedler-Serie, ja, aber, mehr oder weniger historisch ist das natürlich alles. Es hat zwar historische Einflüsse aber, so richtig historisch wie zum Beispiel die W- Total War-Serie ist das alles nicht.

I: Mh. Und welche davon hast du gespielt oder spielst du?

S14: Ja, alle die ich jetzt aufgezählt hab', hab' ich gespielt und aktuellst spiel' ich eigentlich nur Rome - Total War und Civilization IV.

I: Okay. Deiner Meinung nach, welches geschichtliche Thema eignet sich am besten dazu, in einem Computerspiel verwendet zu werden?

S14: Hmm. Also mir persönlich gefällt die Antike am besten, aber das ist Geschmackssache. Im Prinzip eignen sich denk' ich, alle Themen, ziemlich gut, vielleicht die Steinzeit ist, vielleicht mehr oder weniger langweilig, aber- Je nach Umsetzung dürften sich eigentlich alle Themen gleich gut eignen.

I: Und welche Genres findest du da am besten?

S14: Ja, auf jeden Fall Strategiespiele.

I: Mh. Okay. Jetzt zu Civilization. Warum spielst du grad Civilization?

S14: Na, weil's Spaß macht. ((lacht)) Ähm, ist halt 'n schönes Spiel so, man kann ein bisschen überlegen und die Zeit ganz gut vertreiben. Ich spiel' größtenteils eigentlich nur Multiplayer, da hat man auch noch ein bisschen Spaß mit anderen Personen, Diplomatie. Ähm .. ja, und auch viel Kommunikation und Absprachen.

I: Mh. Und dass es da jetzt um ein geschichtliches Thema geht, ist für dich nicht so zentral?

S14: Nicht so zentral, also, ich find' Geschichte schon recht interessant und äh ich les' mir auch gerne Sachen durch, wenn mal was zur Geschichte steht, oder Informationen sind, ähm allerdings, würd' ich das Spiel auch spielen, wenn's nicht um Geschichte gehen würde.

I: Und was gefällt dir dran nicht?

S14: An Civilization?

I: Ja.

S14: Mmmh. .. Na, eigentlich nichts. ((lacht)) Ähm, es gibt natürlich viele Sachen, die man verbessern könnte, aber .. so im Prinzip, richtige Negativpunkte fallen mir eigentlich keine ein.

I: Okay. Und wie bist du zum Spiel gekommen?

S14: Na, ich hab' mir irgendwann, wo ich äh, noch ein bisschen jünger war, mal Civilization III gekauft, und, mmh das hab ich mir eben einfach so gekauft, im Laden, weil ich mal geguckt hab', das sah ganz gut aus, ich hab's halt mal ausprobiert, war auch schon ein bisschen günstiger, und das hat mir dann so gefallen, dass ich dabei geblieben bin und den vierten Teil auch sofort gekauft hab'.

I: Kann man durch Civilization was über die Vergangenheit erfahren?

S14: Hmm, ja, ich denk' schon, also .. zumindest ein wenig, über die verschiedenen Völker vor allen Dingen, etwas, und wenn man sich die Informationen in der Zivilopädie durchliest, auch ein bisschen mehr. Ähm so genau über historische Abläufe, vielleicht eher weniger, es gibt aber auch viele Mods und Szenarien, also, wo man dann ein bisschen mehr erfahren kann.

I: Mh. Und kann man was draus lernen?

S14: Hmm, ja, ich denk' schon dass man ein bisschen was draus lernen kann. Also so richtig viel jetzt nicht, aber, mehr als in vielen anderen Spielen und, mehr als wenn man nicht spielen würde.

I: Okay. Könntest du mir nochmal kurz erzählen, worum es im Spiel überhaupt geht?

50 S14: Ja, es geht darum ähm, dass man von Anfang an, äh eine Zi- Zivilisation führt und seine Städte baut, Krieg führt, Diplomatie betreibt, ähm, eben das volle Paket. Und man ist eben der Alleinherrscher über eine Zivilisation und .. ja, baut seine Städte, aus. Ja.

I: Okay, und aus welcher Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?

55 S14: Ja, wie gesagt aus der Geschich- äh aus der Perspektive vom alleinigen Herrscher über eine Zivilisation.

I: Mh. Und hast du eine Lieblingszivilisation?

S14: Hmm, nein, eigentlich nicht, also. Ich spiel' viele Zivilisationen gerne, einige ungerne, ähm, ja, die Römer sind eigentlich meine Lieblingszivilisation. Aber auch nur knapp.

I: Und woran unterscheidet sich das dann, dass du welche lieber spielst als andere?

60 S14: Ja, jede Zivilisation, ich weiß nicht, spielst du auch Civilization?

I: Ja.

S14: Ja, jede Zivilisation haben ja die verschiedenen Eigenschaften und die ähm, Einheiten- die Spe- das die Spezialeinheit, und das Spezialgebäude und, ähm, ich spiel' ganz gerne etwas kriegerischer manchmal, und die Spezialeinheit der Römer ist natürlich eine der stärksten
65 Einheiten im Spiel, und ähm auch die römischen Eigenschaften äh sind eben relativ stark, je nachdem, wie man spielt. .. So im Vergleich zu vielen anderen.

I: Okay. Und welche Siegmöglichkeit versuchst du dann zu erreichen?

S14: Na, meistens Eroberung oder Vorherrschaft, aber, je nachdem, was sich so anbietet, spiel' ich eigentlich alle Siegmöglichkeiten. Wie gesagt, spiel' ich auch größtenteils Multiplayer, und da muss man dann auch nehmen was man kriegen kann.

70 I: @Ja.@ Welche historischen Ereignisse oder, welche Geschichte kommt im Spiel vor?

S14: Na, das Spiel behandelt ja alles von 4000 vor Christus bis äh, in die Moderne, aber, richtig historische Ereignisse kommen in der Regel nicht vor, wenn man keine Szenarien spielt, äh, weil das Ganze, man spielt zwar die Völker, aber man spielt ja nicht die Geschichte nach, sondern,
75 ähm, man spielt ja auch nicht auf der Welt, sondern auf neuen Zufallskarten. Und damit hat das so ganz viel mit der Geschichte nicht zu tun.

I: Mh. Ich hab' jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich, und wenn du mir da bitte jeweils das dazu sagst, was du drüber weißt. Als erstes: Tokugawa?

80 S14: Hm, ja, das war eben, der Japaner, ähm .. naja, auf jeden Fall ist es ein Japaner ... ähm, ich wusste mal ein bisschen mehr drüber, aber ich hab's vergessen. ((lacht))

I: @Okay.@ Als nächstes hätte ich Bismarck.

S14: Ja, Bismarck war natürlich äh deutscher Reichspräsident und, guter Diplomat, der natürlich ähm .. mit den anderen Völkern das, wie hieß es denn .. na, auf jeden Fall so ein Bündnis gegen Frankreich sozusagen, abgeschlossen hat, und, ja ansonsten auch gute Diplomatie betrieben hat,
85 und .. @ja@

I: Okay. Dann: goldenes Zeitalter?

S14: Ja, goldenes Zeitalter, ähm, Civ-spezifisch oder, mehr geschichtlich?

I: Was du weißt.

90 S14: Na, in Civ ist es ähm, ne Sache, die ähm, die Nationen sehr viele Vorteile bietet, das, geht eine Zeitlang und dann kriegt man eben, ja, gewisse Vorteile, auch Verträge und so weiter, ja, und, viele Nationen hatten eben auch jeweils in der Geschichte so ne Art goldene Zeitalter, zum Beispiel die Holländer, ähm hatten ein goldenes Zeitalter, mmh, wo sie die Kolonien besiedelt haben und äh, sehr viel Handel betrieben haben und, auch die guten- ähm ja, viele Nationen hatten eben, ihre Hochzeiten, und das soll mit dem Spie- im Spiel mit goldenen Zeitaltern auch ein bisschen repräsentiert werden.

I: Okay. Dann hätte ich noch: Malinesisches Reich?

S14: Na, die sind auf jeden Fall in Afrika, ähm, waren, in welchem Zeitalter? .. Ich glaube, im späten Mittelalter, waren auf jeden Fall .. also, nicht ganz so dumm ((lacht)) äh, recht wissenschaftlich und, die hatten auch die Uni, von Sankt Kobe (??), ähm ... Ja .. Also, sind auf jeden Fall da, wo Timbuktu heute liegt und, so viel mehr weiß ich darüber nicht.

100 I: Mh. Okay. Und als letztes wär dann noch: Große Persönlichkeit.

- S14: Mh, ja, großer Persönlichkeiten im Spiel, ähm kann man eben kriegen, die kann man auch verschieden verwenden, in dem man Sachen erforscht oder ähm, die ansiedelt, wo sie dann Erträge bringen und natürlich gib'ts auch in der ganzen Geschichte viele große Persönlichkeiten, ähm, die große Dinge vollbracht haben. Und das ist im Spiel auch ganz gut umgesetzt, im Spiel ähm, was ich gerne machen, und wo ich auch schon viel gelernt hab', ähm, wenn die Namen der großen Persönlichkeiten werden ja immer angezeigt, die man kriegt, und dann schau' ich mir ganz gerne mal an, was das eigentlich für eine Person war, wenn ich die nicht kenne, und da habe ich schon viel mit gelernt.
- 105 I: Und wo schaust du das dann nach?
S14: Ja, meistens auf Wikipedia.
I: Okay.
S14: Also, nur, Grundlagen, ne.
I: Wenn du selbst in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, also, wenn du da drinnen wärst, wer wärst du, und was würdest du machen?
- 115 S14: Na, das ist ne schwierige Entscheidung ((lacht)) ähm .. ja, wer wär' ich? ... Igendn-irgendein Herrscher von einem Reich und, je nach dem wie die Situation des Reiches ist, würd' ich natürlich versuchen das Ganze zu verbessern und das Reich auszubauen, äh. Fortschrittlich zu werden und so weiter.
- 120 I: Okay. Und dasselbe Spielprinzip ohne den historischen Hintergrund, ohne das historische Gerüst, spielst du das auch?
S14: Na, es ist mir schon lieber mit historischem Hintergrund, aber wenn das Spiel gut ist, dann, also da- ein gutes Spiel ist wichtiger als der historische Hintergrund, aber, ein gutes Spiel mit historischen Hintergrund ist mir auch lieber als ein gutes Spiel ohne historischen Hintergrund.
- 125 I: Okay. Und stellt das Spiel die Geschichte oder historische Zustände so dar, wie sie wirklich waren?
S14: Nein, auf keinen Fall. Also es gibt zwar verschiedene Szenarien, wo das so ist, aber, das Standardspiel macht das nicht.
I: Mh. Und könnte man etwas davon als authentisch bezeichnen?
- 130 S14: .. Mm, nein, nicht wirklich. Also, es gibt zwar Annäherungen, wie zum Beispiel die Völker, aber, wirklich authentisch ist das nicht.
I: Okay. Allgemein, ist es grundsätzlich möglich, Geschichte so darzustellen, wie es wirklich war?
S14: ... Mmh .. naja, weil wir nicht wirklich genau wissen können, ob die Leute, die das übermittelt haben auch äh wirklich die Wahrheit sagen, oder ob sie lügen oder ob sie, ähm, denken dass sie die Wahrheit sagen, aber in Wirklichkeit gar nicht die richtigen Informationen haben, denk' ich man kann zwar einen einigermaßen Überblick über die Geschichte kriegen, aber ob's jetzt wirklich so war, kann man nicht wirklich wissen.
- 135 I: Okay. Was glaubst du, was ist der Unterschied zwischen der Geschichte im Spiel und der in wissenschaftlicher Literatur?
S14: .. Ähm, ja Geschichte im Spiel versucht natürlich ähm, ähm **durch** die Geschichte viele Anreize für den Spieler zu bieten, und ein Grundgerüst zu haben, damit man sich nicht was komplett neues ausdenken muss. Ähm ... ja, und wissenschaftliche Geschichte versucht natürlich die Geschichte zu analysieren, ähm wie es war, vielleicht damit man was für heute draus lernen kann, vielleicht auch einfach nur aus Interesse. .. ja.
- 140 I: Ja, und glaubst du, andere Spieler verwenden das Wissen oder die Informationen aus dem Spiel im Alltag?
S14: ... Mmh, nein, denk' ich nicht. Also vielleicht aus äh Diplomatiebereichen, wenn man mit anderen Leuten was zu tun, aber das hat ja mit dem Spiel nicht viel zu tun. Das ist ja überall.
I: Also du selbst machst das auch nicht, also auf Informationen zurückgreifen? Wenn du
- 145 beispielsweise irgendwelche Personennamen hörst, oder Schlagworte, denkst du dann, oh, die habe ich ja in Civ gesehen
S14: Na **doch**, bei so ner Situation würd' ich mir schon denken, ähm, .. ja, hab' ich, gibts da, und wie gesagt, guck' ich mir auch meistens ein bisschen mehr drüber an, also wenn ich **nur** was in

- Civ sage, äh nur in Civ sehe, dann würd' ich natürlich nicht sagen, ja, den gibts in Civ und so, aber wenn ich ein bisschen mehr drüber weiß, vielleicht schon.
- 155 I: Okay. Jetzt geht's um die Seite der Entwickler, was für Menschen haben das Spiel gemacht, also, welche Berufsgruppen waren da beteiligt.
S14: Na, ich schätze, größtenteils natürlich Spieleentwickler, aber ich vermute, es gab auch einige Historiker und so weiter, ähm, die da ein bisschen beraten haben, beraten, beraten haben. Damit das ganze nicht komplett abwegig ist.
- 160 I: Okay. Und in welche Aspekte würd' am meisten Zeit, Geld und Mühe investiert?
S14: Mja, auf jeden Fall in das Spiel denk' ich. Also, die geschichtlichen Sachen sind wie gesagt, sehr .. ähm, rudimentär.
I: Mh. Also die Spielmechanik meinst du?
S14: Ja, die Spielmechanik, richtig.
I: Okay, und warum haben sie grade das historische Gerüst gewählt?
S14: Mm, na das solltest @du vielleicht die Entwickler fragen,@ ich denke weil's einfach sehr interessant ist, äh, für viele Menschen, für viele Spieler, und, ja weil man auch gut drauf aufbauen kann, wenn man ein Spiel auf etwas aufbaut, wo man wirklich weiß, beziehungsweise zu wissen glaubt, was passiert ist. .. Dass man sich nichts neues ausdenken muss. Und viele Spieler wissen ja auch schon ein bisschen was über die Geschichte, und ähm, vielleicht kommt ihnen das Spiel dann ein bisschen vertrauter vor.
- 170 I: Okay. Jetzt geht's um Geschichte allgemein, also nicht mehr nur auf's Spiel bezogen. Was ist Geschichte?
S14: .. Naja, ähm, Geschichte @ist was eben in der Vergangenheit@ so passiert ist. Ähm, ja ist das ne @zufriedenstellende Antwort?@
I:@Ja.@ Und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?
S14: .. Ja, je nachdem, wie wichtig das ist ähm, kommt natürlich drauf an, was in der Vergangenheit passiert ist, hat natürlich alles Auswirkungen darauf, was wir heu- was wir heute tun, und wie wir leben, also. Ähm, die Geschichte hat natürlich Auswirkungen auf das, was heute ist. Eben so wie alle Ereignisse.
- 180 I: Ja. Wer kann Geschichte verändern?
S14: Mm, na, theoretisch jeder, praktisch gesehen ähm, verändern wahrscheinlich nicht alle Leute die Geschichte, aber, **theoretisch** kann's jeder.
- 185 I: Mh. Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
S14: ... Ja, wahrscheinlich wenige, sozusagen wichtige, beziehungsweise große Persönlichkeiten, ähm, oder auch Gruppen von Menschen, ähm .. ja, und natürlich im kleinen Sinn auch jeder einzelne.
I: Mh. Woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
S14: .. Mmh, ja, durch viele Aufzeichnungen, von äh, von Personen, die früher gelebt haben, von Studien, Ausgrabungen und, .. ja, Erzählungen vielleicht auch.
I: Was sollte von unserer heutigen Zeit aufgeschrieben werden, also was glaubst du, was wollen die Menschen in zweihundert Jahren von uns wissen?
S14: Ja, wir schreiben ja grundsätzlich alles auf, ich glaube, so viel, wie wir aufschreiben, kann gar keiner lesen ähm, das Wichtige wären meiner Meinung nach die Erkenntnisse ähm, die wirklich ein besseres Leben für alle Menschen ermöglichen, die Dinge sollten aufgeschrieben sein.
- 190 I: Okay. Und womit sollte sich ein Historiker beschäftigen?
S14: .. Ja, mit der @Historik.@ ((lacht)) Ähm, je nachdem welches Fachbereich äh er betätigt, eben mit diesen Fachbereich, und mmh ... ja .. ist ne schwierige Frage, also, wie gesagt, ein Historiker ist ja nicht gleich ein Historiker. .. Vielleicht damit aus der Vergangenheit, irgendwelche, Dinge zu entdecken, die man für heute noch gebrauchen kann.
- 195 I: Mh, also jetzt geht's eh schon so langsam gegen Ende zu, wie kommst du sonst noch mit Geschichte in Kontakt?
S14: Ja, ich interessiere mich einigermaßen für Geschichte, les' ab und zu mal Bücher, ähm, Fernsehen guck' ich relativ selten, aber wenn dann meistens irgendwelche Dokumentarfilme,
- 200
- 205

auch gerne über Geschichte. Läuft leider recht selten, aber, das ist dann größtenteils alles.

I: Okay, und ich hätte da jetzt noch einen kleinen Fragebogen, die erste Frage ist in etwa dieselbe, wie die, die du grad' beantwortet hast, halt, da jetzt bitte mit ankreuzen.

S14: Achso, das ist jetzt geschrieben, ja, klar.

210 I: Ja, und bitte bei dem, was du ankreuzst, wenn du mir da Beispiele gibst.

S14: Ah, Moment, meine Freundin kommt gerade, ist das ein Problem, wenn wir kurz pausieren?

I: Nein.

S14: Okay, tsch- tut mir leid, ist jetzt ein bisschen unerwartet.

<kurze Unterbrechung>

215 I: So, wieder da.

S14: Alles klar.

I: Also, wenn du mir bei dem, was du ankreuzst, einfach Beispiele gibst, bitte.

S14: Ja klar, also erstmal hab' ich angekreuzt, alte Medien, Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher.

220 Ähm, ja, ist ja unten nochmal einzeln aufgeschlüsselt, deswegen geb' ich dazu kein Beispiel, oder soll

I: Ja, mit alten Medien ist eigentlich gemeint, Medien aus vergangenen Zeiten sozusagen.

S14: Achso, ähm ... ja, hab' ich auch schon gemacht, aber. Also Photos angeguckt und so ähm, zu verschiedenen Sachen. Sieht man ja auch in Spielen, viele Photos, ja, z- nicht in dem, aber zum Beispiel in Rome - Total War, da spiel' ich auch ne Modifikation, die sehr historisch ist, und da gibt's auch sehr viele Photos und Informationen, und auch viele Nachrichten. Das kann man denk' ich als Beispiel stehen lassen.

225 I: Okay.

S14: Mmja, Filme, verschiedenen Kinofilme, gibt ja immer Mal, äh, ja, gewisse Einblicke in irgendwelche historischen Sachen, meistens rudimentär.

230 I: Mh. Kannst du mir ein Beispiel geben?

S14: Kann ich dir ein Beispiel geben? Ähm oh, mir fällt @gar-@ .. Also ...

I: Okay, wenn dir nichts einfällt, dann

S14: Mir fällt grad nichts ein, aber .. naja, Romane, okay, dass ich das letzte Mal einen historischen Roman gelesen hab', ist schon ein bisschen was her, das s- den Namen weiß ich leider nicht mehr, es war irgendein Roman über Ägypten

235 I: Ja, dann brauchst du's nicht anzukreuzen, wenn es schon länger her ist.

S14: Achso, okay. ... Ja, Sachbücher, ähm, genaues Beispiel jetzt nicht, aber ... wenn ich ab und zu Mal, ich hab' ja einige Sachbücher, ah, Moment, oben steht das eh, die Geschichte Roms, römische und griechische Historiker berichten, ähm, wär' zum Beispiel eines, was hier liegt, ja, ich hab' auch noch einige andere. Ja, TV-Dokumentationen ähm, zum Beispiel letztens auf dem History-Channel lief ne Dokumentation über Rom, die hab' ich mir angeguckt und sonst gerne auch mal. Wissenschaftliche Literatur geht, wenn ich mal auf Reisen bin oder so, kauf' ich mir gerne mal ne Zeitschrift und les' da. .. Reicht das als Beispiel?

240 I: Was sind das dann Zeitschriften?

S14: Na, irgendwelche Zeitschriften ähm über, über Historie oder auch Geschichte. .. Zählt wohl eher unter Zeitschriftenartikel. Also richtige wissenschaftliche Literatur eher weniger.

I: Okay. Die nächste Frage wär' jetzt in etwa dieselbe, nur eine Reihung, und wenn du mir da bitte alles reihst, nicht nur die, die du angekreuzt hast.

250 S14: Achso, jetzt ist einfach nochmal ohne Beispiele. Ach, so funktioniert das, ah okay, ich hab's raus. ((lacht)) So, das nächste, ja, das kreuz' ich einfach an.

I: Ja, ich wüsste dann noch gern, wo und wie du Geschichte gelernt hast.

S14: Na, gelernt eigentlich nur in der Schule, ähm, und sonst immer mal aus Interesse, also wenn ich mir irgendwelche Sachen durchlese oder angucke.

255 I: Mh. Und hast du das Fach gemocht?

S14: Ja, eigentlich schon.

I: Und zu dir als Spieler, seit wann spielst du Computerspiele?

S14: Mjjo, seit wann denn? So genau kann ich das nicht sagen, aber auf jeden Fall schon so, vier, fünf, sechs Jahre.

260 I: Okay, und welche Genres gefallen dir am besten?

S14: Na, fast nur Strategie, ähm, Rollenspiele sind auch noch eher mein Ding, und, die Anderen nicht so ganz, das spiel' ich eigentlich nur, selten und dann nur die Besten.

I: Okay. Und dann wüsst' ich noch gern wie alt du bist und wo du wohnst.

S14: Na, ich bin siebenundzwanzig und wohn' in Wuppertal.

265 I: Okay, der Rest ist dann noch zu dir als Spieler und demographische Daten, wenn du mir das noch ausfüllst, dann wär's das eigentlich.

S14: Ja, mach' ich gern. So, hier ist die Frage, wie lange spiele ich, das ist sehr unterschiedlich, ähm, den Durchschnitt, den Durchschnitt @nehm' ich an, ne?@

I: Ja.

270 S14: Okay. Ja, Beruf ist ein bisschen schwer, ich bin einerseits angestellt, aber auch ein bisschen selbstständig, ähm, ich kann leider nur eines ankreuzen.

I: Okay, das passt schon. Nimm eines.

S14: Alles klar. Ja, alles klar. Sonst noch was?

275 I: Nein, das müsst dann glaub'ich alles sein. Ich danke.

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ,alte' Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

- 1 ,alte' Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
2. Sachbücher
- 3 TV-Dokumentationen
- 4 Zeitschriftenartikel
- 5 Online-Medien
- 6 Schulbücher
7. wissenschaftliche Literatur
- 8 Romane
- 9 Computerspiele
- 10 Filme
11. Fernsehserien
12. andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du

- täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
- weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographic**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 27
- e. Wohnort Wuppertal (D)
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn
 - Lehrling
 - ArbeiterIn
 - AngestellteR
 - BeamteR
 - Selbstständig
 - Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

Art des Interviews: CVK, mündlich
Dauer: 26 min

: Ganz allgemein, welche Spiele mit historischen Stoff oder Thema kennst du?

S15: ... Puh, ähm, abgesehen von Assassin's Creed?

I: Mh.

5 S15: Ahm, historischen Stoff oder Thema. Also die- das sich generell um eine Sache dreht oder auch, weitläufiger ist, so wie Strategiespiele?

I: Ja, also, alles was dir einfällt, was deiner Meinung nach da jetzt Geschichte als Thema hat.

S15: Empire Earth ist ein altes Strategiespiel, das hab' ich viel gespielt, so wie Age of Empires, das ist glaub' ich 1997, also, auch schon @ziemlich alt@, ahm ad hoc fallen mir jetzt nicht wirklich mehr ein, außer, Civilization vielleicht?

10 I: Mh. Ja, und die spielst du alle, beziehungsweise hast du gespielt?

S15: Ja.

I: Okay. Deiner Meinung nach, ganz allgemein, welches geschichtliche Thema würde sich am besten dafür eignen, eben in einem Spiel verwendet zu werden?

15 S15: .. Doch das Mittelalter. Also mich persönlich interessieren solche Sachen, wie Zweiter Weltkrieg-Szenarien, überhaupt nicht. ((lacht))

I: Okay. Und welche Genres eignen sich da am besten?

20 S15: Strategiespiele sind immer gut, wobei man da nicht genau jetzt Geschichte nachspielen kann, da hat man natürlich selber auch immer seine Finger im Spiel, ähm ... Action-Adventure ist halt eine andere Herangehensweise, das ist .. da kann man, das- den geschichtlichen Hintergrund genauer darstellen ahm Ich denke Rollenspiele eignen sich auch ganz gut dafür, wobei man da, wenn man genau nach der Geschichte geht, eigentlich schon eine vorgegebene Richtung hätte.

I: Jetzt zu Assassin's Creed. Warum spielst du grad Assassin's Creed gespielt?

25 S15: Ich hab' das Szenario interessiert, das Mittelalter, und die detaillierten- der detaillierte Nachbau der einzelnen Städte. .. Ahm, die .. Ich hab' gehört, von Kritiken, die ich auch lese, dass die Geschichte sehr gut sein soll, das ist für mich ein wichtiges Kriterium in so einem Spiel .. und, das Setting hat mich halt interessiert. Mittelalter.

I: Mh. Und was gefällt dir besonders dran?

30 S15: Wie gesagt, der genaue Nachbau der Städte, und, die Detailgenauigkeit, die .. wie detailliert die ganzen Sachen gemacht worden sind, und wie wunderschön das dann auch ausgeschaut hat.

I: Mh. Und was hat dir nicht gefallen?

35 S15: Nicht gefallen hat mir vom, Gameplay, grad im mittleren Teil, der auch der größte war, dass es ziemlich wiederholend war. Es kamen immer wieder im Grunde die gleiche Mission, es gab zwar, zwei, drei verschiedene Herangehensweisen, aber es hat sich eigentlich immer wiederholt.

Das war ein bisschen langwierig dann.

I: Und wie bist du zum Spiel gekommen?

S15: ... Ahm ich, ein Freund hat mir ein Video davon gezeigt, weil es ihn interessiert hat.

I: Mh. Jetzt zum Spiel selbst. Kann man durch Assassin's Creed was über die Vergangenheit erfahren?

40 S15: Beschränkt. Ähm, ein wenig sicher, aber im Grunde hat das doch nicht den Sinn, jemanden jetzt was über die Geschichte beizubringen.

I: Und, was könnte man davon mitnehmen?

45 S15: Einzelne Personen, die gehandelt haben, in der Zeit, ahm, **dass** es eben auch diesen Orden der Assassinen gab, das wissen ja eigentlich sehr wenig, ich hab's selber nicht gewusst, bis zu dem Spiel. ... Und eben, naja, @das war's eigentlich im Grunde.@

I: Okay. Könntest du mir nochmal kurz bisschen zusammenfassen, worum es im eigentlich Spiel geht?

S15: ... Also, amn selbst spielt einen, Meuchelmörder, wie schon der Name mehr oder weniger sagt, der, eigentlich, sehr stark war, sehr- und sehr berüchtigt war, und man erlebt dann einen Ab-

50 , ahm, einen Abfall also, vom Rang, am wird von seinem Meister wegen einer gescheiterten Version herabgestuft, und muss sich wieder seine .. Ehre erar- erarbeiten. Und da gibt's dann immer verschiedene Aufträge, die man erledigen muss, insgesamt **neun**, Leute, die man eben ausschalten muss, im Spiel, Und dazu reist man dann in verschiedene Städte, da gibt's, ähm, Akat, Jerusalem und Damaskus. Wenn ich mich richtig erinnere. Und dort gibt es dann eben a- gewisse

55 Regionen, die dann freigeschaltet werden, in denen sich der- das Ziel befindet. Bevor man jetzt gleich den Anschluss durchführen kann, muss man Informationen sammeln, dafür gibt's verschiedenen Mini-Missionen .. zum Beispiel, Rennen machen und Flaggen sammeln oder Leute ahm, ausspionieren bez- oder Informationen stehlen. Und wenn man dann genug Informationen gesammelt hat, kann man zu seinem Kontaktmann gehen und kriegt die Information für einen

60 Auftrag. Dann geht es darum, die Person eben auszuschalten. ... Wenn man das erledigt hat, macht man entweder den nächsten Auftrag oder geht zum Meister für weitere Aufträge. Am Ende gibt's dann den Auftrag, ähm Robert de Sable auszuschalten. ... Der, verantwortlich für's- für dein Scheitern im ersten, Auftrag war, aber das gelingt nicht ganz nach Plan, es war nämlich eine, verkleidete Frau, die sich als ih- er ausgegeben hat. Und somit scheitert das Attentat. ... Ahm

65 Dann nimmt die Geschichte eine kleine Wende ... und, man muss zu Richard Löwenherz dem K- dem, berühmten Feldherrn eben und König, und bei ihm ist auch Robert de Sable. Dort wird dann das Ganze ausgetragen, der Zweikampf zwischen Robert und d- eben dem Spieler. Und man findet heraus, dass ist schon eine @Weile her@, dass im Grunde sich jetzt die Muslime und die Christen auch verbündet haben und ge- auch gegen die Assassinen vorgehen wollen, weil die

70 Assassinen sich jetzt eben, Feinde geschaffen haben mit den Attentaten. Diese ganze mittelalterliche Handlung ist aber, hat aber noch eine Rahmenhandlung, und zwar ist man eigentlich in der Zukunft, ein Charakter namens Desmond Miles, und man wird mit Hilfe des Animus, eines technischen Gerätes in die Vergangenheit geschickt, damit die Forscher an, für sie wertvolle Informationen kommen. .. Diese Information kriegt man dann am Ende auch, soweit

75 ich weiß, wenn man dann seinen eigenen Meister bekämpft, weil eigentlich der Meister nur auf Macht aus war, und- und ein mächtiges Artefakt gesucht hat, was, zu dem dann der Assasine dann Zugriff, verlangt hat, also ... geschaffen hat. Und am Ende kämpft man gegen den Meister .. und gewinnt, aber, durch diesen Zu- Zugriff zum Artefakt konnten eben auch die

80 Wissenschaftler zu einer wichtigen Information gelangen, die ihnen helfen würde, glaub' ich, die letzten Assassinen auszumachen. Weil die Wissenschaftler sind Nachkommen der Kreuzfahrer, so wie ich das mitbekommen habe.

I: Okay. Dankeschön. Aus was für einer Perspektive wird die Geschichte im Spiel erzählt?

S15: Man selbst spielt eben diesen Assassinen, der heißt Altair. Und auch Desmond Miles in der Zukunft, aber nur in kurzen Teilen des Spiels.

85 I: Mh. Und welche historischen Ereignisse beziehungsweise, welche Geschichte kommt in Assassin's Creed vor?

S15: Es ist alles zur Zeit der Kreuzzüge, also, Richard Löwenherz, Kreuzzüge, und es werden, und die Morde sind auch mehr oder weniger ähm historisch, denn die Personen sind alle wirklich zu dem Zeitpunkt gestorben.

90 I: Mh. Und in welcher Zeit spielt es, also

S15: .. Ähm, wann waren die Kreuzzüge? 1200, Mittelalter halt. ((lacht))

I: Okay, ich habe jetzt ein paar Stichworte aus dem Themenbereich, wenn du mir da bitte jeweils kurz dazu sagst, was du drüber weißt. Als erstes wär das: Salah-Al-din.

95 S15: Mh. Puh, äh. Saladin war eben der Widersacher von Richard Löwenherz, und ... damals gehörte den Is- dem Islam der, Jerusalem, die Stadt, und Saladin war eben mehr oder weniger der Feind von Richard Löwenherz.

I: Mh. Dann hätte ich noch: Assassinen.

100 S15: Assassinen sind Meuchelmörder, also Auftragsmörder, die, einen, die von ihren Meister meistens einen Auftrag, oder die auch bezahlt dafür werden, bestimmte Personen auszuschalten, und den Orden g- Assassinen gibt's eben schon sehr lange, auch zur Zeit der Kreuzzüge schon, das wurde nachgewiesen. Und eben im Spiel auch auf- aufgegriffen. Und .. ja, @das war's

- eigentlich@.
I: Okay. Kreuzfahrer?
S15: ... Kreuzfahrer wurden die Ritter genannt, die an den Kreuzzügen teilgenommen haben.
105 Wenn ich mich jetzt ha- wenn ich mich jetzt nicht sehr täusche. Ja. Ähm, das gab, drei große Kreuzzüge, und es gab halt jeweils das Ziel, die heilige Stadt Jerusalem zu erobern.
I: Okay. Und als letztes hätte ich dann noch: Akkon, oder, wenn du's auf Englisch gespielt hast, Accra.
S15: Akkon, war's genau. ((lacht)) Akkon ist eine, Stadt in Israel, im Norden von Israel .. und, die war halt damals eine ziemlich wichtige Stadt, zu der Zeit, in der das Spiel spielt .. und sie hat glaub' ich, sie hat da- sie hat meistens den Kreuzrittern gehört, sie war ein Stützpunkt der Kreuzritter, wenn ich mich, richtig @erinnere@. ... Natürlich war's nicht immer .. natürlich hat's nicht immer den Kreuzrittern gehört, aber die Kreuzritter haben sie erobert.
110 I: Okay. Also, wenn du selbst in die im Spiel dargestellte Geschichte eintauchen könntest, also wenn du da drinnen wärst, wer wärst du, und was würdest du machen?
S15: Das ist eine gute Frage. ((lacht)) .. Ahm eine Figur vom Spiel oder selbst erfunden, oder?
I: Was du willst.
S15: Wahrscheinlich wär' ich @irgendeine einfache Wache oder so.@ ((lacht))
120 I: Und was würdest du machen?
S15: Ahm, den Assassinen jagen, wenn er grad ein Attentat, verursacht hat, beziehungsweise eben die wichtigen Personen bewachen.
I: Okay. Ähm, dasselbe Spielprinzip mit einer anderen Hintergrundgeschichte, also, jetzt ohne das geschichtliche Gerüst, spielst du das auch oder ist das weniger deines?
125 S15: Muss ich mal überlegen. Aber nein, das ist eigentlich nicht meines.
I: Also dass es da um was Geschichtliches geht, ist für dich schon zentral?
S15: Ja. Mir fallen aber im Moment auch nicht wirklich Spiele ein, mit dem, mit einem ähnlichen Spielprinzip, aber .. ja, da- der geschichtliche Hintergrund ist auf jeden Fall wichtig.
I: Mh. Okay. Stellt das Spiel die Geschichte oder historische Zustände so dar, wie sie wirklich waren?
130 S15: Ja. Ich würd' schon sagen. Es ist keine Partei, ist irgendwie, als Held dargestellt, es ist eigentlich alles re- relativ realistisch dargestellt, also ich würd' schon sagen, ja.
I: Mh. Und was davon ist authentisch?
S15: .. Ähm, die ganze Welt, die Städte, die ähm und auch das e- dass es eben nicht- nur schwarz und weiß gibt, gut und böse, sondern auch, dass niemand ganz böse oder ganz gut ist, dass es eben auch Graustufen gibt, die man- wie man in dem Spiel dann auch selber herausfindet, und .. ansonsten kann ich auch nichts, finden, was eigentlich nicht in die Zeit gehört. Also, es ist eigentlich ganz gut aufgearbeitet.
135 I: Mh. Und es ist das für dich wichtig, dass da, wenn da jetzt Informationen gegeben werden, dass die auch, stimmen?
S15: .. Ja. ((lacht))
I: Okay. Ganz allgemein: Ist es möglich Geschichte so darzustellen, wie es wirklich war?
I: ... Nicht exakt, natürlich, aber, man kann, man kann es schon ziemlich genau dar- nachstellen, mit Hilfe der modernen Technik .. und, **ganz** genau geht's natürlich nie, aufgrund, man kann
145 nicht alles genau so machen, wie es war, auf- schon aufgrund technischer Einschränkungen, aber, man kann schon ziemlich genau da- nachstellen würd' ich sagen.
I: Mh. Okay. Und was glaubst du, was ist der Unterschied zwischen der Geschichte im Spiel und Geschichte in wissenschaftlicher Literatur?
S15: Ahm, einige Sachen wurden natürlich nur vermutet, zum Beispiel, **dass** die Assassinen
150 jetzt für diese Morde vvv- verantwortlich waren, das wurde ja nie irgendwo, geschrieben oder festgelegt. .. Das ist halt für die, Geschichte notwendig, ähm, ansonsten ... teilweise wurde wahrscheinlich auch das Handeln einzelner Personen .. ahm, mehr gemutmaßt, also, das kann man natürlich nicht genau nachstellen. Und .. generell wie der Orden der Assassinen halt

- aufgebaut ist, weil es darüber einfach so gut wie gar keine Inf- keine Informationen gibt.
155 I: Hast du dich da mehr informiert?
S15: .. Nein, nicht, nicht @wirklich.@
I: @Okay,@ das klang nur so.
S15: Ich bin grundsätzlich recht geschichtsinteressiert.
I: Ah, okay. Glaubst du, andere Spieler verwenden das Wissen aus dem Spiel im Alltag? .. Zum
160 Beispiel in der Schule?
S15: Ich glaub', da gibt es gar nicht mal so viel zu verwenden. ((lacht)) Aber .. hmm. Ich kann's mir schon vorstellen, dass man ein bisschen was davon in der Schule verwenden kann. Aber es ist nicht allzuviel, weil es eben eine Geschichte erzählt, die, auch in den Geschichtsbüchern nur sehr grob umrissen ist.
165 I: Mh. Und hast du selbst schon mal Informationen aus dem Spiel woanders verwendet?
S15: Nein, dazu hatte ich eigentlich keine Gelegenheit.
I: Okay. Jetzt geht's um die Seite der Entwickler, was für Menschen haben das Spiel gemacht? Also, ich mein, welche Berufsgruppen waren da beteiligt?
S15: ... Puh ((lacht)) Äh, das @weiß ich nicht.@
170 I: Okay, was waren bei der Entwicklung die wichtigsten Aspekte, also, wo ist am meisten Zeit und Geld investiert worden?
S15: Ich glaube, es war auf jeden Fall wichtig, dass es, eben die Städte und die Landschaften detail- detailgetreu nachzubilden. Dass sie das- da haben sie sicher auch sehr viel Geld darin investiert. Und auch in den .. na, wie sagt man ((lacht)) äh, Vermar- Vermarktung vom Produkt wurde sicher auch einiges an Geld gesteckt.
175 I: Mh. Und was glaubst du, was haben die für einen Zugang zur Geschichte gehabt, waren da Historiker auch beteiligt?
S15: Ja, ich bin mir ziemlich sicher.
I: Okay. Und warum haben sie gerade den historischen Stoff ausgewählt?
180 S15: Einerseits gab's ja ein ganz gutes, Grundgerüst durch die Geschichte vorgegeben, für so ein Spiel. Und zwar, dass es eben Belege gab, dass es Assassinen gab in dieser Zeit. Und dass es diese ganzen Morde gab, o- ohne zu wissen genau, wie oder warum der Mensch jetzt gestorben ist. Und, auch das Mittelaltersetting ist eines, das sicher viele Spieler interessiert. Also, kann ich mir gut vorstellen, kann ich gut nachvollziehen, warum sie das genommen haben.
185 I: Okay. Jetzt geht's um Geschichte allgemein und jetzt geht's eh schon so langsam gegen Ende zu. Also, was ist Geschichte?
S15: ... Geschichte ist für mich @alles was geschehen ist.@
I: Mh. Und was macht ein Ereignis historisch bedeutend?
S15: ... Wenn man noch lange im Nachhinein davon hört.
190 I: Okay. Wer kann Geschichte verändern?
S15: .. Niemand.
I: Und wer bestimmt den Verlauf der Geschichte?
S15: Die Menschen selber.
I: Okay. Woher wissen wir heute, was früher passiert ist?
195 S15: Durch Aufzeichnungen und al- alten Relikten. .. Also es gab ja auch damals schon Aufzeichnungen und verschiedene- und Schrift gibt es ja schon s- ewig. .. Und ähm, sonst, weil, kürzere Geschichte, bei kürzfristigerer Geschichte gib't natürlich dann auch Bilder und Videos. .. Aber da- grad bei Mittelalter und so sind das mehr die Schriften und Aufzeichnungen.
I: Mh. Und jetzt zu unserer heutigen Zeit, was sollte von uns aufgeschrieben, was glaubst du, was
200 wollen die Menschen in zweihundert Jahren von uns wissen?
S15: ((lacht)) .. Äh, die Technologie, die technologischen Fortschritte unserer Zeit .. ähm .. puh .. eventuell Kriege, die äh .. heutige Zeit ist ein bisschen grob. Äh, Bildung von Bündnissen, so wie Vereinte Nationen .. das könnte alles interessant sein später
I: Mh. Und womit sollte sich ein Historiker beschäftigen? ... Also, was wär ein Thema, das du
205 interessant findest.

S15: Ahm, Konflikte. Sei es jetzt diplomatisch oder, militärisch, das ist, finde ich eigentlich immer interessant, auch wenn's @natürlich nie schön ist.@ .. Ahm Natürlich auch der techno-@der technologische Fortschritt@, das sag' ich jetzt @ein bisschen oft, aber@ .. Ähm Und eben auch, wie sich die Welt verändert, also, wie sich die Menschen verändern, ähm, beziehungsweise, auch diplomatisch, und natürlich auch was, in der Natur passiert. Also, so wie Klimawandel und so.

I: Okay. Und wie kommst noch, also jetzt, außer durch Computerspiele, mit Geschichte in Kontakt?

S15: Ich lese sehr viel über Geschichte, ansonsten geh' ich auch noch zur Schule, das heißt, da @hör' ich auch noch ein bisschen was über Geschichte.@ Und, im Internet kann man auch viel recherchieren.

I: Okay. Und wo recherchierst du da?

S15: Ähm, hauptsächlich auf Wikipedia, ansonsten alles, was @mir Google ausspuckt.@

I: @Okay.@ Ich hab' jetzt da nochmal einen kleinen Fragebogen dazu, und die erste Frage ist in etwa dieselbe, wie die, die du grad beantwortet hast, nur halt geschlossen, und wenn du mir da bitte Beispiel gibst, bei den Sachen, die du ankreuzst.

S15: Okay. ... Das erste, okay, weiter, Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du. .. Stimmt, **Filme** hab' ich mehr oder weniger @vergessen@, das auch, alte Medien, auch ja, Online-Medien, ähm, Wikipedia, Enzyklopädien allgemein, äh.

I: Und was wären das dann für Filme?

S15: Filme, ähm, da gibt's natürlich diese Hollywood-Verfilmungen, die alles ein bisschen, grob umrissen darstellen, so wie, Troja gab's da, oder, Königreich der Himmel. .. Das schau ich aber dann auch ein bisschen mehr zur Unterhaltung an.

I: Mh.

S15: Weils- weil mich eben der Hintergrund interessiert. Romane, Sachbücher, @Schulbücher, eigentlich auch@, Dokumentationen auch, ja.

I: Mh. Zum Beispiel?

S15: Puh. Äh, ich .. Universum gibt's da in Österreich, das ist, das zeigt auch öfters geschichtliche Sachen.

I: Mh.

S15: .. Und ansonsten, einige dieser Filme, die sie in der Schule zeigen, da weiß ich leider nicht, wie sie heißen oder von wo sie kommen. ((lacht))

I: @Okay.@ Und das zweite wäre dann eine Reihung.

S15: Ja. Okay.

I: Dann wüsste ich noch gern, wo du Geschichte gelernt hast, beziehungsweise lernst.

S15: ... In der Schule mal, und ähm, Themen, die mich interessieren, von denen ich ge- höre, ähm recherchiere ich dann selber gerne genauer, mit Hilfe von Büchern oder eben dem Internet. .. Ah, ich .. und Sachbücher.

I: Okay. Und magst du das Fach Geschichte?

S15: Ja.

I: Okay. Jetzt der Rest ist noch zu dir als Spieler, seit wann spielst du Computerspiele?

S15: ... Hmm, ähm, seit ich .. so in etwa dreizehn bin, glaub' ich. Beziehungsweise andere Spiele vielleicht schon ab ... zehn, elf. .. Da @durften wir ab und zu am Computer vom Vater kleine Spiele spielen.@

I: @Ja.@ Und welche Genres gefallen dir am besten?

S15: ... Strategiespiele, Rollenspiele ... ähm ... ja, am besten gefallen mir Strategie- und Rollenspiele.

I: Und dann wüsste ich noch gern wie alt du bist und wo du wohnst.

S15: Ich bin sechzehn und wohne in Hollabrunn, Niederösterreich, Österreich.

I: Ja, wenn du mir den Rest dann noch bitte ausfüllst, dann wär's das eigentlich.

S15: Okay. Ja.

I: Okay, vielen Dank!

Ergänzungsblatt:

- **Zu welchen anderen Medien zum Thema Geschichte greifst du?**

- ,alte' Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
- Fernsehserien
- Filme
- Online-Medien – welche?
- Romane
- Sachbücher
- Schulbücher
- TV-Dokumentationen
- wissenschaftliche Literatur
- Zeitschriftenartikel
- andere

- **Bitte reihe diese Medien jetzt danach, wie sehr du ihnen vertraust:**

(1 = am vertrauenswürdigsten, 12= am wenigsten vertrauenswürdig)

- 1 ,alte' Medien (Fotos, Filme, Nachrichten, Bücher)
2. wissenschaftliche Literatur
3. Sachbücher
- 4 TV-Dokumentationen
- 5 Schulbücher
- 6 Online-Medien
- 7 Zeitschriftenartikel
- 8 Romane
- 9 Computerspiele
10. Fernsehserien
- 11 Filme
12. andere

- **SpielerInnenprofil**

- a. Spielst du
 - täglich
 - mehrmals in der Woche
 - mehrmals im Monat
 - seltener
- b. Und wie lange spielst du?
 - weniger als 30 Minuten
 - 30 Minuten bis 1 Stunde
 - 1 Stunde bis 3 Stunden
 - mehr als 3 Stunden

- **Demographie**

- c. Geschlecht m
- d. Alter 16
- e. Wohnort Hollabrunn (NÖ)
- f. Beruf
 - SchülerIn
 - StudentIn

- Lehrling
- ArbeiterIn
- AngestellteR
- BeamteR
- Selbstständig
- Arbeitslos
- g. höchste abgeschlossene Ausbildung
 - x Pflichtschule
 - Fachschule/Lehre
 - Matura
 - Studium

LEBENS LAUF

Notburga Siller,
geb. am 15. April 1984 Meran, Südtirol (I)

SCHULBILDUNG & STUDIUM

- | | |
|-------------------|--|
| seit Oktober 2007 | Magisterstudium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien |
| seit Oktober 2005 | Studium der Geschichte an der Historisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien |
| seit Oktober 2003 | Studium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Fakultät für Sozialwissenschaften der Universität Wien - Schwerpunkte: Werbung, Printjournalismus, Kommunikationsforschung, |
| Juli 2003 | Staatliche Abschlussprüfung (Matura) mit 99/100 Punkten |
| 1998 - 2003 | Realgymnasium <i>Albert Einstein</i> in Meran, Südtirol, Italien, mathematisch-naturwissenschaftliche Fachrichtung |
| 1995 - 1998 | Mittelschule in Algund, Südtirol, Italien |
| 1990 - 1995 | Grundschule in Algund, Südtirol, Italien |