



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Digitale Spiele im Geschichtsunterricht: Vermittlung von
Sozial- und Alltagsgeschichte durch Gesellschaftsbilder
in Videospielen“

verfasst von / submitted by

Leonhard Rosigkeit

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magister der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, 2020 / Vienna, 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 313 333

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Geschichte, Sozialkunde,
Polit. Bildg. UF Deutsch

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Alois Ecker

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Menschen bedanken, die mich während meiner Studienzeit unterstützt haben.

Meinem Betreuer für seine Unterstützung bei Themenfindung und Schreibprozess, sowie seine freundliche und geduldige Betreuung.

Meinen Freunden und Freundinnen, die mich mein ganzes Studium hindurch begleitet haben und mit denen ich unzählige wunderschöne Erinnerungen an diese Zeit teile.

Zu guter Letzt meiner Familie, die stets meine größte Quelle an Zuspruch war. Insbesondere meinen beiden Eltern, die mir dieses Studium durch ihre Unterstützung erst möglich gemacht haben, jederzeit für mich da waren und mir mit Rat und Tat zur Seite gestanden sind.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	7
1.1	Forschungsfrage	8
1.2	Methodik	9
1.3	Gliederung	10
2.	Spielbegriff und Game Studies.....	11
2.1	Das Spiel	11
2.2	Das digitale Spiel	15
2.3	Game Studies – Herausforderungen und Möglichkeiten der Computerspielforschung.....	18
2.4	Genremodelle.....	21
3	Digitale Spiele im kompetenzorientierten Geschichtsunterricht	24
3.1	Darstellung von Geschichte in digitalen Spielwelten	24
3.2	Das FUER-Kompetenzmodell.....	28
3.3	Einsatz von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht	31
3.4	Kritik am Videospiel.....	34
4	Exkurs zur Alltagsgeschichte	39
4.1	Begriffsbestimmung	39
4.2	Didaktische Perspektiven	42
5.	Analyse des digitalen Spiels „ <i>Papers, Please</i> “.....	45
5.1	Analyse der Bewerbung	45
5.2	Deskriptive Spielanalyse.....	52
5.2.1	Technische Details zum Spiel	52
5.2.2	Narrative Perspektive: Spielwelt und Setting	53
5.2.3	Ludische Perspektive: Spielmechaniken	57
5.3	Historische Spielstrukturen	64
5.3.1	Simulationsstil.....	64

5.3.2	Zeit.....	67
5.3.3	Raum	69
5.3.4	Narration	71
5.3.5	Zwischenfazit.....	75
5.4	Alltagsgeschichtliche Konzeptualisierung	76
5.5	Implementierung in den Unterricht	79
6.	Fazit	82
7.	Literaturverzeichnis.....	84
7.1	Monographien.....	84
7.2	Hochschulschriften.....	85
7.3	Aufsätze in Sammelbänden und Zeitschriften	86
7.4	Sammelbänder und Zeitschriften	89
7.5	Internetressourcen.....	90
7.6	Lehrpläne	93
7.7	Spieleverzeichnis.....	93
8.	Abbildungsverzeichnis	94
9.	Abstracts	95
9.1	Deutsch	95
9.2	English	95

1. Einleitung

Dass digitale Spiele als Massenmedium längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind, sollte für niemanden eine Überraschung sein. Spätestens seit dem 21. Jahrhundert handelt es sich dabei um ein kulturelles Produkt, das mit seinen diversen Konkurrenten, allen voran Film und Fernsehen, mithalten kann. Dabei hat es nicht den Anschein, als ob das stetige Wachstum, dem die Videospielindustrie über die letzten Jahrzehnte hinweg ausgesetzt war, ein baldiges Ende nehmen würde. Zu viele Faktoren fallen ihr dazu momentan in den Schoß. Eine global vernetzte Welt bedeutet, dass Multiplayerspiele so beliebt sind wie niemals zuvor. Streaming Services wie Twitch.tv¹ fordern die Popularität des Fernsehens und anderer Medien heraus. E-Sportarten, sportliche Wettkämpfe im Rahmen von digitalen Spielen, erobern die Bühnen des Internets und erreichen bereits Millionen von Zuschauern. Zusätzlich gibt es immer mehr Strukturen für Austausch und Vernetzung auf Seiten der KonsumentInnen, aber auch auf der Entwicklerseite stellen Crowdfunding- und Kickstarter-Kampagnen ein beliebtes Mittel zur Finanzierung von Projekten dar.

In einer bereits vielfach durchgeführten Studie erforschte die Education Group 2019 erneut das Medienverhalten von oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 13 und 18 Jahren. Dabei wurde festgestellt, dass *„Spielen am Computer, Tablet, Handy, Smartphone, Spielkonsole etc.“* zu den fünf Lieblingsfreizeitaktivitäten von 27 Prozent der Jugendlichen gehört. Gleichzeitig ist es das viertbeliebteste Interessengebiet nach *„Freunde/Freundschaften“*, *„Musik hören“* und *„Internet“*. Die durchschnittliche Spieldauer pro Tag ist, wie in den vorangegangenen acht Jahren, wiederum angestiegen und liegt jetzt bei 81 Minuten.²

Im Rahmen der Studie wurden auch PädagogInnen zu ihrer Meinung zum Medienkonsum und Mediengebrauch im Schulunterricht befragt. Dabei gaben nur 11 Prozent der befragten PädagogInnen an, dass ihnen die Medienkompetenz der SchülerInnen in Bezug auf Computerspiele wichtig ist. Im Gegensatz dazu geben 63 Prozent der PädagogInnen an, dass

¹ Twitch.tv, online unter: <https://www.twitch.tv/> (Letzter Zugriff 31.1.2020).

² Education Group (Hg.), 6. Oö. Jugend-Medien-Studie 2019. Medienverhalten der Jugendlichen im Trend, online unter: https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_Jugendliche_2019.pdf (Letzter Zugriff 31.1.2020).

Jugendliche viel Zeit mit dem Computerspielen verbringen. 54 Prozent glauben an eine erhöhte Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen durch Videospiele und digitale Spiele befinden sich als im Unterricht eingesetztes Medium auf dem zweitletzten Platz, wobei hinter ihnen nur noch „Dias“ folgen.³

Dieses Bild zeigt deutlich, dass Videospiele, obwohl schon lange in der Lebenswelt und Kultur der Jugendlichen angekommen, im Schulunterricht noch stark unterrepräsentiert sind. Ein Grund hierfür ist offensichtlich die Angst vor einem erhöhten Gewaltpotential durch den Kontakt mit digitalen Spielen, wobei die Statistiken der Education Group zeigen, dass ein solcher Kontakt schon lange etabliert ist. Trotzdem wird vor einem Einsatz im Unterricht gescheut. Was Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung betrifft, so lassen sich bereits einige wissenschaftliche Publikationen finden, die für einen vermehrten Einsatz im Geschichtsunterricht plädieren. Thomas Kubetzky fasst zusammen, dass im Mittelpunkt der Argumente gegen einen produktiven Einsatz im Geschichtsunterricht die falsche Repräsentation von Geschichte in Videospiele steht, worauf kurz danach Fragen nach der Durchführbarkeit und andere schulbezogene Hürden folgen. Kubetzky plädiert jedoch für eine offene Diskussion, bei der auch die Chancen und Möglichkeiten der digitalen Spiele mit in die Waagschale gelegt werden.⁴

1.1 Forschungsfrage

Diese Diplomarbeit hat zum Ziel, einen Beitrag zu dieser offenen Diskussion zu leisten, um die Verwendung von digitalen Spielen im Schulunterricht plausibler zu machen, als es die aktuellen Statistiken zu einem solchen Einsatz suggerieren. Dazu wurde ein Themenbereich ausgewählt, der in diesem Kontext noch unerforscht ist: das Feld der Sozial- und Alltagsgeschichte. Im Mittelpunkt der Untersuchung steht in diesem Kontext die Frage, ob und auf welche Weise, digitale Spiele ein legitimes Medium zur Vermittlung von Alltags- und Sozialgeschichte im GSP-Unterricht darstellen. Außerdem soll das Spiel „*Papers, Please*“, das 2013 erschienen ist und trotz seiner großen Popularität und Tragweite bis jetzt in keiner

³ Education Group (Hg.), 6. Oö. Jugend-Medien-Studie 2019. Medienverhalten der Jugendlichen im Trend aus dem Blickwinkel der Pädagogen, online unter: https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_PaedagogInnen_2019.pdf (Letzter Zugriff: 31.1.2020).

⁴ Thomas Kubetzky, Computerspiele als Vermittlungsinstanz von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III. In: Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 91-99.

derartigen Untersuchung thematisiert wurde, auf seine alltagsgeschichtlichen Qualitäten und seine Tauglichkeit zu einer Implementierung in den Geschichtsunterricht untersucht werden.

Die im Rahmen dieser Untersuchung verwendete Methodik orientiert sich an einem Modell von Daniel Giere, der dieses in seinem 2019 veröffentlichten Werk zur Untersuchung von Videospielen im Kontext historischen Lernens vorgeschlagen und angewendet hat.⁵ Eine sekundäre Untersuchungsfrage ist somit die Frage nach der Anwendbarkeit von Gieres Modell auf das Spiel „*Papers, Please*“.

1.2 Methodik

Das Modell Gieres wird innerhalb der vorliegenden Untersuchung angewendet, da es eine konzise Möglichkeit bietet, Videospiele auf ihr historisch-didaktisches Potential zu untersuchen. Die Methode lässt sich in fünf unterschiedliche Schritte unterteilen, wobei einer der Schritte anders umgesetzt wurde, als von Giere ursprünglich vorgesehen.

1. In einem ersten Schritt wird die Bewerbung von Spielen anhand eines von Giere entworfenen Analysemodells ausgewertet. Dieses Modell ist im Kapitel „3.1 Darstellung von Geschichte in digitalen Spielen“ genauer ausgeführt. Dadurch werden populäre Erwartungen an ein Videospiel im Vorhinein bewertet, was Anhaltspunkte für den weiteren Umgang mit dem Medium liefert. Hierbei werden spezifische Fragestellungen an das jeweilige Spiel entworfen, an denen die im Spiel vorgefundene historische Repräsentation gemessen werden soll.
2. Als nächstes folgt die Darlegung aller formalen Kriterien des Spiels. Dazu gehören neben technischen Daten, Eingabegeräten, Plattformen, ungefährer Spieldauer und Genre auch inhaltliche Aspekte wie die Ausgangssituation des Spiels und die Spielwelt, beziehungsweise das historische Setting des Spiels.
3. Die historische Spielstruktur wird durch verschiedene Analysedimensionen nach Chapman⁶ (Simulationsstil, Zeit, Raum und Narrativ) auf ihre Form untersucht. Außerdem sollen Tendenzen der historischen Narration eingeschätzt werden. Auf das Modell Chapmans wird während der Spielanalyse vertiefend eingegangen.

⁵ Daniel Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen* (Frankfurt/Main 2019), 378-379.

⁶ Adam Chapman, *Digital Games as History* (New York 2016).

4. Beschreibung und Verdeutlichung von Spielthematiken in Bezug auf die Sozial- und Alltagsgeschichte.
5. Das Spiel wird für die Verwendung im Lernkontext vorbereitet. Hierbei ist auch die angedachte Darstellungsform dieser Spielszene zu erläutern, wobei mögliche Optionen beispielsweise Standbilder oder Videoausschnitte sind.

Anstatt des vierten Schritts findet sich bei Giere ein historiographischer Abgleich, bei dem das untersuchte Spiel mit einschlägigen Werken der Geschichtsschreibung verglichen werden soll. Dieses Verfahren ist in Bezug auf das digitale Spiel „*Papers, Please*“, allerdings ohnehin nur bedingt durchführbar, da es auf Grund seiner fiktiven Einbettung keine eindeutigen historiographischen Bezüge aufweist. Stattdessen werden im vierten Schritt Verbindungen zwischen Konzepten der Alltagsgeschichte und den Inhalten des Spiels hergestellt, um eine didaktische Vermittlung gewährleisten zu können.

1.3 Gliederung

Die Diplomarbeit lässt sich in zwei Teile unterteilen. Im ersten Teil, der die Kapitel 2, 3 und 4 umfasst, werden theoretische Modelle und Konzepte zu verschiedenen Themenbereichen, die für die spätere Analyse des Spiels „*Papers, Please*“ wichtig sind, erläutert. Ziel ist es nicht diese Theorien in all ihrer Komplexität zu durchleuchten, sondern ein Arbeitswissen zu schaffen, das im zweiten Teil der Arbeit angewendet werden kann. Die untersuchten Themenbereiche beinhalten Spielbegriff, Game Studies, Genres, Geschichte im digitalen Spiel, das FUER-Kompetenzmodell, Einsatz von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht und Kritik am Videospiel, sowie einen Exkurs zu Konzepten und didaktischen Perspektiven der Alltagsgeschichte.

Der zweite Teil untersucht das digitale Spiel „*Papers, Please*“ bezüglich seiner Qualitäten für historisches Lernen. Die verschiedenen Schritte dieser Untersuchung wurden bereits bei der Erläuterung der wissenschaftlichen Vorgehensweise dargelegt.

2. Spielbegriff und Game Studies

2.1 Das Spiel

Das Spiel ist vorrangig in seiner Rolle bei der Verinnerlichung von Bewegungsabläufen im Rahmen einer Jagdsimulation⁷ bereits in der Tierwelt aufzufinden. Deshalb überrascht es nicht, dass es auch als „Grundbedürfnis des Homo sapiens“ seit Anbeginn der Menschheitsgeschichte eine wichtige Rolle in seiner Kultur spielt.⁸ Die menschliche Faszination und intellektuelle Beschäftigung mit dem Spiel lässt sich dementsprechend bis in die Antike zurückverfolgen. Einen Höhepunkt erreichte die vorindustrielle Auseinandersetzung mit Spielen im 18. Jahrhundert, als sich im Rahmen der Aufklärung besonders Philosophen mit theoretischen Überlegungen zur Spielkultur befassten. Im darauffolgenden Jahrhundert aufblühende Wissenschaftsdisziplinen, wie beispielsweise Psychologie und Pädagogik, integrierten Theorien des Spielens zum Zweck der Erkenntnisgewinnung in ihre Fächer.⁹

Aufbauend auf diesen Lehren verfasste der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga das Buch „*Homo Ludens*“, in dem er sich mit der Bedeutung des Spielens für die menschliche Kulturgeschichte beschäftigte. Sein Werk gilt vielen, im Bereich der Game Studies tätigen Autoren als wichtiger Schritt zu einer vertiefenden Auseinandersetzung mit dem Charakter des Spiels und damit einhergehend als „Ursprung“ des Fachs, mit dem sich das nächste Kapitel beschäftigen wird.

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als <nicht so gemeint> und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler vollkommen in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigen bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.“¹⁰

⁷ Chris Crawford, Die Phylogenese des Spielens. Zur evolutionären Verbindung von Lernen und spielerischer Motorik. In: Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Bielefeld 2013), 79-81.

⁸ Gundolf S. Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung (Bielefeld 2015), 47.

⁹ Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies, 194-196.

¹⁰ Johan Huizinga, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Hamburg 1956), 20.

Als essenziell betrachtet wird dabei aus heutiger Perspektive vor allem die erstmalige Erwähnung des Spiels als „magischer Kreis“. Dabei handelt es sich um einen separaten Spielraum, der vom Rest der Welt eindeutig zu unterscheiden ist. Freyermuth nennt in diesem Kontext unter anderem die Beispiele Spielbrett, Bühne und Spielplatz. Als grundlegende Manifestation des Spiels betrachtete Huizinga den Wettbewerb, sowie die repräsentative Darstellung des Spiels im Rahmen des magischen Kreises.¹¹

Aufbauend auf den Theorien Huizingas publizierte der Soziologe Roger Caillois 1958 das Buch *„Les jeux et les hommes“*. Seine Definition des Spiels deckt sich in großen Teilen mit den Auffassungen seines Vorläufers. Er kritisiert jedoch, dass Huizinga es versäumt, Spiele zu kategorisieren. Als Caillois' wichtigster Beitrag zur Ergründung des Spielbegriffs wird dementsprechend die Unterscheidung unterschiedlicher Spielformen betrachtet. In einem ersten Schritt trennt er instinktives und triebhaftes Spielen, wie beispielsweise das eines Kindes, *„Paidia“*, von raffinierteren Spielformen, *„Ludus“*, die durch die menschliche Kultur hervorgebracht sind und komplexe Regelsysteme besitzen können.¹² Darin ist auch der zivilisatorische Prozess des Menschen zu sehen, der sich von einem primitiven zu einem kultivierten Wesen entwickelt. Das Spiel kann deshalb auch als Spiegel der Gesellschaftsform gesehen werden, in der es gespielt wird.¹³

Des Weiteren definiert Roger Caillois vier „Fundamentale Kategorien“ in welche Spiele eingeteilt sind. Dabei handelt es sich um jeweils zwei sich gegenüberstehende Gegensätze. *„Agon“* beschreibt den Aspekt des Wettkampfes und kategorisiert alle Spiele, bei denen zwei Spieler oder Teams um den Sieg kämpfen. Im Gegensatz dazu steht *„Alea“*. Diese Kategorie schließt alle Spiele ein, deren Ergebnis vom Spieler unabhängig ist und über die er keine Kontrolle hat, also jegliche Art von Glücksspiel. Zusätzlich merkt er an, dass dies eine Kategorie Spiel ist, die exklusiv vom Menschen praktiziert wird. Gemein haben die beiden Gegensätze *„Agon“* und *„Alea“*, dass sie Situationen der vollkommenen Gleichheit oder Fairness schaffen, die dem Menschen in der realen Welt nicht zur Verfügung stehen, woraus seine Faszination für diese Spielart entsteht.¹⁴

¹¹ Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies, 199-200.

¹² Roger Caillois, Men, Play and Games (Illinois 2001), 27.

¹³ Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies, 200.

¹⁴ Roger Caillois, Men, Play and Games (Illinois 2001), 14-19.

Eine andere Möglichkeit, der Realität zu entkommen ist „*Mimicry*“. Hiermit sind alle Spiele gemeint, die es dem Spieler erlauben, seinen eigenen Körper zu verlassen und sich der Illusion hinzugeben, eine andere Identität zu besitzen. Dem gegenübergestellt ist „*Illnix*“. Bei dieser Kategorie entsteht ein Rausch durch Bewegungsabläufe. Sie ist im Tierreich stark vertreten und stellt somit eine primitive und instinktgeleitete Form des Spiels dar.¹⁵

Den Gedanken, dass sich zivilisatorischer Prozess in Form von Spielen kulturell manifestiert, verfolgte auch Brian Sutton-Smith in seinem Werk „*The ambiguity of play*“, das 1997 erschien. Er kritisiert an den Definitionen seiner Vorgänger, dass jeder von ihnen Spiele aus einer, für sein Fachgebiet spezifischen, Perspektive betrachtet hat. Anstatt das Spiel selbst in den Mittelpunkt seiner Forschung zu rücken, beschäftigt er sich daher stattdessen mit dem zeitgenössischen Diskurs, der in der jeweiligen Zivilisation über Spiele stattgefunden hat.¹⁶ Die Problematik, die Sutton-Smith hier definiert, beschränkt sich dabei keineswegs auf die Philosophen und Psychologen des 18. Und 19. Jahrhunderts, sondern ist auch in den heutigen Game Studies vorzufinden.¹⁷

¹⁵ Roger Caillois, *Men, Play and Games* (Illinois 2001), 19-23.

¹⁶ Brian Sutton-Smith, *The ambiguity of play* (Cambridge 1997), 6-7.

¹⁷ Eine detaillierte Darstellung dieser Problematik befindet sich im Kapitel 2.3 Game Studies – Herausforderungen und Möglichkeiten der Computerspielforschung.

The Seven Rhetorics of Play						
Rhetoric	History	Function	Form	Players	Discipline	Scholars
1. Progress	Enlightenment, evolution	Adaptation, growth, socialization	Play, games	Juveniles	Biology, psychology, education	Vygotsky, Erikson, Piaget, Berlyne
2. Fate	Animism, divination	Magic, luck	Chance	Gamblers	Math	Bergler, Fuller, Abt
3. Power	Politics, war	Status, victory	Skill, strategy, deep play	Athletes	Sociology, history	Spariosu, Huizinga, Scott, Von Neumann
4. Identity	Tradition	Communitas, cooperation	Festivals, parades, parties, new games	Folk	Anthropology, folklore	Turner, Falassi, De Koven, Abrahams
5. Imaginary	Romanticism	Creativity, flexibility	Fantasy, tropes	Actors	Art and literature	Bakhtin, Fagen, Bateson
6. Self	Individualism	Peak experience	Leisure, solitary, extreme games	Avant-garde, solitary players	Psychiatry	Csikszentmihalyi
7. Frivolity	Work ethic	Inversion, playfulness	Nonsense	Tricksters, comedians, jesters	Pop culture	Welsford, Stewart, Cox

Abbildung 1 *The Seven Rhetorics of Play* nach Sutton-Smith

Er bezeichnet die von ihm proklamierte Lösung als „The Rhetorical Solution“. Innerhalb seines Werks charakterisiert er insgesamt sieben verschiedenen Rhetoriken, die im Laufe der Geschichte bei der Wahrnehmung von Spielen eingesetzt werden, und die verschiedenen Epochen der Menschheitsgeschichte dahingehend unterscheiden.¹⁸

Während eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Rhetoriken den Rahmen dieses Überblicks sprengen würde, wird aus dem hier dargestellten Diagramm ersichtlich, wie diese definiert sind. Diese Vielfältigkeit an Interpretationsansätzen und Wertungen sind das, was Sutton-Smith mit seiner „Mehrdeutigkeit des Spiels“ betitelt und dadurch die Schwierigkeiten einer klaren und zufriedenstellenden Definition deutlich macht. Er postuliert einen breiten Spielbegriff, der es allen, sich mit Spiel befassenden Individuen möglich machen soll, diesen anzuwenden. Er kritisiert an der Perspektive seiner Vorgänger vor allem deren westlich geprägte Wertevorstellungen, die das Spiel immer als freie, unterhaltsame und unproduktive Handlung betrachten, sowie deren wertenden Zugang zum Charakter des Spiels.¹⁹

¹⁸ Sutton-Smith, *The ambiguity of play*, 7-12.

¹⁹ Sutton-Smith, *The ambiguity of play*, 217-219.

2.2 Das digitale Spiel

Über die Frage nach dem Zeitpunkt der Entstehung des ersten Videospieles herrscht innerhalb der Wissenschaft keine Einigkeit. Mit den 1970er Jahren erhielten Videospiele jedenfalls durch Titel wie „Pacman“ erstmals Einzug in die breite Öffentlichkeit und spätestens zu diesem Zeitpunkt wurde das große Potential, das diese Rechenmaschinen für Spiele hatten weitgehend anerkannt.²⁰ Videospielsysteme revolutionierten das Unterhaltungsangebot und damit auch den Begriff des Spiels an sich, der sich in seiner Bedeutung veränderte. Dies wird bereits bei der Betrachtung der verschiedenen möglichen Begriffe, die bei der Bezeichnung von digitalen Spielen üblich sind, offensichtlich. Daniel Giere nennt innerhalb seiner Untersuchung zur Repräsentation von Geschichte im digitalen Spiel beispielsweise acht verschiedene Begriffe, die sich alle auf verschiedene Formen des digitalen Spiels beziehen.²¹ Oftmals bezieht sich der Name des Spiels dabei auf die Plattform, auf der es gespielt wird, doch auch bei dieser Einordnung sind eindeutige Grenzen oft schwer definierbar.

Dies wird bereits bei der Betrachtung der zwei im deutschen Sprachgebrauch häufigsten Bezeichnungen für digitale Spiele „Videospiel“ und „Computerspiel“ ersichtlich. Zwar stellen die meisten, sich mit digitalen Spielen beschäftigenden Untersuchungen die Tendenz fest, auf diese Art und Weise Spiele auf Konsolen und Heimcomputern zu unterscheiden, allerdings verliert auch diese Einteilung zunehmend an Genauigkeit. Das hängt vor allem mit dem steigenden Einfluss des angloamerikanischen Sprachraums zusammen, in dem eine solche Trennung nicht vorzufinden ist. Martin Zusage merkte in seiner Untersuchung zusätzlich dazu an, dass eine solche Terminologie weitere Probleme birgt; beispielsweise die Exklusion von audiobasierten Spielen durch den Begriff „Videospiel“. ²² Innerhalb der vorliegenden Diplomarbeit wird auf Grund dieser Definitionsschwierigkeiten auf eine eindeutige Bezeichnung verzichtet. Die Begriffe „Videospiel“, „Computerspiel“ und „digitales Spiel“ werden synonym verwendet und beziehen sich alle auf den hier dargestellten Begriff.

Giere bezeichnet digitale Spiele *„zunächst einmal [als] eine Software, die eine Interaktion zwischen Nutzern und Computern im allgemeinsten Sinne ermöglicht, welche auf einem*

²⁰ Christoph Klimmt, Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote (Unterhaltungsforschung 2), 20.

²¹ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 27-28.

²² Martin Zusage, Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft. Betrachtungen zum Quellenwert und zu den methodischen Grundlagen ihrer wissenschaftlichen Analyse (Diplomarbeit Universität Wien 2013), 6-7.

*Bildschirm visualisiert und mit Hilfe von Eingabegeräten gesteuert wird.*²³. Dabei muss das gesamte Spiel- und Regelsystem ebenfalls durch den Computer bereitgestellt werden. Aus einem Brettspiel mit digitaler Komponente wird demzufolge kein digitales Spiel. Eine komplizierte Gradwanderung, da besonders unter den frühen computerbasierten Spielen oftmals Spielaspekte außerhalb des digitalen Raums zur Konstituierung des Spiels beitrugen.²⁴ Über die Aufrechterhaltung von Regeln hinaus ist es die Aufgabe des Computers, eine virtuelle Spielwelt zur Verfügung zu stellen und diese dem Spieler zu präsentieren, der sich auf einer interaktiven Ebene mit ihr auseinandersetzen kann. Jürgen Fritz spricht in seiner Definition deshalb von den drei definierenden Strukturelementen „Inhalt“, „Regeln“ und „Präsentation“.²⁵

Ein solches Definitionsschema, welches hauptsächlich auf die verwendete Technik sowie deren Aufgabe bei der Spielwerdung bezieht, wird als der „kleinste gemeinsame Nenner“²⁶ betrachtet, der sich bei nahezu allen, in diesem Feld tätigen WissenschaftlerInnen findet. Aufgrund der sich stark unterscheidenden Kategorien und Genres digitaler Spiele ist es problematisch, eine Definition zu formulieren, die sich auf narratologische Faktoren bezieht. Linear aufgebaute Spiele, wie die weitgehend als ikonisch betrachteten frühen *Arcadegames* „Pong“ und „Pacman“²⁷ oder Sport- und Rennspiele unterscheiden sich zu stark von Rollenspielen, in denen man auf die Spielwelt durch Entscheidungen Einfluss nehmen, und die Handlung somit verändern kann.²⁸

Definitionen, die nicht auf die technischen Qualitäten des Mediums verweisen gelten auf Grund ihrer Ungenauigkeit als problematisch. Die Ungenauigkeit eines solchen Definitionsversuches kann an Jesse Schells Ansatz deutlich gemacht werden.

„Q1. Games are entered willfully. Q2. Games have goals. Q3. Games have conflict. Q4. Games have rules. Q5. Games can be won and lost. Q6. Games are interactive. Q7. Games have

²³ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 28.

²⁴ Carl Heinze, Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Bielefeld 2012), 58.

²⁵ Jürgen Fritz, Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten (Berlin 2011), 15-16.

²⁶ Zusag, Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft, 8.

²⁷ Klimmt, Computerspiele als Handlung, 20.

²⁸ Eine kurze Darstellung der verschiedenen Genres und ihrer Eigenheiten befindet sich im Kapitel 2.4 Genremodelle.

challenge. Q8. Games can create their own internal value. Q9. Games engage players. Q10. Games are closed, formal systems."²⁹

Das Spiel „*Mountain*“, das von David O'Reilly entwickelt wurde, bezeichnet sich selbst als „*Existential Nature Simulator*“, und „*Art Horror*“-Spiel. Als Spielfeatures nennt es auf seiner Homepage unter anderem, dass es keinerlei Inputkontrolle gibt, die Natur im Spiel sich selbst ausdrückt und sich die Zeit vorwärtsbewegt.³⁰ In diesem Spiel blickt man auf einen scheinbar im Nichts schwebenden Berg, der sich über einen langen Zeitraum hinweg langsam verändert. Der Spieler kann dabei nur das Bild rotieren sowie hinein- und hinauszoomen. Dementsprechend erfüllt „*Mountain*“ nur ungefähr die Hälfte der in dieser Definition vorgefundenen Aspekte (Q1, Q4, Q8, Q9 und Q10). Dennoch wird es von Spielern und Kritikern fast ausschließlich als Videospiel bezeichnet und als ein solches rezensiert und diskutiert.³¹ Zwar mag es in Anbetracht seiner fehlenden ludischen Qualitäten ein etwas extremes Beispiel sein, doch besonders die Punkte „*Q2. Games have goals*“ und „*Q5. Games can be won and lost*“³² sind beim Versuch einer Spieldefinition als problematisch anzusehen, da es sich bei den Spielen, die diesem Konzept nicht folgen, keineswegs um Einzelfälle handelt. Auch kommerziell hocherfolgreiche Titel können eine solche Ausnahme sein, wie Juul am Beispiel der „*Die Sims Reihe*“ zeigt.³³

Die Bewertung des Videospiels als kulturelles Objekt offenbart einen weiteren Definitionsansatz. Alexander R. Galloway betrachtet in seiner kulturtheoretischen Auseinandersetzung mit dem Konzept „Gaming“ das Videospiel als kulturelles Objekt, das als Produkt seines gesellschaftlichen Entstehungskontextes betrachtet werden muss. Zwar erwähnt er in seiner Definition auch die technischen Voraussetzungen, die ein Videospiel kategorisieren, beschränkt sich jedoch nicht auf diese.³⁴ Die Interpretation des digitalen Spiels als ein Produkt der sozio-kulturellen Bedingungen, aus denen es hervorgeht, ist bei einer

²⁹ Jesse Schell, *The Art of Game Design. A Book of Lenses* (Oxford 2010), 45.

³⁰ *Mountain*, online unter <http://mountain-game.com/> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

³¹ Eine Diskussion der Frage nach dem „Spielsein“ von „*Mountain*“ findet sich unter anderem bei Ian Bogost, *You Are Mountain* (2014), online unter <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/you-are-mountain/374543> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

³² Schell, *The Art of Game Design*, 45.

³³ Jesper Juul, *Without a goal*. In: Tanya Krzywinska, and Barry Atkins (Hg.), *Videogame/Player/Text* (Manchester 2007), online unter:

<http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/> (Letzter Zugriff 22.1.2020)

³⁴ Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture* (Minneapolis 2006), 1-2.

Auseinandersetzung mit deren Potential zur Vermittlung und Darstellung von Geschichte unerlässlich, weshalb auch dieser Ansatz in die verwendete Definition einfließen soll.

2.3 Game Studies – Herausforderungen und Möglichkeiten der Computerspielforschung

Obwohl sich, wie im ersten Kapitel festgestellt, Publikationen verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen bereits vor dem Digitalen Zeitalter mit Theorien zu Spielen („game theory“), beispielsweise mit dem Einsatz von Spielen zur Wissensvermittlung, auseinandersetzten³⁵, dauerte es auch nach dem Medienwechsel der Spiele in die digitale Welt noch lange, bis ein eigenes Forschungsfeld, das sich ausschließlich mit Spielen auseinandersetzt, erfolgreich etabliert werden konnte. Als älteste regelmäßig erscheinende Publikation, die sich mit Videospieltheorie auseinandersetzt, gilt das Magazin „*Simulation & Gaming*“, das seit dem Jahr 1970 erscheint. In den darauffolgenden Jahren und Jahrzehnten wuchs die Anzahl von Publikationen zu dieser Thematik rasch an, wodurch ein eigener Forschungsdiskurs entstand, der sich nicht eindeutig zu einer übergeordneten Wissenschaftsdisziplin zuordnen ließ.³⁶ Gundolf Freyermuth bezeichnet in diesem Kontext die 1980er Jahre als die Zeit, in der sich ein Forschungszweig „Game Studies“ herausbildete. Gleichzeitig unterliegt der Diskurs bereits zu diesem Zeitpunkt einer wissenschaftlichen Trennung in die drei Teilbereiche „Regeln, Spiel und Kultur“, die bis heute ihre Gültigkeit behält. Dabei bezeichnet der Begriff „Regeln“ die Organisation innerhalb des untersuchten Systems, „Spiel“ die menschliche Erfahrung dieses Systems und „Kultur“ weitere Kontexte, die mit dem System zusammenhängen.³⁷ Diese drei Bereiche haben wiederum ihre eigenen interdisziplinären Vernetzungen; so wird die „Kultur“ vorwiegend als geisteswissenschaftlicher Bereich verstanden, während das „Spiel“ unter sozialwissenschaftlicher Perspektive betrachtet wird.³⁸

Hier zeichnet sich bereits eine der großen Herausforderungen ab, mit der sich die Game Studies konfrontiert sehen. Zwar steigt die Anzahl an Publikationen, die im Zeichen dieses

³⁵ Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies, 9.

³⁶ Frans Mäyrä, An Introduction to Game Studies. Games in Culture (London 2008), 7-8.

³⁷ Gundolf S. Freyermuth, Game Studies und Game Design. In: Klaus Sachs-Hornbach, Jan-Noël Thon (Hg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze in der Computerspielforschung (Köln 2015), 88-89.

³⁸ Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies, 203.

Forschungsbereichen stehen, jedes Jahr an; allerdings entstammen diese Publikationen den verschiedensten Disziplinen, weshalb sich keine eindeutige Forschungsidentität entwickeln kann. Dies hängt besonders mit dem Fehlen von Forschungsgruppen und anderen universitären Einrichtungen, die sich ausschließlich mit Videospielen als Forschungsschwerpunkt auseinandersetzen, zusammen. Dass dabei gleichzeitig ein „aktiver Dialog“ zu anderen Disziplinen gegeben sein muss, bezeichnet Frans Mäyrä als „doppelte Herausforderung“. In Anbetracht dieser Herausforderung schlägt er folgende Definition vor: *„game studies is a multidisciplinary field of study and learning with games and related phenomena as its subject matter“*.³⁹ Ein breiter Begriff, der einen sehr interdisziplinären Zugang zur Spieluntersuchung möglich macht. Er eignet sich damit auch für die vorliegende Untersuchung, die sich neben der Spieltheorie auch mit Thematiken der Sozial- und Alltagsgeschichte sowie der Geschichtsdidaktik und anderen Disziplinen befasst. Dies gilt es auch bei der Bewertung der zu Rate gezogenen Sekundärliteratur zu bedenken, die ihren Ursprung in verschiedenen Wissenschaftsbereichen hat und dadurch unterschiedliche Forschungsperspektiven verfolgt.

Das hohe interdisziplinäre Potential der Videospieelforschung führt in Verbindung mit dem jungen Alter des Forschungszweiges zu einer Art Vakuum innerhalb desselben, welches ebenfalls Grund für die Identitätskrise ist, in der sich die Game Studies befinden. Unter den Forschenden herrschen an vielen Stellen Meinungsverschiedenheiten und es gibt wenige als vollständig etabliert betrachtete Theorien.⁴⁰ Gundolf S. Freyermuth formuliert als grundlegende Thematik der Game Studies:

*„Im Zentrum der geisteswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Games steht ihr Charakter als ästhetische und kulturelle Artefakte und damit die Doppelfrage: ‚Welche ästhetische(n) Bedeutung(en) besitzen und transportieren digitale Spiele?‘ und ‚Welche kulturelle(n) Bedeutung(en) besitzen und erzeugen digitale Spiele?‘“*⁴¹

Einer der prävalentesten Diskurse innerhalb der Game Studies, der auch als „Ludologie-Narratologie-Debatte“ bezeichnet wird, entspringt der Frage mit welchem methodischen Werkzeug diese Fragen beantwortet werden sollen. Die ersten Texte, die zum Kanon des

³⁹ Mäyrä, An Introduction to Game Studies, 5-6.

⁴⁰ Thierry Fux, Geschichte für Gamer? Analyse der Geschichtsrepräsentation in Videospielen (Hamburg 2012), 11-12.

⁴¹ Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies, 209.

Forschungsfeldes gezählt werden, orientieren sich dabei an Theorien der schon etablierten narratologischen Forschung, welche sich bis dahin vor allem mit älteren Medien wie Literatur und Film beschäftigt hatte. Diese Eingliederung des neuen Untersuchungsobjektes in einen theoretischen Rahmen, der nicht ausreichend daran angepasst war, führte um die Jahrtausendwende zur Forderung nach der Gründung eines neuen Forschungsfeldes, das sich ausschließlich mit der Untersuchung von (Video-)Spielen auseinandersetzen sollte.⁴² Im Mittelpunkt der sogenannten „Ludologen“ stand zunächst Espen Aarseth, welcher in seinem Vorwort zur ersten Ausgabe des immer noch bedeutenden Magazins *„Game Studies. The International Journal of Computer Game Research“* die Erschaffung eines unabhängigen, neuen Forschungsfeldes verkündet, das abseits der bisher narratologischen Untersuchungen digitale Spiele unabhängig erforschen sollte.⁴³ Stattdessen berief man sich auf eine Spielforschung, die vor allem auf den im ersten Kapitel erwähnten klassischen Arbeiten von Johan Huizinga und Roger Caillois basiert und einen Gegenentwurf zur Narratologie darstellen sollte.⁴⁴

Die anfänglichen Behauptungen der Ludologen, Narrativ und digitales Spiel seien zwei vollkommen unvereinbare Kategorien, wurden zu diesem Zeitpunkt bereits relativiert, wie Jesper Juul im Rahmen seines Aufsatzes *„Games Telling stories“* zugesteht: *„This does mean that the strong position of claiming games and narratives to be completely unrelated (my own text, Juul 1999 is a good example) is untenable.“*⁴⁵ Stattdessen werden digitale Spiele heute als ein Medium verstanden, welches die Grenzen zwischen einer fiktionalen Welt, die Geschichten erzählt, und einem Spiel, das vor allem durch seine technischen Gegebenheiten sowie sein Regelsystem definiert wird, überschreitet. Juul findet einige Jahre später versöhnliche Worte, die repräsentativ für diese Grenzüberschreitung stehen: *„To play a video game is to interact with real rules while imagining a fictional world“*.⁴⁶ Zwar ist dieses größte Schisma der Game Studies damit noch nicht beigelegt, allerdings steht nun weniger die Frage

⁴² Jan-Noël Thon, Game Studies und Narratologie. In: Klaus Sachs-Hornbach, Jan-Noël Thon (Hg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze in der Computerspielforschung (Köln 2015), 106-107.

⁴³ Espen Aarseth, Computer Game Studies. Year One. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 1 (2001), online unter: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

⁴⁴ Jan-Noël Thon, Game Studies und Narratologie, 108.

⁴⁵ Jesper Juul, Games Telling stories? A brief note on games and narratives. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 1 (2001), online unter: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

⁴⁶ Jesper Juul. Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds (Cambridge 2005), 43.

nach der Möglichkeit einer Narration, sondern nach ihrer Ausprägung im Vordergrund. Die Rolle, die die Erzählung in einem digitalen Spiel trägt, variiert demnach abgesehen vom individuellen Spiel oft mit Hinblick auf das dazugehörige Spielgenre, wie das nächste Kapitel zeigen wird. Für unsere Zwecke ist es wichtig zu bedenken, wie sich Computerspiele durch ihren regelgeprägten und interaktiven Charakter von Medien wie Büchern und Filmen unterscheiden, um sie im Geschichtsunterricht möglichst effektiv einsetzen zu können.

2.4 Genremodelle

Genres lassen sich in vielen Medienkategorien, beispielsweise Film, Theater, oder Musik, auffinden. Auch innerhalb der Game Studies und der Untersuchung von digitalen Spielen haben sie seit der Gründung dieser Disziplin eine hohe Relevanz und werden häufig in Publikationen thematisiert, obwohl sie aufgrund ihrer Unschärfe häufig in Frage gestellt werden.⁴⁷ Verglichen mit anderen Medien fällt auf, dass es bisher noch kein Genremodell geschafft hat, sich in der Wissenschaft zu etablieren. Dieser Teil der Arbeit soll einen kurzen Überblick über verschiedene zur Verfügung stehende Kategorisierungen geben, um die untersuchten Spiele einordnen und, auch was ihre narratologische Qualität betrifft, beschreiben zu können. Darüber hinaus soll die Eignung einzelner Genres für die Vermittlung von Alltags- und Sozialgeschichte im späteren Verlauf geklärt werden.

Grundsätzlich kann man zwischen verschiedenen Zuordnungsstrategien bei der Kategorisierung von digitalen Spielen unterscheiden. Benjamin Beil nennt in seiner Arbeit drei solche Strategien, die als Grundlage zu unserer Genrediskussion dienen sollen: Ein erster Ansatz ist die Einteilung nach „Spielmechanik“ (zB. Action/Adventure/Strategie). Hierbei stehen videospielspezifische Elemente im Vordergrund, allen voran die Frage, wie mit der Spielwelt interagiert wird. Obwohl diese Einteilung viele Brüche vorweist, ist sie als Hauptkategorie etabliert. Eine weitere Möglichkeit bietet die Einteilung nach „Raum/Perspektive“ (zB. 2D/3D, First Person/Third Person). Letztlich können Spiele nach „Narration/Stil“ kategorisiert werden. Dabei wird sich für gewöhnlich an literarischen oder filmischen Genrevorbildern (zB. Fantasy/Science Fiction/Horror) orientiert. Es sei noch angemerkt, dass diese Strategien oftmals zusammenwirken, um einen präzisen Eindruck des

⁴⁷ Benjamin Bell, Game Studies und Genretheorie. In: Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, Fabian Wallenfels (Hg.), *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers* (Bielefeld 2013), 29.

dargestellten Spiels zu vermitteln (zB. Rollenspiel > First Person > Fantasy) und es viele Hybridformen gibt. Das Spiel *Spore*, das von der Evolution einer Spezies handelt ist eine solche Hybridform. Dabei werden fünf spielmechanisch vollkommen unterschiedliche Spielphasen präsentiert, die durch Baukastenphasen unterbrochen, in welchen man die Möglichkeit hat, seine Spezies zu verändern, unterbrochen sind.⁴⁸

Eine andere Zuordnungsstrategie ist die Unterteilung in „Hülle“ und „Kern“. Die Hülle beschreibt alle formalen und sinnstiftenden Merkmale von Spielen (z.B. Umgebung, Musik), während sich der Kern mit den inneren Mechaniken des Spiels (z.B. Interaktivität, Regeln) auseinandersetzt. Benjamin Sterbenz ordnet diesem Modell die meisten wissenschaftlichen Kategorisierungen zu,⁴⁹ was verdeutlicht, wie sehr sich eine solche Trennung, die eng mit der Ludologie-Narratologie-Debatte verschränkt zu sein scheint, in den Game Studies etabliert hat. Unabhängig von der Zuordnungsstrategie, lösen Genrebegriffe beim Spieler in vielen Fällen eine Erwartungshaltung bezüglich Darstellungsform und Gameplay aus, was damit zusammenhängt, dass diese oftmals eine jahrzehntelange Tradition aufweisen.

Mit dem Ursprung der Genres setzen sich Egenfeldt, Smith und Tosca auseinander und fixieren in einer „Genealogie der Spiel-Genres“ vier Kategorien, aus denen alle weiteren Genrebegriffe abgeleitet werden. Damit arbeiten sie die Genretheorie historisch auf. Hierbei handelt es sich weniger um gut durchdachte Einordnungen, als vielmehr um von analogen Vorbildern übernommene Strukturen: „Actionspiele“, Geschicklichkeitsspiele, welche der Tradition der Kirmesattraktionen, wie Schießspielen entspringen, wie das frühe *Arcadegame* „*Spacewar!*“, „Abenteuerspiele“, die den Fantasy-Welten Tolkiens und den analogen „Pen & Paper“ Rollenspielen entspringen, „Strategiespiele“, wie „*Civilization*“, die dem Konzept analoger Brettspiele entspringen sowie „Simulationsspiele“ („*FS1 Flight Simulator*“), deren realweltliche Vorlage als das zu Simulierende (z.B. ein Flugzeug) gilt. Zwar handelt es sich dabei um ein rudimentäres Modell, das sich allein auf den historischen und technologischen Werdegang der Genres bezieht, es kann jedoch darauf aufgebaut werden, wie Julian Kücklich zeigt. Er ordnet diese Spielgenres (erweitert durch „Rollenspiele“, die er von

⁴⁸ Bell, Game Studies und Genretheorie, 37-50.

⁴⁹ Benjamin Sterbenz, Genres in Computerspielen – eine Annäherung (Boizenburg 2011), 24-28.

„Abenteuer“ trennt) anhand der drei Elemente „Narrativität“, „Interaktivität“ und „Offenheit“ und ihrer Ausprägung im jeweiligen Genre an.⁵⁰

Eine andere Möglichkeit bietet die Ausrichtung des Genres an einem einzelnen dieser Begriffe, wie Jan M. Boelmann in seiner Studie zu narrativen Computerspielen zeigt. Er schreibt den einzelnen Genres verschiedene erzähltheoretische Vorgehensweisen zu, die sich vor allem am Gameplay orientieren. Dabei steht in den meisten Fällen der Konfliktcharakter des Videospiels im narrativen Mittelpunkt, während Spielmechanik zum Lösen dieses Konflikts einzusetzen ist. Die Narration eines Adventurespiels kann beispielsweise durch den Einsatz eines bestimmten Aktionsvokabulars im Rahmen eines Rätsels vorangebracht werden. Weiterhin unterscheidet er zwischen „gering“- und „hochnarrativen“⁵¹ Spielen, wobei sich letztere besser für den Einsatz im Schulunterricht eignen würden.⁵² Diese didaktisch motivierte Zweiteilung ist interessant, da sie die Frage aufwirft, welche Art von Spielen sich auf Grund ihrer Narrativität im Geschichtsunterricht einsetzen lassen und ob eine solche Einteilung möglich ist.

Angela Schwarz unterteilt Videospiele in sieben verschiedene Kategorien⁵³ und bewertet diese in Hinblick auf Tendenzen zur Geschichtsdarstellung. Dabei kommt sie zu dem Ergebnis, dass manche Genres wesentlich öfter historische Inhalte thematisieren als andere. So beansprucht das Genre „Strategie“ fast die Hälfte aller historischen Spiele für sich, während sich nur zwei Prozent im „Jump & Run“ verorten lassen. Darüber hinaus untersucht sie die Genres nach Tendenzen bei der Wahl der dargestellten Geschichtsepoche.⁵⁴ Ausgehend von einer Kategorisierung, die sich auf die Spielmechanik, also den „Kern“ des Spiels bezieht werden hier also inhaltliche Tendenzen festgestellt („Hülle“).

⁵⁰ Julian Kücklich, *Playability. Prolegomena zu einer Computerspielphilologie* (Saarbrücken 2008), 31-33.

⁵¹ Hochnarrativ: Shooter, Adventure, Strategie, Rollenspiel; geringnarrativ: Sportspiel, Simulation, Simulatoren, Jump and Run, Social Games, Arcade.

⁵² Jan M. Boelmann, *Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium* (Medien im Deutschunterricht. Beiträge zur Forschung 13/München 2015), 99-106.

⁵³ Die Kategorien sind: Shooter, Aufbausimulation, Wirtschaftssimulation, Fahrzeugsimulation, Adventure, Jump & Run, Strategie

⁵⁴ Angela Schwarz, „Wollen Sie nicht weiter versuchen die Welt zu dominieren?“. Geschichte in Computerspielen. In: Barbara Korte, Sylvia Palatschek, Kordula Röckenhaus (Hg.), *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (Bielefeld 2009), 320-324.

3 Digitale Spiele im kompetenzorientierten Geschichtsunterricht

3.1 Darstellung von Geschichte in digitalen Spielwelten

Historische Settings sind eine beliebte Kulisse bei Videospielproduzenten, wobei der Anteil an Spielen mit historischer Kulisse im Vergleich zur Gesamtmasse aller Videospiele seit den 1980er Jahren stetig steigt. Dies zeigt eine von Angela Schwarz durchgeführte Studie im Zeitraum 2006-2011, die 42,9 % aller neu publizierten Spiele einen historischen Rahmen zuschreibt.⁵⁵ Stefan Wesener argumentiert, dass die Videospielindustrie aus zwei Gründen so sehr zur Thematisierung historischer Begebenheiten tendiert; einerseits, weil diese einen vorgefertigten Rahmen für eine Handlung bieten und andererseits weil man dadurch Interesse bei den potentiellen Käufern wecken könne.⁵⁶ Dabei kann das Ausmaß, in welchem die Handlung eines Spiels und die Geschichte verknüpft sind, variieren.

- In einem ersten Muster wird die Geschichte als grober Rahmen genutzt, in den je nach Spiel verschiedene interaktive Elemente, wie beispielsweise Aufbau und Verwaltung einer Stadt oder das Töten von Gegnern, eingebaut sind. Hierbei orientiert sich das Spiel meistens an für die gewählte Epoche typischen Aktivitäten, die Schwarz als „anthropologische Grundkonstanten“ bezeichnet.⁵⁷ In dem Videospiel „*Anno 1404*“, das den Handel zwischen Europa und dem Nahen Osten im Spätmittelalter thematisiert, wären solche Grundkonstanten beispielsweise das Erforschen und Kolonisieren neuer Länder. Historische Figuren und Orte sind aber nicht vorhanden und werden nur angedeutet, wobei sie häufig stark stereotypisiert dargestellt werden. Außerdem wird historische Linearität nicht konsequent verfolgt. Jan Pasternek kommentiert, dass es dadurch teilweise zu skurrilen ahistorischen Situationen kommen kann, beispielsweise wenn ein mittelalterliches Katapult im Spiel „*Empires: Die Neuzeit*“ pestverseuchte Kühe auf eine moderne Stadt des 20. Jahrhunderts

⁵⁵ Angela Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In: Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 13.

⁵⁶ Stefan Wesener, Geschichte in Bilschrimspielen. In: Tobias Bevc (Hg.), Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Studien zur visuellen Politik 5, Berlin 2007), 141-142.

⁵⁷ Angela Schwarz, Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen. In: Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.), Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Bielefeld 2014), 30-31.

schleudert.⁵⁸ Typische Spielgenres für diese Art von Historisierung sind Aufbau- und Strategiespiele.

- Die zweite Kategorie beschreibt Spiele, bei denen eine frei erfundene Handlung in eine historische Zeit eingebunden ist. Obwohl die gespielte Hauptfigur normalerweise fiktiv ist, interagiert sie häufig mit historischen Persönlichkeiten, wie Leonardo da Vinci oder Kleopatra. Zusätzlich dazu werden im Handlungsverlauf und in Dialogen immer wieder geschichtliche Hintergrundinformationen zitiert. Durch solche Faktoren wird versucht, die Handlung des Videospiels zu authentifizieren und dem Spieler eine Möglichkeit zu geben, in die Geschichte einzutauchen.⁵⁹ Für diese Art von Geschichtsdarstellung eignen sich besonders Vertreter der Genres Action und Rollenspiel, bei denen der Spieler einen „Avatar“ übernimmt und sich in einer Welt frei bewegen kann. Ein populäres Beispiel ist die „*Assassin's Creed Reihe*“.
- Beim dritten und letzten Muster, das Schwarz beschreibt, wird versucht ein möglichst präzises Bild der Geschichte darzustellen. Diese wird meistens in Form von berühmten Schlachten oder Kriegen rekonstruiert, wobei der Spieler die Kontrolle über eine der Seiten in diesen Konflikten übernimmt. Es handelt sich dabei häufig um Fahrzeug-, oder Militärsimulationen und Strategiespiele.⁶⁰

Wie bei allen Versuchen der Kategorisierung von Videospielen ist es auch hier wichtig, den möglichen Mischformen dieser Muster Beachtung zu schenken. Am Beispiel von „*Europa Universalis IV*“ lässt sich illustrieren, wie ein Spiel alle diese Geschichtsdarstellungen bedienen kann. Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem auf einer Weltkarte, deren Startpunkt eine möglichst exakt konstruierte politische und wirtschaftliche Lage darstellt, gespielt wird. Der Spieler übernimmt die Rolle einer der spielbaren „Nationen“, die verwaltet wird, wobei der Nationenbegriff auf verschiedene Herrschaftsgefüge angewandt wird.⁶¹ Dabei bedient sich der Spieler auch „anthropologischer Grundkonstanten“, wie dem Kolonisieren der Neuen Welt im 15./16. Jahrhundert oder dem Führen religiöser Kriege,

⁵⁸ Jan Pasternek, 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 56.

⁵⁹ Schwarz, Narration und Narrativ, 32-33.

⁶⁰ Schwarz, Narration und Narrativ, 34-35.

⁶¹ Anton Zwischenberger, Epochengrenzen in Videospielen. Age of Empires III und Europa Universalis III. In: Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.), Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Bielefeld 2014), 260.

welche sich am Beispiel der Religionskonflikte des 17. Jahrhunderts orientieren. Geschichtlich untermauert wird das Spiel dabei von verschiedenen historischen Ereignissen. Auch Herrscherdynastien und andere historische Persönlichkeiten treten auf, um das Spiel authentisch wirken zu lassen. Der Spielverlauf bleibt dabei dennoch durch den Spieler frei wählbar. Auch non-lineare und pseudo-historische Elemente sind vorzufinden.⁶²

Angela Schwarz verwendet innerhalb ihrer verschiedenen Kategorisierungen einen Geschichtsbegriff, der sich auf Ereignisse beschränkt, welche sich „*nicht in der Gegenwart, Zukunft, einem Fantasykosmos oder einer rein fiktiven Welt, sondern in einer geschichtlichen Zeit ansiedeln*“⁶³. Diese Einteilung in „historisch“ und „ahistorisch“ ist für unseren hier vorgeschlagenen Spielbegriff problematisch, da nicht jedes Spiel mit historischem Inhalt durch sie repräsentiert wird. Daniel Giere merkt zu dieser Thematik an, dass digitale Spiele in ihrer Verarbeitung immer Graustufen von Fiktion und Realismus beinhalten.⁶⁴ Dies kann am Beispiel „*Fallout 3*“ deutlich gemacht werden. Die Handlung des Rollenspiels trägt sich im Jahre 2277 zu und zeigt ein Amerika hunderte Jahre nach einem apokalyptischen Atomkrieg. Damit wäre es, wenn man der Einteilung von Angela Schwarz folgt, eindeutig als ahistorisch zu kategorisieren. Joseph November argumentiert in seinem Aufsatz zum historischen Vermächtnis der Fallout-Reihe allerdings, dass die dargestellte Welt als Hommage auf die Zeit zu betrachten ist, in der die Apokalypse innerhalb der internen Spiellogik stattgefunden hat; in diesem Fall die Vereinigten Staaten in der Mitte des 20. Jahrhunderts. Artefakte und Werte der lang vergangenen Zeit sind im Spiel allgegenwärtig; der Machtkampf zwischen Kapitalismus und Kommunismus, imperialistischer Fortschrittsglaube und Technologiebesessenheit sind nur einige Beispiele.⁶⁵ *Fallout 3* ist damit „*embedded in its own historical moment*“⁶⁶, wodurch eine Klassifizierung als „ahistorisch“ nicht überzeugend ist.

⁶² Patrick Koger, *Geschichte(n) spielen. Digitale Spiele als „Neue Medien“ im Geschichtsunterricht* (Diplomarbeit Universität Wien 2016), 56-58.

⁶³ Angela Schwarz, *Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft*, 8.

⁶⁴ Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen*, 37.

⁶⁵ Joseph A. November, *Fallout and Yesterday's Impossible Future*. In: Andrew Elliot, Matthew Kapell (Hg.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* (London/New York 2013), 300-309.

⁶⁶ Tom Cutterham, *Irony and American Historical Consciousness in Fallout 3*. In: Andrew Elliot, Matthew Kapell (Hg.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* (London/New York 2013), 314.

Florian Kerschbaum und Tobias Winnerling definieren aus ähnlichen Gründen deshalb „historisierende Spiele“ als alle Spiele, die historische Themen und Inhalte thematisieren.⁶⁷

Heinze formuliert seine Definition etwas präziser:

„Ein Computerspiel ist ein historisches Computerspiel, wenn eine funktional relevante Menge seiner Spielelemente auf Bedeutungen verweist, die durch einen historischen Diskurs konstruiert wurden und die dem kollektiven historischen Wissen zugehörig sind“⁶⁸

Ausgehend von den Definitionen von Kerschbaum, Winnerling und Heinze kann der Kategorisierung von Schwarz im Rahmen dieser Arbeit demzufolge ein drittes Muster des historischen Spiels hinzugefügt werden, das folgendermaßen aussehen könnte:

- Spiele, die in einer ahistorischen, oder fiktiven Welt angesiedelt sind, aber innerhalb ihres Kontextes trotzdem Geschichtsbilder reproduzieren. Dabei kann es sich um Artefakte und Personen handeln. Die Darstellung von Handlungskonzepten und Werten der Geschichte ist jedoch keinesfalls von dieser Definition ausgeschlossen. Ein Beispiel hierfür wäre neben „Fallout 3“ das in dieser Untersuchung thematisierte Spiel „Papers, Please“.

Obwohl funktional sinnvoll, ist eine solche Definition problematisch, da sie unpräzise ist. Welche Menge an historischem Inhalt benötigt wird, um ein historisches Spiel zu konstituieren, bleibt dabei noch unklar. Giere argumentiert daher gegen eine solche Einteilung und schlägt eine Typisierung der Geschichtsverarbeitung in digitalen Spielen vor, welche sich an drei formalen Kriterien orientiert. „Dichte“ beschreibt die Häufigkeit geschichtsrelevanter Themen. Das „Versprechen“ der Entwickler und Publisher bezüglich historischer Inhalte im untersuchten Spiel und die „Kohärenz“ der im Videospiel vorgefundenen historischen Bezüge sollen dabei helfen, die Historizität derselben einstufen zu können. Giere unterscheidet zwischen:

- Historisierende digitale Spielwelt: Bezüge zu realhistorischen Entitäten werden vereinzelt hergestellt, allerdings nicht explizit gemacht.

⁶⁷ Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling, Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo. In: Tobias Winnerling (Hg.), Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Bielefeld 2014), 14.

⁶⁸ Heinze, Mittelalter Computer Spiele, 85.

- Pseudohistorische digitale Spielwelt: Historische Inhalte werden versprochen, stellen sich jedoch als inkohärent heraus.
- Historistische Spielwelt: Eine Spielwelt die historisch aufgeladen ist, aber keinen Anspruch auf Historizität erhebt und als fiktiv dargestellt wird.
- Historische digitale Spielwelt: Das Videospiel versucht explizit historisches Material zu verarbeiten und schafft es diese in ihrer Summe kohärent zu reproduzieren.⁶⁹

Jener Typisierung gelingt es, Videospiele auf eine Art und Weise zu kategorisieren, die verhindert, dass Spiele, die eine historisierende oder historistische Spielwelt aufweisen, von historischen Untersuchungen beschuldigt werden Geschichte unpräzise darzustellen. Ein Spiel, das keinen Anspruch auf historische Kohärenz erhebt, sollte nicht auf eine solche untersucht werden. Dagegen ist dies bei Titeln, welche historische Realität versprechen, durchaus angebracht, auch wenn man in einem solchen Fall nicht davon ausgehen sollte, dass sie den Ansprüchen eines geschichtswissenschaftlichen Diskurses genügen.⁷⁰ Eine solche Herangehensweise hat darüber hinaus den Vorteil, dass sie Produzenten und Konsumenten mit in die Typisierung einschließt.

3.2 Das FUER-Kompetenzmodell

Nachdem nun in einem ersten Schritt festgestellt wurde, in welchen Formen Geschichte in Videospielen anzufinden ist, soll sich der nächste Abschnitt der Frage widmen, welche Anwendungsbereiche es für digitale Spiele im Geschichteunterricht heutzutage gibt. Um diese Frage zufriedenstellend zu beantworten, muss zunächst ein Blick auf die didaktischen Rahmenbedingungen des Geschichte-, Sozialkunde und Politische Bildung-Unterrichts gewährleistet werden. Dabei wird sich an dem Kompetenzmodell der „Internationalen Projektgruppe Förderung und Entwicklung von reflektiertem Geschichtsbewusstsein“ (FUER Geschichtsbewusstsein) orientiert, welches die Grundlage für die Kompetenzorientierung im österreichischen Unterricht bildet. Es basiert auf dem Kompetenzmodell historischen Denkens, welches von Jörn Rüsen entwickelt wurde. Historisches Denken entsteht bei Rüsen aus einer Verunsicherung des Subjekts, das sich in der Welt orientieren will. Neben der Re-Konstruktion von Vergangenheit steht dabei auch das Konzept der De-Konstruktion im Mittelpunkt dieses Orientierungsprozesses; dabei wird sich mit vorgefertigten Geschichtsbildern

⁶⁹ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 43-47.

⁷⁰ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 47-49.

auseinandergesetzt – beispielsweise in Filmen oder Videospielen. Von Rüsens Modell lassen sich vier Kompetenzbereiche für den Schulunterricht ableiten, die hier nach Christoph Kühberger zitiert werden.⁷¹

Die historische Fragenkompetenz soll es SchülerInnen ermöglichen, Fragen an die Vergangenheit zu formulieren. Ein qualitatives Merkmal jener Fragen ist, dass sie zwei Zeitpunkte miteinander verbinden. Durch das Beantworten erhält man schließlich eine Narration über die Vergangenheit. Zur historischen Fragekompetenz gehört neben dem Formulieren von eigenen Fragen auch das Erkennen fremder Fragen.⁷²

Die historische Methodenkompetenz lässt sich in die zwei Teilbereiche „Re-Konstruktionskompetenz“ und „De-Konstruktionskompetenz“ aufteilen. Bei Ersterer geht es darum, durch kritische Verwendung von Quellen Fragestellungen zu historischen Phänomenen zu beantworten. Auch die Reflexion der eigenen Gegenwart und Zukunft ist dabei von Bedeutung. Unter der De-Konstruktionskompetenz versteht man die kritische Betrachtung einer historischen Erzählung. Zu dieser Teilkompetenz gehört auch der Umgang mit dem notwendigen Instrumentarium, um solch eine Betrachtung durchführen zu können.⁷³

Unter historischer Sachkompetenz versteht man die Fähigkeit, geschichtsrelevante Konzepte, Grundsätze und Begriffe verstehen und verwenden zu können. Dabei handelt es sich um erkenntnistheoretische Prinzipien (z.B. Objektivität), subjektbezogene Konzepte (z.B. Gegenwartsgebundenheit), inhaltsbezogene Konzepte (z.B. Herrschaft), sowie Begriffe zu forschungsmethodischen Verfahrensweisen (z.B. Quellenkritik). Dieses Wissen wird dadurch ausgezeichnet, dass es für die Formulierung und Beantwortung von historischen Fragen notwendig ist. Anstatt Sach- und Fachwissen anzuhäufen, soll im Unterricht Arbeitswissen vermittelt werden. Dabei handelt es sich um themenbezogene Einzelfallwissensbestände, die von den untersuchten Fragestellungen abhängen. Auch die Fähigkeit zur Recherche solcher Wissensbestände vor der Beantwortung einer Frage wird zur historischen Sachkompetenz gezählt. Basiskonzepte des historischen Denkens lassen sich auf drei Ebenen anordnen, wobei

⁷¹ Christoph Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen. Methodische und didaktische Annäherungen für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung (Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik Geschichte – Sozialkunde – Politische Bildung 2, Innsbruck/Wien/Bozen ³2015), 18-20.

⁷² Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, 29-32.

⁷³ Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, 42.76.

man zwischen „epistemischen“, „historischen“ und „gesellschaftlichen Basiskonzepten“ unterscheidet.⁷⁴

Wie bereits erwähnt, dient die Auseinandersetzung mit Vergangenheit und Geschichte der Orientierung in der Gegenwart. Die Fähigkeiten, Fertigkeiten und Bereitschaften, die im Rahmen des historischen Denkprozesses erworben wurden auf die eigene Weltsicht und Lebenswelt zu transferieren, bezeichnet man als „historische Orientierungskompetenz“. Sie entsteht damit aus der Anwendung der drei bereits erläuterten Kompetenzen und bildet den letzten Schritt im historischen Denkprozess. Die historische Orientierungskompetenz lässt sich in vier verschiedene Bereiche, oder Teilkompetenzen, innerhalb der Lebenswelt des Lernenden aufteilen. Mentale Struktur, Alteritätserfahrung, Identität und Handlungsrepertoire sind alle Subjekte der Veränderung durch die Auseinandersetzung mit Geschichte.⁷⁵

Am FUER-Modell ausgerichtet wurde im Rahmen des Fächerverbundes Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung außerdem ein Kompetenzmodell politischer Bildung entworfen. Ähnlich wie bei dem soeben beschriebenen historischen Modell geht es dabei nicht mehr um die Vermittlung eines staatswirtschaftlichen Politikbegriffes, sondern um eine selbstreflexive und kritische Auseinandersetzung mit Themen politischen Inhalts, damit die Lernenden zu selbstständigem politischen Denken und Teilnahme an politischen Prozessen befähigt werden.⁷⁶ Weil bei der didaktischen Vermittlung von Alltagsgeschichte auch die politische Bildung eine wichtige Rolle spielt⁷⁷, ist es sinnvoll, auch die verschiedenen Kompetenzbereiche der politischen Bildung kurz zu beschreiben.

- Politische Urteilskompetenz: Fähigkeit zu einer selbstständigen und begründeten Beurteilung politischer Ereignisse und Prozesse. Diese kann sach- und wertorientierten Charakter haben.
- Politische Handlungskompetenz: Beschreibt die Fertigkeit zur selbstständigen Formulierung politischer Fragen unter Anbetracht eigener Positionen, sowie das Verstehen anderer politischer Positionen. Diese Kompetenz umfasst auch die

⁷⁴ Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, 78-107.

⁷⁵ Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, 108-113.

⁷⁶ Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, 128-129.

⁷⁷ Siehe Kapitel 4.2 Didaktische Perspektiven.

Teilnahme am politischen Prozess und Werte wie Kompromissbereitschaft, Toleranz und Akzeptanz.

- Politikbezogene Methodenkompetenz: Umfasst die Methoden, die notwendig sind, um sich politisch zu artikulieren, politische Inhalte zu entschlüsseln und diese zu verstehen.
- Politische Sachkompetenz: Ähnlich zur historischen Sachkompetenz sind hiermit die fachspezifischen Begriffe, Konzepte und Inhalte gemeint, welche die Lernenden benötigen, um am politischen Diskurs teilnehmen zu können.⁷⁸

3.3 Einsatz von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht

Was den Einsatz von Videospielen im GSP-Unterricht betrifft, so hat sich die Haltung von Pädagogik und Bildungswissenschaften in den letzten Jahrzehnten dramatisch geändert. Sabrina Schrammel beschreibt diese Entwicklung in drei Phasen. Zunächst begegnete man Computerspielen als gesellschaftliches Phänomen mit Ablehnung. Der angeblich problematische Charakter von Videospielen⁷⁹ wurde in dieser Zeit hervorgehoben. Diese kulturpessimistische Einstellung wurde in der zweiten Phase „Vereinnahmung und Instrumentalisierung“ relativiert und erste Versuche mit digitalen Spielen in der pädagogischen Praxis durchgeführt. Unter dem Konzept des „Game based learning“ wurden anfänglich vor allem Lernspiele, auch „Edu-Games“ oder „Serious Games“ genannt, verwendet, um Lernziele leichter, schneller und effizienter zu erreichen. Diese Art von digitalem Spiel schöpft das Potential der Mediengattung allerdings nur teilweise aus, da Spiele durch eine solche Transformation ihren freien Charakter verlieren, der sie interessant macht. Als ideales Stadium beschreibt Schrammel das „Stadium der medienangemessenen Auseinandersetzung“, welches keinerlei Polarität gegenüber Computerspielen in sich trägt. Stattdessen wird das Medium als eine neue Möglichkeit zur Selbst- und Weltbildung verstanden. Besondere Bedeutung kommt dem digitalen Spiel dadurch zu, dass es auf bereits entwickelte Kompetenzen der SchülerInnen aufbaut.⁸⁰ Das ist nicht überraschend, wenn man hierzu durchgeführte Studien betrachtet; drei von vier SchülerInnen haben regelmäßig mit

⁷⁸ Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, 130-151.

⁷⁹ Siehe 3.4 Kritik am Videospiel.

⁸⁰ Sabrina Schrammel, Player based learning. Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 118-120.

dem Medium zu tun, wobei die Tendenz steigend ist und auch der vor einigen Jahrzehnten noch ausgeprägtere Geschlechterunterschied immer weiter abnimmt.⁸¹

Als Ursache für die große Popularität von Videospielen unter Jugendlichen verortet Christoph Klimmt das einzigartige Unterhaltungserlebnis des Mediums. Selbstwirksamkeitserfahrungen (oder „*Effectance*“) verweisen auf die direkte kausale Abfolge zwischen Input der SpielerInnen und Output durch das Spiel, was motivationspsychologisch äußerst wirksam ist, da es den SpielerInnen das Gefühl gibt, direkt für das Geschehen im Videospiel verantwortlich zu sein. Darüber hinaus spielen Spannungserlebnisse und simulierte Lebens- und Rollennarrationen im Kontext Videospiele eine große Rolle. Eigens für den Unterricht hochwertige Lernspiele zu entwickeln, die an dieses Unterhaltungserlebnis anknüpfen, ist an hohe Kosten geknüpft, weswegen die meisten dieser Edu-Games nicht der spielerischen Qualität von kommerziellen Spielen entsprechen.⁸² Zwar haben auch Lernspiele für den Unterricht ein gewisses Potential, dies ist jedoch nicht Thema der Untersuchung, weshalb hier nicht weiter auf sie eingegangen wird. Kommerzielle Spiele, welche im Fokus dieser Untersuchung stehen, stellen allerdings einen nicht zu vernachlässigenden Teil der alltäglichen Lebenskultur von Jugendlichen dar. Deshalb sollte man sich der Utilisierung ihres Potentials nicht verschließen.

Eine solche Einstellung vertritt auch Sigrid Jones, die ausgehend von dem „*media-literacy*“-Konzept des Medienwissenschaftlers David Buckingham Schlüsselkonzepte zu Medienbildung und Computerspielen aufgestellt hat. Das erste Konzept „Darstellung/Inszenierung“ beschreibt die bewusste Konzeption eines jeden Medientextes als eine Interpretation der Realität. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage danach, welche Ideologien und Absichten sich hinter einem Medientext verbergen. Nachdem dieser Teilbereich vor allem einen Blick auf die Repräsentation von Medientexten wirft, beschäftigt sich „Publikum/Nutzer/Rezipient“ mit der Rolle, die Konsumenten von Medientexten haben. Hierbei werden diese nicht als Opfer der Medienindustrie, sondern als aktive Mitgestalter der Bedeutung von Medientexten verstanden. Tendenzen in der Bewertung von Medien je nach sozio-kulturellem und historischem Kontext sollen vermittelt werden. „Institution/Produzent“ fragt nach den Herstellern von Medientexten. Die Interessen

⁸¹ Martin Zusage, Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft, 82.

⁸² Christoph Klimmt, Unterhaltungserleben beim Computerspielen. Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 7-13.

wirtschaftlicher, sozialer und politischer Natur, die hinter einem Medientext stehen, sollen dekonstruiert werden. Der letzte Teilbereich „Sprache/Gestaltung“ beschäftigt sich mit sprachlichen Konventionen und Codes, welche in der Gestaltung von Medientexten verwoben sind. Formale Aspekte der Medienbildung wie Erzählperspektive, visuelle Gestaltung, Musik, Genre sind ebenfalls ein Teil dieser Auseinandersetzung.⁸³

Von dieser Kategorisierung ausgehend verfasst Jones einen Themen- und Fragenkatalog, bei dem SchülerInnen als „*Experten ihrer Freizeitkultur*“ herangezogen werden, um mit ihnen gemeinsam Spiele und Spielkultur als sozio-kulturelle Praxis zu untersuchen.⁸⁴ Mit der Absicht den Charakter dieser Fragestellungen zu illustrieren sind hier Fragen aus den Teilbereichen „Darstellung/Inszenierung“, sowie „Sprache/Gestaltung“ nach Jones zitiert:

„Wie werden bestimmte soziale Gruppen dargestellt, (z.B. in Bezug auf Ethnizität oder Geschlechterrolle)?“

„Die Spielwelt und ihr Bezug zur Welt (z.B. Geschichte, Geographie, Physik)“

„Ludische Dimension: Die Spieldimension – Regeln, Ökonomie, Ziele, Hindernisse.“⁸⁵

Die Ideen von Jones lassen vielfältige Möglichkeiten für die Verwendung von historischen Videospielen im Geschichtsunterricht zu. Besonders ihre Untersuchung als Quelle im Rahmen der historischen Methodenkompetenz nach Kühberger⁸⁶ bietet sich als Möglichkeit an. Dabei sind nicht nur Fragen über die Darstellung der Vergangenheit möglich; auch die Untersuchung von Spielkultur und aller ihrer Bedeutungsebenen stellt einen wichtigen Teil der Medienbildung dar.

Giere verfolgt in seiner Untersuchung einen ähnlichen Ansatz. Er baut in seiner Studie auf die von Jones dargestellten Teilbereiche der Medienkompetenz auf und kommt zu dem Schluss, dass die Anwendungsbereiche des Videospiele vielseitig sind. Zunächst bieten Geschichtsdarstellungen in Videospielen einen lebensweltlichen Einstieg zu historischen Themen. Realistische Simulationsstile erleichtern es den Lernenden, sich historische Orte vorzustellen und Lebenswelten nachzuvollziehen. Hierbei fördert die audiovisuelle Wahrnehmung die Imagination der Lernenden. Gleichzeitig macht die präsentierte Handlung

⁸³ Sigrid Jones, Medien bilden. Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 137-144.

⁸⁴ Jones, Medien bilden, 145.

⁸⁵ Jones, Medien bilden, 145.

⁸⁶ Kühberger, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen, 42.

den Konstruktionscharakter historischer Narrationen intuitiv erfassbar. Durch den interaktiven Charakter des Spiels werden Alteritätserfahrungen möglich gemacht. Alternative Handlungsoptionen führen außerdem zu einer intensiven Reflektion über das eigene Handeln.⁸⁷

Zum „Lernen mit digitalen Spielen“ wird außerdem die Entwicklung eigener Spiele gezählt, was nicht Teil dieser Untersuchung ist und deswegen nicht weiterführend erläutert wird. Darüber hinaus ermöglicht spielinhärente Historiographie das Nachvollziehen von Methoden der Geschichtswissenschaft.⁸⁸ Zur Verdeutlichung dieses Konzepts dient das Spiel „*The Elder Scrolls V: Skyrim*“. Dessen Spielwelt ist durch den Bürgerkrieg zwischen einem transnationalen Imperium und einer Rebellenfraktion, die für die Souveränität der dargestellten Region kämpft, geprägt. Während der Handlung muss der Spieler sich für eine der beiden Seiten entscheiden und wird im Laufe des Spieles immer wieder mit unterschiedlichen spielinhärenten Geschichtsvariationen konfrontiert. Diese auf ihren Wahrheitsgehalt zu untersuchen kann den Lernenden Ideen der Quellenkritik vermitteln.

Kurzfristiger Einsatz von Spielen im Geschichtsunterricht wird vor allem durch die Betrachtung von Videomaterial, oder durch das Spielen einzelner Lernender vor der Gruppe ermöglicht. Handlungsmöglichkeiten des Spielers dienen dabei dazu, die Multiperspektivität der Geschichte aufzudecken. Trotz dieser vielseitigen Möglichkeiten zur Anwendung, betrachtet Giere digitale Spiele im Geschichtsunterricht noch als stark unterrepräsentiert.⁸⁹ Dies hängt wohl auch mit der vielseitigen Kritik am digitalen Spiel zusammen. Der Frage, inwiefern sich Videospiele für den Schulunterricht eignen, und welche Dinge man bei ihrer Nutzung beachten sollte, widmet sich das folgende Kapitel,

3.4 Kritik am Videospiel

Wie im Kontext der didaktischen Verwendung von digitalen Spielen bereits erläutert wurde, sind Computerspiele seit ihrer Populärwerdung häufig kritisiert worden. Vor allem im Bereich der populären Medien erfreut sich diese Thematik großer Beliebtheit. Dort kommt es häufig zu polarisierende Meinungen und Kontroversen zu den Effekten digitaler Spiele auf Jugendliche. Das 2012 von der Wochenzeitung „*Die Zeit*“ durchgeführte Interview zu der Frage

⁸⁷ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 375-376.

⁸⁸ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 376-377.

⁸⁹ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 376-377.

„Macht uns der Computer dumm?“⁹⁰ ist nur ein Beispiel einer solchen Auseinandersetzung. Die Heftigkeit, mit der die beiden eingeladenen Experten, der Medienpsychologe Peter Vorderer und der Neurowissenschaftler Manfred Spitzer, diskutieren, zeigt wie deutlich sich die Meinungen zu dieser Thematik unterscheiden können. Bei der hier vorgelegten Untersuchung soll es sich allerdings nicht um eine Verteidigung digitaler Spiele gegenüber populären Vorwürfen handeln. Stattdessen geht es um eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Frage, welche Faktoren man bei der Auswahl der verwendeten Videospiele beachten sollte und auf welche Art und Weise mit problematischen Themen wie Gewalt oder Geschlecht in Videospielen umgegangen werden kann. Zu diesem Zweck wurden ausschließlich fachwissenschaftliche Publikationen zu Rate gezogen, während Artikel populärer Medien nicht mit in den Diskurs einbezogen werden.

Das am meisten diskutierte Thema innerhalb der Computerspielforschung ist die Auswirkung von sogenannten „Gewaltspielen“ auf deren KonsumentInnen. Dieser Diskurs ist besonders an das Genre der „Ego-Shooter“ geknüpft, das oftmals brutale Gewaltdarstellungen enthält und die Ausübung von Gewalt durch die SpielerInnen als primäres Mittel zum Erreichen des Spielzieles erfordert.⁹¹ Häufig ist die Darstellungsebene dabei eine „First-Person-Perspektive“⁹² und narrativ lässt sich häufig ein Kampf zwischen zwei ideologisch oder moralisch polar gegenübergestellten Parteien (Alliierte/Mittelmächte, Terroristen/Spezialeinheiten, Westen/Osten) beobachten. Im deutschsprachigen wie im englischsprachigen Raum ist eine wissenschaftliche Debatte, die sich mit den aggressionsfördernden Eigenschaften von solchen Spielen beschäftigt, schon seit den 1990er-Jahren geführt worden. Seit den 2000er Jahren haben sich die Publikationen zu dieser Thematik vervielfacht, weil Videospielekonsum vermehrt mit Gewalttaten, wie dem Amoklauf von Erfurt 2002, in Verbindung gesetzt wurde.⁹³

Vor allem auf Grund der Interaktivität von Videospielen wird ihr gewaltförderndes Potential höher eingeschätzt als das anderen Medien wie beispielsweise dem Film. Die Ergebnisse von Studien, welche dieses Phänomen untersuchen, sind allerdings uneinheitlich.⁹⁴ Zwar gibt es

⁹⁰ Martin Spiewak, Macht uns der Computer stumm? In: Die Zeit (Hg.), online unter: <https://www.zeit.de/2012/37/Jugendliche-Medienkonsum-Spitzer-Vorderer> (Letzter Zugriff 20.1.2020).

⁹¹ Klimmt, Computerspiele als Handlung, 28.

⁹² Sterbenz, Genres in Computerspielen, 56-57.

⁹³ Sven Jückerl, Computerspiele. Nutzen, Wirkung und Bedeutung (Wiesbaden 2018), 9-10.

⁹⁴ Klimmt, Computerspiele als Handlung, 28-29.

immer wieder Studien, die erhöhtes Gewaltpotenzial nach dem Spielen von Ego-Shootern beobachten, deren wissenschaftliche Aussagekraft wird jedoch aus verschiedenen Gründen angezweifelt. Kritisiert wird unter anderem, dass viele Forschende bei ihren Untersuchungen voreingenommen sind und auf ein bestimmtes Ergebnis abzielen. Dies spiegelt sich in Studien wider, die teilweise polar gegensätzliche Ergebnisse haben.⁹⁵ Andere Ergebnisse lassen sich bezüglich ihrer Bedeutung nur schwer interpretieren. Eine Studie zu den psychologischen Effekten von Videospielen stellte beispielsweise fest, dass der Effekt von Videospielen auf Aggressionen im Anschluss an die Spielsitzung mit der Spielzeit negativ in Relation steht.⁹⁶

Betrachtet man Forschung zu dieser Thematik, die sich nicht auf die Frage „Machen Videospiele aggressiv?“ versteift, so findet man schon einheitlichere Ergebnisse vor. Sucht man nach wechselseitigen Zusammenhängen zwischen Lebenssituation der SpielerInnen und dem Konsum von Spielen mit gewalttätigen Inhalten, so lassen sich nur dann gravierende Korrelationen feststellen, wenn das Spiel zum Lebensmittelpunkt der Spielenden wird. Andernfalls sind kaum Abweichungen in der Lebenssituation erkennbar. Bei Spielern, deren Leben sich ausschließlich um gewalttätige Spiele dreht, lassen sich Gewöhnungs- und Abstumpfungsprozesse feststellen, wobei diese auch mit einer generellen Reduktion der Erfahrungswelt in Verbindung gebracht werden können.⁹⁷ Andere Untersuchungen stellen fest, dass gerade im Bereich der Multiplayer-Shooter oft nicht der eigentliche Unterhaltungswert des Spiels im Vordergrund steht, sondern, ähnlich wie bei Sportarten, der Wettbewerb mit anderen Spielern als Hauptmotivation betrachtet wird.⁹⁸ Im Bereich der Wissenschaften herrscht also Uneinigkeit über das gewaltfördernde Potential von Videospielen. Ein kritischer Umgang mit dem Medium und die Verwendung von altersgerechten Videospielen im Schulunterricht sind trotzdem eine wichtige Voraussetzung für deren Einsatz. Die Rolle, die Gewalt innerhalb einer Spielwelt einnimmt ist außerdem nie

⁹⁵ Peter *Purgasthofer*, die schwierige frage von digitalen spielen und gewalt. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), *Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben* (Wien 2008), 57-60.

⁹⁶ Barric *Gunter*, Psychological Effects of Video Games. In: Jeffery *Goldstein*, Joost *Raessen* (Hg.), *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge/Massachusetts 2005), 150.

⁹⁷ Philipp *Lehmann*, Andreas *Reiter*, Christina *Schumann*, Jens *Wolling*, Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Thorsten *Quandt*, Jeffery *Wimmer*, Jens *Wolling* (Hg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (Wiesbaden 2009), 258-259.

⁹⁸ Winfried *Kaminski*, Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen. Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik? In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), *Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben* (Wien 2008), 92-95.

gleich, weshalb kategorische Untersuchungen zum „Gewaltpotential des Videospiele“ oft pauschalisieren und wenig Aussagekraft haben.

Die narrative Darstellung von Geschlechterrollen innerhalb der Spielwelt ist ebenfalls ein Thema, das in der Wissenschaft diskutiert wird. Zunächst sind Themen und auch Handlungsrollen in Computerspielen tendenziell auf männliche Spieler zugeschnitten. So ist die Rolle des Protagonisten in Videospielen, insofern man diesen nicht selbst erstellen kann, zum überwiegenden Großteil die eines männlichen. Weibliche Charaktere, die ähnlich wie in Filmen⁹⁹ häufig stark unterrepräsentiert sind, haben in vielen Fällen klischeehafte Rollen und Funktionen.¹⁰⁰ Es ist unklar, in welcher Korrelation der geringere Anteil von Spielerinnen im Gegensatz zu männlichen Spielern und Darstellungen von Frauen in Videospielen stehen. Möglicherweise führen letztere zu einer Ablehnung des Mediums seitens der Spielerinnen oder die Spielindustrie stellt ein Produkt her, das für deren männliche Zielgruppe konzipiert und daher geschlechtsspezifisch voreingenommen ist.

Auch wenn feministische Analysen immer mehr Frauen in handelnden Rollen vermerken, halten sich alteingesessene Stereotypen zur Weiblichkeit auch in digitalen Spielen. So variiert beispielweise die Kleidung von Frau und Mann deutlich. Rüstungen unterscheiden sich häufig geschlechterspezifisch. Der Mann trägt ein massives Stahlgerüst, während bei Frau Taille und Brust betont werden. Abgesehen von der fehlenden Praktikabilität einer solchen Rüstung, wird hier ein Körperbild vermittelt, das die Frau zu einem Sexobjekt macht. Monika Seidl, die Körperstrategien in Videospielen untersucht, bemerkt außerdem, dass männliche Action-Helden häufig sehr breitbeinig sitzen, während ihre weiblichen Gegenüber die Beine verschränken oder eng aneinanderpressen. SpielerInnen haben darauf keinen Einfluss. Dadurch wird der Eindruck vermittelt, dass Frauen eben anders sitzen als Männer, was kein sehr egalitärer Ansatz ist.¹⁰¹

Historische Strategiespiele markieren ihre primären Handlungsebenen Politik, Militär und Wirtschaft als männliche Themen. Dabei wird das Argument der historischen Authentizität ins

⁹⁹ Ein erschreckendes Beispiel hierfür ist der Bechdel Test, online unter: <https://bechdeltest.com/> (Letzter Aufruf 20.1.2020).

¹⁰⁰ *Klimmt*, Computerspiele als Handlung, 26-27.

¹⁰¹ Monika Seidl, Über Himmlische Schwerter, Schulterpolster und sitzende Avatare. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), *Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben* (Wien 2008), 95-104.

Feld geführt, Frauen kommen aber selten oder überhaupt nicht vor. Anstatt einen geschlechtsspezifischeren und kritischen Blick auf Geschlechterverhältnisse in der Geschichte zu werfen, werden Frauen ihrer historischen Rollen beraubt, was ein männlich-zentriertes Geschichtsbild weiter verstärkt. Wenn Frauen vorkommen, so immer in einem von zwei Extremen; entweder als starke, wenn auch sexualisierte, Heldinnen, oder als Nebenrollen, die zwar weniger sexualisiert werden, dafür aber meistens schwach und passiv sind.¹⁰²

¹⁰² Sebastian *Knoll-Jung*, *Geschlecht, Geschichte und Computerspiele*. Die Kategorie „Geschlecht“ und die Darstellung von Frauen in Historienspielen. In: Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 185-205.

4 Exkurs zur Alltagsgeschichte

4.1 Begriffsbestimmung

Bei „Alltagsgeschichte“ handelt es sich um einen *„Sammelbegriff für vielfältige historiographische Aktivitäten, die alle auf eine gewisse Art und Weise mit dem Alltag zu tun haben“*¹⁰³. Sie beschäftigt sich traditionell mit dem „Alltag“ der Menschen als Forschungsgegenstand, wobei die Definitionen des Begriffes variieren können. Norbert Elias argumentiert beispielsweise, dass man diesen prinzipiell als dem Nicht-Alltag gegenübergestellt betrachten muss und sich erst durch diese Unterscheidung ein klares Alltagsbild formen kann.¹⁰⁴ Das wirft wiederum Fragen auf, wie weit man mit dem Begriff gehen kann. Beschränkt man ihn auf habitualisierte und repetitive Handlungen, oder weitet man ihn auf Aktivitäten wie Hochzeiten oder Feste aus, die traditionell nicht als eine Alltagstätigkeit angesehen werden?

Alf Lüdtke versteht Alltagsgeschichte als das Handeln und Leiden der *„kleinen Leute“*¹⁰⁵. Im Vordergrund stehen für ihn deren Welt mit allen dazugehörigen Elementen, wie beispielsweise Wohnsituation und Ernährung, aber auch persönliche Beziehungen, Hoffnungen und Gedanken.¹⁰⁶ Im Gegensatz dazu argumentiert Gerhard Jaritz in seiner Einführung zur Alltagsgeschichte des Mittelalters, dass jeder Mensch, unabhängig von seinem Stand in der Gesellschaft, seinen eigenen Alltag habe und damit auch eine Interpretation des Begriffes als „Geschichte der Ohnmächtigen“ oder „Geschichte von unten“ als falsch anzusehen wäre. Er merkt jedoch an, dass es sich die Alltagsgeschichte oftmals zum Ziel gesetzt hat, die Geschichte sozial schwächer gestellter Menschen zu untersuchen, da dies in anderen Zweigen der Geschichtswissenschaft vernachlässigt würde.¹⁰⁷ Hinzu kommt, dass es sich bei „Alltagsgeschichte“ um einen aus dem deutschsprachigen Raum stammenden Oberbegriff handelt, der die Ansätze verschiedener Forschungsrichtungen zusammenfasst. Dirk Lange nennt im Rahmen seiner Dissertation zur Alltagsgeschichte in der politisch-

¹⁰³ Christina Maria Höller, *Alltagsgeschichte im Diskurs* (Diplomarbeit Universität Wien 2012), 12.

¹⁰⁴ Norbert Elias, *Zum Begriff des Alltags*. In: Kurt Hammerich, Michael Klein (Hg.), *Materialien zur Soziologie des Alltags* (Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie Sonderheft 20, Opladen 1978), 22-29.

¹⁰⁵ Alf Lüdtke verwendet diesen Begriff im Sinne einer suggestiven Zuspitzung der Bevölkerungsgruppe, die von der Alltagsgeschichte thematisiert wird.

¹⁰⁶ Alf Lüdtke, *The History of Everyday Life. Reconstructing Historical Experiences and Ways of Life* (Princeton 2018), 3-4.

¹⁰⁷ Gerhard Jaritz, *Zwischen Augenblick und Ewigkeit. Einführung in die Alltagsgeschichte des Mittelalters* (Köln 1989), 14-15.

historischen Didaktik unter anderem Erfahrungsgeschichte, Mikrogeschichte, die Bewegung der Geschichtswerkstätten und Volkskulturforschung.¹⁰⁸ Um den Zweck dieser Disziplin besser zu verstehen, ist es notwendig sich kurz ihrer Entstehungsgeschichte zu widmen.

Die Wurzeln der deutschsprachigen Alltagsgeschichte liegen dabei in verschiedenen Forschungsrichtungen, die sich nach dem zweiten Weltkrieg vor allem in England, den USA und Schweden bildeten. In England entstand aus der Tradition der marxistischen Geschichtsschreibung die „History-Workshop“-Bewegung, die bereits früh einen Schwerpunkt auf eine Aufarbeitung der Geschichte „von unten“ legte. Laien erforschten dabei die Geschichte ihrer Gemeinschaften und präsentierten ihre Ergebnisse in Workshops. In Schweden formulierte Sven Lindqvist eine Industriegeschichte aus der Perspektive der Arbeiter, die die Geschichte ihrer Fabriken und ihres Arbeitsplatzes selbstständig erforschen sollten.¹⁰⁹ Diese veranlasste unter dem Motto „Grabe wo du stehst“ die Bildung vieler Geschichtswerkstätten im westeuropäischen Raum.

„Fürchte dich nicht vor Experten. Deine Stärke liegt in Deiner Arbeit. Du beherrschst deinen Beruf. Deine Berufserfahrung ist Dein fester Grund, auf dem Du stehen kannst, um zu beurteilen, was andere tun und nicht tun. (...) Deshalb ist deine Arbeit ein guter Ausgangspunkt für deine Forschungen. Grabe, wo du stehst.“¹¹⁰

In den USA kam es in den 60er Jahren zu Veränderungen innerhalb der Sozialgeschichte, sie begann sich vermehrt mit der Geschichte von Frauen, Armen und ethnischen Minderheiten auseinanderzusetzen. Zuvor war die Geschichtsschreibung eine solche der großen Männer und Ereignisse gewesen, die mit den herrschenden Verhältnissen konform waren und vor allem die Großtaten amerikanischer Volkshelden thematisierte.¹¹¹

Im deutschsprachigen Raum hat die Alltagsgeschichte ihren Ursprung in der Historischen Sozialwissenschaft, einer Disziplin, die eine engere Verbindung der beiden Fächer Sozialwissenschaft und Geschichtswissenschaft forderte. Über den Einfluss der aus England und Schweden gekommenen Geschichtswerkstätten wurde Alltag zu einer historisch interessanten Kategorie.¹¹² Die Methodiken der Alltagshistoriker wurden vielfach diskutiert

¹⁰⁸ Dirk Lange, Die Alltagsgeschichte in der historisch-politischen Didaktik. Zur politischen Relevanz alltagsorientierten Lernens (Dissertation Freie Universität Berlin 2002), 11.

¹⁰⁹ Höller, Alltagsgeschichte im Diskurs, 13-20.

¹¹⁰ Sven Lindqvist, Grabe wo du stehst. Handbuch zur Erforschung der eigenen Geschichte (Bonn 1989), 9.

¹¹¹ Höller, Alltagsgeschichte im Diskurs, 25-26.

¹¹² Höller, Alltagsgeschichte im Diskurs, 26.

und schlug hohe Wellen an verschiedenen Historikertagungen, deren Höhepunkt der 35. Historikertag in Berlin 1984 war. Im Mittelpunkt stand zunächst die, als unkritisch aufgefasste, Rezeption angloamerikanischer Historiker, die Mikrogeschichte betrieben. Weiterhin wurden ein ungenauer Alltagsbegriff und ein zu sturer Blick auf die Mikrogeschichte bei Vernachlässigung wichtiger Strukturelemente bemängelt.¹¹³ Häufige Anwendung erfuhr die Alltagsgeschichte bei der Aufarbeitung der Zeit des Nationalsozialismus. Dabei wurden die im Nationalsozialismus lebenden Menschen nicht als „böse“ abgestempelt oder von jeglicher Schuld freigesprochen. Stattdessen wurde ihre Beziehung zum herrschenden Regime sowie ihre Ressentiments und Ängste kritisch untersucht. In Folge dessen kam es zu einer tragenden Rolle der Alltagsgeschichte im sogenannten „Historikerstreit“ der 1980er Jahre, bei dem vor allem der Umgang Deutschlands mit seiner nationalsozialistischen Vergangenheit thematisiert wurde.¹¹⁴

Typische methodische Zugänge sind die Oral History und die Dichte Beschreibung:

- Oral History: Qualitative Forschungsmethode, eignet sich, um einen Zugang zur Vergangenheit der befragten Personen zu erhalten. Oral History hat als Methode großes Potential, die präsentierte Geschichtsdarstellung für eine objektive Wahrheit zu halten ist jedoch problematisch. Spätere Legitimationen und Sinnkonstruktionen der Interviewten sowie die Anwesenheit eines forschenden Wissenschaftlers können die Ergebnisse dementsprechend verfälschen. Individuelle Verarbeitungs- und Denkmuster stehen also im Vordergrund dieser Methode. Der Anwendungsbereich ist auf die Zeitgeschichte beschränkt.
- Dichte Beschreibung: Ebenfalls qualitativ, versucht kulturelle Aktivitäten durch kurze Ausschnitte zu rekonstruieren. Menschliches Handeln wird dabei als symbolisch verstanden und steht im Mittelpunkt der Untersuchung. Durch die dichte Beschreibung versucht man Aspekte des Lebens von Kulturen zu beschreiben, die sich aufgrund fehlender oder mangelnder Quellen anderen Untersuchungen entziehen. Meistens wird das Fremde untersucht. Anstatt sich möglichst nahe an die Wahrheit anzunähern, werden bei der Dichten Beschreibung Vermutungen aufgestellt und

¹¹³ Höller, Alltagsgeschichte im Diskurs, 32-39.

¹¹⁴ Lüdtke, The History of Everyday Life, 3-6.

bewertet. Dies macht sie nur zu einem gewissen Grad zur Erschaffung neuer Kenntnisse gültig.¹¹⁵

4.2 Didaktische Perspektiven

In der Didaktik wurde die Alltagsgeschichte als Gegenstück zu der, den Geschichtsunterricht stark dominierenden, politischen Geschichte betrachtet. Der Alltag von Akteuren aus anderen Kulturen sollte SchülerInnen dabei vermitteln, welche Kräfte und Strukturen das alltägliche Leben beeinflussen.¹¹⁶ Dies wird auch als Lebensweltorientierung verstanden, wobei Lebenswelt als „*unreflektiertes Handlungsfeld menschlichen Lebensvollzugs*“ als Gegensatz zu einer wissenschaftlichen und formalen Auseinandersetzung betrachtet wird. Hierbei bietet es sich an, makro- und mikrohistorische Elemente im Unterricht miteinander zu verbinden.¹¹⁷ Damit ist gemeint, den SchülerInnen alltagsgeschichtliche Themen nicht isoliert zu präsentieren, sondern diese als Teil des gesamtgeschichtlichen Unterrichts zu vermitteln.

Besonders bei präindustriellen Kulturen und Gesellschaften kann dies zu Schwierigkeiten führen, da der Alltag der Akteure zu dieser Zeit oft schwer erschließbar ist. Die einzigen sichtbaren Personen, die im Unterricht auftreten, sind für gewöhnlich wichtige historische Personen, während der „kleine Mann“ den SchülerInnen als anonyme Masse gegenübertritt. Diese Masse ist häufig nur durch die Betitelung einer Berufsbezeichnung wie „Bauern“ oder „Handwerker“ charakterisiert, in denen die „kleine Frau“ meistens zur Gänze verschwindet. Dieses Geschichtsbild wird beispielsweise herausgefordert, wenn man an die Stelle solcher Generalbezeichnungen einen konkreten Vertreter der Gruppe setzt, der einen Namen und ein eigenes Leben abseits seiner anderen Standesmitglieder besitzt. Darüber hinaus kann es durch die Thematisierung des Alltags gelingen, Perspektiven auf Gesellschaften zu durchbrechen und den SchülerInnen beispielsweise durch die Untersuchung des Alltags von Kindern, einer weiteren in der traditionellen Geschichte unterrepräsentierten Gruppe, emotionale Anknüpfungspunkte zu geben und so Interesse zu schaffen.¹¹⁸ Insofern kann die Alltagsgeschichte durchaus auch als schüleraffines Feld betrachtet werden.

¹¹⁵ Lange, Die Alltagsgeschichte in der historisch-politischen Didaktik, 61-69.

¹¹⁶ Heinz Strotzka, Elfriede Windischbauer, Offenes Lernen im Geschichtsunterricht. Für die Sekundarstufe I unter besonderer Berücksichtigung der Integration und des Interkulturellen Lernens (Wien 1999), 28.

¹¹⁷ Lange, Die Alltagsgeschichte in der historisch-politischen Didaktik, 267-271.

¹¹⁸ Strotzka, Offenes Lernen im Geschichtsunterricht, 29-30.

Dirk Lange schreibt der Alltagsgeschichte im Rahmen des Schulunterrichts eine besondere politisch-didaktische Rolle zu und nennt verschiedene Vermittlungsdimensionen, die sich inhaltlich erschließen lassen und damit eine „lebenspraktische Bedeutung“ für die SchülerInnen mit sich bringen.¹¹⁹

- Herrschaftsanalyse: Herrschaft wird als soziale Praxis verstanden, bei der ein wechselseitiges Verhältnis zwischen Herrschenden und Beherrschten existiert. Sowohl das „Machen“ der Herrschenden als auch das „Mitmachen“ der „kleinen Leute“ wird dabei zum Forschungsobjekt. Damit rückt auch die Frage nach Mittäterschaft und Verantwortung der Allgemeinheit in Terrorregimen wie der nationalsozialistischen Herrschaft in den Mittelpunkt der Untersuchungen. Zusätzlich zu solch einer Mikrogeschichte sollte allerdings auch Makrostrukturen, die zur Ausübung und Erhaltung der Herrschaft beitragen, eine Rolle zukommen.
- Widerstandsforschung: Im Gegensatz zu einer Auseinandersetzung mit den Formen und Motiven des Protests orientiert sich die alltagsgeschichtliche Widerstandsforschung auf die *„vielfältigen Formen von Verweigerung und Protest, die sich in der sozialen Praxis oftmals nur schwer von den Neigungen zu Zustimmung und Anpassung unterscheiden lassen.“*¹²⁰. Hauptreservoir bietet der alltägliche Widerstand gegen den Nationalsozialismus.
- Transformationsforschung: Alltagsgeschichtliche Transformationsforschung thematisiert die Wechselwirkungen von politischen und gesellschaftlichen Zäsuren und dem alltäglichen Leben. Dabei können sich Veränderungen im Alltag schon im Voraus abzeichnen, indem Politiken im Alltagsleben an Wert verlieren und nicht mehr im Sinne der Herrschenden akzeptiert werden.
- Ideologiekonstruktion: Ideologie wird als „gesellschaftsumfassende Gesamtkonzeption“ verstanden. Subjektive Interpretationen und Wahrnehmungen von Ideologie stehen im Vordergrund. „Menschliche Bedeutungsgebung“ wird als ursprünglich ideologieschaffender Faktor betrachtet.
- Geschlechterforschung: Untersucht die Wirkung von Herrschaft auf die Kategorie „Geschlecht“ und Machtverhältnisse innerhalb der Geschlechter. Soziale Unterschiede

¹¹⁹ Lange, Die Alltagsgeschichte in der historisch-politischen Didaktik, 312-313.

¹²⁰ Lange, Die Alltagsgeschichte in der historisch-politischen Didaktik, 318-319.

zwischen den Geschlechtern werden nicht als historisch konstant, sondern als konstruiert aufgefasst und ermöglichen so eine Perspektive abseits der binären Geschlechterordnung.¹²¹

¹²¹ *Lange*, Die Alltagsgeschichte in der historisch-politischen Didaktik, 313-334.

5. Analyse des digitalen Spiels „*Papers, Please*“

5.1 Analyse der Bewerbung

Bei der Analyse der Bewerbung des Spiels „*Papers, Please*“ wird zunächst die Produktbeschreibung des Spiels auf der Spieleplattform Steam untersucht. Ebenso wird auf den Trailer des Spiels eingegangen. Abschließend werden Kritiken der gängigen Spielezeitschriften untersucht. Bei dem Spiel handelt es sich insofern um einen Sonderfall, als dass es über das Projekt „*Steam Greenlight*“¹²², auf die namensgebende Spieleplattform gelangte. „*Steam Greenlight*“ war eine von 2012 bis 2017 laufende Initiative des Spielevertriebers Steam, bei der kleine, oftmals von unabhängigen Entwicklern oder kleinen Studios umgesetzte Spiele den BenutzerInnen der Spieleplattform vorgestellt werden können. Dabei wird das Projekt meistens kurz beschrieben, Screenshots und Trailer werden ebenfalls zur Verfügung gestellt. Die BenutzerInnen können dann darüber abstimmen, ob das Spiel auf Steam publiziert werden soll oder nicht. Die Initiative sollte es den Entwicklern von sogenannten *Indie*-Spielen erleichtern, ohne große finanzielle Mittel Zugang zum Spielmarkt zu erhalten.¹²³ Seit dem 6. Juni 2017 gilt das Projekt „*Steam Greenlight*“ als eingestellt, insgesamt wurden über die Plattform 5207 Spiele veröffentlicht. Für das Spiel *Papers, Please* bedeutet dies, dass alle der dort präsentierten Screenshots und Texte von dem alleinigen Entwickler Lucas Pope zur Verfügung gestellt wurden, während es sich bei der am 11. April eingerichteten Seite des Spiels im *Steam Store*¹²⁴ um die Präsentation in Zusammenarbeit mit der Spieleplattform handelt. Im Rahmen dieser Analyse wird die Präsentation nach Veröffentlichung des Spiels untersucht.

Der Name des Spiels „*Papers, Please*“, lässt sich ins Deutsche mit „Ihre Papiere bitte“ übersetzen. Diese Phrase wurde schon lange vor der Veröffentlichung des Spiels mit der modernen Personenkontrolle in Verbindung gebracht¹²⁵ und informiert dadurch die potenziellen KäuferInnen sofort über das leitende Narrativ des Spiels. Weiter unten findet man die Spielbeschreibung:

¹²² Steam Greenlight, online unter: <https://steamcommunity.com/greenlight/> (Letzter Zugriff 25.1.2020).

¹²³ Peter Steinlechner, Greenlight ist online (2012). In: Golem (Hg.), online unter: <https://www.golem.de/news/steam-greenlight-ist-online-1208-94251.html> (Letzter Zugriff 25.1.2020).

¹²⁴ Lucas Pope, Papers Please, online unter: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/?l=german (Letzter Zugriff 25.1.2020).

¹²⁵ Uwe Wesel, Ihre Papiere, bitte! In: Die Zeit (Hg.), online unter: https://www.zeit.de/2004/51_lit/ST-Groebner (Letzter Zugriff 20.1.2020).

„Herzlichen Glückwunsch.

Die Arbeitslotterie des Monats Oktober ist abgeschlossen, und Ihr Name wurde gezogen. Melden Sie sich umgehend zum Arbeitseinsatz beim Ministerium für Grenzschutz am Grenzübergang Grestin. Eine Wohnung der Klasse 8 wird Ihnen und Ihrer Familie in Ost-Grestin zur Verfügung gestellt.

Es lebe Arstotzka.¹²⁶

Der kommunistische Staat Arstotzka hat gerade erst einen sechs Jahre andauernden Krieg gegen sein Nachbarland Kolechien beendet und die ihm rechtmäßig zustehende Hälfte der Grenzstadt Grestin zurückerobert.

Deine Aufgabe als Inspektor der Einwanderungsbehörde besteht darin, dem steten Strom der Einreisewilligen Herr zu werden, die aus Kolechien in den arstotzkanischen Teil von Grestin wollen. Unter den Massen von Immigranten und Besuchern, die nach Arbeit suchen, verstecken sich auch Schmuggler, Spione und Terroristen.

*Nur anhand der Papiere, die dir von den Reisenden vorgelegt werden, sowie mithilfe der primitive [sic] Einrichtungen des Ministeriums für Grenzschutz zur Inspektion, Durchsuchung und Fingerabdruck-Analyse musst du entscheiden, wer nach Arstotzka einreisen darf, wer abgewiesen wird und wer ins Gefängnis wandert.*¹²⁷

Wie auch durch die Kursivsetzung im Original erkennbar ist, handelt es sich bei der vorliegenden Beschreibung eigentlich um zwei separat zu betrachtende Texte. Der erste Teil ist eine Nachricht, die aus dem Narrativ des Spiels an die potenziellen SpielerInnen und gleichzeitig an den fiktiven handelnden Charakter innerhalb des Spiels gerichtet ist. Der zweite Teil der Beschreibung erklärt die Spielwelt und stellt dadurch einen Kontext zu dieser Nachricht her. Der Launch Trailer, der ebenfalls von Lucas Pope produziert wurde, und auf dessen YouTube Kanal veröffentlicht ist¹²⁸, besteht hauptsächlich aus bearbeitetem Videomaterial des Spiels. Darin lassen sich verschiedene Einstellungen unterscheiden.

- Außenansicht eines stark befestigten Grenzpostens (0:04)
- Raum im Inneren des Grenzpostens, wobei innerhalb dieses Grenzpostens drei Perspektiven zu unterscheiden sind; Blick auf das Sichtfenster zwischen Beamtem und

¹²⁶ Bis zu dieser Stelle ist der Text im Original ebenfalls kursiv gesetzt. Fett gedruckte Wörter aus dem Original wurden übernommen.

¹²⁷ Pope, Papers Please.

¹²⁸ Lucas Pope, Papers, Please – Trailer, online unter: https://www.youtube.com/watch?v=_QP5X6fcukM (Letzter Zugriff: 25.1.2020).

Einreisender/m aus Perspektive des Beamten (0:10), Blick auf das Fach, in das die/der Einreisende/r seine Dokumente legt (0:15) und Blick auf den Arbeitsplatz des Beamten, auf dem diese Dokumente untersucht werden (0:17).

- Zeitungsausschnitte aus einer Zeitung „*The Truth of Arstotzka*“ (0:39)

Innerhalb dieser Ansichten, die abwechselnd gezeigt werden, während der Soundtrack des Spiels läuft, verlaufen unterschiedliche Handlungsstränge. Bei dem Soundtrack „*Arstotzkan Anthem*“ handelt es sich um einen langsamen, von einem Bügelhorn begleiteten Marschrhythmus, der unter Hinzugabe anderer Tonspuren, Klavier und Pizzicatospiel, immer schneller wird und am Ende in einem musikalischen Höhepunkt mit Trommeln und Trompeten endet.¹²⁹

In der Außenansicht betrachtet man eine lange Schlange von Einreisenden, die ausschließlich aus schwarzen Silhouetten besteht und auf der linken Seite des Bildes im Off endet. Einzelne Personen betreten nacheinander den Grenzposten (0:27). Im weiteren Verlauf des Trailers löst sich einer der Wartenden aus der Reihe und beginnt in Richtung Befestigung zu laufen (0:46), springt über die erste Befestigungsreihe (0:49) und wirft einen explodierenden Gegenstand, vermutlich eine Granate, auf drei hinter der zweiten Befestigungsreihe stehende Soldaten, wobei er mindestens zwei von diesen verletzt oder tötet und selbst von einem der Soldaten erschossen wird (0:58). Zu späterer Stelle wird einer der Einreisenden aus dem Grenzposten gerufen und von Soldaten abgeführt (1:31).

In der Innenansicht des Grenzpostens stehen dem Beamten, dessen Perspektive die Einstellung zeigt, verschiedene Einreisende gegenüber (0:10, 0:29), welche ihm Dokumente (z.B. Einreiseerlaubnis, Arbeitspass und Reisepass) vorzeigen, die dieser mit Hilfe eines Regelbuches der Einwanderungsbehörde überprüft und anschließend sämtliche Pässe mit dem Schriftzug „Einreise verweigert“ abstempelt und zurückgibt (0:21). Am Ende des Videos wechseln Personen und Pässe im Einreiseposten in hoher Geschwindigkeit, während der Beamte willkürlich auf den Pässen herumstempelt (1:41).

Das Titelblatt der Zeitung „*The Truth of Arstotzka*“, trägt das Datum „Dienstag, der 23 November 1982“. Neben einem Vermerk, dass die Zeitung kostenlos ist, finden sich drei

¹²⁹ Papers Please Wiki, Sounds and music, online unter:
https://papersplease.fandom.com/wiki/Sounds_and_music (Letzter Zugriff 25.1.2020).

Überschriften „Grestin Grenzposten öffnet endlich! Nach 6 langen Jahren. Kann uns das Ministerium für Grenzschutz beschützen?“, „Familien werden wiedervereint“ und „Das Wetter“. Der Rest der Zeitung ist geschwärzt und damit nicht lesbar. In der kurzen Einstellung wird an die Zeitung herangezoomt. Abgesehen von diesen Spielausschnitten werden mehrere Schriftzüge eingeblendet. „Papers, please“ (0:14), „Glory to Arstotzka“ (0:30), „Arstotzka“ in Kombination mit einem Banner (0:32), „Immigrating Summer 1983 PC & Mac“ (1:49), sowie der Schriftzug „Papers, Please. Ein dystopischer Dokumententhriller“ (1:52).

Spielbeschreibung und Trailer werden nun nach der qualitativen Inhaltsanalyse von Giere unter Beachtung der drei Hauptkriterien „Dichte“, „Versprechen“ und „Kohärenz“ analysiert.¹³⁰ Untersucht man den Text auf seine Dichte von Bezügen aus dem Universum des Historischen, so fällt zunächst die hohe Frequenz an Bezügen auf, die sich eindeutig nicht in diesem verorten lassen. Insgesamt lassen sich drei Eigennamen und deren Abwandlungen in der Beschreibung finden; „Arstotzka“, „Kolechien“ und „Grestin“. Diese Bezeichnungen haben in der historischen Welt keinerlei Referent, wodurch sie auf die fiktionale Verortung der Spielwelt hinweisen. Abgesehen von diesen eindeutig ahistorischen Ortsnamen lassen sich jedoch durchaus historische Bezüge finden. „*Der kommunistische Staat*“ verweist eindeutig auf den Kommunismus als politische Strömung und darüber hinaus auf die sinngebende Ideologie des fiktiven Staates, in dem die Handlung des Spiels angesetzt ist. Die erwähnte Arbeits- und Wohnungszuteilung durch den Staat verstärkt diesen Eindruck zusätzlich. Der erwähnte sechsjährige Krieg mit dem Nachbarland dieses Staates, bei dem die östliche Hälfte einer Grenzstadt erobert wurde, beschreibt darüber hinaus einen ideologischen und militärischen Konflikt zwischen zwei Staaten, die sich außerdem geographisch durch ihre Anordnung im Osten und Westen auszeichnen. „*Ministerium für Grenzschutz*“, „*Massen an Immigranten*“ und „*Inspektor der Einwanderungsbehörde*“ lassen Rückschlüsse auf eine restriktive Einwanderungspolitik dieses Staates zu. Weitere realweltliche Aspekte dieser Einwanderungspolitik sind „*Inspektion, Durchsuchung und Fingerabdruck-Analyse*“, die noch immer praktizierte Methoden der Personenkontrolle darstellen. Die Erwähnung der „*Schmuggler, Spione und Terroristen*“ als weiterer Grund für die strengen Kontrollen ist realweltlich mit einer Angst vor diesen Personengruppen verbunden, die eng an historische Bedenken ähnlicher Art geknüpft sind. Dabei bildet

¹³⁰ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 42-49.

besonders der Spionagekrieg des 20. Jahrhunderts zwischen den USA und der Sowjetunion einen konkreten historischen Anhaltspunkt und verweist wiederum auf den oben geschilderten Ost-West-Konflikt.

Auch im Trailer ist eine Vielzahl ahistorischer Ortsnamen auf den Pässen der einreisenden Personen anzufinden: Neben „Arstotzka“, „Kolechia“ und „Grestin“ auch die Staatennamen „Republia“ und „Antegria“ sowie die Städtenamen „Lesrenadi“, „Glorian“, „Vedor“, „West Grestin“, „True Glorian“, „Orvech Vonor“, „Yurko City“ und „St. Marmero“. Keiner dieser Namen hat einen realweltlichen Bezug. Zusätzlich dazu lassen sich die Vor- und Nachnamen der Einreisenden zwar häufig in der realen Sprachenlandschaft von heute verorten, die Zusammensetzung in Kombination mit Staat- und Stadtname, sowie den Namen anderer Einreisender lässt jedoch keine sinnvolle Einordnung dieser Faktoren zu. Ein Beispiel hierfür ist der Einreisende „Yahli Wagner“, der einen Pass des Landes „Kolechia“ bei sich trägt, welcher in „Yurko City“ ausgestellt wurde. Die beiden Ortsnamen „Glorian“ und „True Glorian“ verweisen auf einen Konflikt zwischen den beiden Staaten „Republia“ und „Antegria“. Ein realweltlicher Bezug dieses Konflikts könnte beispielsweise im Streit zwischen den Staaten „Griechenland“ und „Nordmazedonien“ um den Namen „Mazedonien“ gesehen werden, der 2018 nach 27 Jahren beigelegt wurde.¹³¹

Die stark befestigte Grenze, die im Video zu sehen ist, erinnert an die innerdeutsche Grenze des 20. Jahrhunderts oder andere Grenzanlagen zwischen Ost und West. Das Beispiel Deutschlands wird durch die Ost-West-Trennung der Stadt Grestin allerdings plausibel gemacht. Auch das Erschießen des Einwanderers, der die Grenze überschritten hat, besitzt einen realweltlichen Bezug im „Todesstreifen“ der Innerdeutschen Grenze, auf dem Flüchtende durch Grenzsoldaten erschossen werden durften, ein Thema, das in Videospielen bereits mehrfach thematisiert wurde.¹³²

¹³¹ BBC News (Hg.), Macedonia and Greece. Deal after 27-year row over a name, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-europe-44401643#> (Letzter Zugriff: 25.1.2020).

¹³² Steffen Bender (Hg.), Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Bielefeld 2012), 9-10.

Zuletzt lassen sich noch in dem nur kurz gezeigten Zeitungsausschnitt einige Bezüge zur Geschichte herstellen. Das Datum „Dienstag, der 23. November 1982“ platziert das Geschehen des Videospiels zeitlich nicht nur in unsere Zeitrechnung¹³³, sondern zusätzlich dazu in die 80er Jahre, in denen

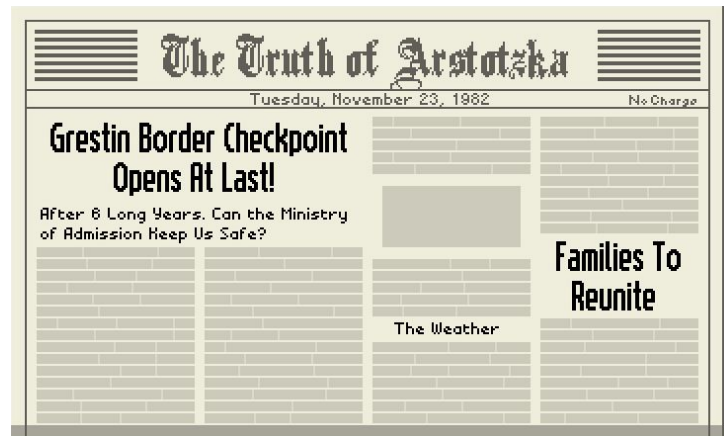


Abbildung 2 The Truth of Arstotzka

Konflikte zwischen Osten und Westen tagespolitisch hochaktuell und die Grenzübertrittsproblematik an der innerdeutschen Grenze von großer Bedeutung war. Die geschwärzten Passagen lassen außerdem auf eine Presse schließen, die starker Zensur durch den Staat unterliegt. Die Sprache, die sowohl im Zeitungsausschnitt als auch in der Spielbeschreibung vorzufinden ist, wirkt stark kommunistisch und ideologisch geprägt, wie an den Beispielen „*Es lebe Arstotzka*“ und „*Kann uns das Ministerium für Grenzschutz beschützen?*“ erkennbar ist. Diese Phrasen erinnern an die Vermeidung von Begriffen wie „Heimat“ oder „Vaterland“, die faschistisch geprägt waren, durch die Regierung der DDR, während gleichzeitig versucht wurde, die Bevölkerung durch die Verwendung von Parolen an den Staat zu binden. Eine weitere Bindung wird durch die Formulierung „uns“ in der Tageszeitung ausgedrückt, die sich trotz staatlicher Kontrolle als Stimmrohr der Bevölkerung präsentiert und dadurch den Eindruck von Einheit vermitteln will.¹³⁴ Der Name der Zeitung „*The Truth of Arstotzka*“ erinnert darüber hinaus an die russische Tageszeitung „*Prawda*“ („die Wahrheit“), die zwischen 1918 und 1991 das Parteiorgan des Zentralkomitees der Kommunistischen Partei der Sowjetunion war und nach dem Motto „Arbeiter schreiben für Arbeiter“ operierte.¹³⁵

Zuletzt werden nun die Rezensionen und Tests einschlägiger Spielezeitschriften mit in die Analyse der Bewerbung einbezogen, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie die Historizität des Spiels „*Papers, Please*“ von der Öffentlichkeit wahrgenommen wird. In der

¹³³ Beim 23. November 1982 handelte es sich sogar um einen Dienstag.

¹³⁴ Colin Good, Sprache im totalitären Staat. Der Fall der DDR. In: Ruth Reiher (Hg.), Sprache im Konflikt. Zur Rolle der Sprache in sozialen, politischen und militärischen Auseinandersetzungen (Sprache, Politik, Öffentlichkeit 5, Berlin/New York 1995), 264-266.

¹³⁵ Manfred Hagen, Die russische Freiheit. Wege in ein paradoxes Thema (Stuttgart 2002), 132-135.

Rezension des größten deutschen Spielemagazins lassen sich keine Kommentare finden, die andeuten würden, dass die Spieltester ein historisches Videospiel erwarten, die Handlung wird als fiktiv beschrieben. Allerdings sind Bezüge zur historischen Welt durchaus vorhanden, da die Handlung des Spiels von den Testern mit Diktatur und Kommunismus, zwei Begriffen der historisch-politischen Bildung, in Verbindung gesetzt wird.¹³⁶

Der zweite analysierte Test entstammt der englischsprachigen Zeitschrift IGN. Der Autor Richard Cobbett nimmt „*Papers, Please*“ ähnlich wie seine deutschen Kollegen wahr, indem er das Spiel nicht sichtbar historisch verortet, dieses aber als „im Stil des Kalten Krieges“ gehalten bezeichnet. Dies zeigt, dass es auch in ihm gewisse Assoziationen hervorruft, die ein historisches Narrativ unterstützen.¹³⁷ Zuletzt wird noch auf die Spielrezension der österreichischen Tageszeitung „Der Standard“ eingegangen. In diesem Artikel ist einer der Absätze mit „*Grižnja savjesti*“ betitelt, was kroatisch ist und so viel wie „Gewissensbiss“, oder „Reue“ bedeutet. Darunter schreibt die Autorin Olja Avir, dass „*Namen, Sprache, Uniformen und Siegel an die Sowjetunion*“ erinnern, hebt allerdings gleichzeitig hervor, dass die Rolle der Gattin des Protagonisten als Hausfrau in einem Szenario, das in der Sowjetunion spielen soll, unrealistisch sei. Hier scheint jedoch mehr der Wunsch nach einer spielbaren weiblichen Hauptfigur vorzuliegen, als eine enttäuschte historische Erwartung an das Spiel.¹³⁸

Wie man anhand der Analyse der Produktbeschreibung, des Trailers und der Hinzunahme von Rezensionen erkennen kann, wird von Spielproduzent und Publisher kein historisches Videospiel versprochen. Der Eindruck verstärkt sich besonders dadurch, dass die Spielwelt in beiden Untersuchungsobjekten als dezidiert fiktiv dargestellt wird. Dennoch lassen sich einige historische Konstanten, Begriffe und Konzepte in den Texten wiederfinden, die Referenzen zum Kalten Krieg des 20. Jahrhunderts herstellen und konzeptuell an den Eisernen Vorhang zwischen Osten und Westen erinnern. Weitere dargestellte historische Konzepte sind Ideologie, Kommunismus, Diktatur, Spionage, Pressefreiheit, Zensur, Propaganda, Flucht, Migration, Staatliche Gewalt und Revolution. Solche Einschätzungen decken sich mit den

¹³⁶ Maurice Weber, Hilfe, ich werde unterdrückt! In: GameStar (Hg.), online unter: <https://www.gamestar.de/artikel/papers-please-hilfe-ich-werde-unterdrueckt,3027866.html> (Letzter Aufruf 20.1.2020).

¹³⁷ Richard Cobbett, Papers, Please Review. Stamp of quality. In: IGN (Hg.), online unter: <https://www.ign.com/articles/2013/08/12/papers-please-review> (Letzter Zugriff: 20.1.2020).

¹³⁸ Olja Avir, Einwanderungskontrolle als Videospiel. In: Der Standard (Hg.), online unter: <https://www.derstandard.at/story/1388650710198/papers-please-einwanderungskontrolle-als-videospiel> (Letzter Zugriff: 20.1.2020)

Pressestimmen, welche das Spiel zwar nicht als historisch einordnen, es aber durchaus mit Geschichtsprozessen in Verbindung setzen. Daraus kann man schließen, dass das Spiel „*Papers, Please*“ die Kriterien der Dichte und Kohärenz erfüllt, während ein historisches Versprechen nicht zu entdecken ist. Laut dem Analysemodell von Daniel Giere ist die Spielwelt damit als „historistisch“ zu typisieren.¹³⁹ Um die Analyse der Bewerbung sowie die Frage nach einem historischen Versprechen abzuschließen, wird nun die Meinung des Entwicklers Lucas Pope zu dieser Thematik dargestellt. Er sagte dazu in einem Interview, dass das Regime, dem die SpielerInnen in „*Papers, Please*“ unterstehen, absichtlich vage gehalten sei, um historische Assoziationen auf einem Minimum zu halten. Das moralische Dilemma, mit dem sich die SpielerInnen konfrontiert sehen, soll nicht von seiner politisch-historischen Meinung darüber, welche der dargestellten Seiten als „gut“ oder „böse“ zu betrachten ist, beeinflusst werden.¹⁴⁰ Angesichts der zahlreichen Assoziationen des dargestellten Regimes mit der Regierung der Sowjetunion ist zu hinterfragen, ob Pope dieser Balanceakt gelungen ist. Ein historisches Versprechen lässt sich durch seine Einblicke auf die Entwicklerseite des Spiels jedoch nicht feststellen.

5.2 Deskriptive Spielanalyse

Als zweiter Teil der Untersuchung des Spiels „*Papers Please*“ folgt nun die deskriptive Spielanalyse. Diese ist makroperspektivisch angelegt und dient nicht dazu, das Spiel detailliert auseinanderzunehmen, sondern funktionale und inhaltliche Eigenschaften als Grundlage der darauffolgenden Analyse darzulegen.

5.2.1 Technische Details zum Spiel

Die minimalen technischen Anforderungen des Spiels (Windows XP, 1.5 GHz Core2Duo, 2 GB Ram, OpenGL 1.4, 100 MB Speicherplatz)¹⁴¹ sind für ein 2013 veröffentlichtes Spiel sehr niedrig, was mit dem einfach gehaltenen Grafikstil (8-Bit 2D Grafikengine) und dem simplen Konzept des Spiels, das sich auch in seiner Mechanik widerspiegelt, zusammenhängt. Das Spiel wurde auf den Plattformen Windows, macOS, Linux, iOS und Playstation Vita veröffentlicht und in insgesamt neun Sprachen verfügbar gemacht. Als Eingabegeräte sind am PC

¹³⁹ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 44-45.

¹⁴⁰ Alexander Leigh, Designing the bleak genius of *Papers, Please*, In: Gamasutra (Hg.), online unter: https://www.gamasutra.com/view/news/199383/Designing_the_bleak_genius_of_Papers_Please.php (Letzter Zugriff: 20.1.2020).

¹⁴¹ Pope, *Papers Please*.

grundsätzlich Maus und Tastatur vorgesehen, es gibt allerdings auch die Möglichkeit einer Bedienung via Touchscreen, die im Zusammenhang mit der Veröffentlichung des Spiels auf dem iPad hinzugefügt wurde.¹⁴² Unterschiede in der Darstellung sind auf den verschiedenen Plattformen nicht vorhanden, auch das Grafikdesign ist einheitlich und lässt sich in den Einstellungen des Spiels nicht verändern. Das Spiel wurde am 8. August 2013 auf der Spieleplattform Steam veröffentlicht und kostet zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Textes 8,99 €, was demselben Preis entspricht, den es zu seiner Veröffentlichung hatte. Die Spieldauer ist auf der website „*How long to beat*“, welche Spielzeiten dokumentiert, mit durchschnittlich 4,5 Stunden angegeben.¹⁴³ „*Papers, Please*“ wird von der Pan European Game Information (PEGI) ab 16 Jahren empfohlen. Diese Informationen sind für unsere Untersuchung auch deshalb von Relevanz, da niedrige Systemanforderungen, kurze Spieldauer und ein niedriger Preis auch den Einsatz des digitalen Spiels im Schulunterricht einfacher machen und dadurch einige der gängigen Kritiken eines solchen Einsatzes umschifft werden. Die Altersempfehlung der Pan European Game Information gibt darüber hinaus einen Anhaltspunkt, ab welcher Schulstufe das Spiel verwendet werden kann.

5.2.2 Narrative Perspektive: Spielwelt und Setting

Anstatt nach dem Vorbild Gieres als nächsten Schritt Spielperspektive, Steuerung und Mechanik zu analysieren, ist es bei dem Spiel „*Papers Please*“ sinnvoller, zunächst eine Einführung in Narration und Handlung des Spiels zu geben, da dies nützlich ist, um die limitierten Spielmechaniken zu kontextualisieren. Die Handlung des Spiels ist im Jahr 1982 angesetzt. Die SpielerInnen schlüpfen in die Rolle eines Inspektors im Ministerium für Grenzschutz, das dem kommunistischen Regime des Staats Arstotzka unterstellt ist. Der Inspektor „gewinnt“ diese Stelle am Anfang des Spiels bei einer Arbeitslotterie und muss daher das Dorf, in dem er gelebt hat, verlassen, um in die neu eroberte Stadt Ost-Grestin zu ziehen, wo ihm vom Staat eine Wohnung der Klasse 8 zur Verfügung gestellt wird. Dabei kommt er nicht allein, sondern mit seiner Frau, seinem Sohn, seiner Schwiegermutter und seinem Onkel. All diese Informationen werden den SpielerInnen mittels einiger Texteinblendungen mitgeteilt, die durch Bilder, wie die Flagge Arstotzkas oder eine Hand, die einen Hammer in die Luft streckt, untermalt werden. Im Anschluss an diese kurze Einführung

¹⁴² Papers, Please, online unter: <https://papersplea.se/> (Letzter Zugriff 20.1.2020).

¹⁴³ How Long to Beat Papers Please, online unter: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=6916> (Letzter Zugriff 25.1.2020)

wird das Titelblatt der Zeitung gezeigt, das bereits im Trailer eingesetzt wurde. Ein Knopf mit der Aufschrift „Zur Arbeit gehen“ kann betätigt werden, woraufhin man den namenslosen Inspektor aus einer Vogelperspektive zu dem, ebenfalls im Trailer gezeigten, Grenzposten gehen sieht.

Über den Inspektor ist den SpielerInnen nur wenig bekannt. Weder sein Aussehen noch seine persönliche Geschichte wird in irgendeiner Form vom Spiel thematisiert. Das einzige, was man mit Sicherheit sagen kann, ist, dass er eine Familie hat. Formosa, Ryan und Staines beschreiben diese Familie jedoch erschreckend treffend indem sie sie mit Namen auf einer Liste gleichsetzen¹⁴⁴, denn mehr Identität wird ihnen vom Spiel nicht verliehen. Alles was man über sie weißt ist, dass sie finanziell vollkommen von dem namenlosen Inspektor abhängig sind, da dieser sie mit einer Wohnung, Essen, Strom und, im Falle das eines der Familienmitglieder erkrankt, mit Medizin versorgt.

Der Großteil des Spiels findet innerhalb dieses Grenzpostens statt und thematisiert das Arbeitsleben des Protagonisten, welches daraus besteht, den Antragstellern, die ihm begegnen, die Einreise zu gewähren oder sie zu verweigern. Der ungefähre Tagesablauf des Inspektors im Rahmen seiner Arbeit beim Grenzposten bleibt immer gleich.



Abbildung 3 Karte der Spielwelt

Er begutachtet die Dokumente, die ihm von den Einreisenden überreicht werden und überprüft anhand seiner Anweisungen und Unterlagen, ob diesen die Einreise nach Arstotzka gestattet werden soll. Dabei gibt es jeden Tag eine prinzipiell unlimitierte Menge an zufallsgenerierten und einige vorgesehene Einreisende. Diese haben verschiedene Gründe für ihre Einreise und so finden sich Diplomaten, Verbrecher, Flüchtlinge, Revolutionäre, Arbeitssuchende, Kriminelle, Schmuggler, Immigranten, Urlauber und Familienbesucher unter den Antragstellern. Die zufallsgenerierten und vorgesehenen Personen kann man an den von ihnen geäußerten Wortmeldungen unterscheiden. Während sich diese bei zufällig generierten

¹⁴⁴ Paul Formosa, Malcolm Ryan, Dan Staines, *Papers, Please* and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. In: *Ethics and Information Technology* 18/3 (2016), 211-225.

Charakteren häufig wiederholen („*Ich möchte meine Familie besuchen.*“) oder überhaupt kein Dialog stattfindet, sind die Dialoge mit vorgesehenen Personen einzigartig („*Ich bin ja so froh, dass die Grenze auf ist. Ich möchte meinen Sohn besuchen. Seit sechs Jahren habe ich ihn schon nicht mehr gesehen*“). Alle Einreisenden kommen aus einem der sieben Länder, die aus der fiktionalen Welt des Spiels bekannt sind. Darüber hinaus wird der Inspektor abseits der Öffnungszeiten des Postens gelegentlich von Vertretern der Regierung besucht, die ihm Anweisungen geben oder ihn zu seiner Tätigkeit befragen. Die Erzählung der Geschichte wird durch die Beziehung des Inspektors zu der Regierung Arstotzkas sowie einer Rebbellengruppe namens EZIC vorangetrieben. EZIC möchte die Regierung Arstotzkas, die sie als korrupt und schlecht betrachten, durch den Einsatz von Gewalt stürzen und versucht, den Inspektor zur Unterstützung dieses Vorhabens zu bewegen. Sollten die SpielerInnen nicht mit EZIC kooperieren, so versuchen diese ihn zu ermorden. Folgen die SpielerInnen den Anweisungen des Regimes nicht, oder verhalten sich illoyal gegenüber der Regierung, so wird der Inspektor eingesperrt oder zum Tode verurteilt.

Das Spiel umfasst insgesamt bis zu 31 Tage und endet damit spätestens am Morgen des 32. Tages, der nicht mehr gespielt wird. Es kann allerdings auch früher enden. Die Handlung verläuft größtenteils linear. An einigen Stellen sind zwar narrative Abweichungen durch Entscheidungen der SpielerInnen möglich, diese verändern allerdings die Rahmenhandlung nur geringfügig. Unterschiede sind vor allem in der Narration und dem Spielende wahrnehmbar. Auf der Wiki-Seite des Spiels werden zwanzig verschiedene Spielenden aufgeführt¹⁴⁵, die von unterschiedlichen Bedingungen abhängig sind. Oft hat ein Ende dabei mehrere Trigger, die erfüllt sein müssen, um es zu erreichen. Mit dem Ziel, die Komplexität dieses Konzepts etwas einzuschränken, wurden die Spielenden im Rahmen dieser Untersuchung auf sechs unterschiedliche Varianten zusammengefasst, wobei das Schicksal der Familie des Inspektors im Falle seines Todes und seiner Inhaftierung variieren kann. Haben die SpielerInnen Pässe von BürgerInnen aus Obristan konfisziert, so bietet sich ihnen am Ende des 31. Tages die Möglichkeit zur Flucht aus Arstotzka.

- a) Der Inspektor behält seinen Beruf.
- b) Der Inspektor wird verhaftet und ins Gefängnis (oder Arbeitslager) gebracht.

¹⁴⁵ Papers Please Wiki, Endings, online unter: <https://papersplease.fandom.com/wiki/Endings#Details> (Letzter Zugriff 25.1.2020).

- c) Der Inspektor wird verhaftet und exekutiert.
- d) Der Inspektor stirbt bei einem Attentat der Organisation EZIC.
- e) Der Inspektor flieht aus dem Land (mit oder ohne seine Familie).
- f) Der Inspektor wird ein Agent der Organisation EZIC.

Mögliche Spielenden nach dem 31. Tag lassen sich anhand einer Tabelle illustrieren. Die SpielerInnen werden von den Enden durch Textnachricht informiert, die von Bildern begleitet sind. *Cutscenes* oder ähnliches gibt es nicht.¹⁴⁶

Zahl der erfüllten EZIC Aufträge?	Grenzmauer wurde zerstört?	Auf die EZIC Agenten geschossen?	Flucht nach Obristan möglich?	Ergebnis
0-3	Nicht vorhanden	Nein / Nur auf den oberen der beiden	Nein	Tod durch den Anschlag von EZIC
0-3	Ja	Ja	Ja	Verhaftung
1-3	Nein	Ja	Ja	Flucht / Exekution
0	Nein	Ja	Ja	Flucht / Arbeit wird fortgesetzt.
4-5	Nein	Ja	Ja	Flucht / Exekution
4-5	Ja	Ja	Nein	EZIC gewinnt & das Schicksal des Inspektors ist unbekannt
4-5	Ja	Nein	Nein	EZIC gewinnt & rekrutiert den Inspektor

¹⁴⁶ Papers Please Wiki, Tag 31, online unter: https://papersplease.fandom.com/de/wiki/Tag_31 (Letzter Zugriff 21.1.2020).

Neben den diversen Ereignissen, die im Laufe des Spiels passieren, zum Beispiel einem Attentat auf den Grenzposten am 2. Tag, oder Inspektionen durch die Regierung am 10., 20. und 30. Tag, wird das Narrativ des Spiels von verschiedenen Textdokumenten vorangetragen, weshalb es im Trailer und in seiner Produktbeschreibung auch als ein „dystopischer Dokumententhiller“ bezeichnet wird. Damit sind die verschiedenen Regeln, Erlässe und Auszeichnungen der Regierung oder dem Inspektor von Einreisenden übergebene Druckwerke, wie Reisepässe und andere Dokumente, aber auch Flyer oder Visitenkarten gemeint. Außerdem erhalten die SpielerInnen jeden Morgen das Titelblatt der aktuellen Ausgabe der „Wahrheit von Arstotzka“, wie die Zeitung in der deutschsprachigen Ausgabe des Spiels genannt wird. In dieser werden häufig der Grenzposten und andere tagespolitische Themen, die für den Spielverlauf wichtig sind, erwähnt. So kann es beispielsweise sein, dass ein in der Zeitung ausgeschriebener, gesuchter Krimineller versucht die Grenze zu passieren. Andere Ereignisse, wie das Ausbrechen der Krankheit Polio im Nachbarland, resultieren in einem weiteren Dokument (Impfpass), welches durch den Inspektor überprüft werden muss.

5.2.3 Ludische Perspektive: Spielmechaniken

Die Spielmechaniken des Spiels „*Papers, Please*“ beschäftigen sich zum Großteil mit dem Auswerten der zur Verfügung gestellten Dokumente, sowie der Entscheidung, die Einreisenden nach der Untersuchung dieser Dokumente nach Arstotzka einzulassen, oder ihren Antrag abzulehnen. Mit den Dokumenten und den ihnen zu Verfügung gestellten Untersuchungsmöglichkeiten interagieren die SpielerInnen indem sie den gewünschten Inhalt anklicken, also nach klassischem Point & Click-Prinzip. Die Regeln, die der Spieler dabei befolgen muss, verändern sich jeden Tag und nehmen täglich an Komplexität zu. Dies kann man gut illustrieren, indem man den ersten¹⁴⁷ und den letzten Tag¹⁴⁸ des Spiels miteinander vergleicht.

1. Tag	31. Tag
Person muss einen Pass haben.	Person muss einen Pass haben.
Nur Bürger von Arstotzka.	Alle Dokumente müssen aktuell sein.
	Inländer benötigen einen Ausweis.

¹⁴⁷ Papers Please Wiki, Tag 1, online unter: https://papersplease.fandom.com/de/wiki/Tag_1 (Letzter Zugriff 21.1.2020).

¹⁴⁸ Papers Please Wiki, Tag 31..

	Arbeiter benötigen einen Arbeitsausweis.
	Keine Waffen oder Schmugglergut.
	Diplomaten müssen akkreditiert sein.
	Asylwerber brauchen Bescheid.
	Polio-Impfung-Bescheinigung nötig.
	Ausländer brauchen ein Visum.
	Konfiszieren Sie alle arstotzkanischen Pässe.
	Gesuchte Kriminelle dürfen die Grenze nicht überschreiten. (nicht in den Vorschriften)
	Alle Verweigerungen müssen begründet werden. (nicht in den Vorschriften)

Reicht es am Anfang noch, sich anzusehen, welchen Pass der Gegenüberstehende aushändigt und diesem daraufhin dementsprechend Einlass zu gewähren oder wegzuschicken, so müssen die Entscheidungen des Inspektors ab Tag 18 gerechtfertigt werden, indem die SpielerInnen den

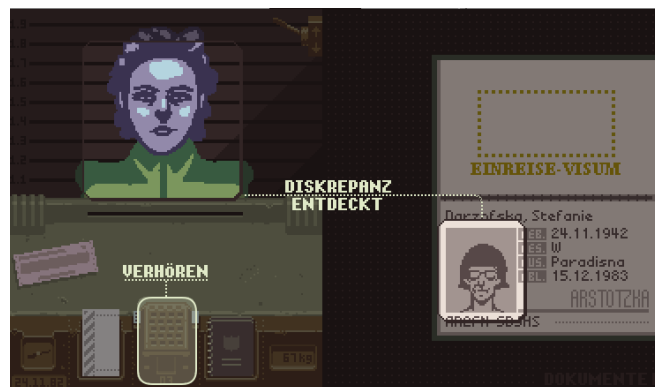


Abbildung 4 Foto stimmt nicht mit dem Aussehen überein

untersuchten Inhalt und den dazugehörigen Eintrag in seinem Regelbuch anklickt und den Einreisenden diesbezüglich verhören. Geht es um biometrische Daten wie Aussehen, Geschlecht oder Gewicht, so wird stattdessen auf den dementsprechenden Passeintrag und den Einreisenden, beziehungsweise auf die Anzeige der Waage rechts unten oder das Datum links unten geklickt. Einige der zu überprüfenden Regeln behalten ihre Gültigkeit nur für einen Tag, andere sehr lange, werden aber nur selten gebraucht, weshalb sie von den SpielerInnen schnell vergessen werden.¹⁴⁹ Eine besondere Schwierigkeit ist dabei das Überprüfen sämtlicher Datumsangaben auf allen Dokumenten. Gemeinsam mit den zusätzlichen Mechaniken erhält der Inspektor mit Verlauf des Spiels auch zusätzliche Werkzeuge, wie einen Fingerabdrucküberprüfer und einen Körperscanner, mit dem er die Einreisenden bei Bedarf

¹⁴⁹ Formosa, Papers, Please and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames, 214.

auf Schmugglergut untersuchen kann. Falls sich herausstellt, dass eine Person Waffen oder Drogen mit sich führt oder es einen anderen schwerwiegenden Anlass dazu gibt, können die SpielerInnen sich außerdem entscheiden, diese Person, anstatt sie wegzuschicken, verhaften und abführen zu lassen.

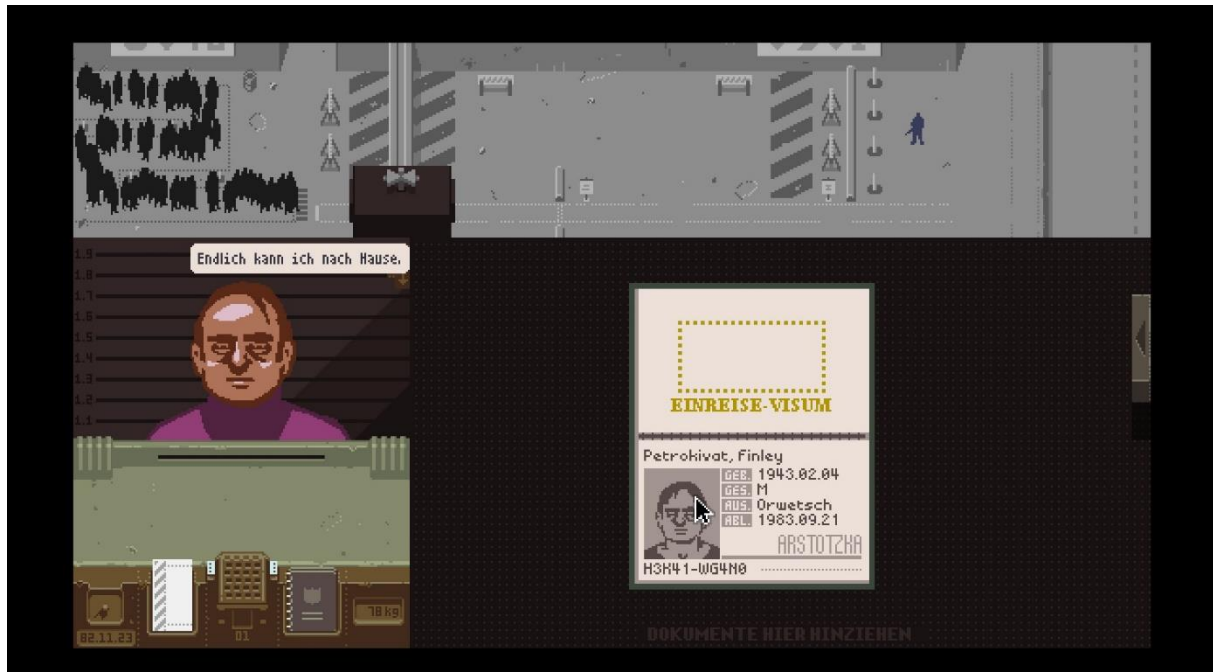


Abbildung 5 Spielinterface

Auf dem hier eingefügten Screenshot des Spiels, lässt sich das Interface des Spiels erklären. Das Interface lässt sich in drei Bereiche unterteilen, denen spielmechanisch unterschiedliche Bedeutungen zukommen. Der Prozess, der hier geschildert wird, wiederholt sich täglich in dieser Form und stellt den Großteil der Spieltätigkeit dar.

- Der obere Teil des Interfaces zeigt den Grenzposten. Hier sieht man den Inspektor jeden Morgen zu seiner Arbeitsstelle gehen. Dann kann man den Grenzposten eröffnen, indem man auf den Lautsprecher auf seinem Dach klickt, woraufhin eine der Personen den Außenposten betritt und im linken unteren Teil des Interfaces erscheint. Ist man mit der Person fertig, verlässt diese den Außenposten je nach Entscheidung rechts oder links und verlässt den Bildschirm. Daraufhin muss man wiederum auf den Lautsprecher klicken, aus dem ein Sprechblase mit dem Text „Nächster!“ kommt, woraufhin ein/e weitere/r Einreisende/r den Posten betritt. Abgesehen davon werden im oberen Bereich des Interfaces Ereignisse gezeigt, die den Grenzposten betreffen, zum Beispiel wenn ein Anschlag auf diesen verübt wird. Außerdem führen blaue

Soldaten den Einreisenden ab, falls die SpielerInnen sich entscheiden sollten, jemanden verhaften zu lassen. Die Anzahl der blauen Soldaten erhöht sich mit voranschreitender Spieldauer und Absicherung des Grenzpostens.

- Im linken unteren Teil des Interfaces kann man die Personen sehen, die den Grenzposten betreten. Hier werden auch Dialoge zwischen Inspektor und Personen, die den Grenzposten betreten, mittels Sprechblasen angezeigt. In der rechten oberen Ecke des Bildes ist ein Hebel, mit dem ein Rollladen heruntergelassen werden kann, der den Inspektor von den Einreisenden trennt. Jene Dokumente, welche die Einreisenden dem Inspektor überreichen, landen durch den Schlitz auf der grünen Fläche und können zur Untersuchung per Drag and Drop auf den Arbeitsplatz des Inspektors (Bildschirmteil rechts unten) gezogen werden. Dasselbe gilt für das Regelbuch und Verordnungen der Regierung, die sich links und rechts neben dem Mikrofon befinden. In der linken unteren Ecke sieht man eine Uhr mit Datum, während in der rechten unteren Ecke das Gewicht der Einreisenden angezeigt wird. Auf der Wand hinter den Einreisenden ist ein Maßstab zur Einschätzung der Größe der Antragssteller angebracht. Zusätzliche Funktionen werden im Laufe des Spiels hinzugefügt.
- Im rechten untern Teil des Interfaces können die SpielerInnen auf dem Schreibtisch des Inspektors die vorgelegten Dokumente ansehen und untersuchen. Jeden Tag liegt außerdem ein Dokument mit neuen Vorschriften in diesem Feld, das vor Arbeitsbeginn gelesen werden sollte. Begehen die SpielerInnen einen Fehler und lassen eine nicht einreiseberechtigte Person ins Land bzw. weisen eine einreiseberechtigte Person ab, so wird kurz darauf aus dem unteren Bildschirmrand ein Verweis (genannt MfG-Bericht, kurz für Ministerium für Grenzschutz) gedruckt, der die SpielerInnen auf ihren Fehler hinweist und eventuelle Gehaltskürzungen vermerkt. Klickt man auf den Schalter mit dem Pfeil, der sich am rechten Bildschirmrand befindet, so fährt ein Stempelbrett aus, welches zwei Stempel „Abgelehnt“ (rot) und „Genehmigt“ (grün) enthält. Sobald entschieden wurde, müssen die SpielerInnen den Reisepass der Person unter diesem Stempelbrett positionieren und den entsprechenden Stempel betätigen. Danach wird der Reisepass zusammen mit allen anderen Dokumenten zurück ins linke Fenster gezogen und so den Einreisenden ausgegeben, was ebenfalls per Drag & Drop funktioniert.

Wenn Dialog vorhanden ist, beschränkt sich dieser meist auf wenige Sätze, die, je nach Entscheidung der SpielerInnen, automatisch vom Inspektor ausgegeben werden. Eigentliche Dialogoptionen, wie beispielsweise in vielen Rollenspielen üblich, gibt es nicht. Folgender Dialog ist ein simples Beispiel einer solchen Interaktion. Dabei werden die ersten Fragen des Inspektors automatisch geäußert nachdem die Einreisenden in den Grenzposten gebeten wurden.

Inspektor: *Papiere, bitte!*

Inspektor: *Was ist der Zweck Ihrer Reise?*

Einreisender: *Ich bin nicht freiwillig hier. Ich hasse dieses Scheißland. Ich bin nur auf der Durchreise.*

Inspektor: *Dauer des Aufenthalts?*

Einreisender: *So kurz wie möglich. 2 Tage.*

[An dieser Stelle haben die SpielerInnen die Möglichkeit, die Dokumente des Einreisenden zu überprüfen und zu entscheiden, ob dieser abgelehnt, oder ins Land gelassen wird.]

[Genehmigung] Einreisender: *Uff.*

[Ablehnung] Einreisender: *Auch gut.*

Wie man an dem Beispiel sehen kann, haben die SpielerInnen über den Verlauf des Dialogs keine Kontrolle, außer die Einreisenden abzulehnen oder anzunehmen. Ein anderes Beispiel für solche Dialogveränderungen durch die SpielerInnen ist „*Sie wurden für eine routinemäßige Durchsuchung ausgewählt. Drehen Sie sich zum Scanner.*“, sollten sich diese für die Durchsuchung einer Person entscheiden. Nach diesem Prinzip verläuft sämtliche Interaktion mit anderen Charakteren innerhalb der Spielwelt. Die SpielerInnen agieren nur durch ihr Handeln und haben ansonsten keinen Einfluss auf den narrativen Verlauf des Spiels.

Wie bereits erwähnt, wiederholt sich Arbeit des Inspektors in der oben dargestellten Form immer wieder, während die Komplexität der Dokumentenkontrolle mit jedem Tag schrittweise erhöht wird. Dabei stehen die SpielerInnen unter konstantem Zeitdruck, da das Gehalt des Inspektors von der bewältigten Personenzahl abhängig ist. Die SpielerInnen erhalten 5 \$ pro korrekt abgefertigter Person. Die ersten zwei Fehlentscheidungen am Tag werden nur verwarnt, danach werden 5 \$ pro Fehlentscheidung vom Gehalt des Inspektors abgezogen, und nach zwei weiteren Verweisen wird die Strafe mit jedem Verweis wiederum

um 5 \$ erhöht. Das bedeutet, dass das Schema der Verweishöhe „0, 0, 5, 5, 10, 15, 20, 25, 30...“ ist. Die realweltliche Zeit, die den SpielerInnen für diesen Prozess zur Verfügung steht, kann zwischen drei und acht Minuten variieren.¹⁵⁰



Abbildung 6 Tagesende-Screen

Das hier dargestellte Interface ist der zweite Teil der Spielmechanik. Dort werden nach jedem Tag Rahmeninformationen über den momentanen Status des Inspektors, seiner Familie, sowie der „Spielfortschritt“ aufgelistet. Die verschiedenen Elemente sind von links nach rechts:

- **Abzeichen:** Hier werden den SpielerInnen verliehene Abzeichen aufgelistet. Diese tragen die Namen der sieben Staaten der Spielwelt und sind meistens an selbstlose Hilfeleistungen gegenüber Einreisenden gebunden, die den Inspektor in Schwierigkeiten bringen könnten.
- **Reisepässe:** Am Anfang des Spiels werden die vier arstotzkanischen Reisepässe der Familie angezeigt, später werden hier auch etwaige illegal konfiszierten Reisepässe von Obristan angezeigt.

¹⁵⁰ Papers Please Wiki, Timeline, online unter: <https://papersplease.fandom.com/wiki/Timeline> (Letzter Zugriff 21.1.2020).

- Die rechteckigen Felder sind Verbesserungen, die für den Arbeitsplatz des Inspektors gekauft werden können und im Laufe des Spiels verfügbar werden. Dabei handelt es sich um Tasten-Shortcuts, welche es den SpielerInnen ermöglichen, effizienter zu sein.
- Im oberen Abschnitt wird der Tag zusammengefasst und wichtige Ereignisse (zB. „*Ihr Arbeitstag fand durch einen Anschlag ein frühes Ende.*“) wiedergegeben.
- Die Liste in der Mitte des Bildschirms ist für das Spiel sehr wichtig, da hier die Ausgaben und Einnahmen des Inspektors aufgelistet werden. Einnahmen beinhalten Ersparnisse, Gehalt, Bestechungen und Geschenke. Auf der Ausgabenseite muss jeden Tag wenigstens die Miete durch den Spieler bezahlt werden. Andere Ausgaben sind Heizungskosten, Nahrungskosten, Medizin und Strafzahlungen. Verschiedene Ereignisse können das Budget weiter beeinflussen. Die SpielerInnen müssen jeden Tag entscheiden, ob sie für Nahrung und Heizung der Familie bezahlen oder nicht.
- Status der Familie: Hier wird die Verfassung der Familie des Inspektors angegeben. Solange die Familienmitglieder leben können sie „ok“ und alternativ „hungrig“ oder „krank“ als einzige Eigenschaften aufweisen. Sollten sie an Hunger oder Krankheit sterben, erscheint dort stattdessen ein roter Kreis mit der Aufschrift „tot“. Nahrung und Medizin kosten jeweils 5 \$ pro Person und Tag. Heizungskosten und Miete variieren je nach Qualität der Wohnung, in der sich die Familie befindet.

Über der Familie steht die momentan bezogene Wohnung, die im Laufe des Spiels bis zur 5. Klasse verbessert werden kann. Rechts unten befindet sich ein Knopf mit der Aufschrift „schlafen“, der den Tag beendet. Sollte der Inspektor nicht mehr in der Lage sein, die Miete zu bezahlen oder wenn keine Familienmitglieder mehr am Leben sind, so wird dem Inspektor von der Regierung Delinquenz vorgeworfen, woraufhin dieser festgenommen wird.

In ihrem gemeinsamen Wirken bedeuten diese Funktionen für die SpielerInnen, dass sie jeden Tag möglichst viele Einreisende richtig einordnen müssen, um ihre Familie am Leben zu erhalten. Was an den ersten Tagen des Spiels noch eine einigermaßen leichte Aufgabe ist, wird zunehmend schwerer, je mehr Dokumente überprüft werden müssen. Zusätzlich gibt es an manchen Tagen weitere Ausgaben, die getätigt werden müssen, weswegen es besser ist auch Ersparnis zu haben, das man für solche Situationen verwenden kann. Im späteren Spielverlauf erhalten die SpielerInnen Boni für das Verhaften von Einreisenden und das Erschießen von Terroristen. Diese und andere Entscheidungen stellen die SpielerInnen vor eine spielerische

wie moralische Herausforderung, wobei der moralische Aspekt in einem späteren Teil dieser Analyse thematisiert wird.

5.3 Historische Spielstrukturen

Als nächsten Schritt in der Analyse von „*Papers, Please*“ wird das Spiel auf die vier historischen Spielstrukturen „Simulation“, „Zeit“, „Raum“ und „Narrativ“ untersucht, deren theoretische Ausformulierung nach Adam Chapman ¹⁵¹ übernommen wurde. Die historischen Spielstrukturen sind teilweise nach Giere zitiert, der sie ins Deutsche übertragen und für den Zweck der Analyse konzipiert hat und werden durch relevante Teile aus Chapmans Originaltext ergänzt.

5.3.1 Simulationsstil

Chapman schreibt der audio-visuellen Verarbeitung von Videospielen große Bedeutung zu, da aus den verschiedenen Tendenzen beim Simulationsstil verschiedene Erkenntnisse zur historischen Erzählung abgeleitet werden können. In digitalen Spielen findet bei ihrer audiovisuellen Realisierung prinzipiell immer eine Komplexitätsreduktion statt, bei der Befunde aus dem Bereich des Historischen ausgewählt werden, um eine historische Repräsentation zu gewährleisten. Chapman geht dabei davon aus, dass dem Entwickler dabei ein breites Spektrum an Möglichkeiten zur Verfügung stehen, die er im Rahmen seiner Strukturanalyse in zwei unterschiedliche Kategorien einteilt. Beide der in der Folge dargestellten Kategorien sind dabei als maximale Ausprägungen ihrer Eigenschaften zu verstehen. Digitale Spielwelten stellen häufig Hybridformen dar. Der Begriff Realismus wird hierbei nicht als die bestmögliche Rekonstruktion der historischen Realität verstanden, sondern als die Konstruktion einer Vorstellung, wie diese Realität gewesen sein könnte.¹⁵²

Beim realistischen Simulationsstil werden sämtliche Inhalte des digitalen Spiels ihren historischen Gegenständen in größtmöglicher Authentizität nachgebildet. Die Gestaltung der Simulation soll Realität approximieren, weshalb die Darstellung des Spiels häufig innerhalb dreidimensionaler Räume stattfindet, die der menschlichen Wahrnehmung am nächsten kommen. Audiovisuelle Details spielen dementsprechend auch eine große Rolle bei der

¹⁵¹ Chapman, Digital Games as History.

¹⁵² Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 93.

Vermarktung des Spiels. Handlungsmöglichkeiten der Spielfiguren sind ebenfalls realistisch gehalten, es besteht die Möglichkeit mit der simulierten, historischen Spielwelt zu interagieren und sich in ihr zu bewegen. Realistische Simulationen bieten demzufolge einen mikroskopischen Blick auf die Geschichte.¹⁵³ Beispiele für diese Art von Simulation sind die „*Assassin's Creed Reihe*“ oder die „*Call of Duty Reihe*“.

Konzeptuelle Simulationsstile sind im Gegensatz dazu weniger komplex. Anstatt Spielinhalte möglichst realistisch darzustellen weisen abstrakte Symbole auf historische Inhalte hin, während konkrete historische Informationen in den Hintergrund rücken. Narration ist hier nicht eine authentisch wirkende Nacherzählung, sondern es wird eine eigene Geschichte geschrieben. Die Perspektive des Spiels ist häufig als Karte angelegt. Anstatt einen realgeschichtlichen Anhaltspunkt zu haben steht hierbei das Erkunden historischer Konzepte und Prozesse im Vordergrund, was einer makroskopischen historischen Erfahrung entspricht. Historische Elemente werden in die Darstellung miteinbezogen, es liegt jedoch an den SpielerInnen, diesen innerhalb der Spielwelt Wert zu verleihen.¹⁵⁴ Ein populäres Beispiel ist die *Sid Meier's Civilization Reihe*.

Papers, Please lässt sich innerhalb dieses Modells nicht eindeutig zuordnen, da es als historistisches Spiel einen anderen Zugang zu Geschichte aufweist als die Beispiele Chapmans. Dieser nennt als die exemplarischsten Beispiele der beiden Kategorie Action und Rollenspiele auf der einen und Strategiespiele auf der anderen Seite¹⁵⁵, wobei keiner dieser Genretypen zu dem hier untersuchten Spiel passen will. Um sich einer Antwort zu nähern ist allerdings auch eine Analyse von Bildmaterial aus dem Spiel und seinen realweltlichen Bezugsobjekten, wie sie Giere mit seiner Spieluntersuchung des Spiels *Assassin's Creed III* vorgenommen hat¹⁵⁶, wenig sinnvoll. Zwar könnte man die Darstellung des Grenzpostens mit einem Grenzposten der DDR, oder das Wohnhaus des Inspektors, das zu Beginn des Spiels kurz zu sehen ist, mit einem der Plattenbauten der Sowjetunion vergleichen, wobei man vermutlich einige Gemeinsamkeiten feststellen könnte, allerdings ist der Simulationsstil in *Papers, Please* so minimalistisch gehalten, dass es sinnvoller erscheint, ihn als symbolische Repräsentation und nicht als Nachbildung eines historischen Artefakts aufzufassen. Ähnlich steht es mit der

¹⁵³ Chapman, Digital Games as History, 61-69.

¹⁵⁴ Chapman, Digital Games as History, 69-79.

¹⁵⁵ Chapman, Digital Games as History, 73.

¹⁵⁶ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 198-203.

Untersuchung der Audioquellen des Spiels. Der Soundtrack besteht aus drei Liedern. Zunächst die bereits kurz thematisierten „*Arstotzka Anthem*“, welche die Grundlage des Soundtracks bildet, der im Hauptmenü und am Ende jedes Tages zu hören ist, sowie ein „*Death-*“ und ein „*Victory Theme*“, die je nach Entscheidungen der SpielerInnen am Ende des Spiels zu hören sind. Alle Lieder wurden vom Entwickler Lucas Pope selbst komponiert und bestehen fast ausschließlich aus frei verwendbaren Soundfiles. Abgesehen von dem Marschrhythmus des ersten Lieds ist kein spezifisches Musikgenre erkennbar und auch eine zeitliche Einordnung fällt schwer. Die spielinhärente Sprache ist ebenfalls von Pope erfunden und besteht aus nur vier unterschiedlichen Sprachaufnahmen, die mit Hilfe eines Sprachsynthesizer erstellt wurden und keiner realweltlichen Sprache entstammen.¹⁵⁷ Nach dieser audiovisuellen Analyse lässt sich zumindest relativ einfach sagen, dass es sich bei *Papers, Please* um keine realistische Simulation handelt, da dem Spiel dafür die realhistorischen Bezugspunkte fehlen.

Wesentlich mehr spricht für einen konzeptuellen Simulationsstil. Wie bereits an Trailer und Spielbeschreibung gezeigt, werden historische Elemente in das Spielerlebnis integriert und, trotz ihres vagen Charakters, für die RezipientInnen des Spiels greifbar gemacht. Chapman schreibt, dass die BenutzerInnen, wenn sie mit einem konzeptionellen Repräsentationsstil konfrontiert sind, wenig Historisches aus der audiovisuellen Darstellung des Spiels und dem Verhalten seiner Charaktere lernen können. Stattdessen erfordern solche Spiele eine Interpretationsleistung, um zu funktionieren, da die historische Repräsentation durch das Konzept der „*procedural rhetoric*“ vermittelt wird. Das bedeutete, dass die Spielentwickler die Prozesshaftigkeit des Konzepts „Spiel“, also seine ludischen Qualitäten, ausnutzen, um Prozesse und Systeme der realen Welt zu repräsentieren.¹⁵⁸ Dieses Konzept kann auch auf *Papers, Please* angewendet werden, indem man den einzigen spielbaren Charakter des Spiels nicht als fiktive Rolle in einer fiktiven Welt betrachtet, sondern ihn mit Bezug auf seine Prozesshaftigkeit betrachtet. So gelingt es dem Spiel nicht nur einen, sondern viele realhistorische Anknüpfungspunkte zu finden. Der repetitive Job, das Leben am Rande der Existenz, der ständige Druck als einfacher Arbeiter in einem totalitären Staat und schwere moralische Entscheidungen sind in ihrem prozessartigen Charakter innerhalb des Spiels eng an Konzepte der Alltagsgeschichte geknüpft. Resümierend bleibt zu sagen, dass sich *Papers, Please* zwar auf Grund seiner audiovisuellen Eigenschaften nicht eindeutig einordnen lässt,

¹⁵⁷ Papers Please Wiki, Sounds and music.

¹⁵⁸ Chapman, Digital Games as History, 70-71.

der Simulationsstil jedoch in seiner Prozesshaftigkeit eindeutig als konzeptuell zu betrachten ist.

5.3.2 Zeit

Die Spielstruktur Zeit wird von Chapman anhand dreier Variablen untersucht. „*Spielzeit (die der Spieler beim Spielprozess benötigt), fiktive Zeit (die erzählte Zeitdauer im Spiel) und vergangene Zeit (die Zeit die das (historische) Ereignis wirklich in Anspruch genommen hat)*“.¹⁵⁹

Als „Realistische Zeitstruktur“ versteht Chapman idealerweise ein 1:1:1 Verhältnis dieser drei Variablen.¹⁶⁰ Ein Tag in der Spielwelt sollte also idealerweise einen Tag Spielzeit beanspruchen und mit den historischen Ereignissen, auf die sich bezogen wird, insofern ident sein, dass die im Spiel bewältigte Handlung mit der realgeschichtlich geschehenen Handlung kongruent ist oder realistischerweise an einem Tag vollziehbar ist. Ein Beispiel für die Untersuchung einer solchen Vollziehbarkeit, betrifft das Spiel „*Assassin's Creed*“, und wurde von Barbara Vorlauffer im Rahmen ihrer Diplomarbeit, in der sie die Geschichtsdarstellungen des Spiels auf ihre Realitätsnähe untersuchte, durchgeführt. Dabei kommt sie zu dem Schluss, dass die Rahmenhandlung des Spiels, die großzügig interpretiert 62 Tage umfasst, kein realistischer Zeitrahmen für die Handlung ist. Der Assassine bewegt sich nämlich zwischen mehreren Städten hin- und her, um Aufträge zu erfüllen und würde allein für die zurückgelegte Strecke (3137 Kilometer) knapp 52 Tage brauchen.¹⁶¹ In Anbetracht der Vorbereitung und Durchführung der Attentate, die er zu erledigen hat, und für die in diesem Fall nur 10 Tage übrig bleiben würden, wäre dies kein 1:1 Verhältnis zwischen einem Tag in der Spielwelt und einem Tag in der historischen Realität, von der Spielzeit, die viel geringer ausfällt ganz zu schweigen.

Trotzdem wird die Zeitstruktur des Spiels „*Assassin's Creed*“ von Chapman als realistisch bewertet. Das hängt vor allem damit zusammen, dass es sich bei dem Zeitverhältnis 1:1:1 um einen Idealwert handelt, der von Videospielen in fast keinem Fall erreichbar ist. Deshalb ordnet er auch „kreative Zeitmanipulation“ als legitime Technik zur Erreichung einer solchen Zeitstruktur ein. Damit ist in den meisten Fällen eine Verdichtung der gespielten Zeit im Rahmen von Elementen außerhalb der ludischen Spielerfahrung gemeint, welche die

¹⁵⁹ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 96.

¹⁶⁰ Chapman, Digital Games as History, 91-92.

¹⁶¹ Barabara Vorlauffer, History is our playground. Geschichtsdarstellungen in Videospielen am Beispiel der *Assassin's Creed*-Reihe (Diplomarbeit Universität Wien 2017), 74.

SpielerInnen über das Verstreichen von Zeit informieren. Dabei handelt es sich häufig um *Cutscenes* handelt, weshalb Chapman den Ursprung dieser Praxis im Film sieht. Folglich hinterfragen KonsumentInnen eine solche Art der Zeitmanipulation nicht.¹⁶² Wichtig für die Kategorisierung einer Zeitstruktur als „realistisch“ ist, dass das Verhältnis der drei Faktoren Spielzeit, fiktive Zeit und vergangene Zeit von den SpielerInnen als realistisch wahrgenommen wird, wobei das Spielsystem häufig direkt auf die Aktionen der SpielerInnen reagiert.

Diskrete Zeitstrukturen beinhalten alle Spiele, bei denen ein solches Zeitverhältnis nicht vorzufinden ist, und in den meisten Fällen auch nicht angestrebt wird. In Variablen ausgedrückt ergibt dies die Gleichung $X \neq Y \neq Z$. Als häufigstes Beispiel eines solchen Konzepts führt Chapman rundenbasierende Strategiespiele an. Verschiedene Zeitdarstellungen sind jedoch dennoch möglich. Das antike Kolosseum wurde in 8 Jahren gebaut, was der vergangenen Zeit entspricht. Im Spiel *Caesar IV* können die SpielerInnen per Mausklick sofort ein Kolosseum errichten, was bedeutet, dass die Spielzeit und fiktive Zeit 0 ist. In dem Spiel „*Sid Meier's Civilization*“ IV braucht man wiederum je nach Produktionsstärke seiner Stadt meist einige Runden dafür, wobei Runden wiederum an einen spielinhärenten Zeitrahmen geknüpft sind. Wie lange die SpielerInnen für die Runden brauchen, ist dabei ihnen überlassen, als Minimalwert wären wohl einige Sekunden denkbar, da der Computer die Spielprozesse typischerweise verarbeiten muss. Die beiden Spiele repräsentieren also unterschiedliche Zeitvorstellungen. Chapman kategorisiert „*Caesar IV*“ als „arbiträr diskret“ und „*Sid Meier's Civilization IV*“ als „mimetisch-diskret“.¹⁶³

Transferiert man dieses Zeitsystem auf „*Papers Please*“, so fällt sofort auf, dass Spielzeit und fiktive Zeit in keinem realistischen Verhältnis stehen. Das Spiel enthält 31 Tage fiktionale Zeit, während die gesamte Spielzeit auf durchschnittlich 4,5 Stunden fällt. Darüber hinaus braucht jeder Arbeitstag des Inspektors drei bis acht Minuten Spielzeit, während die tägliche Arbeitszeit in der Spielwelt, insofern kein Anschlag auf den Grenzposten den Arbeitstag abkürzt, von 6:00 bis 18:00 dauert, wie man der Uhr im linken unteren Bildschirmrand entnehmen kann. Diese 12 Stunden sind also die fiktionale Zeit eines Arbeitstages. Geht man noch einen Schritt weiter und untersucht die vergangene Zeit eines Arbeitstages, so sieht man sich mit der Frage konfrontiert, wie lange ein realweltlicher Grenzbeamter in einem

¹⁶² Chapman, Digital Games as History, 92.

¹⁶³ Chapman, Digital Games as History, 95.

vergleichbaren kommunistischen Regime brauchen würde um 10-15 ¹⁶⁴ Einreisende abzufertigen. Diese Frage ist selbstverständlich ohne Referenzpunkt schwierig zu bearbeiten, ein der Spielzeit entsprechender Zeitwert ist jedoch möglich, sollte der realweltliche Inspektor ähnliche Effizienz wie sein fiktives Gegenstück zeigen. In Chapmans Formel eingesetzt wäre ein ungefähres Verhältnis von 8:720:8 vorstellbar, womit das Spiel eindeutig eine diskrete Zeitstruktur besitzt. Auf der Mikroebene handelt es sich weiterführend um eine mimetisch-diskrete Zeitstruktur, da es Referenzpunkte für die Entität „Zeit“ gibt, und das Geschehen innerhalb einer klar definierten zeitlichen Ordnung arrangiert ist.

5.3.3 Raum

Der Raum als Spielstruktur bestimmt laut Chapman, welche historischen Narrative vom Spiel aufrechterhalten werden können und wird durch die Perspektive der SpielerInnen bestimmt. Dabei unterscheidet er wiederum zwischen zwei verschiedenen Modellen zur Raumstruktur: Narrative Gärten nutzen den Raum als narrative Informationseinbettung. Die Spielwelt ist oft restriktiv und durch räumliche, narrative oder Gameplay-Begrenzungen definiert. Der Raum bleibt dabei weitestgehend unverändert und statisch. Wenn sich Elemente der Räumlichkeit verändern, so geschieht das im Rahmen einer Narration, in die der Spieler nicht direkt eingreift und ausschließlich als Zuhörer oder Beobachter fungiert.¹⁶⁵ Raum und Narration sind also eng miteinander verknüpft, „*environmental storytelling*“ wird angewendet, um die SpielerInnen über Ereignisse und Prozesse in Kenntnis zu setzen. Ähnlich wie in einem echten Garten handelt es sich bei dem Raum dabei um eine Sequenz von im Vorhinein kultivierten und zurechtgeschnittenen Situationen, die vom „Gärtner“, in diesem Fall dem Spieldesigner, für den Zweck der Unterhaltung, Entspannung oder Ektase bewusst so angeordnet wurden, wie sie später von den Spielenden wahrgenommen werden.¹⁶⁶ Als Beispiel eines solchen narrativen Gartens nennt Chapman wiederum die *Assassin's Creed Reihe*, bei der es den SpielerInnen möglich ist, sich innerhalb städtischer und ländlicher Umgebung frei zu bewegen, wobei die räumliche Freiheit des Spielers mit späteren Titeln im Vergleich zu früheren Spielen zunimmt.

¹⁶⁴ Die Schätzung basiert auf einem Minimalwert von 10 korrekt abgefertigte Einreisenden/Tag um das Überleben der Familie des Inspektors zu sichern ($10 \cdot 5 = 50$, $50 - 20(\text{Miete}) - 10(\text{Heizung}) - (4 \cdot 5)(\text{Nahrung}) = 0$) und der Möglichkeit als fleißiger Arbeiter bis zu 25\$ pro Tag zu sparen als Maximalwert, was annähernd einer spielinhärent logischen Bandbreite entspricht.

¹⁶⁵ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 98.

¹⁶⁶ Chapman, Digital Games as History, 101-103.

Die zweite Kategorie nutzt die Struktur des Raums als bestimmendes Gameplay-Element und wird als Leinwand bezeichnet. Die Spielenden werden befähigt, den Raum mit der Spielmechanik als Werkzeug zu verändern und werden damit selbst zum Autor des Narrativs. Hier kann man deutliche Unterschiede zur Struktur des Narrativen Gartens erkennen, in welcher die SpielerInnen als Zuhörer fungieren. Ein gutes Beispiel für dieses Spiel ist wiederum die *Sid Meier's Civilization Reihe*, deren Spielwelt am Startpunkt des Spiels, der im gewöhnlichen Spiel bei 4000 vor Christus liegt, noch vollkommen unberührt ist und in den darauffolgenden 6500 Jahren fiktiver Zeit von den SpielerInnen beliebig geformt werden kann, wobei die Narration des Spiels durch die Ausübung dieses Formprozesses vorangetrieben wird.¹⁶⁷ Wie Chapman anmerkt, ist der Raum im Falle dieser Leinwandstruktur häufig durch die Begriffe der Herrschaft oder der Macht geprägt. Das Spiel verfolgt räumlich betrachtet das Ziel, möglichst viel Raum für sich zu beanspruchen, um Zugang zu Rohstoffen zu besitzen oder mehr produzieren zu können.¹⁶⁸

Im Rahmen seiner theoretischen Darstellung der Raumstruktur führt Chapman außerdem die Unterscheidung zwischen „On-“ und „Off-Screen Spaces“ ein. Mit diesem Konzept schreibt er dem Raum außerhalb des sichtbaren Geschehens ebenfalls eine wichtige Rolle innerhalb der historischen Repräsentation zu. Er führt dabei das Beispiel „Shooter“ an, deren Off-Screen Raum eine wichtige spielmechanische Funktion einnimmt, indem er den Spielenden wichtige Informationen gibt und dadurch die Herausforderung des Spiels erhöht. Auch in konzeptuellen Simulationen wird der Off-Screen Raum als unbekannter Informationsträger eingesetzt. Um an die Informationen, welche im „*Fow of War*“ liegt zu kommen, müssen Spielmechaniken wie Truppenbewegungen oder Spionage eingesetzt werden.¹⁶⁹

Verglichen mit den von Chapman und Giere angeführten Beispielen ist die Spielwelt von *Papers, Please* vergleichsmäßig winzig. Die einzigen wahrnehmbaren Räume, denen man innerhalb des Spiels begegnet, sind das Äußere und Innere des Grenzpostens, in dem der Inspektor arbeitet. Dieser Raum ist außerordentlich restriktiv und kann nicht verlassen werden, wobei den SpielerInnen auch keine spielmechanische Möglichkeit zur Verfügung steht, einen solchen Versuch zu unternehmen. Darüber hinaus kann der Spieler nicht in die räumlichen Dimensionen des Spiels angreifen. Einzig als am letzten Tag ein Anschlag auf den Grenzposten

¹⁶⁷ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 98-99.

¹⁶⁸ Chapman, Digital Games as History, 106-107.

¹⁶⁹ Chapman, Digital Games as History, 109-110.

verübt wird, haben die SpielerInnen die Möglichkeit dies entweder geschehen zu lassen oder zu versuchen, den Anschlag zu verhindern, woraufhin der Grenzposten unversehrt bleibt. Auch diese Veränderung ist allerdings im Rahmen des Narrativs vorgesehen. In Kombination mit der extremen Linearität, die das Spiel auszeichnet, sprechen alle Faktoren für eine räumliche Einordnung des Spiels *Papers Please* als narrativer Garten. Dem Off-Screen Raum im Spiel *Papers Please* kommt allerdings eine essenzielle Rolle zu, die sich im Analysemodell Chapmans nicht finden lässt. Große Teile der Handlung finden abseits des Bildschirms statt, wobei den SpielerInnen keine funktionale Möglichkeit zur Verfügung steht, auf diesen Raum zuzugreifen. Er nimmt damit, im Gegensatz zu den Beispielen Chapmans, keine spielmechanische, sondern eine wichtige narrative Funktion ein. Dies kann am besten an der Familie des Inspektors illustriert werden. Wie Matthew Kelly anmerkt, bekommt man auch nach seiner Arbeit innerhalb des Grenzpostens keine Möglichkeit, mit der Familie zu interagieren, für deren Überleben man täglich kämpft. Im Gegensatz zu den Personen, denen man im Rahmen der Tätigkeit als Zollinspektor begegnet, besitzen die Familienmitglieder auch keine Gesichter oder Dialogfenster und kommen damit mehr einem abstrahierten Konzept gleich als einem Charakter innerhalb des Spiels. Die einzige Möglichkeit der Interaktion mit ihnen geschieht auf der Basis von kalten, harten Zahlen, durch die man ihnen eine Nacht mit vollem Magen und im Warmen bescheren kann.¹⁷⁰ Dieses Konzept, das die spielinhärente Motivation in den Off-Screen-Raum verlegt, verleiht diesem also eine unglaublich wichtige narrative Rolle im Rahmen des Spiels, ohne die auch der On-Screen-Raum nicht in derselben Form funktionieren könnte.

5.3.4 Narration

Die Struktur des Narrativs wird von Chapman im Fall des digitalen Spiels durch die Fragen „Was sagt uns das Narrativ?“, sowie die spielspezifischeren Fragen „Wie wird es gesagt?“ und „Was können wir als SpielerInnen daran verändern?“ untersucht.¹⁷¹ Zur Beantwortung dieser Fragen unterscheidet er zwischen der durch die SpielentwicklerInnen intendierte, erzählte Geschichte und den durch die NutzerInnen gerahmten Spielhandlungen. Die intendierte Geschichte, die bei Chapman als *framed narrative* bezeichnet wird, ist festgelegt und kann durch das Gameplay nicht verändert werden. Der Ludonarrativ (*ludonarrative*) ist als fließend

¹⁷⁰ Matthew Kelly, The Game of Politics. Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in *Papers, Please*. In: Games and Culture 13/5 (2018), 471-472.

¹⁷¹ Chapman, Digital Games as History, 119.

zu begreifen und verfestigt sich zwischen End- und Anfangspunkt der intendierten Spielhandlung. In allen digitalen Spielen kommen *framing goals* zum Einsatz, die durch die EntwicklerInnen bestimmt werden und als zu erreichende Ziele das spielweltliche Narrativ begrenzen. Insbesondere bei digitalen Spielen, deren Narration stark an einer intendierten Geschichte orientiert ist, werden solche Ziele häufig mit *Cutscenes* verbunden. Innerhalb der Spielmechanik sind von den EntwicklerInnen *framing controls* festgelegt, welche die Spielaktionen begrenzen und damit bestimmen, wie stark das Ludonarrativ des Spiels ausgeprägt ist.¹⁷²

Das Ludonarrativ beschreibt die aktive, lokale Kontrolle der SpielerInnen über das Narrativ des Spiels. Lücken, die von der gerahmten Spielhandlung bewusst freigelassen sind, werden durch das Ludonarrativ gefüllt, wobei die SpielerInnen ihre eigene Rolle innerhalb der Spielwelt entwickeln können. Die Werkzeuge, welche den SpielerInnen dabei zur Verfügung stehen, werden von Chapman *lexia* genannt.¹⁷³ Damit sind „*narratively charged units*“ gemeint, welche mit anderen *lexia* kombiniert werden können, um dem Spiel eine Bedeutung zu verleihen. Darüber hinaus bieten sie dem Spielenden eine Möglichkeit, mit der Handlung des Spiels zu interagieren und dieses selbst zu formen. Solche Einheiten reichen in ihrer Form von einzelnen Gegenständen innerhalb der Spielwelt, die von den Spielenden beobachtet oder benutzt werden, über Personen oder Dialogoptionen, bis hin zu abstrakten Konzepten wie Technologien innerhalb eines Strategiespiels.¹⁷⁴ Insgesamt werden zur Kategorisierung der Spiele drei unterschiedliche Erzählformen unterschieden.¹⁷⁵

- Determinierte Erzählstrukturen tendieren zu einem linearen Narrativ. Bei ihnen ist die gerahmte Spielhandlung stark ausgeprägt und Entscheidungen der SpielerInnen nehmen kaum Einfluss auf das Narrativ. Ein Beispiel für eine solche Erzählstruktur sind lineare Action-Spiele, die es den SpielerInnen möglich machen, Häuser zu betreten, um diverse Objekte zu erlangen, welche das Spiel typischerweise erleichtern. Auf die Handlung hat dieser Exkurs allerdings keinen Einfluss, sie kann ausschließlich gewonnen oder verloren werden. Determinierte Erzählstrukturen haben in ihrer Idealform ein Ende, das bereits am Anfang des Spiels vorbestimmt ist. *Lexia* sind

¹⁷² Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 99.

¹⁷³ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 99.

¹⁷⁴ Chapman, Digital Games as History, 123-124.

¹⁷⁵ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 100-101.

vielfach vorhanden und dienen als Beobachtungsgegenstand, an dem das historische Narrativ passiv wahrgenommen wird.

- Offen-ontologische Erzählstrukturen tendieren zu einem formbaren Narrativ. Die gerahmte Handlung ist schwach ausgeprägt und besteht in ihrer Idealform nur aus *framing goals*, die den Spielenden ein Spielziel vorschreiben, ihnen aber auf dem Weg dorthin freie Hand lassen. *Lexia* sind Möglichkeiten, die Handlung des Spiels zu verändern und *framing goals* auf verschiedene Weisen zu erreichen. Die Erzählstruktur wird durch das formale System repräsentiert, in dem die SpielerInnen sich wiederfinden. Als Beispiel wird wiederum die „*Sid Meier's Civilization Reihe*“ angeführt.
- Offene Erzählstrukturen tendieren zu einer Hybridform. Die SpielerInnen können sich beispielsweise Missionen innerhalb der Spielwelt bewusst aussuchen. Diese beeinflussen die Rahmenhandlung des Spiels wenig oder gar nicht, wie es im Spiel „*The Elder Scrolls V: Skyrim*“ der Fall ist, bei dem *framing goals* für den Großteil der Spieldauer nur eine ästhetische und narrativ-deskriptive Rolle spielen.

In der narrativen und ludischen Deskription des Spiels „*Papers, Please*“ wurde bereits deutlich gemacht, dass die SpielerInnen nur sehr begrenzten Einfluss auf die Narration des Spiels haben. Die gerahmte Spielhandlung besteht aus den morgendlichen Titelblättern der „*Wahrheit von Arstotzka*“, allen Charakteren¹⁷⁶, die dem Inspektor im Laufe seines Arbeitstags begegnen, den beschränkten Dialoge, die er mit ihnen führt und den verschiedenen Ereignisse, welche gelegentlich den repetitiven Kreislauf des Spiels durchbrechen. Durch die lineare Struktur von Zeit und Raum wird den SpielerInnen so die Geschichte des Spiels erzählt, wobei diese sich weder frei in der Spielwelt bewegen noch zwischen verschiedenen Dialogoptionen auswählen können. Insgesamt weisen all diese Elemente auf eine determinierte Erzählstruktur mit einem linearen Narrativ hin.

Ausgenommen davon sind allerdings die Entscheidungen, die dem Spielenden vom Spiel auferlegt werden. Vereinfacht gesagt stehen den Spielenden an jeder Kreuzung, an der die Narration gespalten werden kann, zwei Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung, die abstrakt als „+“ und „-“ verdeutlicht werden können. Ähnlich wie bei dem Betätigen eines

¹⁷⁶ Zwar sind über die Hälfte dieser Begegnungen zufallsgeneriert, das Spiel greift in diesem Fall jedoch nur auf vorgefertigte Gesichter und Daten zurück. Diese tragen nichts zur Handlung des Spiels bei, sondern sollen die SpielerInnen beschäftigen und das Gefühl der Ohnmacht angesichts der schieren Menge an Einreisenden erhöhen, womit sie ebenfalls in das Schema der gerahmten Spielhandlung fallen.

Lichtschalters haben die NutzerInnen also auf der Handlungsebene die Wahl zwischen „Ja“ und „Nein“, „Genehmigt“ und „Abgelehnt“, „Heizung“ und „keine Heizung“. Das Ludonarrativ des Spiels entwickelt sich aus diesen Entscheidungen, die dementsprechend auch *lexia* des Spiels sind. Betritt ein/e Einreisende/r den Grenzposten, so sind prinzipiell zwei Möglichkeiten verfügbar. Entweder die Person wird nach Arstotzka gelassen oder abgewiesen. In einigen Instanzen sind auch noch weitere Entscheidungen innerhalb dieses Prozesses möglich. Stimmen die Angaben des/r Einreisenden nicht mit seinen/ihren Daten überein, so ist es möglich, diese/n sofort abzulehnen oder ein Verhör zu beginnen, um ihm/ihr die Chance zu geben, sich entweder zu korrigieren oder fehlende Dokumente vorzulegen. Darüber hinaus wird den SpielerInnen, sollte ein Grund für eine Festnahme des Einreisenden bestehen, die Möglichkeit gegeben, ihn/sie abführen zu lassen, oder mit einer Verwarnung wegzuschicken. Auch diese Handlungsmöglichkeiten lassen sich allerdings als „+“ und „-“ begreifen. Dasselbe gilt für den „Ende von Tag X“-Bildschirm, auf dem entschieden werden kann, wie viel Geld man in Kost und Logis seiner Familie investiert.

Die zwanzig vom Spieldesigner Pope vorgegebenen *framing goals* sind den SpielerInnen während des Spiels unbekannt und orientieren sich an der Summe der binären Entscheidungen des Spielers.¹⁷⁷ Zwar werden die meisten Entscheidungen nicht in diese Summe mit einbezogen, allerdings ist während des Spielprozesses nicht bekannt, welche sich auf den Handlungsverlauf auswirken. Andere Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf nicht direkt, können aber trotzdem zu einem der zwanzig *framing goals* führen. Sollte man jeden der Einreisenden falsch zuordnen, so wird man zwangsläufig Geld verlieren; der Inspektor wird entlassen und ins Gefängnis geworfen, das Schicksal der Familie bleibt ungewiss. Auch wenn die narrative Struktur weit davon entfernt ist, der „*Sid Meier's Civilization Reihe*“ zu ähneln, deuten diese Elemente tendenziell eher auf eine offene Erzählstruktur hin. Deshalb ist „*Papers, Please*“ als eine Hybridform der beiden Narrative zu kategorisieren, da es einerseits linear strukturiert ist, aber andererseits viele Entscheidungsmöglichkeiten bietet, die den Verlauf des Spiels gravierend verändern könnten. Das Wort „könnten“ ist an dieser Stelle bewusst gewählt, da nur wenige der Entscheidungen (EZIC helfen oder nicht, Pässe aus Obristan konfiszieren oder nicht etc.) eine Rolle spielen, dies aber den Spielenden zu keinem Punkt innerhalb seiner Spielerfahrung bewusst gemacht wird.

¹⁷⁷ Siehe Tabelle im Kapitel 5.2.2 Narrative Perspektive: Spielwelt und Setting

5.3.5 Zwischenfazit

Bevor versucht wird, die Ergebnisse dieser Strukturanalyse auf die Konzepte der Alltagsgeschichte anzuwenden, sollte noch erklärt werden, wie gut es gelungen ist, das Spiel „*Papers, Please*“ durch das Strukturanalysemodells nach Chapman und Giere zu untersuchen, um die sekundäre Forschungsfrage zu beantworten. Es sei angemerkt, dass Giere noch einen fünften Schritt vorschlägt, bei dem das Historische Narrativ untersucht wird. In diesem Schritt werden historischer Ludonarrativ und historischer *framed narrative* auf ihre Rolle innerhalb der kategorialen Erzählstrukturen (offen/ontologisch, determiniert/offen) untersucht. Dieser Schritt wurde übersprungen, da er keine relevanten Erkenntnisse für die Analyse des Spiels *Papers, Please* anbietet, sondern verdeutlichen soll, dass in historischen Spielwelten immer beide Narrativformen vorkommen und gemeinsam das Spielnarrativ konstituieren.¹⁷⁸

Diese Erkenntnis ist im Rahmen der Strukturanalyse des Spiels *Papers, Please*, allerdings ohnehin deutlich erkennbar gemacht worden, da es eine Hybridform der beiden Narrativformen darstellt. Die angewandte Methode zur Analyse der historischen Spielstruktur ist als binäres System konzipiert und eignet sich vor allem zu einer eindeutigen Unterscheidung zwischen:

- a) Historisch-Realistischen und linearen Action- und Rollenspielen, in denen die Spielenden einen Avatar steuern, aus dessen Perspektive sie eine historisch rekonstruierte Welt beobachten können, aber nur sehr begrenzte Möglichkeiten zum Eingriff in die Handlung haben, wie die *Assassin's Creed Reihe*.
- b) Historisch-konzeptuellen Strategiespielen, in denen die Spielenden auf eine Weltkarte blicken, die sie, je nach Konzeptualisierung des Spiels, durch ihren Eingriff prägen und verändern können, wie die *Sid Meier's Civilization Reihe*.

Alle Spiele die von Giere und Chapman als Beispiele genannt werden, gehören diesen Genres an. Einerseits umfasst eine solche Einteilung den größten Teil aller Videospiele mit historischem Inhalt, wie Angela Schwarz in ihrer Untersuchung bereits festgestellt hat.¹⁷⁹ Andererseits konnte am Beispiel „*Papers, Please*“ gezeigt werden, dass Spiele, die von dieser Zweiteilung nicht erfasst werden, die innere Struktur des Analysemodells und seine Binarität durchbrechen können. Trotzdem eignet sich das Modell gut, um ein tieferes Verständnis

¹⁷⁸ Giere, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen, 378-379.

¹⁷⁹ Schwarz, „Wollen Sie nicht weiter versuchen die Welt zu dominieren?“, 320-324.

dessen zu erhalten, auf welchen Bedeutungsebenen historische Repräsentation stattfinden kann. Im folgenden Kapitel wird nun versucht, die soeben gewonnenen Erkenntnisse auf eine Ebene der Alltagsgeschichte zu transferieren.

5.4 Alltagsgeschichtliche Konzeptualisierung

„Der Alltag eines Menschen ist in Zusammenhang zu bringen mit repetitivem, habitualisierten bzw. routinierten Verhalten.“¹⁸⁰

Liest man das hier angeführte Zitat von Gerhard Jaritz nach der Untersuchung des Spiels *„Papers, Please“*, so scheint es den Inhalt des Spiels gut zu beschreiben. Schließlich schlüpfen SpielerInnen von *„Papers, Please“* für vier bis fünf Stunden in die Schuhe eines fiktiven Menschen, dessen Leben aus nichts anderem als diesem *„repetitiven, habitualisierten bzw. routinierten Verhalten“* besteht, was durch ludischen Elemente des Spiels, wie Steuerung und Spielmechanik, repräsentiert wird. Alf Lüdtkke fügt dieser Idee den Gedanken, dass Alltagsgeschichte ihr Zentrum in den Handlungen und dem Leiden der *„kleinen Leute“* hat, hinzu. Damit meint er jene, die im Rahmen der populären Historiographie für gewöhnlich anonym bleiben und höchstens als Kollektiv und Masse erwähnt werden (*„die Arbeiter“*).¹⁸¹

Auch diese Konzeptualisierung findet sich in der Handlung des Videospiels wieder. Armut, Unterdrückung und Verfolgung durch die Regierung, Flucht, Prostitution, Krankheit und Hunger sind nur einige der wiederkehrenden Thematiken mit denen die SpielerInnen sich während *„ihrer“* Arbeit am Grenzposten konfrontiert sehen. Außerdem hat jede/r Einreisende, dem man begegnet, ein Gesicht und einen Namen sowie in vielen Fällen darüber hinaus wenigstens Ansätze einer Geschichte, die den SpielerInnen vermittelt, wo er/sie herkommt und wohin er/sie aus welchem Grund möchte. Das macht *„Papers, Please“* in seiner Form so einzigartig; kein anderes Narrativ würde es ermöglichen, derartig vielen Schicksalen in so kurzer Zeit auf eine narrativ sinnvolle Art zu begegnen – vorausgesetzt die SpielerInnen lassen eine solche Begegnung zu. Damit schafft das Spiel es, dem Leiden der *„kleinen Leute“* nicht nur ein, sondern viele Gesichter zu verleihen und diese für die Spielenden erfassbar zu machen. Orientiert man sich an der Definition von Norbert Elias, so wird das Alltägliche, im Rahmen unserer Interpretationsleistung die Arbeit des Inspektors, auch durch das Nicht-Alltägliche

¹⁸⁰ Jaritz, Zwischen Augenblick und Ewigkeit, 14.

¹⁸¹ Lüdtkke, The History of Everyday Life, 3-4.

definiert.¹⁸² Dabei kommt die Frage auf, was das Nicht-Alltägliche in „*Papers, Please*“ ist und welche Bedeutung es für das Spiel hat. Um diese Frage zu beantworten werden nun einige Thematiken, welche das Spielerlebnis von „*Papers, Please*“ definieren, zu ihrem Alltags- oder Nicht-Alltagscharakter untersucht. Dabei wird unter anderem auf die von Formosa, Ryan und Staines vorgeschlagenen Leitmotive des Spiels eingegangen.

“PP [Papers, Please] trains players to dehumanise the travellers they process through repetition and by directing players’ attention away from the individuals they are dealing with and towards the documents they are processing.”¹⁸³

Dehumanisierung, im Rahmen des Spiels die Aberkennung von Menschlichkeit gegenüber den Einreisenden, wird durch das Regelsystem des Spiels vorangetrieben. Dabei spielen auch die Strukturelemente Raum und Zeit eine nicht unwichtige Rolle. Der *Off-Screen*-Raum fungiert als Spielmotivation, jeden Tag so viele Einreisende wie möglich zu bearbeiten, damit die Familie des Inspektors nicht verhungert, während die Zeit den wichtigsten Push-Faktor des Spiels darstellt. In Kombination treiben die Spielelemente die SpielerInnen dazu an, so schnell und korrekt wie möglich zu arbeiten, so dass keine Zeit dafür besteht, sich mit den Lebensgeschichten der Einreisenden auseinanderzusetzen, auch wenn diese häufig nur durch wenige Dialogfenster erzählt wird. Die Spielmechaniken erschaffen eine Distanz zwischen den SpielerInnen und den Charakteren im Spiel, was sich bald in der effizienten Bürokratie des Spiels bemerkbar macht. Immer wieder versuchen die Charaktere an die Menschlichkeit der SpielerInnen appellieren, sie bitten ihn um Hilfe, versuchen mit ihm über Fußball zu sprechen oder erkennen den Inspektor, da sie aus demselben kleinen Dorf kommen wie er. Diese kurzen Interaktionen werden allerdings so stark marginalisiert, dass sie den SpielerInnen nach einiger Zeit nicht mehr bewusst werden.

Rob Parker kommentiert in seinem Artikel zum Spiel, dass SpielerInnen schnell von der optimalen Strategie überzeugt sind: Unvollständige Anträge werden, ohne zu zögern abgelehnt und Gnadengesuche, so herzerreißend diese auch seien mögen, ignoriert.¹⁸⁴ Dabei treten die SpielerInnen nicht als Teufel oder Heilige auf, sondern tun ganz einfach, was

¹⁸² Elias, Zum Begriff des Alltags, 22-29.

¹⁸³ Formosa, *Papers, Please* and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames, 215.

¹⁸⁴ Rob Parker, The Art of Papers, Please. Juul’s the Art of Failure meets Lucas Pope’s Papers, Please. In: First Person Scholar (Hg.), online unter: <http://www.firstpersonscholar.com/the-art-of-papers-please/> (Letzter Zugriff 26.1.2020).

notwendig ist um in einer harschen und brutalen Welt das Überleben ihrer Familie zu gewährleisten. Formosa, Ryan und Staines beschreiben die Rolle des Inspektors als die des „*thoughtless and efficient bureaucrat*“, der moralische Untaten vollbringt, aber dabei nicht von Boshaftigkeit oder Hass angetrieben wird, sondern von dem Bedürfnis, seine Familie zu beschützen, seinen Job gut zu machen und von seinen Freunden und Kollegen Anerkennung zu erhalten.¹⁸⁵ Bezieht man dies auf die Alltagsgeschichte, so findet man einen passenden Vergleich bei Alf Lüdtke, der über das „*alltägliche Gesicht des Faschismus*“ schreibt:

*“Inquiry into the history of everyday life points up the extent to which most ‘average people’ actually clung to the Nazi regime in their concern to survive. In the end, it was the ‘others’ who bore the ‘costs’ of that process - especially those whose exclusion seemed so ‘businesslike’ in its methodical application.”*¹⁸⁶

Die Frage nach dem Gegenüber des Alltags in *Papers, Please* ist nicht leicht zu beantworten. Während am Ende eines Arbeitstags, so erbärmlich dieser auch sein mag, typischerweise Freizeitaktivitäten mit Freunden oder Familie eine logische Beschäftigung wären, so erwartet die SpielerInnen in „*Papers, Please*“ nur ein schwarzer Bildschirm, der uns darüber informiert, welche Familienmitglieder schon tot sind, und welche noch leben. Matthew Kelly betrachtet die verschiedenen Mikronarrative des Spiels als das Gegenüber dieser endlosen Leere. Er nennt dabei das Beispiel eines Mannes aus einem der Nachbarländer, der den Inspektor bittet seine Frau, die gleich nach ihm komme, trotz ihrer fehlenden Papiere ins Land zu lassen, da sie es endlich geschafft haben, ihrem schrecklichen Leben dort zu entkommen. Die SpielerInnen haben nun die Möglichkeit sich zu entscheiden, ob sie dieses Paar trennen oder das finanzielle Risiko einer Strafzahlung eingehen wollen.¹⁸⁷ Entscheiden sie sich für letzteres, so erhalten sie eines der verfügbaren Abzeichen und den Dank der beiden Einreisenden. Solche Momente sind über die Spieldauer verstreut und stellen das Gegenstück zu der Bürokratie und der Repetition des Alltags dar.

Lüdtke beschreibt außerdem Gender als eine der beiden wichtigsten Orientierungen des alltagsgeschichtlichen Diskurses. Ursprünglich aus der Frage nach dem Alltag der Frau entstanden wurde bald darauf klar, dass in einem alltagsgeschichtlichen Diskurs die Frage

¹⁸⁵ Formosa, *Papers, Please* and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames, 216.

¹⁸⁶ Lüdtke, *The History of Everyday Life*, 4.

¹⁸⁷ Kelly, *The Game of Politics*, 471-472.

nach der Beziehung zwischen den Geschlechtern im Vordergrund stehen sollte.¹⁸⁸ Wenn auch nicht auf den ersten Blick erschließbar, thematisiert „*Papers, Please*“, diesen Gedanken ebenfalls. Auf jedem der Reisepässe der Einreisenden ist ein Geschlecht vermerkt. Wenn Gender und Geschlecht nicht übereinstimmen, so ist der Inspektor dazu angehalten dies zu untersuchen. Ein Beispiel einer Konversation, die auf eine solche Untersuchung folgt ist:

[Inspektor]: *Hier steht, dass Sie ein Mann sind.*

[Einreisende/r]: *Wie es in den Papieren steht.*

Daraufhin erhalten die SpielerInnen die Möglichkeit, den Ganzkörperscanner zu verwenden, um das biologische Geschlecht der Person zu bestimmen. Hat die Person ein biologisches Geschlecht, das nicht ihrem äußeren Erscheinungsbild entspricht, so müssen die SpielerInnen sie abweisen oder eine Strafe kassieren. Formosa, Ryan und Staines argumentieren, dass eine solche Situation anfangs vom Spieler als unwichtig abgetan wird. Der Fakt, dass den SpielerInnen im Laufe des Spiels mehrere Charaktere begegnen, die eine solche vom Spiel als falsch kategorisierte Zuordnung vorweisen, legt den Gedanken nahe, dass es sich dabei um Unterdrückte handelt, die ihre Sexualität in einer repressiven Diktatur nicht ausleben können.¹⁸⁹ So lassen sich im Rahmen der Betrachtung des Spiels „*Papers, Please*“ als ein historistisches Spiel bereits früh Leit motive feststellen, die eine alltagsspezifische Untersuchung und Verwendung des Spiels durchaus plausibel machen.

5.5 Implementierung in den Unterricht

Im AHS-Lehrplan¹⁹⁰ sind Kernbereiche festgelegt, welche die thematischen Grundlagen für den GSP-Unterricht bilden. Um Anreize für mögliche Themen zu kreieren und eine Absicherung durch den Lehrplan zu gewährleisten, werden nun zunächst einige Kernbereiche, die sich für eine Auseinandersetzung durch das Spiel „*Papers, Please*“ eignen, vorgestellt. Da das Spiel von der Pan European Game Information (PEGI) ab einem Alter von 16 Jahren

¹⁸⁸ Lüdtker, The History of Everyday Life, 19-20.

¹⁸⁹ Formosa, *Papers, Please* and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames, 217.

¹⁹⁰ Hier zitiert nach: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrpläne – allgemeinbildende höhere Schulen, online unter: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung/Bundesnormen/10008568/Lehrpl%C3%A4ne%20E2%80%93%20allgemeinbildende%20h%C3%B6here%20Schulen%2c%20Fassung%20vom%2020.01.2020.pdf> (Letzter Zugriff: 20.1.2020).

empfohlen wird, ist ein Einsatz des Spiels im Schulunterricht erst ab der 10. Schulstufe sinnvoll, weshalb nur die Lehrpläne der 6., 7. Und 8. Klasse in Betracht gezogen werden können.

- 6. Klasse: *„Herrschafts- und Staatsformen und ihre Auswirkungen auf Gesellschaft und Kultur“*
- 7. Klasse: *„demokratische, autoritäre und totalitäre Staatensysteme und ihre Ideologien in Europa; Darstellung von Ideologien in geschichtskulturellen Produkten“* sowie *„politisches Alltagsverständnis – die verschiedenen Dimensionen und Ebenen von Politik, Formen und Grundwerte der Demokratie und der Menschenrechte, Frauen- und Gleichstellungspolitik, Motivationen und Möglichkeiten politischer Beteiligungs-, Entscheidungs- und Konfliktlösungsprozesse“*
- 8. Klasse: *„Rolle der (Neuen) Medien zwischen Politik, Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft; Geschichtsdarstellungen in Neuen Medien“* sowie *„Akteure der internationalen Politik, zentrale Konfliktfelder und Formen von Sicherheitskonzepten und –strukturen“*¹⁹¹

Eine inhaltliche Auseinandersetzung mit *„Papers, Please“* bietet sich demnach besonders in der 7. Klasse an, da deren Lehrplan sowohl totalitäre Herrschaftssysteme als auch politisches Alltagsverständnis thematisiert. Im Rahmen einer breiter angelegten Untersuchung zu Herrschafts- und Staatensystemen in der 6., sowie einer Medienanalyse zur Förderung der *„media literacy“*¹⁹² in der 8. Klasse, ist jedoch ebenso vorstellbar. Daher bieten sich grundsätzlich zwei verschiedene Einsatzmöglichkeiten an:

- a) Eine Analyse des Trailers, der Spielbeschreibung, von Interviews und Rezensionen, sowie möglicherweise das Hinzuziehen des 2018 erschienenen Kurzfilmes zum Spiel *„Papers Please – The Short Film“*¹⁹³, der acht Minuten umfasst. Hierzu würde nur ein Projektionsgerät, Lautsprecher, sowie die gewählten gedruckten Unterlagen zur Durchführung notwendig sein. Zeitlich benötigt eine solche Medienanalyse nicht mehr als 1-2 Stunden.

¹⁹¹ Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrpläne – allgemeinbildende höhere Schulen, 154-157.

¹⁹² Siehe Kapitel 3.3 oder Sigrid Jones, Medien bilden, 137-144.

¹⁹³ Nikita Ordynskiy, Lucas Pope, Liliya Tkach, Papers Please – The Short Film. In: Kingdom Productions (Hg.), online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxE&t=> (Letzter Zugriff 27.1.2020).

- b) Ein selbstständiges Spielen des Spiels durch die SchülerInnen. Dabei ist ein gemeinsames Spielen in einer sozialen Form (Paare, Gruppen) durchaus sinnvoll, insofern die Gruppen klein gehalten werden. Mehr als drei SchülerInnen pro Gruppe könnte bereits problematisch werden, da sich möglichst alle am Spielprozess beteiligen sollten. Der Zeitaufwand eines solchen Vorhabens ist variabel, ein Durchspielen des Spiels (ungefähr 4,5 Stunden) erscheint aber unrealistisch. Einen guten Zeitrahmen würden beispielsweise zwei Doppelstunden bieten, wobei eine der Doppelstunden zum Spielen und die andere zur Nachbearbeitung genutzt werden könnte. Im Sinne einer alltagsgeschichtlichen Konzeptualisierung würde sich besonders eine solche inhaltliche Auseinandersetzung eignen.

6. Fazit

In den 90er Jahren sprachen sich die frühen Verfechter der Game Studies für einen eigenen Forschungszweig aus, der sich mit dem noch jungen Medium auseinandersetzen sollte. Heute ist die gesellschaftliche und kulturelle Relevanz von Videospielen deutlich sichtbar. Dennoch ist ihre Bedeutung für den Schulunterricht immer noch gering und nur wenige PädagogInnen wagen sich an das Medium heran. Dies hängt wohl auch mit der Stigmatisierung von digitalen Spielen zusammen – der gesellschaftliche Diskurs wird weiterhin von Fragen nach ihrer potenziellen Schädlichkeit dominiert. Da ein großer Teil der Jugendlichen allerdings fast täglich digitale Spiele konsumiert oder in einer anderen Form Kontakt mit ihnen hat, sollte stattdessen nach Einsatzmöglichkeiten gesucht werden, die den SchülerInnen Kompetenzen zur kritischen Auseinandersetzung mit dem Medium vermitteln. Die Fachdidaktik hat dementsprechend die Aufgabe sich vermehrt mit digitalen Spielen zu beschäftigen und Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht zu formulieren.

Von der Fragestellung dieser Diplomarbeit ausgehend wurde als Beitrag zu diesem Diskurs das Spiel „*Papers, Please*“ untersucht. Im Rahmen einer Werbeanalyse wurde festgestellt, dass es sich dabei um ein historistisches Spiel handelt. Zwar behandelt es keine realhistorischen Ereignisse, da die Handlung dezidiert fiktiv dargestellt wird, es lassen sich allerdings verschiedene historische Konzepte wiedererkennen und im geschichtlichen Raum verorten. Das Spiel thematisiert als Arbeitssimulation mit starken narrativen Elementen das alltägliche Leben unter einem repressiven Staat und eignet sich daher besonders für alltagsgeschichtliche Auseinandersetzungen. Das historisch-politische Setting ist stark ideologisch aufgeladen, wobei die SpielerInnen selbst entscheiden, wie viel Wert sie dieser Ideologie zuschreiben und wie streng sie ihre Regeln befolgen. Hierdurch kann den SchülerInnen der alltägliche Druck vermittelt werden, der mit dem Leben in einer repressiven Diktatur verbunden ist. Welches Risiko man dabei geht, wenn man sich dieser widersetzt wird durch das Schicksal der Familie des Inspektors gezeigt, deren Überleben an das Handeln der SpielerInnen geknüpft ist. Die dargestellten Handlungsmöglichkeiten können die Konstruktionsseite von ideologischem Denken durch seine Reproduktion sichtbar machen; Die binär konstruierten Entscheidungsmöglichkeiten, die im Spiel angeboten werden sind bezüglich ihrer moralischen Ausprägung meistens eindeutig bewertbar, die SpielerInnen entscheiden sich auf Grund des ihnen auferlegten Drucks allerdings häufig bewusst gegen moralisch wertvolles Handeln und

für die Sicherheit des Arbeitsplatzes des Inspektors und die damit verbundene Gesundheit seiner Familie. Abseits der Unterstützung der ebenfalls als moralisch fragwürdig einzuordnenden Rebellengruppe, stehen den SpielerInnen allerdings auch zahlreiche Möglichkeiten des alltäglichen Widerstandes zur Verfügung. So können sie bewusst gegen Verordnungen des Regimes handeln und Charakteren innerhalb des Spiels weiterhelfen, auch wenn sie nicht die notwendigen Dokumente mit sich führen. Das verdeutlicht, dass auch der Widerstand gegen repressive Herrschaft oftmals undokumentiert und im Alltag versteckt bleiben kann.

Abschließend kann festgehalten werden, dass sich digitale Spiele in ihrer historischen Ausprägung stark voneinander unterscheiden können und es deshalb nicht genügt, sie auf ihren Wahrheitsgehalt als Quelle zu untersuchen. Zwar bietet Quellenkritik im Rahmen einer Videospieleanalyse eine Möglichkeit zur Vermittlung von historischer De-Konstruktionskompetenz, allerdings wurde am Beispiel von „*Papers, Please*“ gezeigt, dass dies nicht die einzige Anwendungsmöglichkeit des Mediums darstellt. Reflektion über das eigene Handeln, sowie mögliche Alteritätserfahrungen stehen bei einer Auseinandersetzung mit dem Spiel im Vordergrund, weshalb es sich besonders zur Vermittlung der historischen Orientierungskompetenz eignet. Durch den interaktiven Charakter des Videospieles werden hierbei neue Chancen zum Erwerb historisch-politischer Kompetenzen geschaffen.

7. Literaturverzeichnis

7.1 Monographien

Jan M *Boelmann*, Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium (Medien im Deutschunterricht. Beiträge zur Forschung 13/München 2015).

Roger *Caillois*, Men, Play and Games (Illinois 2001).

Adam *Chapman*, Digital Games as History (New York 2016).

Simon Nielsen *Egenfeldt*, Jonas Heide *Smith*, Susana Pajares *Tosca*, Understanding Video Games. The Essential Introduction (New York 2008).

Gundolf S. *Freyermuth*, Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung (Bielefeld 2015).

Jürgen *Fritz*, Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten (Berlin 2011).

Thierry *Fux*, Geschichte für Gamer? Analyse der Geschichtsrepräsentation in Videospielen (Hamburg 2012).

Alexander R. *Galloway*, Gaming. Essays on Algorithmic Culture (Minneapolis 2006).

Daniel *Giere*, Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen (Frankfurt/Main 2019).

Manfred *Hagen*, Die russische Freiheit. Wege in ein paradoxes Thema (Stuttgart 2002).

Carl *Heinze*, Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Bielefeld 2012).

Johan *Huizinga*, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Hamburg 1956).

Gerhard *Jaritz*, Zwischen Augenblick und Ewigkeit. Einführung in die Alltagsgeschichte des Mittelalters (Köln 1989).

Sven *Jückel*, Computerspiele. Nutzen, Wirkung und Bedeutung (Wiesbaden 2018).

Jesper *Juul*, Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds (Cambridge 2005).

Christoph *Klimmt*, Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote (Unterhaltungsforschung 2, Köln 2006).

Julian *Kücklich*, Playability. Prolegomena zu einer Computerspielphilologie (Saarbrücken 2008).

Christoph *Kühberger*, Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen. Methodische und didaktische Annäherungen für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung (Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik Geschichte – Sozialkunde – Politische Bildung 2, Innsbruck/Wien/Bozen ³2015).

Sven *Lindqvist*, Grabe wo du stehst. Handbuch zur Erforschung der eigenen Geschichte (Bonn 1989).

Alf *Lüdtke*, The History of Everyday Life. Reconstructing Historical Experiences and Ways of Life (Princeton 2018).

Frans *Mäyrä*, An Introduction to Game Studies. Games in Culture (London 2008).

Jesse *Schell*, The Art of Game Design. A Book of Lenses (Oxford 2010).

Benjamin *Sterbenz*, Genres in Computerspielen – eine Annäherung (Boizenburg 2011).

Heinz *Strotzka*, Elfriede *Windischbauer*, Offenes Lernen im Geschichtsunterricht. Für die Sekundarstufe I unter besonderer Berücksichtigung der Integration und des Interkulturellen Lernens (Wien 1999).

Brian *Sutton-Smith*, The ambiguity of play (Cambridge 1997).

A. Martin *Wainwright*, Virtual History. How Videogames Portray the Past (London 2019)

7.2 Hochschulschriften

Christina Maria *Höller*, Alltagsgeschichte im Diskurs (Diplomarbeit Universität Wien 2012).

Patrick *Koger*, Geschichte(n) spielen. Digitale Spiele als „Neue Medien“ im Geschichtsunterricht (Diplomarbeit Universität Wien 2016).

Dirk *Lange*, Die Alltagsgeschichte in der historisch-politischen Didaktik. Zur politischen Relevanz alltagsorientierten Lernens (Dissertation Freie Universität Berlin 2002).

Barabara *Vorlaufer*, History is our playground. Geschichtsdarstellungen in Videospielen am Beispiel der *Assassin's Creed*-Reihe (Diplomarbeit Universität Wien 2017).

Martin *Zusag*, Digitale Spiele in der Geschichtswissenschaft. Betrachtungen zum Quellenwert und zu den methodischen Grundlagen ihrer wissenschaftlichen Analyse (Diplomarbeit Universität Wien 2013).

7.3 Aufsätze in Sammelbänden und Zeitschriften

Benjamin *Bell*, Game Studies und Genretheorie. In: Gundolf S. *Freyermuth*, Lisa *Gotto*, Fabian *Wallenfels* (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Bielefeld 2013), 29-69.

Chris *Crawford*, Die Phylogenese des Spielens. Zur evolutionären Verbindung von Lernen und spielerischer Motorik. In: Gundolf S. *Freyermuth*, Lisa *Gotto*, Fabian *Wallenfels* (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Bielefeld 2013), 75-90.

Tom *Cutterham*, Irony and American Historical Consciousness in Fallout 3. In: Andrew *Elliot*, Matthew *Kapell* (Hg.), Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History (London/New York 2013), 313-326.

Norbert *Elias*, Zum Begriff des Alltags. In: Kurt *Hammerich*, Michael *Klein* (Hg.), Materialien zur Soziologie des Alltags (Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie Sonderheft 20, Opladen 1978), 22-29.

Paul *Formosa*, Malcolm *Ryan*, Dan *Staines*, *Papers, Please* and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. In: Ethics and Information Technology 18/3 (2016), 211-225.

Colin *Good*, Sprache im totalitären Staat. Der Fall der DDR. In: Ruth *Reiher* (Hg.), Sprache im Konflikt. Zur Rolle der Sprache in sozialen, politischen und militärischen Auseinandersetzungen (Sprache, Politik, Öffentlichkeit 5, Berlin/New York 1995), 263-276.

Barric *Gunter*, Psychological Effects of Video Games. In: Jeffery *Goldstein*, Joost *Raessen* (Hg.), Handbook of Computer Game Studies (Cambridge/Massachusetts 2005), 145-160.

Sigrid *Jones*, Medien bilden. Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 137-148.

Winfried *Kaminski*, Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen. Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik? In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 83-94.

Matthew *Kelly*, The Game of Politics. Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in *Papers, Please*. In: Games and Culture 13/5 (2018), 459-478.

Florian *Kerschbaumer*, Tobias *Winnerling*, Postmoderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo. In: Tobias *Winnerling* (Hg.), Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Bielefeld 2014), 11-24.

Christoph *Klimmt*, Unterhaltungserleben beim Computerspielen. Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 7-18.

Sebastian *Knoll-Jung*, Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie „Geschlecht“ und die Darstellung von Frauen in Historienspielen. In: Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 185-205.

Thomas *Kubetzky*, Computerspiele als Vermittlungsinstanz von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III. In: Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 75-106.

Philipp *Lehmann*, Andreas *Reiter*, Christina *Schumann*, Jens *Wolling*, Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Thorsten *Quandt*, Jeffery *Wimmer*, Jens *Wolling* (Hg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames (Wiesbaden 2009), 240-261.

Joseph A. *November*, Fallout and Yesterday's Impossible Future. In: Andrew *Elliot*, Matthew *Kapell* (Hg.), Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History (London/New York 2013), 297-325.

Jan *Pasternek*, 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen. In: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 35-74.

Peter *Purgasthofer*, die schwierige frage von digitalen spielen und gewalt. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 57-68.

Sabrina *Schramml*, Player based learning. Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 117-125.

Angela *Schwarz*, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In: Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012), 7-34.

Angela *Schwarz*, Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen. In: Florian *Kerschbaumer*, Tobias *Winnerling* (Hg.), Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Bielefeld 2014), 28-52.

Angela *Schwarz*, „Wollen Sie nicht weiter versuchen die Welt zu dominieren?“. Geschichte in Computerspielen. In: Barbara *Korte*, Sylvia *Palatschek*, Kordula *Röckenhaus* (Hg.), History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Bielefeld 2009), 313-340.

Monika *Seidl*, Über Himmlische Schwerter, Schulterpolster und sitzende Avatare. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: Konstantin Migutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.), Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben (Wien 2008), 95-104.

Jan-Noël *Thon*, Game Studies und Narratologie. In: Klaus *Sachs-Hornbach*, Jan-Noël *Thon* (Hg.), Game Studies. Aktuelle Ansätze in der Computerspielforschung (Köln 2015), 105-164.

Nina *Thoß*, Computerspiele. In: Anja *Besand*, Wolfgang *Sander*, Handbuch Medien in der politischen Bildung (Politik und Bildung 57, Bonn 2010), 124-134.

Stefan *Wesener*, Geschichte in Bilschrimspielen. In: Tobias *Bevc* (Hg.), Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Studien zur visuellen Politik 5, Berlin 2007), 141-164.

Anton *Zwischenberger*, Epochengrenzen in Videospielen. Age of Empires III und Europa Universalis III. In: Florian *Kerschbaumer*, Tobias *Winnerling* (Hg.), Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Bielefeld 2014), 257-267.

7.4 Sammelbänder und Zeitschriften

Benjamin *Beil*, Gundolf S. *Freyermuth*, Lisa *Gotto* (Hg.), New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. In: Bild und Bit 3 (Bielefeld 2014).

Steffen *Bender* (Hg.), Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Bielefeld 2012).

Anja *Besand*, Wolfgang *Sander*, Handbuch Medien in der politischen Bildung (Politik und Bildung 57, Bonn 2010).

Tobias *Bevc* (Hg.), Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Studien zur visuellen Politik 5, Berlin 2007).

Wolfgang *Buchberger*, Christoph *Kühberger*, Christoph *Stuhlberger* (Hg.), Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht (Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik Geschichte – Sozialkunde – Politische Bildung 9, Innsbruck/Wien/Bozen 2015).

Ethics and Information Technology 18/3 (2016).

Andrew *Elliot*, Matthew *Kapell* (Hg.), Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History (London/New York 2013).

Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 1 (2001).

Gundolf S. *Freyermuth*, Lisa *Gotto*, Fabian *Wallenfels* (Hg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Bielefeld 2013).

Games and Culture 13/5 (2018).

Jeffery *Goldstein*, Joost *Raessen* (Hg.), *Handbook of Computer Game Studies* (Cambridge/Massachusetts 2005).

Kurt *Hammerich*, Michael *Klein* (Hg.), *Materialien zur Soziologie des Alltags* (Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie Sonderheft 20, Opladen 1978).

Florian *Kerschbaumer*, Tobias *Winnerling* (Hg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (Bielefeld 2014).

Barbara *Korte*, Sylvia *Palatschek*, Kordula *Röckenhaus* (Hg.), *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (Bielefeld 2009).

Konstantin *Migutsch*, Herbert *Rosenstingl* (Hg.), *Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben* (Wien 2008).

Thorsten *Quandt*, Jeffery *Wimmer*, Jens *Wolling* (Hg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (Wiesbaden 2009).

Ruth *Reiher* (Hg.), *Sprache im Konflikt. Zur Rolle der Sprache in sozialen, politischen und militärischen Auseinandersetzungen* (Sprache, Politik, Öffentlichkeit 5, Berlin/New York 1995).

Klaus *Sachs-Hornbach*, Jan-Noël *Thon* (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze in der Computerspielforschung* (Köln 2015).

Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten 13, Münster 2012).

7.5 Internetressourcen

Bechdel Test Movie List, online unter: <https://bechdeltest.com/> (Letzter Aufruf 20.1.2020).

Education Group (Hg.), 6. Oö. Jugend-Medien-Studie 2019. Medienverhalten der Jugendlichen im Trend, online unter: https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_Jugendliche_2019.pdf (Letzter Zugriff 31.1.2020).

Education Group (Hg.), 6. Oö. Jugend-Medien-Studie 2019. Medienverhalten der Jugendlichen im Trend aus dem Blickwinkel der Pädagogen, online unter:

https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_PaedagogInnen_2019.pdf (Letzter Zugriff: 31.1.2020).

Espen Aarseth, Computer Game Studies. Year One. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 1 (2001), online unter: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

Olja Avir, Einwanderungskontrolle als Videospiel. In: Der Standard (Hg.), online unter: <https://www.derstandard.at/story/1388650710198/papers-please-einwanderungskontrolle-als-videospiel> (Letzter Zugriff: 20.1.2020)

BBC News (Hg.), Macedonia and Greece. Deal after 27-year row over a name, online unter: <https://www.bbc.com/news/world-europe-44401643#> (Letzter Zugriff 25.1.2020).

Ian Bogost, You Are Mountain (2014). In: The Academic (Hg.), online unter: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/you-are-mountain/374543> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

How Long to Beat Papers Please, online unter: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=6916> (Letzter Zugriff 25.1.2020)

Jesper Juul, Games Telling stories? A brief note on games and narratives. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 1 (2001), online unter: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

Jesper Juul, Without a goal. In: Tanya Krzywinska, and Barry Atkins (Hg.), *Videogame/Player/Text* (Manchester 2007), online unter: <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

Alexander Leigh, Designing the bleak genius of *Papers, Please*, In: Gamasutra (Hg.), online unter: https://www.gamasutra.com/view/news/199383/Designing_the_bleak_genius_of_Papers_Please.php (Letzter Zugriff: 20.1.2020).

Mountain, online unter <http://mountain-game.com/> (Letzter Zugriff 22.1.2020).

Nikita *Ordynskiy*, Lucas *Pope*, Liliya *Tkach*, Papers Please – The Short Film. In: Kingdom Productions (Hg.), online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxE&t=> (Letzter Zugriff 27.1.2020).

Lucas *Pope*, Papers Please, online unter: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/?l=german (Letzter Zugriff 25.1.2020).

Rob *Parker*, The Art of Papers, Please. Juul's the Art of Failure meets Lucas Pope's Papers, Please. In: First Person Scholar (Hg.), online unter: <http://www.firstpersonscholar.com/the-art-of-papers-please/> (Letzter Zugriff 26.1.2020).

Martin *Spiewak*, Macht uns der Computer stumm? In: Die Zeit (Hg.), online unter: <https://www.zeit.de/2012/37/Jugendliche-Medienkonsum-Spitzer-Vorderer> (Letzter Zugriff 20.1.2020).

Papers, Please, online unter: <https://papersplea.se/> (Letzter Zugriff 20.1.2020).

Papers Please Wiki, Sounds and music, online unter: https://papersplease.fandom.com/wiki/Sounds_and_music (Letzter Zugriff 25.1.2020).

Papers Please Wiki, Timeline, online unter: <https://papersplease.fandom.com/wiki/Timeline> (Letzter Zugriff 21.1.2020).

Steam Greenlight, online unter: <https://steamcommunity.com/greenlight/> (Letzter Zugriff 25.1.2020).

Peter *Steinlechner*, Greenlight ist online (2012). In: Golem (Hg.), online unter: <https://www.golem.de/news/steam-greenlight-ist-online-1208-94251.html> (Letzter Zugriff 25.1.2020).

Maurice *Weber*, Hilfe, ich werde unterdrückt! In: GameStar (Hg.), online unter: <https://www.gamestar.de/artikel/papers-please-hilfe-ich-werde-unterdrueckt,3027866.html> (Letzter Aufruf 20.1.2020).

Uwe *Wesel*, Ihre Papiere, bitte! In: Die Zeit (Hg.), online unter: https://www.zeit.de/2004/51_lit/ST-Groebner (Letzter Zugriff 20.1.2020).

7.6 Lehrpläne

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (Hg.), Lehrpläne – allgemeinbildende höhere Schulen, online unter:

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung/Bundesnormen/10008568/Lehrpl%C3%A4ne%20%E2%80%93%20allgemeinbildende%20h%C3%B6here%20Schulen%2c%20Fassung%20vom%2020.01.2020.pdf> (Letzter Zugriff 30.1.2020).

7.7 Spieleverzeichnis

Anno 1404 (Related Designs/Ubisoft 2009)

Assassin's Creed (Ubisoft 2007)

Assassin's Creed III (Ubisoft 2012)

Assassin's Creed Reihe (Ubisoft, verschiedene Titel 2007-2018)

Caesar IV (Tilted Mill Entertainment/Vivendi Universal Games 2006)

Call of Duty Reihe (verschiedene Entwickler/Activision verschiedene Titel 2003-2019)

Civilization (Micropose 1991)

Die Sims Reihe (Maxis/Electronic Arts verschiedene Titel 2004-2020)

Empires: Die Neuzeit (Stainless Steel Studios/Activision 2003)

Europa Universalis IV (Paradox 2013)

Fallout 3 (Bethesda 2008)

FS1 Flight Simulator (subLOGIC 1971)

Mountain (David O'Reilly/Double Fine Productions 2015)

Pacman (Namco/Midway Games 1980)

Papers, Please (Lucas Pope 2013)

Pong (Atari 1972)

Sid Meier's Civilization IV (Firaxis Games/2K Games 2005)

Sid Meier's Civilization Reihe (Firaxis Games/2K Games verschiedene Titel 1991-2016)

Spacewar (Steve Russell 1962)

Spore (Maxis/EA Games 2008)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda 2011)

8. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: The Seven Rhetorics of Play nach Smith-Sutton. In: Brian *Sutton-Smith*, The ambiguity of play (Cambridge 1997), 215.

Abbildung 2: The Truth of Arstotzka, eigener Screenshot.

Abbildung 3: Karte der Spielwelt von *Papers Please*, eigener Screenshot.

Abbildung 4: Foto stimmt nicht mit dem Aussehen überein. In: Papers Please Wiki, Diskrepanz, online unter: <https://papersplease.fandom.com/de/wiki/Diskrepanz> (Letzter Zugriff 21.1.2020).

Abbildung 5: Spielinterface, eigener Screenshot.

Abbildung 6: Ende von Tag 1, eigener Screenshot

9. Abstracts

9.1 Deutsch

Obwohl digitale Spiele schon seit langer Zeit nicht mehr aus der alltäglichen Lebenswelt Jugendlicher wegzudenken sind, werden sie im Rahmen des Schulunterrichts weiterhin nur in geringem Ausmaß eingesetzt. Zwar ist eine solche Verwendung im wissenschaftlichen Diskurs viel diskutiert, eine breitflächige Realisierung bleibt allerdings ausstehend. Diese Arbeit widmet sich der Frage, wie ein solcher Einsatz plausibel gemacht werden kann. Hierzu wurde ein bislang in diesem Kontext unerforschter Themenbereich, das Feld der Sozial- und Alltagsgeschichte, herangezogen. In weiterer Folge wird das Spiel „*Papers, Please*“ aus einer alltagsgeschichtlichen Perspektive analysiert und auf seine Eignung für den Einsatz im Schulunterricht untersucht. Methodisch orientiert sich diese Analyse an einem Modell zur Untersuchung von Videospielen im Kontext historischen Lernens von Daniel Giere und setzt sich weiterführend mit dessen Anwendbarkeit auseinander.

9.2 English

Although digital games have long been an integral part of young people's everyday lives, their utilization in schools is still limited. Although an implementation of video games has been frequently discussed in scientific discourse, widespread realization of these ideas remains lacking. This paper addresses the question of how such a utilization can be made plausible. The study focusses on the subject area of social and everyday history, which has yet to be applied to similar endeavors. Subsequently, the game "Papers, Please" is analyzed from an everyday history perspective and examined considering its suitability for usage inside the classroom. Methodologically, this thesis is based on a model for the analysis of video games in the context of historical learning by Daniel Giere and further explores its applicability.