

# Erinnerungskultur und Computerspiele

# Gliederung

- Erinnerungskultur und Geschichtsvermittlung
- Definition Spiel und Computerspiel
  - Abgrenzung zum Spilefilm anhand von 'Der Soldat James Ryan' und 'Brothers In Arms'
  - Abgrenzung zum analogen Spiel und Charakteristika
- Problematisierung durch Beispiele
  - Civilization III- Entwicklerebene
  - 'Battlefield V'- Rezipientenebene
  - 'Assassin's Creed'- Vermarktungsebene
- Thesen und Diskussion

# Erinnerungskultur

- drei Bedeutungen von 'Erinnerungskultur' nach Aleida Assmann:
  - Pluralisierung und Intensivierung der Zugänge zur Vergangenheit
  - Aneignung der Vergangenheit zur Identitätsstiftung einer Gruppe
  - Ethische Erinnerungskultur

# Erinnerungskultur: vier Formen des Gedächtnisses

- Vier Formen des Gedächtnisses
  - Individuelles Gedächtnis
  - Generationsgedächtnis
  - Kollektives Gedächtnis
  - Kulturelles Gedächtnis
- Alle vier Formen sind miteinander verknüpft und befinden sich im steten Austausch miteinander

# Geschichtsvermittlung

- Öffentliche, private und wissenschaftliche Vermittlung von Geschichte als zentrale Orte von Erinnerungskultur
- Seit 1970er Jahre: Demokratisierung von Museen und Geschichtsvermittlung
  - Zugang für Laien, Partizipationsmöglichkeiten
- Ebenfalls seit 70er Jahren: Siegeszug des 'Histotainment'
  - 'erlebbare' Geschichtsvermittlung

# Offene Fragen

- Wie lässt sich Geschichte in Computerspielen vermitteln, ohne in 'Histotainment' abzugleiten?

# Charakteristika vom Computerspiel

- Abgrenzung zum analogen Spiel:
  - Echtzeitspielen über Distanz ist möglich
  - KI beeinflusst Spielablauf- Entstehung neuer Spielweisen
  - Invisibilisierung der Spielmechanik und der Konstruiertheit generell

# Charakteristika vom Computerspiel

- Markus Rautzenberg: Medium Spiel als 'gerahmte Ungewissheit' (framed uncertainty)
  - Computer können keinen realen Zufall herstellen
- Simultaneität von Beobachter- und Teilnehmerperspektive
  - Kern des Immersionspotenzials



# Geschichte im Computerspiel: Remediation und Immersion

- Remediation nach McLuhan: bilateraler Angleichungsprozess zwischen alten und neuen Medien
- Invisibilisierung der Medialität als ein Aspekt der Remediation von Film und Computerspiel
  - Rezipienten werden näher an Inhalte gebunden

# Remediation und Immersion am Beispiel von 'Der Soldat James Ryan' und 'Brothers in Arms'

- Untersuchung von Oskar Hendrik Voretzsch
- Dessen These: Ähnlichkeiten beider Werke in Bezug auf Darstellungsästhetik und Inhalt



<https://fontmeme.com/images/Saving-Private-Ryan-Poster.jpg> Letzter Zugriff: 15.01.2019 20:28



<https://www.mobygames.com/images/covers//90975-brothers-in-arms> Letzter Zugriff: 15.01.2019 20:34

# Remediation und Immersion am Beispiel von 'Der Soldat James Ryan' und 'Brothers in Arms'

- Gemeinsamkeiten:
  - Narration einer kleinen Gruppe von Soldaten
  - ähnliche Schauplätze
  - Versuch, den Krieg 'erlebbar' zu machen und nicht bloß abzubilden
  - Herstellung historischer Bezüge unter Einbeziehung 'echter' Akteure
  - Bezug auf geteilte Erinnerungskultur als Authentifizierungsstrategie

# Remediation und Immersion am Beispiel von 'Der Soldat James Ryan' und 'Brothers in Arms'

- Unterschiede:
  - Im Film wird Authentifizierung auf emotionaler Ebene vorgenommen ('Making- Off')
  - Im Spiel vor allem durch Bezug auf wirkliche Personen und authentische Modellierungen von Kriegsgerät
  - Immersion wird im Computerspiel durch die Simultanität der Bezugsebenen und im Film durch das dem- Kamerawinkel- Ausgeliefertsein erzeugt

# Offene Fragen

- Wie lässt sich Geschichte in Computerspielen vermitteln, ohne in 'Histotainment' abzugleiten?
- Welche Möglichkeiten und Probleme bringt die Simultaneität der Bezugsebenen in Bezug auf Geschichtsvermittlung mit sich?

# Problematisierung auf der Entwicklerebene: Civilization III

- Civilization III: rundenbasiertes Strategiespiel
- Ritt durch die Menschheitsgeschichte
- Modernisierungen als zentrale Spielmechanik
  - Haben meistens positive und negative Auswirkungen
- 'Regierungssystem Kommunismus'
  - weniger Korruption und Verschwendung, dafür geringere Wirtschaftsleistung
  - Ermöglicht die Errichtung von Polizeiwachen, welche die Durchsetzung unpopulärer Entscheidungen vereinfachen

# SCIENCE ADVISOR



We are backward people. We *can't* allow this to continue!

*More*



To Middle Ages

Industrial Ages

To Modern Times





# Problematisierung auf der Entwicklerebene: Civilization III

- Vorstellungen von Geschichte als stringente Aneinanderreihung von Fortschritten
- Allgemein: Problem der Geschichtsbilder von Entwicklern
- Spielmechanik, die eigentlich komplexe gesellschaftliche Zusammenhänge darstellen könnte, steht sich selbst im Weg

# Offene Fragen

- Wie lässt sich Geschichte in Computerspielen vermitteln, ohne in 'Histotainment' abzugleiten?
- Welche Möglichkeiten und Probleme bringt die Simultanität der Bezugsebenen in Bezug auf Geschichtsvermittlung mit sich?
- Wie realistisch kann historische Vergangenheit im Computerspiel überhaupt dargestellt werden?

# Problemmatisierung auf Rezipientenebene: Battlefield V



# Problematisierung auf der Rezipientenebene: Battlefield V

- Offenbar stehen Darstellungen von Frauen, Prothesen und bestimmten Waffen im zweiten Weltkrieg in Konflikt zu etablierten Geschichtsbildern

# Offene Fragen

- Wie lässt sich Geschichte in Computerspielen vermitteln, ohne in 'Histotainment' abzugleiten?
- Welche Möglichkeiten und Probleme bringt die Simultaneität der Bezugsebenen in Bezug auf Geschichtsvermittlung mit sich?
- Wie realistisch kann historische Vergangenheit im Computerspiel dargestellt werden?
- Wie haltbar ist die Forderung nach 'historischer Korrektheit' im Computerspiel, wenn es in erster Linie unterhalten soll?

# Problematisierung auf der Vermarktungsebene: Assassin's Creed

- Zwei Zeitebenen
  - Als Assassine zur Zeit des Dritten Kreuzzugs
  - Als Spender von in DNA gespeicherten Erinnerungen in der Gegenwart
- HUD wird plausibler Teil der Narration
- Branding

# Problematisierung auf der Vermarktungsebene: Assassin's Creed



<https://www.assassinscreed.de/sites/www.assassinscreed.de/files/ass2.jpg>

Letzter Zugriff: 15.01.2019 20:19

# Problematisierung auf der Vermarktungsebene: Assassin's Creed



<https://www.assassinscreed.de/sites/www.assassinscreed.de/files/ass3.jpg>

Letzter Zugriff: 15.01.2019 20:18



# Problematisierung auf der Vermarktungsebene: Assassin's Creed

- "Medieval times, knights, and the crusaders are pretty cool, but that's not our brand. Our brand is a method of explaining world history through conspiracy. This way, the Animus allows us do multiple games at different time periods"
  - Hodgson/ Knight, Assassin's Creed Art Book
- "Aus Marketingsicht ist ein geschichtliches Setting [...] gleichzusetzen mit einer Kinolizenz oder dem Vorgängertitel einer Reihe"
  - Benedikt Schüler, Marketingdirektor von Ubisoft Deutschland

# Problematisierung auf der Vermarktungsebene: Assassin's Creed

- "Medieval times, knights, and the crusaders are pretty cool, but that's not our brand. Our brand is a method of explaining world history through conspiracy. This way, the Animus allows us do multiple games at different time periods"
  - Hodgson/ Knight, Assassin's Creed Art Book
- "Aus Marketingsicht ist ein geschichtliches Setting [...] gleichzusetzen mit einer Kinolizenz oder dem Vorgängertitel einer Reihe"
  - Benedikt Schüler, Marketingdirektor von Ubisoft Deutschland

# Offene Fragen

- Wie lässt sich Geschichte in Computerspielen vermitteln, ohne in 'Histotainment' abzugleiten?
- Welche Möglichkeiten und Probleme bringt die Simultanität der Bezugsebenen in Bezug auf Geschichtsvermittlung mit sich?
- Wie realistisch kann historische Vergangenheit überhaupt dargestellt werden?
- Wie haltbar ist die Forderung nach 'historischer Korrektheit' im Computerspiel, wenn es in erster Linie unterhalten soll?
- Ist ein 'Eintauchen' in historische Realität möglich und was soll dabei gelernt werden?

# Authentizität

- Susanne Knaller: "sozial und kulturell erzeugte Sehnsucht nach Unmittelbarkeit, nach Echtheit und Wahrhaftigkeit"
- (vermeintliche) Authentizität ist hoch, wenn die Konstruiertheit einer Darstellung unsichtbar bleibt
  - Zusätzlich wird bei Assassin's Creed die Mitarbeit von Historiker\*innen betont

# Thesen

- Das Authentizitätsproblem von Geschichtsvermittlung generell erscheint bei historischen Computerspielen in eigener Gestalt
- Computerspiele mit historischem Inhalt sind so beliebt, weil sie sich gut für 'Histotainment' eignen
- Durch die dem Computerspiel eigenen Charakteristika werden qualitativ neue Möglichkeiten und Probleme der Geschichtsvermittlung sichtbar
- Historische Computerspiele als Lernmittel haben zwei Kernprobleme: Vorstellungen der Mathematisierbarkeit der Welt und das Einfließen von Geschichtsbildern der Entwickler und Rezipienten

# Exkurs: Wolfenstein und der NS im (deutschen) Computerspiel

- Wolfenstein: The Next Colossus (2018, Bethesda)
- Alternative Vergangenheit- Nationalsozialismus hat Weltherrschaft übernommen
- Protagonist bekämpft den ungleichen Gegner mit Untergrundorganisation

# Exkurs: Wolfenstein und der NS im (deutschen) Computerspiel



**Wolfenstein** @wolfenstein · 5. Okt. 2017

Make America Nazi-Free Again. #NoMoreNazis #Wolf2



1,5 Tsd. 15 Tsd. 40 Tsd.

Eigener Screenshot (15.01.2019 20:57)

# Exkurs: Wolfenstein und der NS im (deutschen) Computerspiel

- Verbot der Darstellung verfassungsfeindlicher Symbole gilt für Computerspiele
- Dies hat auch Auswirkungen auf die Narration
  - 'Regime' statt 'Reich'
  - Jüdische Identität des Protagonisten spielt keine Rolle
  - 'Gefängnis' statt Konzentrationslager



# Exkurs: Wolfenstein und der NS im (deutschen) Computerspiel



Eigener Screenshot (15.01.2019 21:05)

# Exkurs: Wolfenstein und der NS im (deutschen) Computerspiel

- 1994: 'Wolfenstein- Urteil' indiziert den ersten Teil der Reihe
  - Grund dafür aber explizite Gewaltdarstellungen
- Seit August 2018: USK darf Ausnahmeregelungen für einzelne Spiele beschließen

# Exkurs: modding als digitales Reenactment

- Modding= Modifizierung von Spielinhalten durch Konsumenten
- Änderung des Settings bis hin zum Entwurf neuer Spielkonzepte
- Bspw. Nachbildung weniger bekannter Schlachten des zweiten Weltkriegs
  - Dabei tut sich eine dritte Bezugsebene auf, welche neben der Beobachter- und Teilnehmerperspektive steht

# Literatur

Aleida Assmann, Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses, München 199

Hildegard Viereg, Geschichte des Museums. Eine Einführung, Paderborn 2008

Stefan Deterding Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel. In: Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels, Berlin 2008

Gunnar Sandkühler, Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego- Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion. In: Erik Meyer (Hg.), Erinnerungskultur 2.0. Kommeromative Kommunikation in digitalen Medien, Frankfurt/ Main 2009

Angela Schwarz (Hg.)"Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?" Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster 2010

Steffen Bender, Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen, Bielefeld 2012

Carl Heinze, Mittelalter Computer Spiele : zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012

Daniel Appel, Christian Huberts, Tim Raupach, Sebastian Standke (Hrsg.) Welt Kriegs Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien, Boizenburg 2012

Aleida Assmann: Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur. Eine Intervention. C.H.Beck München 2013

Matthew Wilhelm Kapell, Andrew B.R. Elliot (Hg.), Playing with the past. Digital Games and the Simulation of History, New York 2013

Daniel Martin Feige, Ästhetik und Kunst des Computerspiels. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 2016, Band 64, S. 699- 719

Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch, Markus Rautzenberg (Hg.), Philosophie des Computerspiels. Theorie, Praxis, Ästhetik. Stuttgart 2018

# Onlinequellen

<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/hakenkreuze-in-videospielen-usk-kann-verfassungsfeindliche-symbole-in-games-erlauben-a-1222433.html>  
letzter Zugriff: 10.01.2019 12:16

<https://www.zeit.de/digital/games/2017-10/wolfenstein-2-the-new-colossus-nazis-hakenkreuz/seite-2> letzter Zugriff 10.01.2019 12:44

<https://www.gamestar.de/artikel/battlefield-5-dice-spielbare-weibliche-charaktere-und-anpassungsmoeglichkeiten-bleiben,3330142.html>  
letzter Zugriff: 12.01.2019 14:35