

Sophie Jung

Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven

2015

<https://doi.org/10.17192/ep2015.0.3662>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jung, Sophie: Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 32 (2015), Nr. Sonderpublikation. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2015.0.3662>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Politische / historische Perspektiven

Der Schwerpunkt dieser Kategorie liegt vor allem auf der historisierenden Geschichtsdarstellung in Videospiele und politischen Aspekten im öffentlich-rechtlichen Rundfunk. Während Florian Kerschbauers und Tobias Winnerlings Buch in englischer und deutscher Fassung in theoretischen, aber auch praxisorientierten Aufsätzen mit konkreten Fallbeispielen zeigt, wie Frühe Neuzeit im Videospiel dargestellt wird und kritisch betrachtet werden kann, untersucht Wolfgang R. Langenbacher den öffentlich-rechtlichen Rundfunk und seine Institution auf die politischen, aber auch kulturellen Aspekte hin.

Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven

Bielefeld: transcript 2015 (Histoire, Bd.50), 329 S., ISBN 978-3-8376-2548-6, EUR 33,99

Fakt ist: Videospiele finden weit mehr Rezipienten als historisierende Bücher oder Historienfilme (vgl. S.12). Doch die Aufarbeitung von historischen Inhalten in Videospiele mit frühneuzeitlichem Fokus ist längst nicht zufriedenstellend. Daher ist es nicht verwunderlich, dass Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling in diesem Sammelband verschiedene Beiträge zur Geschichtsdarstellung in Videospiele zusammenstellen, um so mögliche Perspektiven für die Auseinandersetzung mit historisierenden Videospiele aufzuzeigen. Dabei betonen die beiden Herausgeber die Wichtigkeit, Abstand vom aktuellen historischen Forschungsstand zu nehmen und den primären Fokus der Analyse auf das Spiel selbst zu legen. Zentrale Fragestellungen der

Auseinandersetzungen sind: Wie wird historisiert und was wird historisiert?

Das zweigeteilte Buch schafft im ersten Teil methodologische und theoretische Grundlagen für die Beschäftigung mit Geschichtsspielen. Im zweiten Teil folgen Analysen verschiedener Fallstudien. Dabei wird das Ziel verfolgt, die vorurteilsfreie Andersartigkeit von Geschichtswissenschaft und historisierenden Videospiele zu akzeptieren und gleichzeitig einen kritisch konstruktiven Dialog zwischen beiden Bereichen aufzubauen.

Angela Schwarz leitet den „Band mit einer Analyse der Erzählungen und Erzählweisen für Historisches in Videospiele“ (S.18) ein und steckt dabei fundiert den methodologischen Rahmen ab. Simon Hassemer eröffnet

die methodisch-theoretische Perspektive der Nutzung von Aufzeichnungsmethoden für die Auswertung von Spielverläufen und bringt somit eine interessante Analysemöglichkeit mit ein, die allerdings eine ausgewogenere Ausarbeitung benötigt, um Grundlage anderer Auseinandersetzungen zu werden. Simon Huber betont in seinem Artikel besonders die interdisziplinären Komponenten des Videospils, indem er ausdrücklich auf die Einspiel- und Zwischensequenzen des Spiels eingeht und damit klare und wichtige Bezüge zum filmischen Umgang mit Videospielen zieht. Anschließend erfolgt mit Adam Chapman eine nicht zu vernachlässigende Auseinandersetzung mit dem *Off-screen Space*, der anschaulich vermittelt, dass auch das Nicht-Sichtbare maßgeblich zum Eindruck eines Videospils beiträgt. Tim Raupach, Martin Weis und Malte Stamm beziehen sich in ihren Aufsätzen im Kern auf die Authentizität und Ahistorizität von historisierenden Videospielen und verbinden damit die bisherigen Betrachtungsweisen. Lutz Schröder verweist in seinem Aufsatz auf das *Moding*, also das „bewusste Verändern von Spielen, um sie den eigenen Bedürfnissen anzupassen“ (S.20) und eröffnet somit eine neue Perspektive der Rezipientenseite. In einem letzten theoretischen Teil des Buches bezieht sich Sinem Kilic auf Konzepte der Frühneuzeithistoriker und schafft somit einen (unabdingbaren) historischen Blick.

Während der erste Teil des Buches etwas trocken, dennoch fundamental und trotz der theoretischen Grundlagensetzung abwechslungsreich geschrie-

ben ist, wirkt der zweite Teil sehr frei und spielerisch. Durch die Analyse von Fallstudien bekommt der Leser Einblicke in verschiedene Videospiele und wird für die historisierenden Elemente sensibilisiert.

Gunnar Sandkühler und Eugen Pfister beschäftigen sich mit Piratenspielen und betrachten unter anderem die ambivalente Entwicklung der Historisierung der Historisierung. Gernot Hausar und Andreas Fischer gehen auf das sehr populäre Videospiel *Assassin's Creed* (2007) ein. Dabei spielt sowohl die Interaktivität des Rezipienten als auch die Reflexivität eine wichtige Rolle. Beide Aufsätze geben anschauliche Einblicke in historisierende Aspekte des Spiels und verknüpfen die computertechnischen Inhalte mit gesellschaftsrelevanten Bezugspunkten. Auch das Strategiespiel wird bei Marc Bonner und Anton Zwischenberger nicht vernachlässigt. Bonner fragt nach „Funktion und Beschaffenheit der digital im Spiel repräsentierten Architektur“ (S.22), und Zwischenberger beschäftigt sich mit Epochengrenzen und Periodisierungskonzepten. Dabei wird das zentrale Phänomen der verlorenen Materialität und zeitlichen Dynamik thematisiert. Auch der zweite Teil des Buches wird mit einem historischen Ansatz von Stefan Donecker beendet.

Der Sammelband ist für eine wissenschaftliche Publikation sehr frei und humorvoll geschrieben, und es gelingt dem Buch, neue Perspektiven im Umgang mit historisierenden Videospielen aufzuzeigen. Dennoch fällt es dem Laien schwer, die englischen und deutschen Aufsätze in ihrer Tiefe zu

verstehen, da teilweise Fachvokabular vorausgesetzt wird. Zudem wäre ein übergeordnetes Fazit zum Schluss hilfreich, um die vorherigen theoretischen und praktischen Betrachtungsweisen einzuschätzen und offen gebliebene Fragen festzuhalten, um so eine neue

Diskussion anzuregen. Trotzdem hat der Sammelband einen roten Faden und ist durch seinen einzigartigen Charakter flüssig zu lesen.

Sophie Jung

Tobias Winnerling, Florian Kerschbaum (Hg.): Early Modernity and Video Games

Newcastle: Cambridge Scholars Publishing 2014, 241 S., ISBN 1-4438-5394-1, GBP 44,90

Tobias Winnerling und Florian Kerschbaumer beschäftigen sich in dem Buch *Early Modernity and Video Games*, wie der Titel schon sagt, mit Früher Neuzeit in Videospiele, insbesondere in den Spielen *Assassin's Creed* (2007), *Total War* (2000) und *Age of Empires* (1997). Im ersten Teil des Buches wird das Thema theoretisch eingeordnet. Hierdurch wird die Grundlage zur weiteren Vorgehensweise im zweiten Teil geschaffen. In mehreren Aufsätzen von unterschiedlichen Autoren werden Theorien vorgestellt, die im zweiten Teil ihre Anwendung finden sollen.

Im ersten Aufsatz klärt Rolf Nohr darüber auf, dass es sich bei einem Spiel sowohl um ein Medium als auch um eine Nachricht handelt. Hierzu klärt er erst einmal den Begriff ‚Geschichte‘ und geht danach genauer auf das Computerspiel als Medium für die Geschichte ein, bevor er klar macht, dass die Geschichte eine Nachricht an die Nachwelt ist und

diese durch das Videospiel weitergegeben werden kann. Der zweite Aufsatz von Josef Köstlbauer soll die Frage klären, ob Computer in der Lage sind, Geschichte zu spielen bzw. glaubhaft zu simulieren. Hierbei geht er vor allem auf die militärischen Simulationen ein, da diese ‚Spiele‘ ursprünglich entwickelt wurden, um einen Krieg zu simulieren und als Training für Soldaten und Offiziere zu dienen. Bevor er näher darauf eingeht, definiert er erst einmal, was Simulation eigentlich bedeutet. Im umgangssprachlichen Gebrauch bezeichnet das Wort, laut Köstlbauer, eine ganze Menge unterschiedlicher Spiele, zumeist Spiele, die etwas simulieren, das nicht wirklich existiert, wie beispielsweise *Die Sims* (2000). Seine Definition geht jedoch weiter und sagt aus, dass Simulation etwas ist, das die Wirklichkeit oder zumindest einen Teil der Wirklichkeit nachstellt. Im Folgenden geht er noch einmal auf die