

Digitale Medien

Adam Chapman: Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice

New York/London: Routledge 2016 (Routledge Advances in Game Studies, Bd.7), 290 S., ISBN 9781138841628, GBP 85,–

Populärmedien wie das digitale Spiel nehmen eine zentrale Rolle in der Konstruktion unserer kollektiven Erinnerung ein. In diesem Sinne positioniert Adam Chapman seine Arbeit *Digital Games as History* konsequenterweise im Feld der Popular History (vgl. S.12). Seinen methodischen Zugang bezeichnet Chapman selbst als ‚formalistische Analyse‘ des digitalen Spiels, welches er entsprechend als „Historical Form“ (S.18) erfassen will. Es geht ihm also darum, die Kernstrukturen und Eigenschaften dieser spezifischen historischen Form zu erfassen. Chapman ist dabei durchgehend um eine klare Struktur bemüht. Alle Kapitel schließen mit einer Zusammenfassung des Gesagten sowie mit einem Ausblick auf das nachfolgende Kapitel. Insbesondere die Zusammenfassungen helfen, den Überblick zu bewahren, auch wenn der Autor so naturgemäß Gefahr läuft, sich zu wiederholen.

Im ersten und kürzesten, aber zeitgleich auch ambitioniertesten Abschnitt „Digital Games as History“ präsentiert der Autor das digitale Spiel zuerst als einflussreiches Medium einer populären Geschichtsschreibung, um dann auf die Bedeutung des Akts des Spielens einzugehen. Mit dem etwas unhandlichen Begriff „(hi)story-play-

space“ (S.34) versucht Chapman, deutlich zu machen, dass die Spieler_innen während dem Spiel jeweils eigene historische Narrative erschaffen (vgl. S.34). Um aber dem Problem potenziell unendlich vieler subjektiver Spielerfahrungen analytisch beizukommen, greift Chapman auf die Idee einer „historical resonance“ zwischen der historischen Darstellung im Spiel und einem populären historischen Diskurs (S.36) sowie einer „narrative tension“ (S.38) zwischen einem von den Entwickler_innen vorgegebenen Spielablauf und den Entscheidungen der Spieler_innen zurück.

In einem zweiten Abschnitt „Digital Games as Historical Representations“ wird Chapman dann in seinem wissenschaftlichen Zugriff auf Spiele konkret. Er präsentiert drei anschauliche Analysevektoren für historische Spiele: 1. die Form der historischen Simulation (ob realistisch oder konzeptionell [vgl. S.59-89]), 2. die Form der Zeitlichkeit/Örtlichkeit in den historischen Spielen [vgl. S.90-118] und 3. die Form des historischen Narrativs (ob nun *deterministic story structure*, *open-ontological story structure* oder *open story structure* [vgl. S.119-172]). In allen drei Fällen fangen die Kapitel mit einer ausführlichen Vor-

stellung eines eigenen Vokabulars an. Hier zeigt sich in aller Deutlichkeit die Notwendigkeit der jeweiligen Zusammenfassungen, da bei der Aufzählung immer neuer – nicht geläufiger – Begrifflichkeiten sonst der Überblick rasch verloren gegangen wäre. Am meisten Aufmerksamkeit schenkt Chapman hier der Frage des historischen Narrativs im Spiel, wobei er dem eingespielten Methodenstreit zwischen Ludolog_innen und Narratolog_innen ausweicht, indem er überzeugend darauf hinweist, dass nie eine klare Grenze zwischen klassischer Erzählung und Spielmechanik gezogen werden könne. Er spricht daher konsequenterweise vom Ludonarrativ (vgl. S.155). Hier überzeugen die Argumente des Autors, wenn jener die Bedeutung der Spielregeln als didaktische Instrumente hervorhebt: „Games encourage us to think in particular ways and part of their representational argumentation is found in punishing us if we make decisions that do not align with their underlying logics“ (S.155).

Im abschließenden Teil des Buchs „Digital Games as Systems of History-making“ führt Chapman, inspiriert von James Gibsons psycho-ökologischer Theorie (vgl. S.173), den Begriff der *affordances* (Angebotscharakter) ein, um historische Lernprozesse beim Spielen zu beschreiben. Das heißt, dass Spiele wie andere Gebrauchsgegenstände, die Spieler_innen zu einem bestimmten Gebrauch auffordern. Im Folgenden konzentriert er sich auf drei solche *structure affordances*: 1. digitale Spiele als „heritage expe-

riences“ (S.175-180) (einem Museumsbesuch vergleichbar), 2. digitale Spiele als historisches Reenactment (vgl. S.180-188 und S.198-225) und 3. als kontrafaktisches „narrative history-making“ (S.189-192 und S.231-257). Dieser letzte Abschnitt ist insofern für Historiker_innen besonders spannend, als dass das Untersuchungsobjekt ‚digitales Spiel‘ hier potenziell vom Untersuchungsobjekt zum Untersuchungsinstrument wird.

In seiner Schlussbetrachtung fasst Chapman nochmals jedes Kapitel zusammen und kommt dabei zu dem Ergebnis, dass digitale Spiele als historische Form eine Bereicherung nicht nur des öffentlichen Geschichtsbildes, sondern insbesondere der Geschichtswissenschaften darstellen, auch weil sie die Spieler_innen aus einer ihnen bisher zugeschriebenen Unmündigkeit befreien (*enfranchisement* [vgl. S.275]). Hier zeigt sich zugleich eine der wenigen Schwächen des Buchs: Zwar ist der Autor bemüht, seine positive Perspektive auf Spiele als historische Form durch eine kritische Selbstbetrachtung zu brechen, doch insgesamt bekommt diese kritische Perspektive, die sich auch nur auf wenige Absätze in der Schlussfolgerung beschränkt, vielleicht zu wenig Gewicht. Das Buch läuft so gerade zum Schluss Gefahr, als Plädoyer für digitale Spiele als historische Form missverstanden zu werden. Der Autor deutet schließlich an, dass es sich bei den angebotenen Analyse-kategorien um „the most important fundamental structures of digital historical games“ (S.269) handle. Ein geschichtswissenschaftlicher Zugriff

auf digitale Spiele steht derzeit allerdings noch ganz am Anfang, und schon alleine deshalb ist es fraglich, ob der gestellte Anspruch auf Vollständigkeit schon gerechtfertigt ist.

Chapman ist mit seiner Monografie eine beeindruckende und inspirierende

Leistung gelungen. Mit diesem Buch setzt der Autor erste Maßstäbe für eine historiografische Erfassung digitaler Spiele, an welchen sich alle nachfolgenden Arbeiten abarbeiten werden.

Eugen Pfister (Wien)