

Iris Haist

Martin Lorber, Felix Zimmermann (Hg.): History in Games: Contingencies of an Authentic Past

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17915>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Haist, Iris: Martin Lorber, Felix Zimmermann (Hg.): History in Games: Contingencies of an Authentic Past. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2021), Nr. 3_4, S. 378–380. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17915>.

Nutzungsbedingungen:

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

<http://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:

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

Martin Lorber, Felix Zimmermann (Hg.): History in Games: Contingencies of an Authentic Past

Bielefeld: transcript 2020 (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd.12), 280 S., ISBN 9783837654202, EUR 35,-

Wie authentisch muss beziehungsweise kann Geschichte in Videospiele sein? Was wird mit ihrer Darstellung oder Reproduktion bezweckt? Und wer wird angesprochen? Auf welchen Ebenen wird Geschichte modelliert, um auf die Spieler_innen so real wie möglich zu wirken – und muss sie das überhaupt?

Diesen und weiterführenden Fragen geht die vorliegende Publikation *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* kenntnisreich und kritisch *en detail* nach.

Die gleichnamige Tagung wurde 2019 an der Universität Köln im Rahmen der seit nunmehr zwölf Jahren

jährlich stattfindenden Konferenzreihe „Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology, and Theory of Digital Games“ ausgerichtet. Die daraus resultierende Textsammlung ist in drei Buchabschnitte unterteilt, die inhaltlich vom theoretischen Ansatz zum praktischen Beispiel führen: 1. „History as Told by the Game“ (vgl. S.25-114), 2. „Authenticity in and of History“ (vgl. S.117-198) und 3. „The Politics of Authenticity“ (vgl. S.201-257). Dem vorangestellt werden die verwendeten Begriffe und der Gegenstand des Buches erläutert, der bisherige Forschungsstand dargelegt und Desiderate in der bisherigen Spieleforschung benannt.

Der erste Teil des Buches widmet sich sodann der Vertiefung dieser Grundüberlegungen: Was charakterisiert Geschichte/Historizität und Authentizität – allgemein und speziell im Videospiel? Hier werden die Grundlagen für das Verständnis der wiederum darauf folgenden Fokussierungen und Einzelbeispiele gelegt.

Im zweiten Abschnitt werden nun bestimmte Themenkomplexe innerhalb des übergeordneten Themengebiets herausgegriffen und näher beleuchtet, wie unter anderem die Probleme bei der Darstellung der Kreuzzüge als Hintergrundgeschichte (vgl. S.137-155), das Motiv des Mixtapes in *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) (vgl. S.157-178) oder die positiven und negativen Beispiele der Repräsentation queerer Menschen in Videospielen (vgl. S.179-198). Die Grundfrage bleibt immer die nach der tatsächlichen beziehungsweise der gefühlten Authentizität.

Der abschließende Teil des Buches widmet sich darauf aufbauenden, noch spezielleren Fragen zur Darstellung von Geschichte im Spiel. So fragt Aurelia Brandenburg etwa, warum Macher_innen und Spieler_innen gleichermaßen Wert auf historische Authentizität legen, wenn es doch um die Gestaltung eines Fantasy-Spiels wie *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) geht (vgl. S.201-220). Wo beginnt hier die Orientierung an historischer Forschung und wo endet sie? Tobias Winnerling beleuchtet die langfristige und weitreichende Verdrängung des Kolonialisierungsaspekts innerhalb der Versionen der *ANNO*-Serie (vgl. S.221-236). Der letzte Beitrag dieses Bandes appelliert an das Geschichtsbewusstsein der Spieleindustrie und deren Verantwortung für die Politik der Zukunft, indem er gravierende Mängel in der Darstellung von Faschismus, ganz konkret der Verharmlosung des Regimes im nationalsozialistischen Deutschland, aufdeckt und Vorschläge zur Verbesserung auführt (vgl. S.237-257). Jedem Beitrag sind eine Bibliografie und eine Ludografie (Auflistung der verwendeten und zitierten Spiele) beigegeben, die es den interessierten Leser_innen ermöglicht, bei Bedarf schnell noch tiefer in die einzelnen Themenfelder einzudringen oder die Spiele einmal selbst zu erproben.

Diese äußerst gelungene Zusammenstellung von Textbeiträgen wirft teilweise überraschende, wenn auch eigentlich naheliegende Fragen auf: Orientiert sich die Historizität und Authentizität der Spiele an historischen Fakten oder doch eher an den Erwar-

tungen der Spieler_innen? Welche Ebenen von Geschichte können hier beobachtet und differenziert dargestellt werden? Inwieweit befeuert die Darstellung queerer Charaktere die realen Aggressionen gegen Menschen unserer Lebensgegenwart? Und wie konnten die *ANNO*-Versionen so lange Zeit mit ihren ‚Kolonialisierungsverherrlichungen‘ davonkommen? Diese Fragen werden in der vorliegenden Publikation nicht immer restlos beantwortet, da das

vielleicht auch nicht überall möglich ist, aber sie regen zum weiteren Nachdenken und zu einem sensibleren Umgang zukünftiger Entwickler_innen mit Geschichtsbildern in Videospiele an.

Alles in allem ist *History in Games* ein abwechslungsreiches und höchst spannendes Buch mit einer heterogenen und damit vielseitigen Zusammensetzung unterschiedlicher Perspektiven.

Iris Haist (Köln/Plauen)