

**Vom Nutzen und Nachteil einer Historien digitaler
Spiele:
Geschichte, Politik und Historische Authentizität**



The word "authenticity" sounds familiar, yet I cannot fathom your purpose in it.

Forschungsstand

Allgemein:

- Angela Schwarz → Geschichtsbilder in digitalen Spielen
- Claus Pias → Mediengeschichte des digitalen Spiels
- Adam Chapman → Digitale Spiele als Form des Historischen
- Jeremiah McCall → Einsatz von Spielen im Unterricht

Fallstudien:

- Mittelalter in digitalen Spielen / Neuzeit in digitalen Spielen
- Krieg in digitalen Spielen

Digitale Spiele als historischer Untersuchungsgegenstand:

Geschichte im Spiel und Spiele als Quelle

- Digitale Spiele sind hist. Quellen, denn sie sind wirtschaftliche und kulturelle Produkte konkreter menschlicher Gesellschaften aus einer bestimmten Zeit
- Spiele sind Zeugen spezifischer historischer Gesellschaften und Kulturen

Können digitale Spiele auch Quellen der Politikgeschichte sein?

„Die vielfältige Machtbeziehungen [konstituieren] sich als politische dort, wo es um die Begründung, Verteidigung und Ablehnung ungleicher sozialer Beziehungen geht.“

- Ute Frevert 2006



Walking Dead (2012)

Spiele liefern keine „Abbilder“ sondern konstruieren selbst „gesellschaftliche Wirklichkeit“ (Populärkulturelle Diskurse).

Die politischen Aussagen sind nicht notgedrungen Ergebnisse eines bewussten Kommunikationsprozesses.

Digitale Spiele sind politisch.

In digitalen Spielen werden Vorstellungen von Herrschaft und Gesellschaft kommuniziert, konstruiert und perpetuiert.

Krone.at (2015)



Digitale Spiele ermöglichen Zugriff auf einen populären Diskurs politischer und kultureller Natur abseits von den politischen Eliten (Bottom-Up Approach).

Diese Diskurse bilden die „gesellschaftliche und intellektuelle Matrix“ in welcher alle Politik und Kultur entsteht.

Populärkulturelle politische Diskurse ermöglichen die Reduktion komplexer Sachverhalte auf eine kommunizierbare Ebene.



Werbesujet von The Last of Us (2013)



Caspar D. Friedrich – Eldena (1825)

Mythos Mad Scientist (Wissenschaftsethik)



Bioshock (2007)



Frankenstein (1931)

Mythos Demokratieversagen



The Last of Us (2007)



Planets of the Apes (1968)

Der Mythos im digitalen Spiel

1. Der Mythos ist nie ein einzelnes Zeichen sondern eine politische Aussage, die sich aus einem System gegenseitig verstärkender Zeichen zusammensetzt.

Der Mythos im digitalen Spiel

1. Der Mythos ist nie ein einzelnes Zeichen sondern eine politische Aussage, die sich aus einem System gegenseitig verstärkender Zeichen zusammensetzt.
2. Erfolgreiche Mythen wiederholen sich an mehreren Orten (und auf allen Ebenen des Spiels).

Der Mythos im digitalen Spiel

1. Der Mythos ist nie ein einzelnes Zeichen sondern eine politische Aussage, die sich aus einem System gegenseitig verstärkender Zeichen zusammensetzt.
2. Erfolgreiche Mythen wiederholen sich an mehreren Orten (und auf allen Ebenen des Spiels).
3. Der politische Mythos argumentiert vermeintlich historisch.

Der Mythos im digitalen Spiel

1. Der Mythos ist nie ein einzelnes Zeichen sondern eine politische Aussage, die sich aus einem System gegenseitig verstärkender Zeichen zusammensetzt.
2. Erfolgreiche Mythen wiederholen sich an mehreren Orten (und auf allen Ebenen des Spiels).
3. Der politische Mythos argumentiert vermeintlich historisch.
4. Trotzdem kann jeder politische Mythos nur in seinem zeithistorischen Kontext verstanden werden.



Mytheme in Alien: Isolation (2014)

Shoppingmall /
Spaceflight Terminal

= Konsum / Handel / Globalisierung



Entwurf eines Spieleprotokolls am Beispiel von Alien: Isolation (2014)

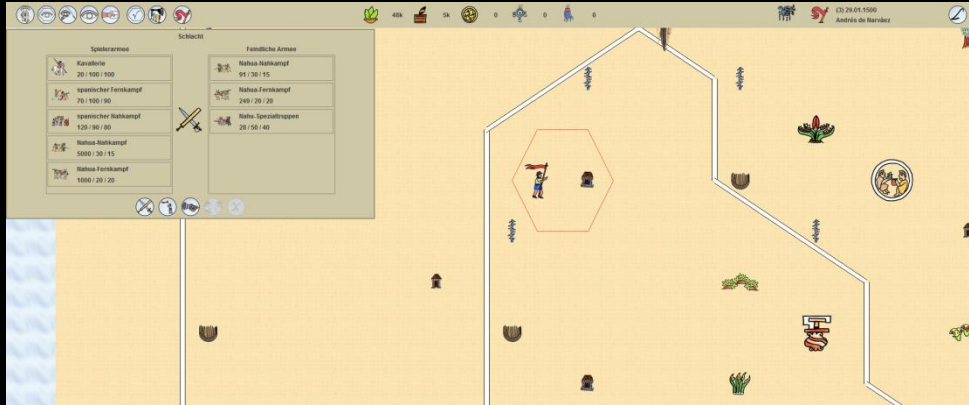
	Auftakt	1. Akt	2. Akt	3. Akt
Audiovisuelle Ästhetik	Raumstation abgeschieden im Weltall	Bilder der Zerstörung (Brände, Schutt, usf.)	Idem	Idem
	Raumschiff	Flughafenterminal	Industrie /EKZ	Forschung
	Schwache Beleuchtung	Dunkelheit (= Opazität der Spielwelt)	Idem	Idem
	First Person Perspektive	Idem	Idem	Idem
Narrativ	Ungewissheit	Erstkontakt mit dem Monster (Alien)	Evil Corporation (Weyland-Yutani)	--
	Protagonistin ist alleine	Unterstützung durch Marshall	Marshall wird zum Feind (Korrupt)	Protagonistin ist alleine
	--	--	Roboter wenden sich gegen Ripley	--
Spielmechanik	Antizipation	Bedrohung wird real (Alien)	Bedrohung wächst (Alien + Roboter)	Maximale Bedrohung (Unzählige Aliens)
	Erkundung	Flucht /Verstecken	Bewaffneter Widerstand	Flucht
	--	Alien(s) können nicht bezwungen werden	idem	Wahrer Antagonist (WY) kann nicht bezwungen werden
	--	Unberechenbarkeit der KI	Idem	Idem
	Beschränkte Speichermöglichkeiten	Idem	Idem	Idem

- Visuell: Architektur (Konsum/Handel/Produktionsstätten) + Dunkelheit/Intransparenz + Bilder der Zerstörung + First Person Perspektive
- Narrativ: Menschenleere Raumstation (Einsamkeit der Heldin) + Übermächtiges Monster + Verursacht durch die unethischen Geschäftspraktiken eines Riesenkonzerns + Korruption
- Spielmechanisch: Wachsende Bedrohung + Vergeblichkeit des Widerstandes + Hoher Schwierigkeitsgrad

= Mythos Evil Corporation

- Kommunizierte politische Aussagen müssen nicht notgedrungen Intentionen einzelner AutorInnen gehorchen sondern können als Aussage eines Diskurses entstanden sein
- Da politische Sozialisierung heute in einem digitalen Medienumfeld stattfindet, in dem Spiele eine wichtige Position einnehmen, sind diese auch zur Untersuchung politischer Diskurse und intellektueller Äußerungen heranzuziehen

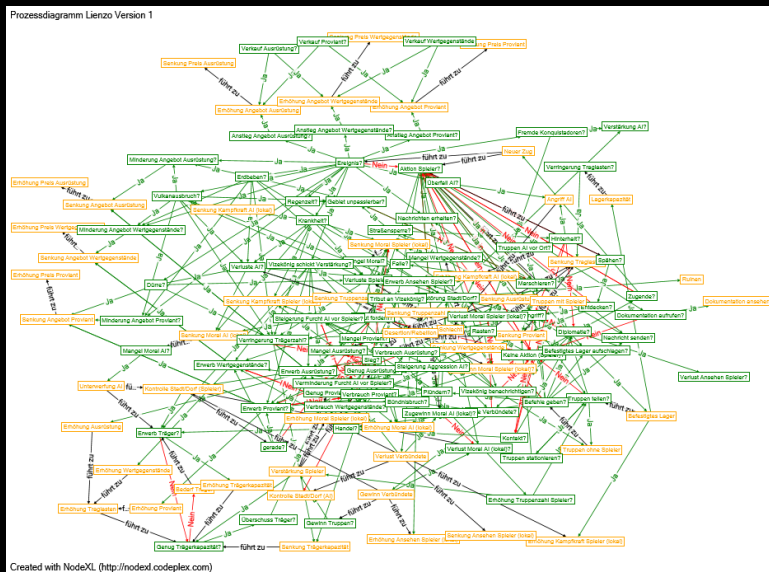
Digitale Spiele als historische Werkzeuge



Lienzo (Tobias Winnerling 2012)



Swinнемünde (Daniel Gieré 2017)

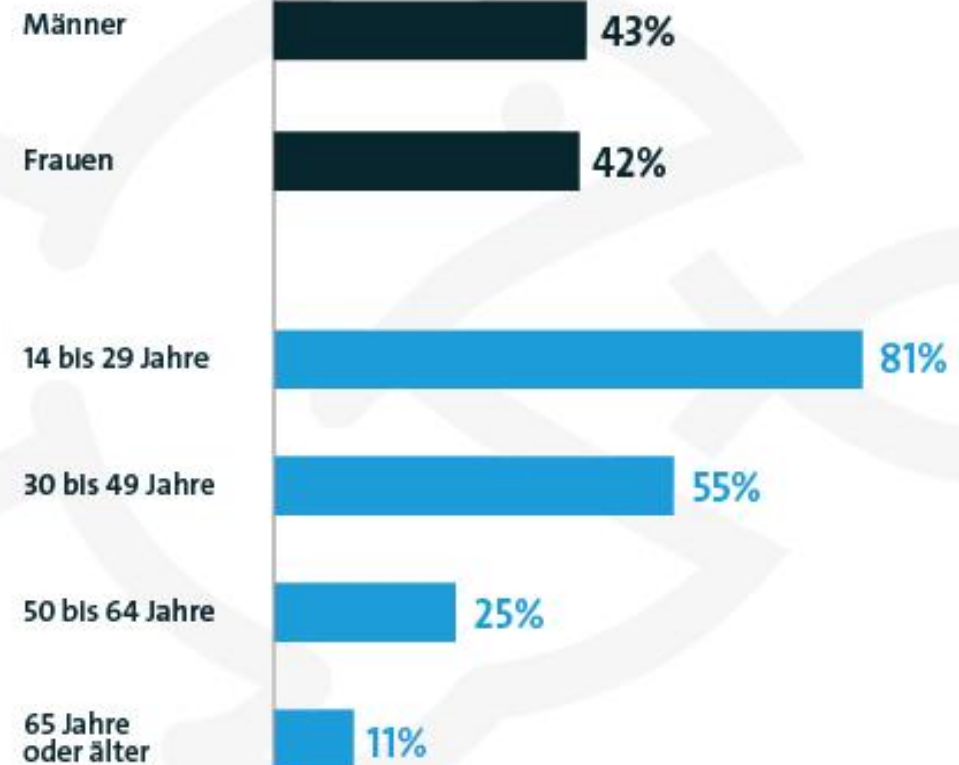
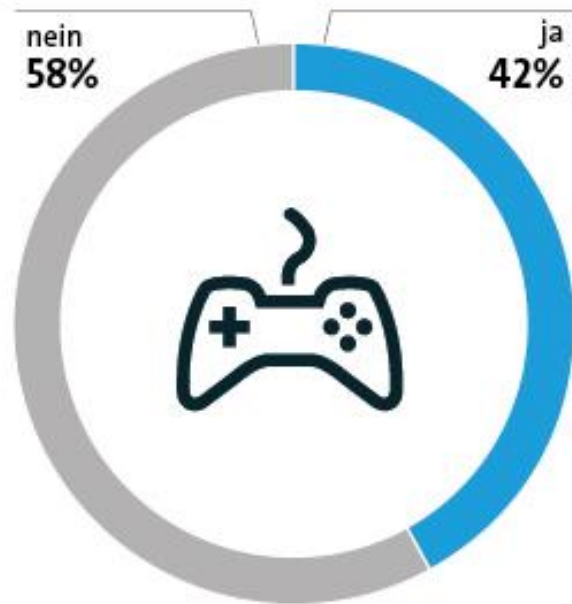


Als die letzten Bomben verhallt sind, gehen wir schweigend die Treppe hinauf. Ich halte meinen kleinen Bruder an der Hand und gemeinsam betreten wir unsere Wohnung.

Mutter ist noch kurz dort geblieben und kommt nun als letzte in die Wohnung. Sie erzählt, dass Soldaten uns von hier wegbringen wollen, weil die Front schon an die Stadt gerückt ist.

Es ist keine Frage, ob wir gehen, sondern nur wohin. Gemeinsam packen wir unsere Sachen und versuchen zu entscheiden, ob wir zum **Bahnhof** oder Richtung **Meer** gehen sollen. Mit dem Zug könnten wir weiter fort, aber vielleicht liegt am Meer ein Schiff, das uns nach Schweden bringen kann.

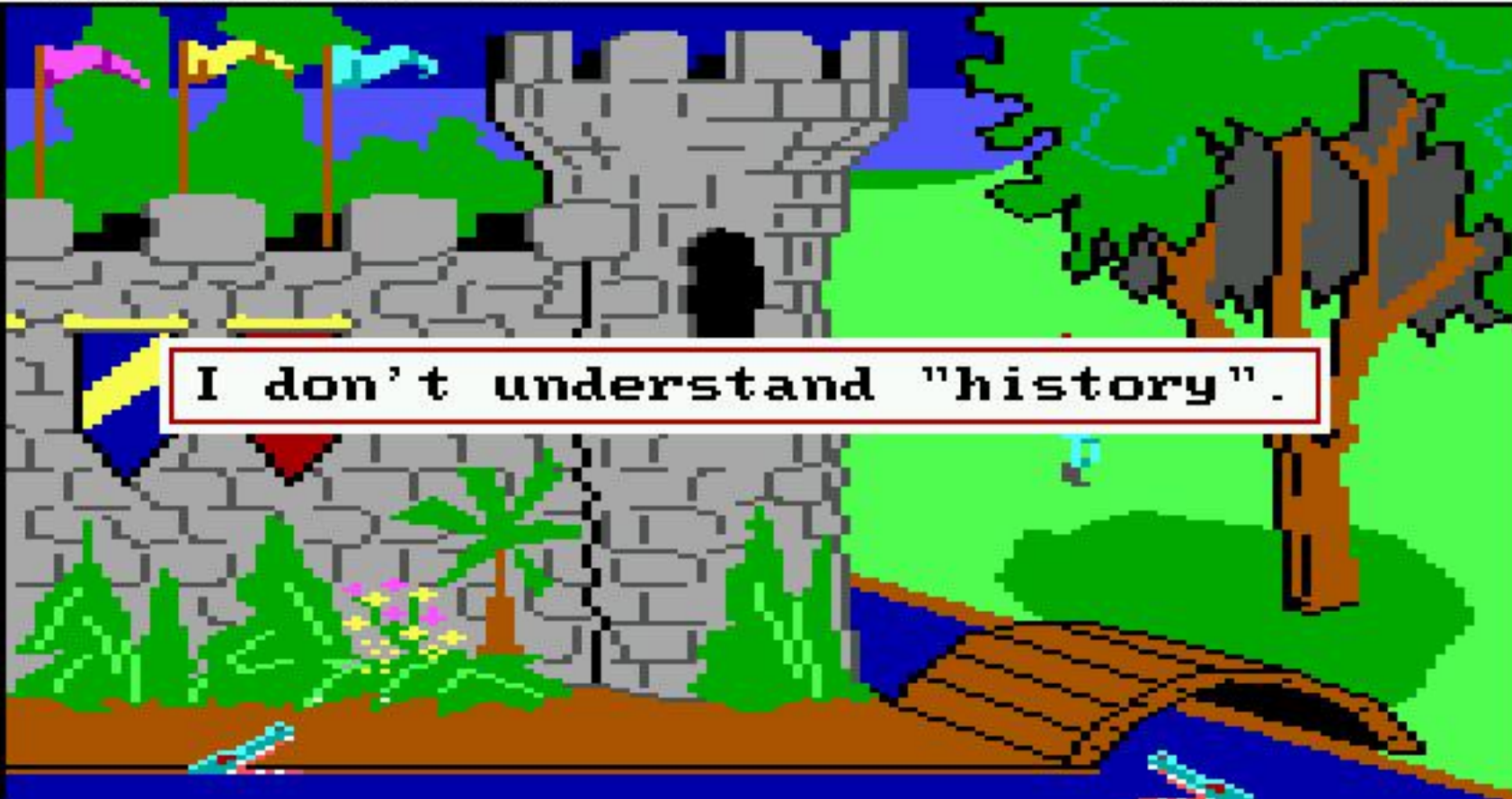
Spielen Sie Video- oder Computerspiele?*



- Eine geschichtswissenschaftliche Analyse von digitalen Spielen muss mehr sein als eine „Überprüfung historischer Authentizität“
- Spiele mit einem historischen Setting können als Quellen eines populären Geschichtsbildes untersucht werden (A. Schwarz)
- Digitale Spiele sind darüber hinaus eine wichtige Quelle eines unterschwelligen populären Diskurses, sowohl kultureller als auch politischer Natur. Sie ermöglichen uns einen völligen neuen Zugriff auf verbreitete Wertedebatten und Identitätskonstruktionen, abseits der politischen Eliten.
- Sie geben uns Einblick in populäre Vorstellungen von rechtmäßiger Herrschaft, dominanten Wirtschaftsmodellen, Geschlechterkonstruktionen, und/oder kulturelle Tabus.

Score: 0 of 158

Sound: on



I don't understand "history".