

Pressemitteilung

Universität Siegen

Tanja Hoffmann M.A.

29.05.2024

<http://idw-online.de/de/news834351>

Forschungsprojekte
Geschichte / Archäologie, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Pädagogik / Bildung
überregional



„Attila – das ist doch der Böse aus Age of Empires!“

Seit über 20 Jahren beschäftigt sich die Historikerin Prof. Dr. Angela Schwarz von der Universität Siegen mit der Darstellung von Geschichte in Computerspielen. Am Siegener Sonderforschungsbereich „Transformationen des Populären“ leitet sie ein Teilprojekt zum Thema.

Vom römischen Imperium über das Mittelalter bis hin zu historischen Ereignissen der neueren und neuesten Zeit wie der Französischen Revolution, der Industrialisierung oder dem Kalten Krieg: Historische Settings sind bei digitalen Spielen beliebt – und viele große Spiele oder Spieleserien sind damit sehr erfolgreich. Beispiele sind Assassin`s Creed, Call of Duty, Civilization, die Spiele der Anno-Reihe oder – ganz aktuell – das Mittelalter-Aufbauspiel „Manor Lords“, das in der Gaming-Szene einen großen Hype ausgelöst hat. Die Historikerin Prof. Dr. Angela Schwarz von der Universität Siegen beschäftigt sich seit mehr als 20 Jahren intensiv mit der Frage, wie Geschichte in Computerspielen dargestellt wird. Welche Bilder von Geschichte finden Gamer*innen in den virtuellen Spielwelten vor? Und wie nehmen Spielende diese inszenierten Geschichtsbilder wahr? Zu Fragen wie diesen forscht Prof. Schwarz unter anderem am Siegener Sonderforschungsbereich „Transformationen des Populären“.

„Aus Sicht von Spieleentwicklerinnen und -Entwicklern bietet Geschichte quasi die fertige Story. Man braucht die Welt nicht mehr zu erfinden. Das ist kostengünstig und bietet gleichzeitig viele Möglichkeiten, denn natürlich lassen sich in Computerspielen auch fiktive Personen und Handlungen in das Historische einbetten“, sagt Angela Schwarz, die für ihre Forschungsarbeit weit über 150 Spiele näher analysiert hat. Hinzu komme, dass es seit den 1970er Jahren im Bereich der Populärkultur einen noch einmal deutlich ausgeweiteten Markt für historische Themen gebe: „Anfangen von historischen Romanen, über Spielfilme, Serien und Comics hat dieser Trend seit den 1980er Jahren auch breitenwirksam das digitale Spiel erreicht“, erklärt Schwarz.

Im Vergleich zu den „traditionellen“ Medien seien Computerspiele deutlich immersiver, auch was die Darstellung von Geschichte betreffe: „Anders als zum Beispiel beim Filmeschauen schlüpft man beim Spielen in eine Figur hinein und kann die Story – und damit auch die jeweilige Inszenierung des Historischen – scheinbar unmittelbar und selbst „erleben“. Das virtuelle Begehen von historischen Orten, die Möglichkeit, eine Stadt so zu betrachten, wie sie zu der jeweiligen Zeit ausgesehen haben könnte und sich dabei mitunter ganz neue Perspektiven zu verschaffen, sich hinter die Absperrung zu begeben oder auf den Turm, das macht den großen Reiz aus“, meint Schwarz. Wichtig ist der Historikerin die Feststellung, dass es sich bei der Darstellung von Geschichte in Computerspielen stets um eine Inszenierung handelt und nicht um eine exakte Abbildung historischer Realität. Dass sei auch den Spielenden durchaus bewusst, ist sich Schwarz sicher. Im Rahmen ihres Teilprojektes am Sonderforschungsbereich „Transformationen des Populären“ wertet sie aktuell eine groß angelegte Befragung von Spielenden aus. „Dabei zeigt sich schon jetzt, dass die Hypothese, Games würden mit ihrer Vereinfachung und teilweise Verzerrung von historischen Gegenständen dazu beitragen, dass Spielerinnen und Spieler und somit unsere Gesellschaft immer dümmer werden, nicht tragfähig ist.“

Dass Computerspiele historische Grauzonen mit Fiktion füllen und das Historische der jeweiligen Spielmechanik unterordnen, ist aus Sicht von Angela Schwarz „vollkommen in Ordnung“. Es handele sich schließlich nicht um

Schulbücher oder Lernmedien, sondern um Unterhaltungsprodukte, betont die Wissenschaftlerin: „Ein Spiel muss funktionieren und Spaß machen, damit es sich auf dem Markt verkauft. Das steht für die Produktionsfirmen im Vordergrund.“ Dennoch sieht Schwarz im Hinblick auf das historische Lernen ebenso positive Aspekte: „Durch Games bekommen Menschen historische Themen präsentiert, mit denen sie sich sonst vermutlich niemals beschäftigen würden. So kann Interesse geweckt werden, das dann wiederum in Bildungskontexten aufgegriffen werden kann – wenn es im Geschichtsunterricht zum Beispiel heißt: ‚Attila – das ist doch der Böse aus Age of Empires!‘“

wissenschaftliche Ansprechpartner:

Prof. Dr. Angela Schwarz (Lehrstuhl für Neuere und Neueste Geschichte)

E-Mail: schwarz@geschichte.uni-siegen.de

Tel.: 0271-740-4606

URL zur Pressemitteilung: <https://www.uni-siegen.de/presse/relaunch/publikationen/spark/> Ein ausführliches Gespräch mit Prof. Dr. Angela Schwarz zum Thema „Geschichte in Games“ gibt es in der aktuellen Folge unseres Wissenschaftspodcasts Spark!



Die Historikerin Prof. Dr. Angela Schwarz von der Uni Siegen forscht seit mehr als 20 Jahren zum Thema Geschichte in digitalen Spielen und gilt als Pionierin auf diesem Gebiet.
Universität Siegen



Kaum eine andere Computerspiel-Reihe wird so stark mit historischen Settings und Inhalten assoziiert, wie Assassin's Creed.
Abbildung aus der Spiele-Reihe Assassin's Creed® von Ubisoft. Copyright: 2024 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.