

Gespielte Geschichte

Digital Games als Medium und Fokus der Forschung

Gernot Hausar

[gernot.hausar AT gmail.com]

Ergänzende Notizen zum besseren Verständnis der PDF-Version:

"...video games are two rather different things at the same time: video games are real in that they are made of real rules that players actually interact with; that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon, but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world and a video game is a set of rules as well as a fictional world." –Jesper Juul (Half-Real)

Auf den nachfolgenden Folien sehen sie einige der Spiele, die ich gerne gespielt habe. Manche – aber nicht alle – dieser Spiele hatten historische Rahmenhandlungen – aber alle haben eine Geschichte. Sie sind nicht nur Teil der persönlichen Geschichte von mir und unzähligen anderen Kindern sondern waren auch alle auf die eine oder andere Weise einflussreich in der Entwicklung digitaler Kulturen.

Wenn ich an meine Spielerlebnisse zurückdenke, wird offensichtlich, wie schwierig es heute ist, nachzuvollziehen, wie wichtig mir ein Spiel war und noch schwieriger, dies in Worte zu fassen, die es Dritte nachvollziehen lässt. Doch dies zu versuchen, ist wichtig, denn Digital Games spielen mit gesellschaftlichen Strukturen, Rollen und Problemen und sind dabei unterhaltsam und oft lehrreich. Sie haben dadurch oft einen subtilen Einfluss in unserer Gesellschaft und sollten erforscht und erhalten werden. Zu diesen beiden Aspekten (Forschung/Erhaltung) möchte ich heute einige Überlegungen mit ihnen teilen.

Kurzer Abriss zum Bereich Forschung:

Durch die immer bessere Simulation einer freien Spielwelt kann Spielern auch eine immer weitergehende Illusion des Eintauchens („Immersion“) vermittelt werden. Immersion beschreibt also die Überführung in einen Bewusstseinszustand (Eindruck), bei dem sich die Wahrnehmung der eigenen Person in der realen Welt vermindert und die Identifikation mit dem Selbst (dem Avatar) in der virtuellen Welt vergrößert. Und hier beginnt es, wirklich interessant zu werden:

Denn wenn wir an die eingangs genannte Definition von Computerspiel denken, dann gibt es neben den fiktionalen Aspekten auch reale Elemente: das Durchspielen der Story und alle Erlebnisse und Eindrücke auf dem Weg dorthin sind für den Spieler eine reale Handlung, durch die es auch zu einem Wissens- und Erkenntnisgewinn kommen kann.

Eine der Fragen, denen ich im Moment nachgehe, ist daher die Frage, inwieweit sich durch die immer weitergehende Immersion auch die Wirkung auf das populäre Geschichtsbild des durch die Entwickler ausgewählten Settings verstärkt und auch unterbewußt Informationen übermittelt zB ob die durch Herrschaftsarchitektur in der Realität vermittelten Botschaften auch in ihren digitalen „Kopien“ erhalten bleiben und wie. Vorläufige Ergebnisse legen nahe, dass dies so ist.

Kurzer Abriss zum Bereich Erhaltung:

Einige von Ihnen haben hier vielleicht Donkey Kong, Pac-Man oder Tetris wiedererkannt. Während diese Spiele gut erforscht und erhalten sind, sind sie leider eher die Ausnahme. Wir haben in weniger als 30 Jahren viele dieser digitalen Artefakte verloren, da wir verabsäumt haben, diese rechtzeitig zu archivieren.

Dies ist leider symptomatisch für den digitalen Raum und in besonderem Ausmaß für digitale Spiele. Durch schnelle Innovationszyklen sind Spiele vom Stand der Technik in wenigen Monaten veraltet. Es gibt kaum Strategien zur langfristigen Erhaltung, die in die Breite gehen. Bemühungen sind unkoordiniert und meist in privater Hand.

Digital Games sind unter den komplexesten digitalen Artefakten. Die Spieleindustrie ist vom Umsatz sogar in Einzelfällen mit der Filmindustrie gleichgezogen. Trotzdem wird noch zu wenig in Erhaltung und Erforschung investiert. Sowohl von Seiten der Forschung als auch der Erhaltung wären sie aber optimale Inkubatoren, an denen Techniken perfektioniert werden können, die man auch für andere Aspekte des digitalen Raumes nutzen könnte.

Literatur und Links:

Geschichte und Computerspiel

Florian Kerschbaumer / Tobias Winnerling (2014): Frühe Neuzeit im Videospiel. transcript. <http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2548-6/fruehe-neuzeit-im-videospiel>

Florian Kerschbaumer / Tobias Winnerling (2014): Early Modernity and Video Games. Cambridge Scholars. <http://www.cambridgescholars.com/early-modernity-and-video-games-10>

Historische Sozialkunde (4/2013): Computer - Spiele – Geschichte. http://vgs.univie.ac.at/TCgi/TCgi.cgi?target=home&P_KatSub=13&B=181

Carl Heinze (2013): Mittelalter Computer Spiele. <http://www.degruyter.com/viewbooktoc/product/397847>

Angela Schwarz (2012): Geschichte im Computerspiel. <http://www.lit-verlag.de/isbn/3-643-10267-6>

Spiel und Computerspiel:

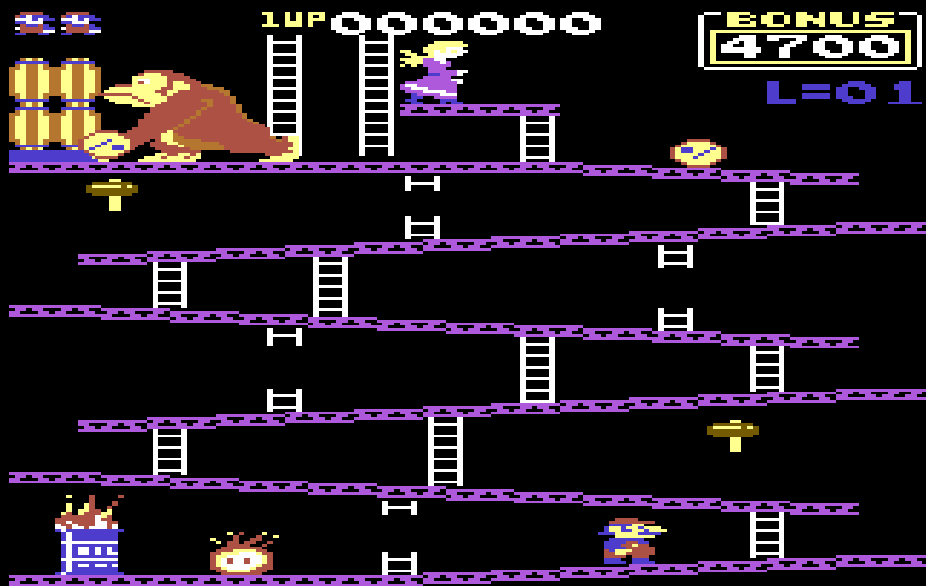
Jesper Juul (2009): A Casual Revolution.

James Paul Gee (2007): What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.

Roger Caillois (1958): Men, Play, Games.

Johan Huizinga (1938): Homo Ludens.

Eine Liste wichtiger Bücher anderer Themengebiete (Mediengeschichte etc. muss hier leider aus Platzgründen unterbleiben



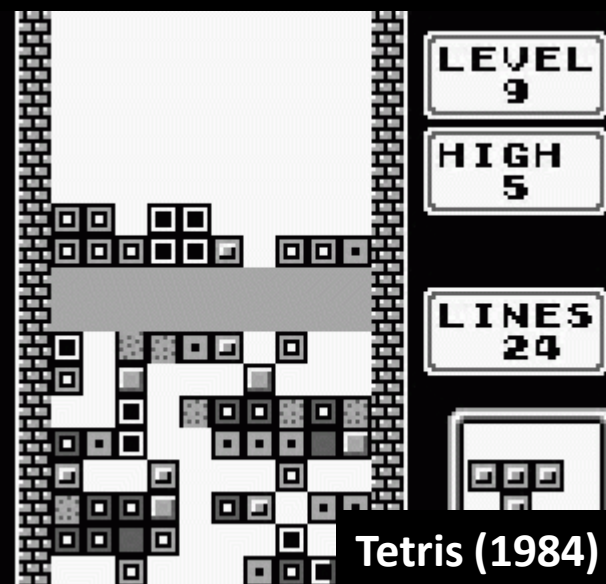
Donkey Kong (1981)



Pac-Man (1980)



Mass Effect (2007)



Tetris (1984)

[Single Player Games erforschen und erhalten]



Arcade Machine (1978)



Space Invaders (1978)



C64 (1982)



Handheld (1978)

[Gespielte Geschichte]



Civilisation I (1991)



Age of Empires (1997)



Assassin's Creed: Revelations (2010)

[Gespielte Geschichte: Immersion]

HAGIA SOPHIA

The Revelations team traveled to Istanbul, Turkey to take thousands of pictures. Many of the in-game monuments and structures stand even today





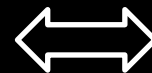
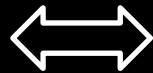
World of Warcraft

960000 subscribers in
instanced game worlds



EVE Online

500000 subscribers
in one game world



[Massive Multi-Player Online Games erforschen & erhalten]

„Zutaten“ der Game Forschung



Hardware &
Periphery

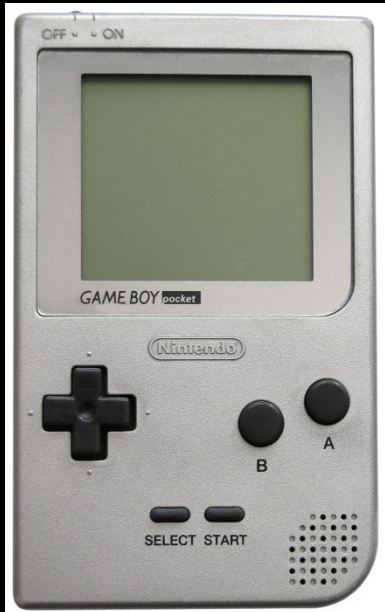


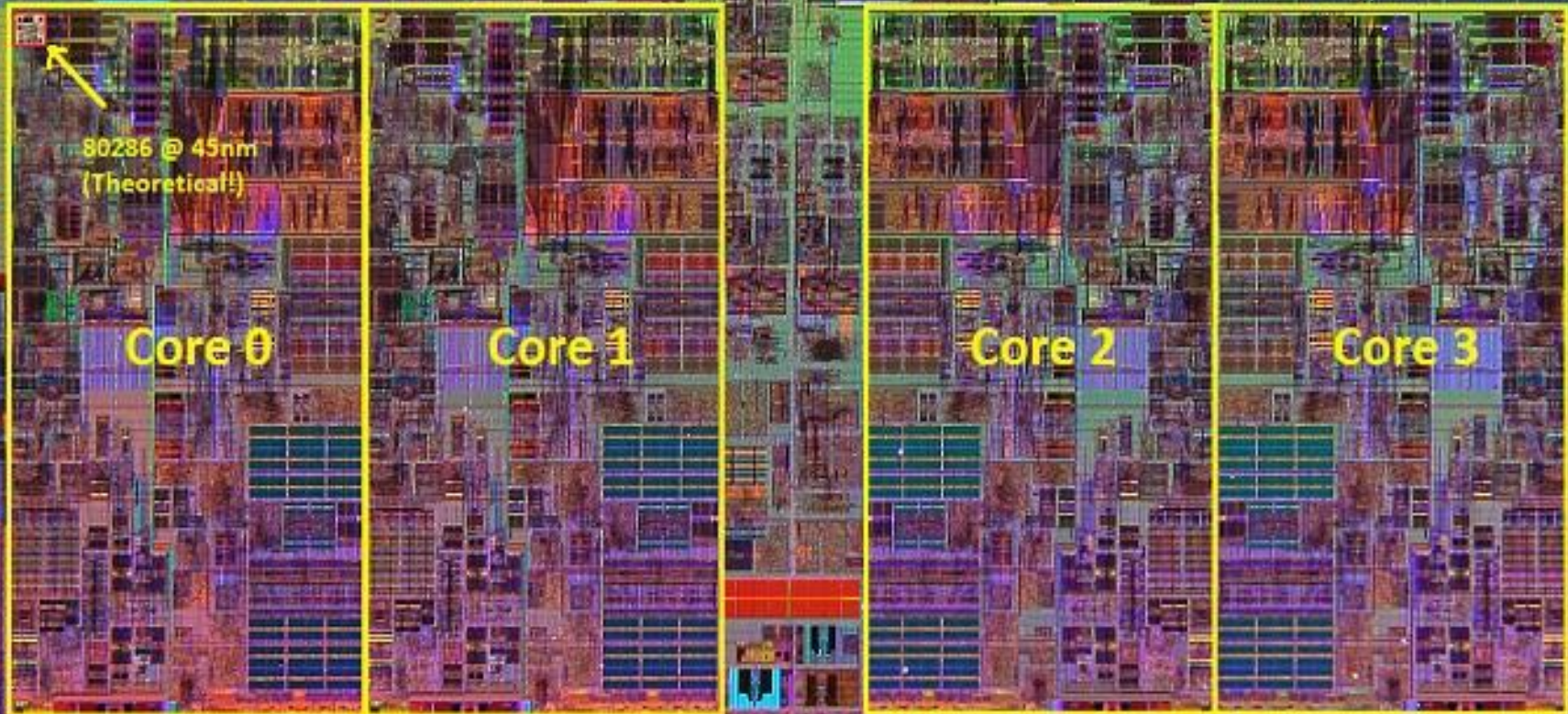
Software (Code, Art,
Rules, Instructions)



Player Experiences,
Lore, Metagaming

[Hardware]





80286 @ 45nm
(Theoretical!)

Core 0

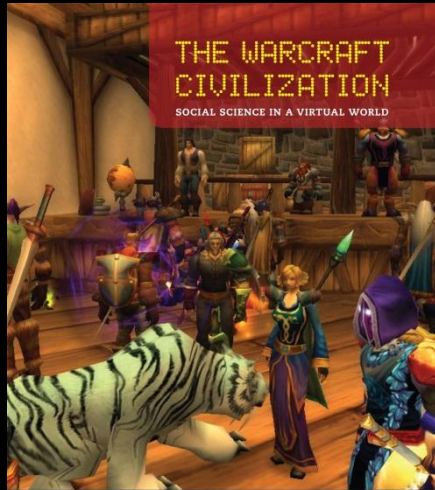
Core 1

Core 2

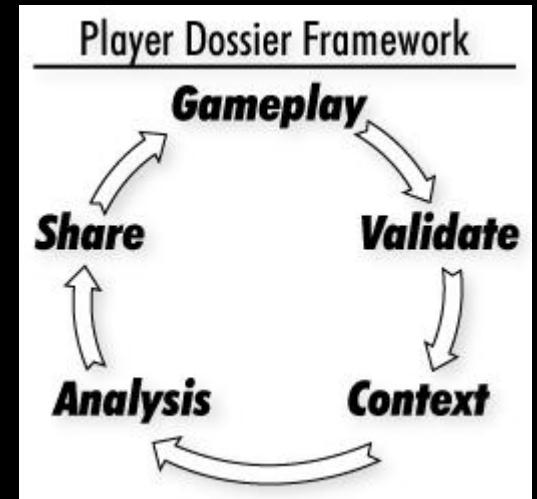
Core 3

8 M B L 3 C a c h e

[Player Experiences, Game Lore, MetaGame]



WILLIAM SIMS BAINBRIDGE



Ben Medler, gamestudies.org

THE MITTANI DOT COM

HOME NEWS FEATURES MEDIA BOOKS COLUMNS ABOUT

120 DAYS AND COUNTING: THE SOUTH ON FIRE

BOOK REVIEWS

POWER

RECENT COMMENTS

EVE'S LOVE AFFAIR WITH TANKS

ANATOMY OF ANNIHILATION: PL K-6 BATTLE REPORT

-A- SUPERCAPS BEING DESTROYED IN K-6

The Council of Stellar Management

...and in with the new!

Alexander Giammusco "The Mittani" 5,305 Votes	Mark Heard "Sokona" 3,813 Votes	Mikhail Romanchenko "UAC/EAH" 3,320 Votes	Robert Woodhead "Tribor Daehoborn" 3,306 Votes	Tim Peoples "Cibex" 2,925 Votes
Ross McDermott "Whity Tree" 2,539 Votes	Sean Smith "Vie iA" 2,340 Votes	Stephan Pitzko "Mokko Amuribor" 2,086 Votes	Robert Wistreich "Drain Lita" 1,986 Votes	

EVE FANFEST 2011

Tagungsband



Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.)

FRÜHE NEUZEIT IM VIDEOSPIEL

Geschichtswissenschaftliche Perspektiven

[transcript] Histoire

Herausforderungen



Recht: Gesetze verhindern die Erforschung und Archivierung von Spielen oft länger, als diese überhaupt existieren.



Software: DRM & Copyright Protection



Hardware: Geräte zum Abspielen sind nicht mehr vorhanden

Helfen!



Private Archive: „Archive your favourite games yourself“



Koordination: Inform official archives of the contents in your archive and your knowledge



Outreach: Publish information for everyone on the web, upload scans of manuals etc.

[Weblinks]

Good Old Games (Commercial, DRM-free versions of old games): <http://www.gog.com/>

Home of the Underdogs (Please check if scientific use of this site is legal in your country):
<http://www.homeoftheunderdogs.net/>

Emulator Links (lets you run old games on new hardware):
<http://www.dmoz.org/Computers/Emulators/>

[Copyrights]

Copyrights of pictures of soft-/hardware/web content remain with the manufacturers or publishers. Pictures have been used for science and education under national legal norms and general fair use principles, if applicable.