

Attila, Metternich und die zockende Historikerin

Geschichts-Professorin Angela Schwarz (62) von der Uni Siegen spielt Videospiele - für die Wissenschaft. Dafür gibt es sogar Fördergeld

Siegen. Sie bietet in diesem Sommersemester unter anderem an: die Vorlesung „Die USA auf dem Weg zur Weltmacht (1865-1917)“ oder das Aufbauseminar „Europäische Auswanderung im 19. Jahrhundert“. Klassische Geschichtswissenschaft.

Oder aber, Professor Doktor Angela Schwarz, 62 Jahre alt, Historikerin an der Universität Siegen, spielt Videospiele. Im Dienst der Wissenschaft. Daraus entsteht dann etwa ein Sammelband wie: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel.“ Erschienen 2010. Kein Scherz.

Schwarz wirkt auf den ersten Blick, wie man das bei einer Historikerin erwartet: Brille, Cord-Blazer mit Karo-Muster, seriöses Erscheinungsbild, keine Hinweise auf irgendein Zocker-Klischee. „Ich“, sagt die Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Uni Siegen, „verbinde mein Hobby mit meinem Beruf.“ Sie darf Mittel der Hochschule und Fördergeld einsetzen, um zu spielen. PlayStation oder Computer, Strategie- oder Abenteuerspiel. Alles für Forschung und Fortschritt.

Einer ihrer Brüder brachte sie zur Zockerei

Ihre Forschung ist ungewöhnlich, wirft Fragen auf. Angela Schwarz weiß das. Sie versichert – die Figur Ezio Auditore da Firenze aus der Videospielserie Assassin's Creed hinter sich im Regal in ihrem Büro: „Ich kann auch ‚richtige‘ Geschichte.“ Gut zu wissen. Aber die andere Geschichte, die macht sie eben auch ganz gern. Mit Pioniergeist, wie sie sagt.

Die Historikerin kommt aus Dinslaken, vom Niederrhein, am Rand des Ruhrgebiets gelegen. Sie habe zwei Brüder, und der eine, erzählt sie, der sei Schuld, dass sie gerne Videospiele spielt. Der habe sie nämlich, das müsste in den Achtzigern und Anfang der Neunziger gewesen sein, auf seinen C64- und Amiga-Computern zocken lassen. Schwarz, die humorvoll und schlagfertig erzählen kann, erinnert sich an das Spiel „Imperialismus“, in dem vor dem Ausschalten gefragt worden sei: „Wollen Sie wirklich aufhören, diese Welt zu dominieren?“

Außerdem ist ihr in Erinnerung geblieben, dass die Spielfigur Metternich hieß. „Da habe ich gedacht: Was? Imperialismus und Metternich, das passt historisch doch überhaupt nicht zusammen“, sagt Angela Schwarz. Zwei unterschiedliche Epochen. Fällt auch nicht jedem Zocker auf. Schwarz, die von 1981

bis 1987 Anglistik, Geschichte und Politikwissenschaft an den Universitäten Duisburg und Reading (England) studierte, schon.

1991 promovierte sie mit einer Arbeit unter dem Titel „Die Reise ins Dritte Reich. Britische Augenzeugen im nationalsozialistischen Deutschland 1933-1939“. Sie kann ja auch richtige Geschichte. Ihre wissenschaftliche Reise hat sie dann unter anderem zur Kultur- und Mediengeschichte und zur Popularisierung von Wissen geführt, seit inzwischen mehr als 20 Jahren forscht sie zur Darstellung von Geschichte in Computerspielen.

Die Videospiele-Branche macht Milliarden-Umsätze, erreicht Millionen Konsumenten, laut deutscher Games-Branche spielen fast 60 Prozent der 6- bis 69-Jährigen,



Seit mehr als 20 Jahren beschäftigt sich die Historikerin Prof. Dr. Angela Schwarz von der Universität Siegen mit der Darstellung von Geschichte in Computerspielen.

RALF ROTTMANN/FUNKE FOTO SERVICES

Viele Menschen können sich sicher nicht vorstellen, dass Forschungsgelder auch Mittel zum Kauf von Spielekonsolen und Spielen beinhalten können. Für uns sind das Quellen, die wir studieren.

Prof. Dr. Angela Schwarz,
Historikerin Uni Siegen

heutzutage sehr stark auch über Handys. Das Geschichtswissen vieler junger Menschen, sagt Schwarz, käme nicht mehr nur aus dem Schulunterricht, sondern beispielsweise aus Computerspielen, wenn sie etwa Figuren durch digitale, nach historischem Vorbild entworfene Welten steuern, die oft Fakten und Fiktion mischen.

„Wir erleben seit den 1970er-Jahren einen Geschichtsboom. In Filmen, in Serien, bei Streaminganbietern wie Netflix, in Videospielen“, sagt Angela Schwarz und erklärt: „Früher wurden Computerspiele oder andere Populärmedien von der Wissenschaft ignoriert. Die Massenmedien hatten in den Augen vieler Wissenschaftler nichts mit Universitäten und der akademischen Welt zu tun. Lernende in der Schule und Studierende tragen aber

die Geschichtsbilder, die sie aus Filmen, Serien und Spielen kennen, in den Unterricht und die Universitäten. Daher können wir das nicht mehr ignorieren.“

„Attila, der Böse aus Age of Empires“

Ihr geht es nun nicht darum, zu untersuchen, inwieweit Computerspiele historisch (in)korrekt sind; damit wäre sie „schnell fertig“, seien viele Spielwelten doch keine historischen Rekonstruktionen, sondern „Inszenierungen von Geschichte“. Vielmehr beschäftigt sie sich damit, welches Geschichtsbild in den Spielen vermittelt und wie die jeweilige Darstellung vom Konsumenten aufgenommen werde. Auch möchte sie Medienkompetenz vermitteln.

Wenn dann etwa ein Schüler ru-

fen würde, „Attila, das ist doch der Böse aus dem Strategiespiel Age of Empires“, dann ist das natürlich historisch nicht ganz richtig. Dennoch findet Schwarz es grundsätzlich gut, dass Unterhaltungsprodukte wie Videospiele einen Zugang zu Geschichte ermöglichen. „Spiele können neugierig machen und dazu führen, dass diejenigen, die sie nutzen, mehr wissen möchten. Ich finde das klasse“, sagt sie.

Ihre Zunft habe sich anfangs schwergetan mit diesem Wandel. Als sie 2001 einen Vortrag vor Historikern zur Darstellung von Geschichte in Computerspielen gehalten habe, sei das „riskant, absolut exotisch“ und für ihre Zuhörer „eine Herausforderung“ gewesen. Doch sie sei überzeugt gewesen, dass Videospiele ein kommendes Medium seien, dem sich auch die Geschichtswissenschaft stellen müsse. 23 Jahre später hält sie fest: „Ich bin in der Erforschung des Themas ein bisschen eine Pionierin in Deutschland, aber heute erfreulicherweise keine Exotin mehr.“

Zocken gerne auf dem einfachsten Level

Ihre Forschung zählt zum Siegener Sonderforschungsbereich „Transformationen des Populären“, der von der Deutschen Forschungsgemeinschaft gefördert werde. Schwarz gibt an, für ihre Forschungsarbeit weit über 150 Spiele analysiert zu haben. Analysieren heißt auch, sie zu spielen – und die Spiele wie auch die Konsolen zu kaufen. Auf Uni-Kosten. „Viele Menschen können sich sicher nicht vorstellen, dass Forschungsgelder auch Mittel zum Kauf von Spielekonsolen und Spielen beinhalten können. Für uns sind das Quellen, die wir studieren“, sagt Schwarz.

Studenten können im Übrigen bei ihr keine Zocker-Kurse belegen. Die Darstellung von Geschichte sei ein reines Forschungsprojekt. Das Privileg der Forscherin ist: Angela Schwarz darf beruflich zocken, allerdings tue sie das nicht in ihrem Büro an der Uni. Keine Zeit.

In ihrer Freizeit aber, da spiele sie regelmäßig. Wenn ein neues Spiel auf den Markt komme, könne zu Hause der Fernseher, an den ihre Spielekonsole (eine PlayStation 5) angeschlossen ist, „auch mal für ein paar Stunden geblockt“ sein, sagt die 62-Jährige.

Privat mag sie Spiele, in denen eine „nette Geschichte“ erzählt werde. Gehe es um Geschichte, sei das „ein Bonus“. Auch sollte es „relativ niedrigschwellig“ sein. „Ich spiele gerne auf dem einfachsten Level. Wenn ich bei einem Level wiederholt scheitere, höre ich mitunter auf, dann ist die Lust weg. In dem Punkt“, sagt Professor Doktor Angela Schwarz, „ist mein Ehrgeiz begrenzt“.