



# 2017/02 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2017/02/eine-andere-welt-ist-moeglich>

**Das Computerspiel »Civilization«**

## **Eine andere Welt ist möglich**

Von **Jan Stich** **Marcel Richters**

**Die Computerspielreihe »Civilization« begeistert seit Jahrzehnten Fans und wird immer wieder auch als Lehrmittel im Schulunterricht vorgeschlagen. Dabei ist ihr Geschichtsverständnis fragwürdig.**

Wir schreiben das Jahr 1820. In Rouen eröffnet Sparta den ersten Flughafen der Welt. Königin Gorgo ist persönlich zur Eröffnung erschienen. Die Nachbarn Frankreich, China und Indien bestaunen die technische Neuheit. Hier werden in Zukunft direkt neben dem Weltwunder Ruhrgebiet Flugzeuge in alle Welt abheben.

Was nach einer ziemlich verrückten Science-Fiction-Geschichte klingt, ist ein relativ normales Szenario in der Computerspielreihe »Civilization«, deren sechster Teil kürzlich veröffentlicht wurde. Die Historiensimulation ist ihrem Erfolgsrezept treu geblieben, seit 1991 ihr erster Teil erschienen ist. »Civilization« ermöglicht, eine verrückte Version der Weltgeschichte mit vielen Anlehnungen an ihren realen Verlauf nachzuspielen. Im jüngsten Teil trifft erneut eine ausgeklügelte Spielmechanik auf ein populäres, aber fragwürdiges Geschichtsverständnis.

Gerade die kommerziell erfolgreichen Spiele gewährten Einblick in die unhinterfragten Annahmen einer Gesellschaft, behauptet die Literaturwissenschaftlerin Megan Condis. Wer viel Lob und wenig Kritik erntet, präsentiert eine glaubwürdige Geschichte. Im Bereich der Computersimulationen erntet kaum jemand so viel Lob und so wenig Kritik wie die »Civilization«-Serie. »Super Mario« mag ebenfalls populär sein, doch niemand würde behaupten, dem Spiel liege eine realitätsnahe Geschichte zugrunde. Niemand würde vorschlagen, Mario Brothers im Geschichtsunterricht zu spielen, um etwas über die Historie der Menschheit zu lernen. Mit »Civilization« ist das anders, die Reihe wird immer wieder als Lehrmaterial im Schulunterricht erwogen.

»Spielregeln sind Ideologie, umso mehr, wenn man sie mit realweltlichem Inhalt ausschmückt«, schreibt der Kulturwissenschaftler Christian Schiffer in der WAsD, einer Zeitschrift für Games-Kultur. Bei Simulationen wie »Civilization« handelt es sich zwingend um grobe Vereinfachungen der Realität. Entfernt wird, was von den Spielern als störend empfunden wird – und nicht der Entspannung dient. So erklärt sich vielleicht auch, dass das historisch interessante Israel nie seinen Weg in die Spielreihe geschafft hat.

»Können Sie eine Zivilisation errichten, die die Prüfung der Zeit besteht?« So lautet die

Leitfrage des Spiels. Tatsächlich gibt es in der Realität keine Zivilisation, die dieser Anforderung entsprochen hätte, also von der Steinzeit bis ins Atomzeitalter existierte. Das einst große Griechenland, zu seinen Hochzeiten in konkurrierende Stadtstaaten zersplittert, war knapp 500 Jahre Teil des osmanischen Reichs, bevor hellenische Rebellen mit großer Unterstützung deutscher Romantiker und Altphilologen die längst verschwundene griechische Nation wiederauferstehen ließen. Selbst ein Vielvölkerstaat wie China schafft es nicht, eine lineare Geschichte anzubieten, heute gibt es zwei Nationen, die beide von sich behaupten, legitimer Nachfolger des einstmaligen Kaiserreiches der Mitte zu sein. Von neumodischen Schöpfungen wie der in der frühen Neuzeit erfundenen Deutschen Nation oder dem im Risorgimento geborenen Italien ganz zu schweigen. Mit dem Römischen Reich, deren Nachfolger beide irgendwann sein wollten, haben erstere nur die Großmachtambitionen, letztere nur die Hauptstadt gemein. Es scheint sich niemand daran zu stören, dass die »Civilization«-Reihe mit einem ahistorischen Begriff von Geschichte hantiert. Die Macher des Spiels haben sich dieses Geschichtsbild selbstverständlich nicht ausgedacht, sie haben es vorgefunden und zeichnen es in einer Art und Weise weiter, wie es nur ein Computerspiel kann. Das Volk der Zulu aus dem fünften Teil von »Civilization« illustriert das problematische Verhältnis der Serie zur Wirklichkeit besonders anschaulich: Stets kriegerisch und aufbrausend, wird Shaka, der Führer der Zulu, egal in welchem Zeitalter man sich befindet, immer von einem grimmigen schwarzen Mann in traditioneller Kleidung dargestellt. Im Hintergrund sind einfache Rethütten und gepfährte Büffel- und Elefantenköpfe zu sehen. Für Deutschland dagegen tritt Bismarck an, klassizistisches Schloss und Uniform inklusive. Es wäre ein Leichtes gewesen, auch den – oder die – Anführer der Zulu in einen virtuellen Anzug zu stecken. Je nachdem, wie die Geschichte verläuft, wäre dann Bismarck derjenige, der noch in der Moderne im Lederwams steckt. Wer die Zulu als Nachbarn hat, muss damit rechnen, immer wieder in Kriege verwickelt zu werden. Die Schweden zum Beispiel sind dagegen weitaus friedliebender. Dass schwedische Truppen noch vor 350 Jahren marodierend durch Mitteleuropa zogen, fällt hinten über.

Aber nicht nur das Verhalten der Gruppen im Spiel, auch die politischen Strukturen sind, wie in den meisten Strategiespielen, autokratisch. Je mehr Macht, desto größer der Spielspaß – aber wieso wird ein solches Spiel häufig für seinen pädagogischen Wert gelobt? Immerhin kennt der jüngste Teil der Reihe wieder nominell unterschiedliche – Regierungssysteme, aber auch in der Demokratie regiert hier weiter der alleinige Führer, der seit der Steinzeit die Geschicke seines Volkes lenkt.

So bedient sich die Serie kulturell eingeübter Schablonen. Wer im Geschichtsunterricht gut aufgepasst hat, kann diese Bilder selbstverständlich schnell entschlüsseln – und hat sogar den Vorteil, sich direkt im Spiel auszukennen. Sid Meier, der Entwickler von »Civilization«, hat im Interview betont, dass die Programmierer sich meist erst die Regeln ausdenken und dann nach dem passenden historischen Szenario suchen. Das Hauptaugenmerk der Serie liegt auf einem straffen Gameplay, nicht auf historischer Korrektheit. Nur einer kritischen Minderheit dürften diese das Gameplay verderben. Und genau das ist problematisch. Computerspiele haben in den vergangenen 20 Jahren häufig Diskussionen ausgelöst und sogar Gesetzesänderungen angestoßen. Man erinnere sich nur an die Aufregung über sogenannte »Killerspiele«.

Zu Recht haben Gamer heftig gegen die einseitige Verdammung protestiert und eine sachliche Auseinandersetzung mit dem Thema gefordert. Aber auch die Spieleindustrie

muss liefern. Kinofilme etwa können sich einen derart ungebrochenen Umgang mit rassistischen Klischees nicht erlauben, sie flögen achtkantig aus dem Programm. Ein solches Bewusstsein fehlt für Computerspiele noch weitestgehend. Komplexe und politische Spiele wie die der »Civilisation«-Reihe könnten und sollten dazu anregen, anstatt die Möglichkeiten der kontrafaktischen Geschichtsschreibung zu ignorieren. Sie können aufzeigen, dass die Geschichte aufgrund weniger Zufälle hätte komplett anders verlaufen können – man denke nur an die jahrhundertelange europäische Vorherrschaft. Immerhin: In »Civilization VI« gibt es so viele Führerinnen wie nie zuvor. Und mit ihnen antifeministischen Furor in der Szene.

Auch der jüngste Teil des Spiels macht hochgradig süchtig und schreibt dabei irre Geschichten. Blickt man nach stundenlangem Klickrausch vom Bildschirm auf die Uhr, dann wünscht man sich allerdings, die vergangene Zeit mit einer Geschichtssimulation verbracht zu haben, die ohne Phantasien von Volkstum und Führer auskommt. Man wird ja wohl noch träumen dürfen.