universität wien

# DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Der frühe moderne Staat im digitalen Spiel“


verfasst von / submitted by

Florian Günter Aumayr


angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2019 / Vienna, 2019

| | |
|---|---|
| Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet: | A 190 313 338 |
| Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet: | Lehramtsstudium, UF Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung, UF Latein |
| Betreut von / Supervisor: | Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger |

# Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen bedanken, die mich während des Studiums und besonders beim Verfassen dieser Arbeit unterstützt haben.

Bei meinen Geschwistern Matthias, Simon und Alexandra und ganz besonders bei meinen Eltern Christian und Marianne, ohne die ich nicht wäre, wo ich jetzt bin.

Bei meiner Lebensgefährtin Cindy für das Korrekturlesen und die vielen kraftspendenden Worte und Gesten auf dem Weg.

Bei meinem Freund und Kollegen Andreas für die vielen Anregungen und sein Lektorat.

Und schließlich bei meinem Betreuer Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger für die umsichtige, kompetente und kollegiale Leitung beim Verfassen dieser Arbeit.

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung ..... 1
1.1. Fragestellung, Aufbau und Hypothese ..... 1
1.2. Anmerkungen zur Methode ..... 2
2. Die Entstehung des modernen Staates in der Frühen Neuzeit ..... 5
2.1. Gegenstand und Epoche: wichtige Begriffe ..... 6
2.1.1. Frühe Neuzeit ..... 6
2.1.2. (Moderner) Staat der Frühen Neuzeit ..... 7
2.2. Wichtige Entwicklungen und Voraussetzungen ..... 8
2.3. Die absolute Monarchie: eine frühe Form des modernen Staates ..... 11
2.3.1. Monarchie, Formen und Symbole ..... 11
2.3.2. Machteliten und zentrale Institutionen, Ständeherrschaft und Ständewesen ..... 14
2.3.3. Kirche und Staat ..... 16
2.3.4. Recht und Justiz, Machtmittel ..... 17
2.3.5. Krieg und Gewalt ..... 20
2.3.6. Diplomatie, Staatssysteme und Völkerrecht ..... 21
2.3.7. Ancien Régime, Revolution und Ideologie ..... 22
3. Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft ..... 24
3.1. Ziele und Forschungsfragen ..... 24
3.2. Einordnung der untersuchten digitalen Spiele ..... 27
4. Kontext ..... 29
4.1. Methodischer Ausblick ..... 29
4.2. Die Kontextanalyse: Methodische Anmerkungen ..... 30
4.3. Kontextanalyse: „Empire: Total War“ ..... 31
4.4. Kontextanalyse: „Europa Universalis IV“ ..... 34
5. Spieleüberblick ..... 38
5.1. Der Spieleüberblick: Methodische Anmerkungen ..... 38
5.2. Spieleüberblick: „Empire: Total War“ ..... 39
5.2.1. Setting ..... 39
5.2.2. Spielverlauf ..... 41
5.3. Spieleüberblick: „Europa Universalis IV“ ..... 48
5.3.1. Setting ..... 48
5.3.2. Spielverlauf ..... 51
6. Kategoriengeleitete Analyse ..... 58
6.1. Kategoriengeleitete Analyse: Methodische Anmerkungen ..... 58
6.1.1. Die Analysekategorien ..... 60
6.2. Anwendung der kategoriengeleiteten Analyse: „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“ ..... 71
6.3. Ergebnisse: Die Codes ..... 80

7. Ein alternatives Narrativ - Anno 1701 ..... 84
8. Conclusio ..... 90
9. Verzeichnis ..... 94
9.1. Ludographie und Software ..... 94
9.2. Texte ..... 94
9.3. Handbücher ..... 98
10. Anhang ..... 99
10.1. Zusammenfassung ..... 99
10.2. Abstract ..... 99

# 1. Einleitung

## 1.1. Fragestellung, Aufbau und Hypothese

Digitale Spiele sind einerseits Untersuchungsgegenstand geschichtswissenschaftlicher Forschung, andererseits aber auch aktive Untersuchungsinstrumente (vgl. „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“, 2016 Bereich B und C). Die Auseinandersetzung mit ihnen kann uns also sowohl etwas über das von ihnen Behandelte sagen (hier wird der Simulationsaspekt eines Spiels tragend), als auch über die Gegenwärtige Repräsentation von Geschichte, dadurch nämlich, wie die Inhalte im Spiel präsentiert werden.

In diesem Sinne stellt diese Arbeit folgende Forschungsfragen: „Wie werden die Strukturen und Handlungsmechanismen des *frühen modernen Staates* in der Frühen Neuzeit im Medium des *digitalen Spiels* dargestellt und welche historischen Narrative werden dabei popularisiert?“ Um eine fundierte Antwort geben zu können, widmet sich die Arbeit zuerst einer Analyse des *frühen modernen Staates* (Kapitel 2, „Der moderne Staat in der Frühen Neuzeit“), in der verschiedene Aspekte der werdenden Staatlichkeit im Laufe der Frühen Neuzeit aus der Sicht der modernen Geschichtswissenschaft dargestellt werden. Diese Darstellung soll nicht nur einen Überblick geben und wichtige Begriffe klären, sondern wird auch als Grundlage der späteren Analyse dienen. Das dritte Kapitel (3, „Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft“) gibt einen Überblick über Berührungspunkte zwischen Geschichtswissenschaft und dem Fach der *Game Studies*. Es soll zeigen, in welcher Form *digitale Spiele* als geschichtswissenschaftliche Untersuchungsgegenstände verwendet werden und einige der dabei gängigen und notwendigen Begriffe klären. Darauf folgt die eigentliche Analyse der ausgewählten *digitalen Spiele*. Es werden drei *digitale Spiele* behandelt. „Empire: Total War“ (Creative Assembly, 2009) und „Europa Universalis IV“ (Paradox Development Studio, 2013) werden einer genauen Analyse unterzogen und einander gegenübergestellt (Kapitel 4, 5 und 6). „Anno 1701” (Related Designs, 2006) wird schließlich in einem eigenen Kapitel (Kapitel 7) behandelt, da es einen ganz anderen Zugang zum Thema bietet. Bei jedem dieser Spiele handelt es sich um ein *Strategiespiel* im weiteren Sinne, wobei der Umstand, dass sie unterschiedlichen Subgenres (rundenbasiertes Strategiespiel, Grand Strategy Game, Aufbaustrategie/Wirtschaftssimulation) angehören, durchaus ein Faktor bei der Entscheidung für sie war. Dadurch eröffnet sich die Möglichkeit einer vielschichtigeren Herangehensweise an die Beantwortung der Forschungsfrage, wobei auf die Schwierigkeit genauer Definitionen verschiedener Genres in Kapitel 3 („Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft“) eingegangen wird. Außerdem handelt es sich bei allen gewählten Spielen um kommerziell erfolgreiche Titel, wodurch eine hohe

gesellschaftliche Relevanz angestrebt wird: Je mehr Personen diese Spiele gespielt haben oder spielen, umso höher ist der Einfluss der in ihnen kommunizierten historischen Narrative und die Nachwirkung des durch sie popularisierten historischen (oder scheinbar historischen) Wissens. Die Breitenwirksamkeit eines Mediums ist eben nur gegeben, wenn dieses auch von einer entsprechenden Zahl an Menschen konsumiert wird.

Die Analyse von „Empire: Total War“ und „Europa Universals IV“, ist in 3 Kapitel aufgeteilt, die sich aus einer jeweils unterschiedlichen Fragestellung jedem der beiden Spiele widmen. Methodisch orientiert sich diese Gliederung an „Introduction to game analysis“ (Fernández-Vara, 2015) und „Qualitative Inhaltsanalyse“ (Philipp Mayring, 2010), wobei die genauere Vorgehensweise zu Beginn jedes entsprechenden Kapitels separat geschildert wird. Im ersten dieser Kapitel, Kapitel 4 („Kontext“), liegt der Fokus darauf zu zeigen, vom wem und wo das jeweilige Spiel produziert wurde, als was es sich zu verstehen scheint und wie das Marketing dafür konzipiert war. Das nächste Kapitel, Kapitel 5 („Spieleüberblick“), soll das Spielerlebnis beschreiben, was die Ziele des Spiels sind, welche Rolle der/die SpielerIn darin einnimmt, in welcher Zeit es angesiedelt ist und was typische Handlungen in diesen Spielen sein können (typische Spielsequenzen). Das letzte Kapitel dieser Spielanalyse, Kapitel 6 („Kategoriengeleitete Analyse“), soll die Spielmechanik und Spielpräsentation im abstrahierter Form analysieren und die dadurch konstituierten historischen Narrative in Bezug auf politisches und/oder staatliches Handeln aufzeigen.

Das letzte Kapitel (Kapitel 8, „Conclusio“) soll die anfangs gestellte Forschungsfrage anhand der getätigten Analysen (Kapitel 4 bis 7) im Vergleich mit dem Forschungsüberblick (Kapitel 2 bis 3) beantworten. Von folgender Hypothese wird ausgegangen: Die der Spielmechanik *digitaler Spiele* des Genres „Strategiespiele“ inhärente Logik absolutistisch anmutenden Zugriffs auf die politischen Handlungen eines Gemeinwesens und auf dessen Untertanen kommt der historischen Entwicklung intensivierter staatlicher Zugriffe und Kontrollkompetenzen während der Frühen Neuzeit entgegen.

## 1.2. Anmerkungen zur Methode

Man könnte argumentieren, dass in einer geschichtswissenschaftlichen und geschichtsdidaktischen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen stets das Untersuchungsfeld des Kontextes (Kapitel 4.), gefolgt vom Spielüberblick, also im weiteren Sinn der Handlung und den Aufgaben des Spiels (Kapitel 5.), die zentralen Punkte der Analyse bilden müssen. Hingegen sind formale Aspekte des Spiels, Gameplay, Grafik, Musik etc., oft von nachrangigem Interesse, argumentiert dadurch, dass es sich nicht um eine medienwissenschaftliche, sondern eben eine historiografische Arbeit handle

(Vergleiche etwa (Giere, Droste, Struck, & Mayar, 2016) und (Pfister, 2017)). Ein Gegenargument und eine Rechtfertigung für den Fokus auch auf die formale Analyse (siehe auch Kapitel 6) in dieser geschichtswissenschaftlichen Arbeit lautet wie folgt: Der große Unterschied von Spielen im Vergleich mit anderen Medien liegt in ihrer Performanz, das heißt, dass das Handlungsgeschehen ohne dem/der SpielerIn nicht wesentlich vorankommt und der/die SpielerIn somit zum integralen Teil der Spielwelt wird: „Die meisten Überlegungen zur Unterhaltsamkeit von Computerspielen basieren auf der Beobachtung, dass Interaktivität das konstituierende Merkmal dieser Medienangebote darstellt […].“ (Klimmt, 2006, S. 32) Gilt dies grundsätzlich für alle Spiele (Brettspiele, Kartenspiele, etc.), so eröffnen doch die Möglichkeiten des digitalen Spiels ungleich komplexere Inhalte und Entwicklungen, noch dazu (dank fortschreitender Weiterentwicklung der technischen Grundlagen) in steigendem Ausmaß.

> „Digitale Spiele sind eine Art Bühne mit Kulissen eines alternativen Lebensumfelds, in deren Grenzen Spielende abhängig von ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten ein selbstbestimmter, aktiver Teil der Gesamtinszenierung werden. Genau das beschreibt hier der Begriff der Performanz.“ („Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“, 2016 Bereich A, 1.3)

Ein großer Teil des Narrativs vieler digitaler Spiele liegt also in der Art der Interaktion (abhängig davon, wie viel Interaktion ein Spiel zulässt), die den SpielerInnen geboten wird, aber auch in der Art der audiovisuellen Darstellung. „When we study games, we investigate how players engage with the text at different levels […]“ (Fernández-Vara, 2015, S. 7), was nur möglich ist, wenn man auch die Möglichkeiten, die ein digitales Spiel seinen SpielerInnen bietet, in den Ablauf einzugreifen und die Formen der Darstellung analysiert.

Ein Beispiel: Im open-world/sandbox Spiel „Watch Dogs“ (Ubisoft Montreal, 2014) gibt es eine Spielmechanik, welche die Polizei im Spiel auftreten lässt, wenn Verbrechen begangen werden (die von Nichtspielercharakteren bemerkt werden). In von „Weißen“ bewohnten Nachbarschaften des virtuellen Chicagos, in dem das Spiel angesiedelt ist, erscheint die Polizei schneller, als in vorwiegend von „Schwarzen“ bewohnten Bezirken. Diese Spielmechanik enthält eine Aussage über die Spielwelt (und auch über die Entwickler, oder zumindest deren Zukunftsversion für Chicago), dessen Analyse durchaus sinnvoll erscheint. Gleichzeitig soll vermieden werden, durch einen zu starken Fokus auf den Bereich des Spieleüberblicks in ein reines aufzählen historischer Korrektheit/Inkorrektheit zu verfallen. Eines vorweg: *digitale Spiele* sind historisch inkorrekt, auch wenn sie sich als authentisch vermarkten, genauso wie ‚historische‘ Filme, Romane, etc. Das liegt einerseits am Bemühen, Unterhaltung zu bieten, andererseits an der interaktiven Natur *digitaler Spiele* und bedeutet für sich noch nicht, dass sie dadurch für HistorikerInnen uninteressant seien. Ganz im Gegenteil bieten sie

viele neue Möglichkeiten historischer Wissensvermittlung in verschiedensten Anwendungsfeldern, vom geschichtsinteressierten Laien über den schulischen Gebrauch bis zur universitären/wissenschaftlichen Untersuchung.

Im Sinne einer umfassenden Betrachtung aus einer geschichtswissenschaftlichen Perspektive soll ein Fokus auf die formale Analyse aber andererseits auch keinen Verzicht auf Kontext und Inhaltsanalyse bedeuten. Nur eine Berücksichtigung möglichst vieler Aspekte der jeweiligen Spiele kann aufzeigen, welche Narrative die gewählten digitalen Spiele vermitteln und auf welche Art und Weise sie das tun.

# 2. Die Entstehung des modernen Staates in der Frühen Neuzeit

„Die politische Moderne beginnt mit den beiden großen Revolutionen: der Amerikanischen und der Französischen.“ (Ottmann, 2008, S. 1) Mit dieser Aussage scheint die Entstehung moderner Staaten recht genau datiert werden zu können. Doch wenn sich die Auffassung vom Staat und seinen Aufgaben und Rechten mit diesen Revolutionen auch tatsächlich tiefgreifend verändert haben mag, die Wurzeln des modernen Staates müssen doch früher gesucht werden, sie beschränken sich eben nicht nur auf die politische Tradition, die hinter einer Staatsorganisation steht. Denn schon bevor republikanisch-demokratisches Staatsverständnis seinen unermüdlichen Siegeszug in der Formung des modernen Staates westlicher Prägung antrat und „[…] nunmehr die parlamentarische Legislative in den Mittelpunkt der Politik gerückt und die Exekutive von ihr abhängig und ihr verantwortlich war“ (Reinhard, 2007, S. 95), traten in manchen europäischen Staaten Phänomene auf, die diese deutlich von vormodernen Gemeinwesen und solchen anderer Erdteile unterschieden.

Um in dieser Arbeit die Darstellung dieser *frühen, modernen Staaten* analysieren zu können, bedarf es vorab einer Klärung, was denn nun darunter zu verstehen ist. Das Thema neuzeitlicher Staatenbildung wäre an sich schon groß genug, um gleich mehrere Diplomarbeiten zu füllen, daher muss die folgende Abhandlung entsprechend verkürzt ausfallen. Doch es geht nicht darum, in diesem Gebiet neue Erkenntnisse zu liefern; der Sinn dieses Kapitels liegt darin, Begriffe zu klären, Definitionen zu liefern und einen Überblick über den momentanen Forschungsstand zu den für die spätere Analyse wichtigen Bereichen der frühneuzeitlichen Staaten zu geben. Mit diesem Überblick, so die Überlegung, soll dann sowohl die Auswahl als auch die Anwendung der Analysekriterien auf entsprechendem wissenschaftlichen Niveau möglich sein.

Der Beginn dieses Kapitels soll sich also mit der Präzisierung verschiedener, für diese Arbeit wichtiger, Begriffe beschäftigen (2.1. Gegenstand und Epoche: wichtige Begriffe). Weiters folgt ein Unterkapitel über für die Entstehung des *modernen Staates* wichtige historische Entwicklungen, Voraussetzungen und Bedingungen (2.2. Wichtige Entwicklungen und Voraussetzungen). Den Hauptteil dieses Kapitels bildet letztlich eine stark zusammenfassende Darstellung zum Forschungsstand über die absoluten Monarchien der Frühen Neuzeit als Frühformen des *modernen Staates*, in dem Aspekte dargelegt werden sollen, die einen modernen Staat von einem vormodernen Gemeinwesen unterscheiden und wie es zu diesen Entwicklungen gekommen ist (2.3. Die absolute Monarchie: eine frühe Form des modernen Staates).

## 2.1. Gegenstand und Epoche: wichtige Begriffe

### 2.1.1. Frühe Neuzeit

Die Betrachtung der Darstellung politischen Handelns moderner Staaten im *digitalen Spiel* beschränkt sich in dieser Arbeit auf die Epoche der Frühen Neuzeit. Vocelka definiert Anfang und Ende dieser Epoche gleich im Titel seines Lehrbuches „Frühe Neuzeit 1500 – 1800“ (Vocelka, 2013), räumt allerdings schon im ersten Kapitel ein, dass die Ziehung klarer Epochengrenzen beachtliche Probleme birgt. Gleich wie man die genauen Grenzen der Frühen Neuzeit nun definiert, stellt sich die Frage, ob es überhaupt sinnvoll ist, sie annalistischer Tradition folgend an einem fixen Datum festzumachen. In diesem Sinne ist es zielführender, die zeitliche Definition flexibel zu belassen, nämlich als die Zeit *ungefähr* zwischen 1500 - 1800 n. Chr., und sich dafür mehr auf inhaltliche Aspekte zu konzentrieren, die diese Epoche von anderen unterscheidet. Neben Änderungen in Technik, Kunst und Wissenschaft kam es auch zu einer neuen Denkweise im Bereich des Politischen, tendenziell weg von einer traditions- und religionszentrierten Sicht auf Herrschaft und Politik, hin zu einer rationaleren.

> „Dabei führt vermutlich auch kein Weg an der Einsicht vorbei, dass Niccolò Machiavelli eben der Vater der ‚objektiven‘ Betrachtung von Politik und damit des wissenschaftlichen Sprechens über Politik ist. Ein Konzept von Politikgeschichte, das sich dieser ‚machiavellianischen‘ Wende am Beginn der Neuzeit stellt, wird Ereignis- und Ideengeschichte, Praktiken und Diskurse, in Einklang bringen müssen.“ (Nicklas, Thomas in: Neuhaus, 2009, S. 392)

Es handelt sich also um eine Zeit, in der die Organisation menschlichen Zusammenlebens in zunehmendem Ausmaß Gegenstand eines öffentlichen Diskurses war, sowohl in der Wissenschaft als auch unter Laien und den Herrschenden selbst. Zusätzlich muss vorausgesetzt werden, dass dieser Diskurs eben nicht nur theoretisch blieb, sondern auch in der praktischen Ausübung von Herrschaft berücksichtigt wurde. Eine Intensivierung dieser Diskussion in einer von demokratischen Verhältnissen noch weit entfernten Welt zeigt etwa das Aufleben und die Blüte eines alten, mit der Politiktheorie eng verflochtenen literarischen Genres: des Fürstenspiegels, zu denen im weiteren Sinne auch Machiavellis genanntes Werk gehört.

> „Die Fürstenspiegel sind in besonderer Weise eine Quelle zum Verständnis für die politischen Prozesse dieser Zeit [das 16. -18. Jahrhundert, Anm. F. A.], da sie unmittelbar auf Geschehnisse eingehen, diese kritisieren und somit selbst Teil einer Entwicklung sind, die sie

– je nachdem – fördern oder verhindern wollen.“ (Mühleisen, Hans-Otto und Stammen, Theo in: Mühleisen, 1997, S. 18)

Bleibt noch zu sagen, dass die Frühe Neuzeit nicht nur in Europa stattfand. Doch im Folgenden beziehen sich Aussagen über die Frühe Neuzeit, wenn nicht anders erwähnt, stets auf die *Frühe Neuzeit in Europa*, zumal auch die untersuchten *digitalen Spiele* (Kapitel 4 bis 7) einen starken Fokus auf Europa oder zumindest auf europäische Gemeinwesen haben.

### 2.1.2. (Moderner) Staat der Frühen Neuzeit

Wenn vom Staat die Rede ist, ist man oft dazu verleitet an Parlamente, PräsidentInnen, KanzlerInnen, Abgeordnete und dergleichen zu denken. Man läuft Gefahr, die Beschaffenheit des jeweils eigenen Staates damit zu assoziieren, eines Konstruktes, das in seiner Alltäglichkeit so prägend ist, dass es als vollkommen natürlich und oft auch unveränderlich wahrgenommen wird. Gleichzeitig läuft man Gefahr, diese Beschaffenheiten unseres modernen Staates auf andere Gemeinwesen zu übertragen, wenn man diese als *Staaten* bezeichnet, auch wenn man sich damit auf völlig ahistorischen Abwegen befindet. In diesem Sinne ist es nützlich zu definieren, was man meint, wenn man in einer Arbeit wie dieser von einem *Staat* spricht, was nicht und was die Unterschiede ausmacht.

Wolfgang Reinhard formuliert 5 Punkte, die *Staaten* im engeren Sinn ausmachen (Reinhard, 2007, S. 12-14):

1. ein einheitliches Staatsgebiet
2. ein einheitliches Staatsvolk
3. eine einheitliche Staatsgewalt im Besitz der Souveränität
4. das Monopol der legitimen Anwendung physischer Gewalt nach innen
5. das Monopol der legitimen Anwendung physischer Gewalt nach außen

Diese werden ab den Revolutionen, die ab dem späten 18. Jahrhundert (die Amerikanische Revolution und die Französische Revolution als die ersten und in ihren Nachwirkungen wichtigsten) vermehrt auftraten, nach und nach um folgende 3 Punkte erweitert (Reinhard, 2007, S. 13-14):

6. der moderne Staat ist Rechts- und Verfassungsstaat
7. der moderne Staat ist Nationalstaat
8. der moderne Staat ist eine Demokratie

Für diese Arbeit, die sich vorwiegend mit der schon vorher definierten Epoche der Frühen Neuzeit beschäftigt, sind also vor allem die Punkte 1 bis 5 wichtig. Sie beschäftigt sich also mit der Art *Staat*, die Jarich Oosten als *early states*, in meiner Arbeit *moderne Staaten der Frühen Neuzeit* oder auch *frühe moderne Staaten genannt*, bezeichnet: „The political formations which preceeded the modern nation-states in Europe can be referred to as early states". (Oosten, Jarich in: Claessen, 1996, S. 220) Die Punkte 6 bis 8 sind dennoch angeführt, weil auch spätere Entwicklungen miteinbezogen werden. Sie ergeben dieser Definition folgend, zusammen mit den anderen, vorher genannten Punkten, die *modernen Nationalstaaten*.

Damit geht eine bedeutende Einschränkung des Begriffes *Staat* einher: Gemeinwesen wie die mittelalterlichen Königreiche, Herzogtümer, Kalifate, etc., aber auch die antiken Imperien und vormodernen Stadtrepubliken (zum Beispiel die „πόλις (polis)" der Antike sowie die italienischen Stadtrepubliken der Frühen Neuzeit) beziehungsweise auch mit den frühen modernen Staaten zeitgenössische Herrschaftsformen, wie das japanische Shogunat oder das chinesische Kaiserreich, unterschieden sich so grundlegend, dass man diesen Begriff nicht auf sie anwenden kann, ohne ihn jeglicher Bedeutung über „Gemeinwesen" hinaus zu berauben. Es sind vor allem die *absolutistischen Monarchien* (zur Problematik dieses Begriffs mehr im Kapitel 2.3. Die absolute Monarchie: eine frühe Form des modernen Staates), die sich im 17. Jahrhundert zu formen begannen und im 18. Jahrhundert die politische Landkarte (Europas) dominierten, bei denen man den Ursprung und die frühesten Ausformungen der Art Gemeinwesen suchen muss, die hier mit dem Begriff *Staat* gemeint ist.

## 2.2. Wichtige Entwicklungen und Voraussetzungen

Wie schon erwähnt, bildeten die absoluten Monarchien des 17. und 18. Jahrhunderts in Europa die Grundlage zur Formung des *modernen Staates* und nahmen, in unterschiedlichem Ausmaß zu verschiedenen Zeiten, selbst schon Züge eines *modernen Staates* an (vgl. die ersten fünf Punkte in Reinhards Definition in Kap. 2.1.). Natürlich waren auch die absoluten Monarchien keine ‚creationes ex nihilo', sondern historisch gewachsene Formen gemeinschaftlicher Organisation. Im Folgenden werden einige der wichtigeren Wurzeln dieser *frühen modernen Staaten* erläutert.

Die griechische Polis wird gerne als Ursprung der europäischen Staatlichkeit genannt. Diese Einschätzung muss allerdings umfassend eingeschränkt werden. So waren die griechischen Poleis der Antike keine „Staaten" in unserem, oben definierten Sinn (vgl. Kap. 2.1.):

> „Während aber als konstituierende Elemente des heutigen Staates die Staatsgewalt, das Staatsgebiet und das Staatsvolk anzusehen sind, bildete für die Griechen die Bürgergemeinschaft das eigentliche Charakteristikum des Staates oder besser: der Polis.“ (Welwei, 1998, S. 10)

Sie entstand aus und war im Wesentlichen ausgelegt auf eine „face-to-face“ Gesellschaft (in der persönliche Bekanntschaft politischer Akteure den Regelfall darstellt), in der sich eine in ihrer Quantität sehr überschaubare Bürgerschaft versuchte dahingehend zu organisieren, dass „ihre innere Ordnung als Mittel zur Erreichung gemeinsamer Ziele und zur Durchführung gemeinsamer Aufgaben […] diente.“ (Welwei, 1998, S. 10) Man sollte die griechische Polis der Antike also nicht als Staat, schon gar nicht als *modernen Staat*, bezeichnen, kann aber durchaus darauf hinweisen, dass in ihr eine Art Gemeinwesen entstand, die durch ihre Institutionen (isonomisches Gerichtswesen, durch Wahlen besetzte Ämter, politische Partizipation durch demokratische Abstimmung – wenn auch beschränkt durch die restriktive Vergabe des Bürgerrechtes, etc.) einen politischen Diskurs und eine politische Tradition ermöglichte, die schließlich zur Bildung des *modernen Staates* führen konnte. In ihr konnte sich auch erst das Bewusstsein des Menschen als „Bürger“ und eine spezielle Auffassung von „Freiheit“ formen: „Antike Freiheit bedeutete Freiheit des Bürgers im Staat, nicht eine Freiheit vom Staate. Sie bezeichnete die Freiheit von Zwang und die Teilhabe an der Gesetzgebung sowie das Recht, Staatsämter […] innezuhaben.“ (Günther, 1979, S. 64) Diese Mentalität des Bürgers als aktiven Teil des Gemeinwesens, der nicht nur als Beherrschter auftritt, und die Vorstellung, die Gesetze sollten für jede/jeden gleich gelten, waren besonders wichtige Beiträge der griechischen Polis zur Entwicklung des *modernen Staates*.

Auch die vormodernen Stadtrepubliken (ein Ersatzbegriff für „Stadtstaat“, den Reinhard verwendet, um ihren vormodernen, „nicht staatlichen“ Zustand zu betonen (vgl. Reinhard, 2007, S. 19), die schon im späten Mittelalter, am Übergang zur Neuzeit, in Italien entstanden, übten nennenswerten Einfluss auf den *modernen Staat* aus. Sie beriefen sich in ihrer Form der Organisation des Gemeinwesens auf die Polis der (griechischen) Antike, die im romantisierenden Gegensatz zum ‚dunklen‘ Mittelalter als hell, aufgeklärt und frei gedacht wurde. Vor allem die Idee der politischen Partizipation einer größeren Zahl von Einwohnern, sowie die Auffassung einer Politik, die sich nicht fast ausschließlich auf Außenpolitik konzentrierte, waren wichtige Aspekte der Organisation menschlichen Zusammenlebens, die sie an den *modernen Staat* weitergaben, wenn auch weniger auf die *frühen modernen Staaten*, mit denen sie oft genug in Konkurrenz oder sogar in kriegerischer Auseinandersetzung standen. Die vormodernen Stadtrepubliken stellen eine europäische Besonderheit dar, die die politische Entwicklung des Kontinents nachhaltig beeinflusste und sie in eine Richtung trieb, die sich in keinem anderen Gemeinwesen der Welt in dieser Form beobachten

lässt (vgl. Reinhard, 2002, S. 248-259). Am Übergang des Mittelalters zur Neuzeit, die Zeit der *Renaissance*, entstand in solchen Stadtrepubliken in Norditalien aber auch eine neue politische Kultur, verbunden mit der Entwicklung einer Staatsräson, die am ikonischsten an den Werken und der Person Machiavellis festgemacht wird: „[Machiavelli's name] signifies the end of the Christian medieval era and a modern reckoning with power and interest, stripped of Christian or moral associations." (Browning, 2016, S. 157) Doch auch wenn man den Einfluss dieser Stadtrepubliken daher nicht leugnen kann, „[führt] der Weg zum modernen Machtstaat […] in Europa in jedem Fall über die Monarchie." (Reinhard, 2007, S. 36) Bezeichnenderweise beschäftigt sich Machiavellis berühmtestes Werk, *Der Fürst*, eben auch nicht mit republikanischer, sondern hauptsächlich mit monarchischer Herrschaft. Denn die Herrschaft des *modernen Staates* über seine Untertanen, sein Zugriff und seine Regulierungswut diesen gegenüber konnte sich nur in den absoluten Monarchien formen. Er war in seiner Entstehung angewiesen auf die Zentralisierung, juristische Regulierung und Bürokratisierung dieser Monarchien, die in den Stadtrepubliken Europas schon aufgrund der großen Anzahl politischer Akteure nicht denkbar war. Es mag paradox wirken, doch gerade die vergleichsweise liberale Einstellung ihren Untertanen gegenüber verhinderte die Weiterentwicklung dieser Stadtrepubliken zu *modernen Staaten*, indem es vor allem das Monopol der Gewalt nach innen, also den eigenen Untertanen gegenüber, entschieden einschränkte und dadurch sowohl moderne Machtpolitik, als auch etwa durchgreifende Sozialpolitik verhinderte oder zumindest erschwerte.

Der Weg zu den *modernen Staaten der Frühen Neuzeit* führt zwar über die absoluten Monarchien dieser Zeit. Diese aber hatten ihren Ursprung meist in den Königreichen des Mittelalters, die sie strukturell stark beeinflussten. Prominent ist das Fortleben des monarchischen Prinzips, also des Königtums, Kaisertums oder jeglicher Art des Fürstentums. Auch die dynastische Legitimation der Monarchen/Monarchinnen wurde übernommen und die ideologische Erhöhung dieser über ihre damalige (mittelalterliche), tatsächliche politische Macht hinaus („The kings were the focal point of the kingdoms which preceded the early states in Europe." (Oosten, Jarich in: Claessen, 1996, S. 237)), legte einen Grundstein für die Entstehung der höfischen Kultur, ein wichtiges Herrschaftsinstrument absoluter Monarchien. Ein dynastisches Königtum mag aus heutiger Sicht selbstverständlich klingen (alle noch in Europa existierenden Königreiche sind dynastisch), doch der Ursprung der europäischen Königreiche liegt in den spätantiken und frühmittelalterlichen Wahlkönigtümern der „Völkerwanderungszeit" (ein durchaus problematischer und streitbarer Begriff, dessen Klärung allerdings nicht Gegenstand dieser Arbeit sein soll, gemeint ist im weiteren Sinn die Zeit um das Ende des weströmischen Reiches). Ein ‚Relikt' dieser monarchischen Organisationsform stellte in gewisser Weise das *Heilige Römische Reich deutscher Nation* dar, dessen Kaiser im gesamten Verlauf des Mittelalters durch die *Kurfürsten* gewählt wurde, wobei dynastische Überlegungen zwar durchaus

zum Tragen kommen konnten, jedoch nicht zwingend. Folglich entwickelte sich im Gebiet des *Heiligen Römischen Reiches* auch kein *früher moderner Staat*, bis sich Teile davon verstärkt als individuelle Gemeinwesen betrachteten und sich zum Beispiel die absolute Monarchie in Preußen (1701) etablierte. Der Kaiser des *Heiligen Römischen Reiches* wurde aber weiterhin, bis 1804, gewählt, bis sich Franz II. selbst zum *Kaiser von Österreich* machte. In der Geschichte der absoluten Monarchien nahm die *Habsburger Monarchie* allerdings eine eigene Stellung ein, worauf später noch genauer eingegangen wird (Kap. 2.3.). Auch die Verwaltung und das Militär *früher moderner Staaten* fußte oft (vor allem im Hinblick auf Begriffe und Ämter/Titel) auf Strukturen, die auf die mittelalterlichen Königreiche zurückgingen, doch waren sie gewichtigen Änderungen unterworfen.

## 2.3. Die absolute Monarchie: eine frühe Form des modernen Staates

Es wurde nun also dargelegt, dass die absoluten Monarchien der Frühen Neuzeit die ersten Formen des *modernen Staates* darstellten. Im Folgenden werden deren Struktur und Funktion sowie Entstehung genauer geschildert. Dieses Kapitel gliedert sich in sieben Unterkapitel, in denen die verschiedenen Aspekte der *frühen modernen Staaten* beschrieben werden. Diese Gliederung orientiert sich an Kapiteln aus Reinhards „Geschichte des modernen Staates“ (Reinhard, 2007, S. 36-88), das, wie schon erwähnt, das grundlegende Werk für die Analyse der ausgewählten *digitalen Spiele* ist. Dieser Überlegung folgend sind auch die Kategorien zur Analyse jener Spiele in Kapitel 6 („Kategoriengeleitete Analyse“) nach diesen Aspekten organisiert. Es sei allerdings angemerkt, dass Zusammenlegungen und Auslassungen gewisser Kapitel, oder Teile gewisser Kapitel, vorgenommen wurden. Dies geschah nicht, weil gewisse Dinge als unwichtig angesehen werden, sondern immer im Hinblick darauf, was im Rahmen der Analyse der *digitalen Spiele* diskutiert werden kann. So wurde der Fokus dieses Kapitels und der Umfang der Unterkapitel vor allem durch Aspekte bestimmt, die in den ausgewählten *digitalen Spielen* eine größere Rolle spielen.

### 2.3.1. Monarchie, Formen und Symbole

Der wichtigste Beitrag der absoluten Monarchien zur Entwicklung des *modernen Staates* lässt sich wohl mit dem Wort Souveränität zusammenfassen und zwar im Sinne von „sovereignty: supreme authority within a territory.“ (Hashmi, 1997, S. 19) Das Wort „absolutistisch“ beschreibt in den besprochenen Monarchien die Konzentration dieser Souveränität auf die Person des/der Herrschers/Herrscherin, oder zumindest auf dessen oder deren nächstes, von ihm oder ihr kontrolliertes Umfeld. In diesem Sinne ist ein absolutistischer Staat in einer anderen Form als der einer Monarchie nicht denkbar, wobei der jeweilige Herrschertitel keine zwingende Rolle spielt:

Absolutistische Herrscher und Herrscherinnen traten als Könige, Herzöge oder auch Kaiser auf. Was ihnen gemein war, ist einerseits eine Loslösung („absolut“ von lat.: ‚absolvere‘ = ‚loslösen‘, ‚freisprechen‘) des Herrschenden von der Kontrolle Anderer, sei diese parlamentarischer, ständischer, juristischer oder sogar ekklesiastischer Natur. Der für die Ausbildung absoluter Herrschaftsformen zentrale Theoretiker Thomas Hobbes sah in dieser Form der staatlichen Gewalt sogar eine auf der Natur des Menschen basierende Notwendigkeit: „In essence, Hobbes is arguing that a government comes into existence only when a ruler with absolute power is instituted.“ (Hampton, 1990, S. 98) Weiters war die dynastische Natur ihrer Monarchien (im Gegensatz etwa zum Wahlkönigtum) ein Merkmal absoluter Herrschaftsformen. Darin unterscheiden sie sich von den König- und Fürstentümern des Mittelalters, deren monarchische Herrschaft durchaus gewichtige Einschränkungen kannten. Mittelalterliche Monarchien beruhten in ihrem Idealzustand auf „auxilium et consilium“ (lat. ‚Unterstützung und Ratschlag‘), was eben auch meinte, dass der Lehnsherr seinen Vasallen nicht nur Hilfe (im Kriegsfall) und Ratschlag abverlangen konnte, sondern auch geben musste beziehungsweise sie unter gewissen Umständen befragen musste. Somit waren mittelalterliche Herrscher/Herrscherinnen in viel höherem Ausmaß auf die Zustimmung und Mitarbeit ihrer Vasallen angewiesen, was oft zu komplizierten politischen Verhältnissen bis hin zur de facto Handlungsunfähigkeit mancher Herrscher/Herrscherinnen führte. Besonders deutlich wurde dies im Gebiet des Heiligen Römischen Reiches, in dem der Einfluss des (Hoch-)Adels, vor allem der Kurfürsten, besonders groß war. (vgl. Wunderer, 2014, S. 20) Dem sollte die Verleihung „absoluter Gewalt“ für den Fürsten Abhilfe verschaffen und der Wunsch nach derart ‚geordneten‘ Verhältnissen, wie sie etwa vom französischen Juristen und Staatstheoretiker Jean Bodin gefordert wurden, bestand in besonderem Maße in der Zeit nach den großen Konfessionskonflikten der ersten Hälfte des 17. Jahrhunderts:

> „Absolute Gewalt entsteht nach Bodin durch Übertragung der Souveränität auf einen Herrscher durch das Volk oder die Großen eines Landes, so daß dieser über Personen, Güter und den ganzen Staat verfügen kann. […] Bodin läßt keine Zweifel, daß Souveränität im definierten Sinn nur in einer Monarchie zu praktizieren sei.“ (Vogler, 1996, S. 26-27)

Die staatliche Repräsentation dieser absoluten Monarchien konzentrierte sich folglich auch sehr stark auf den/die Herrschende/n. Bei der Darstellung dieser Monarchen/Monarchinnen wurde etwa gerne das Sonnensymbol herangezogen, am berühmtesten wohl am Beispiel des *Sonnenkönigs* Ludwig XIV. Auch imposante Titel, etwa das im Laufe des 18. Jahrhunderts beinahe obligat werdende Epitheton „der Große“/„die Große“, früher wenigen Figuren der Geschichte vorbehalten und in der Regel post mortem verliehen, erleben eine regelrechte Blüte und sollen die herausragende Stellung der Herrschenden betonen. Wichtigstes Instrument zur Kultivierung der Herrschaftsrepräsentation war

dabei der Herrscherhof. Schon im Mittelalter bildeten sich in stärkeren Monarchien Residenzstädte als Hauptstädte heraus, doch in den absoluten Monarchien wurde der Hof an einem bestimmten Ort, meist etwas außerhalb der jeweiligen Hauptstadt und in der Regel in Form einer prunkvollen Palastanlage, fixiert. Die Botschaft war klar: die Zeiten des Reisekönigs waren endgültig vorbei, die Untertanen mussten zum Herrschenden kommen, nicht umgekehrt. Gleichzeitig demonstrierte die aufwendige Architektur und reiche Ausstattung des Palastes Reichtum und Macht der Herrschenden. Bildnerische Kunstwerke und aufwendige Musik dienten genauso der Repräsentation, wie ausschweifende Bälle und die barocken Gartenanlagen, minutiös geplant und gepflegt, symbolisierten, dass selbst die Natur dem Willen des Herrschenden zu gehorchen habe. (vgl. Elias, 1987, S. 68-101) Doch anders wie vor allem in der älteren Forschung angenommen, dienten die Höfe nicht nur der Repräsentation und Ruhigstellung der höheren Untertanen, sie waren zugleich die wichtigste zentrale der herrschaftlichen Verwaltung (siehe Kap.: Machteliten und zentrale Institutionen, Ständeherrschaft und Ständewesen).

In gewisser Weise funktionierte die Selbstdarstellung der absolutistischen Herrscher/Herrscherinnen so gut, dass sie bis heute unser Bild von diesen prägt, obwohl es guten Grund zur Kritik an diesem gibt. Die Herrschaft dieser *absoluten* Monarchien war etwa nicht ganz so ‚losgelöst' von ständischer Einmischung wie gerne angenommen: „[Schweden und Dänemark, Anm. F. A.] waren die einzigen Fälle ‚absoluter Monarchie' in Europa. Überall sonst, auch in Frankreich oder in Preußen spielten ständische Gremien weiter eine Rolle […]." (Reinhard, 2007, S. 40) Zudem verfügen unsere gegenwärtigen Staaten über unvergleichlich weitreichendere Möglichkeiten der Überwachung und Einmischung in das Leben ihrer Bürger (welche sie auch wahrnehmen) als die absoluten Monarchien der Frühen Neuzeit. Und mochten diese „absolut" herrschenden Monarchen/Monarchinnen auch nicht unbedingt durch Gesetzte gebunden sein, dann doch oft genug durch Konventionen. Reinhard argumentiert weiter, dass die Unterschiede in der Absolutheit der verschiedenen Herrscherbefugnisse (etwa zwischen Frankreich und England) laut neuerer Forschung geringer waren, als gedacht und der Begriff „Absolutismus", aus dem 19. Jahrhundert stammend, eigentlich aufgegeben werden sollte. (Reinhard, 2007, S. 40) Allerdings wird kein alternativer Begriff vorgeschlagen, die Suche nach einem solchen ist auch innerhalb der historischen Forschung noch nicht abgeschlossen (vgl. Freist, 2008, S. 32 ff.). Da der Umfang dieser Arbeit keine eingehendere Behandlung dieser Frage erlaubt, wird es dabei belassen, auf diese Kritik hingewiesen zu haben und der Begriff, im Bewusstsein seiner Problematik, weiterverwendet.

## 2.3.2. Machteliten und zentrale Institutionen, Ständeherrschaft und Ständewesen

Vor den Veränderungen des *modernen Staates* wurden die Verwaltungsaufgaben in allen europäischen Monarchien von einer Reihe an Hofämtern abgedeckt: Marschall, Seneschall, Truchsess, Kämmerer etc., in zunehmendem Maße unterstützt von der Hofkanzlei, die den Schriftverkehr besorgte. Der Kanzlei, bestückt durch Geistliche (die der Schrift und des Lateinischen mächtig waren), kam dabei ständig wachsende Bedeutung zu, je mehr sich die Aufgaben und Befugnisse der Herrschenden verdichteten. Neben den Hofämtern wurden in unregelmäßigen Intervallen unterschiedlich große Gremien der Untertanen herangezogen, die Ständeversammlungen, insbesondere, wenn der/die Herrscher/Herrscherin auf deren Unterstützung angewiesen war. Mit der fortschreitenden Zentralisierung der Macht am Herrscherhof, dem verstärkten Eingreifen der Herrschenden in Legislative und Judikative und dem damit einhergehenden Zuwachs an Verwaltungsaufwand und die steigenden Kosten für Armeen und Flotten, die ständige und wachsende Steuereinnahmen notwendig machten, erwiesen sich diese Ämter bald als ihren Aufgaben nicht mehr gewachsen. Zudem konnten sie einen Angriff auf die Souveränität der Herrschenden darstellen: die Träger dieser Ämter waren oft hochadlig und mit eigenen Ländern und Einkommen ausgestattet, vom oft beträchtlichen Einfluss der Ständeversammlungen ganz abgesehen. Es etablierte sich daher an den meisten Höfen die Einrichtung eigener Sekretariate, zuerst um dem immer höher werdenden Bedarf an Schriftverkehr gerecht zu werden, schließlich aber auch, um andere Verwaltungsaufgaben zu übernehmen. Da die meisten absolut regierenden Monarch/Monarchinnen den nunmehr um ein vielfaches angewachsenen Aufgaben nicht persönlich nachkommen konnten, kam es zur Einsetzung von Fachministern und Premierministern (Minister bedeutet „Diener“, im Sinne des Fürstendienstes). Diese waren meist sehr stark an den/die Herrscher/Herrscherin gebunden, da sie in der Regel aus dem niederen Adel, mitunter auch aus dem aufstrebenden Bürgertum, rekrutiert wurden und ihren Aufstieg daher direkt den jeweiligen Herrschenden verdankten. Ihre Macht gründete sich folglich auch nicht auf institutionalisierter Amtswürde, sondern auf persönlicher Nähe zum Herrschenden. (vgl. Reinhard, 2002, S. 144-196)

Neben oder besser unter der zentralen Verwaltung durch den Hof und die neueren Kollegien, Minister und Sekretariate, musste es auch eine unmittelbarere Verwaltungsebene geben, die sich im regionalen bis lokalen Bereich agierte um die Interessen der Krone durchzusetzen, das hieß primär, die jeweilige Besteuerung einzuschätzen und einzufordern. Dabei kam es vor allem in Westeuropa (also in Frankreich der iberischen Halbinsel und dem geografischen Italien), seit dem 16. Jahrhundert zur Schaffung einer Reihe entsprechender Ämter, die durch eine offene Käuflichkeit gekennzeichnet war. *Officiers de finance*, *comptables* and *ordonnateurs* etwa waren die wichtigsten Überbegriffe für diese

Ämter in Frankreich. (vgl. Ertman, 1997, S. 99-100) Der Staat verkaufte durch diese Ämter das Recht auf die Steuereinnahmen und sicherte sich somit ein Einkommen, indem er gleichzeitig das Risiko auf entgangene Einnahmen minimierte, beziehungsweise auf die Steuerpächter auslagerte. Ein Nebeneffekt dieser Regel waren die ständigen Neuschaffungen solcher Ämter, da der Staat ein Interesse daran hatte, möglichst viele von ihnen zu verkaufen. Im Unterschied zu diesem *patrimonialen Absolutismus* gab es in den deutschen Ländern, die sich erst später zu absoluten Monarchien entwickelten, Bemühungen, einen *bürokratischen Absolutismus* zu etablieren (beide Begriffe aus: Ertman, 1997), also eine Bürokratie, die nicht auf käuflichen (und erblichen) Ämtern basierte, sondern auf einer professionellen Beamtenschaft. Doch:

> „Although absolutist rulers were able, under the right circumstances, to build nonproprietary bureaucracies, the very nature of absolutism prevented them from complementing those bureaucracies with the kind of credit system necessary to survive drawn-out conflicts.“ (Ertman, 1997, S. 263)

Gerade der Fokus auf moderne Machtpolitik (und die damit einhergehenden Kosten, handelte es sich doch oft genug um „Außenpolitik“ im Sinne von Kriegsführung) und die patrimoniale Natur absoluter Herrschaft selbst verhinderte also die längste Zeit die Entwicklung eines wirklich modernen Verwaltungsapparates. Dieser konnte erst später, im Laufe des 19. Jahrhunderts, schrittweise verwirklicht werden. (vgl. Gill, 2003, S. 117-139)

Gleichzeitig hatte der *frühe moderne Staat* in seinen Zentralisierungsbestrebungen einen natürlichen Konkurrenten in der seit dem Mittelalter etablierten Lokalherrschaft, also den Grafen und anderen Grundherren, etwa den Städten. Letzten Endes lief die Entstehung des *modernen Staates* nämlich auf eine Entmachtung dieser lokalen Herrschaftsträger zugunsten des nunmehr zentral gesteuerten Staates hinaus (und zwar ursprünglich in Form einer absoluten Monarchie). Dieser Prozess lief mitnichten reibungslos ab, man nehme die vielen Aufstände der Frühen Neuzeit als Indiz dafür, und stellte sich als ständig neu auszuverhandelnder Kompromiss dar, der immer wieder in offenem Konflikt endete.

> „Im Grunde läuft frühneuzeitliche Lokalherrschaft auf das hinaus, was wir später in europäischen Kolonien als ‚indirekte Herrschaft‘ antreffen. Die Zentralgewalt, die sich noch keinen umfangreichen Beamtenapparat leisten kann und will, arrangiert sich mit den lokalen Machthabern und überlässt diesen die Herrschaft vor Ort […] solange Ordnung herrscht und die Steuern eingehen.“ (Reinhard, 2007, S. 56)

### 2.3.3. Kirche und Staat

Die (Frühe) Neuzeit und gerade die mit ihr verbundenen *frühen modernen Staaten* werden gerne im alles überstrahlenden Licht der romantisierten Aufklärung gesehen. Unter den absoluten Monarchien entstand sogar eine Ausformung, die mit dem Begriff des *aufgeklärten Absolutismus* bezeichnet wird. Darunter wird etwa die Herrschaft der Maria Theresia und besonders ihres Sohnes, Josef II., gezählt, aber auch Friedrich II. und Katharina die Große gelten als Vertreter des *aufgeklärten Absolutismus*. Nun mag die Aufklärung einen gewichtigen Teil in der Entstehung des *frühen modernen Staates* gespielt haben (beginnend mit der Entwicklung einer entsprechenden politischen Theorie, siehe Kap. 2.2. Wichtige Entwicklungen und Voraussetzungen), gerade auch was den entstehenden Verwaltungsapparat betrifft. Dabei darf man dies allerdings nicht mit einer tiefgreifenden Säkularisierung der werdenden Staaten gleichsetzen. Eines der wichtigsten Instrumente der *frühen modernen Staaten*, der Verwaltungsapparat, fußte, wie schon erwähnt, in der geistlich besetzten Kanzlei der mittelalterlichen Herrscher/Herrscherinnen. Auch die immer wichtiger werdende Rechtswissenschaft war ursprünglich eine Domäne der Kirche, Universitäten waren zuerst kirchliche Institutionen. Schließlich waren die absoluten Monarchien in ihrem Wesen grundsätzlich konfessionell eingerichtet, daran änderte auch der Religionsfriede von 1648 nichts. Zur habsburgischen Herrschaft etwa gehörte der Katholizismus, das wurde nicht infrage gestellt und „Religionsfreiheit“ erstreckte sich in der Regel auf Länder und deren Herrscher/Herrscherinnen, nicht auf Gemeinden oder gar Individuen. Folglich kam es auch immer wieder zu Auseinandersetzungen mit und Vertreibung von Andersgläubigen.

> „Die Akzeptanz dieser Minderheiten war in der Regel nicht das Ergebnis der Umsetzung abstrakter Toleranzideen, sondern resultierte vor allem aus dem Bestreben, die durch den Dreißigjährigen Krieg und die Kriege Ludwigs XIV. Stark entvölkerten Territorien wieder zu ‚peuplieren‘ und ihre wirtschaftliche Entwicklung zu fördern.“ (Häberlein, Mark in: Asch, 2005, S. 161)

Toleranz gegenüber anderen Konfessionen in dieser Zeit lagen also keine Ideologien, sondern konkrete, politische und wirtschaftliche Überlegungen zu Grunde.

Was man allerdings durchaus beobachten kann, ist eine fortschreitende Übernahme geistlicher Angelegenheiten durch weltliche Herrscher/Herrscherinnen und Institutionen. In manchen Ländern kam es gar zur Entstehung einer der Krone untergeordneten und hörigen Landeskirche (zum Beispiel in England), in anderen, wie den Ländern des Reiches, kam es zumindest zur erheblichen Einschränkung der alten kirchlichen Privilegien und des politischen Einflusses ihrer Amtsträger. Dies konnte mitunter bis zur Besteuerung des Klerus führen. Im Laufe der Frühen Neuzeit verlor die

Kirche jedenfalls den alten Konflikt mit den weltlichen Herrschenden endgültig, der seit dem Mittelalter immer wieder aufflammte (Investiturstreit und Immunitätsstreit). Während also die Kirche, oder mittlerweile besser: die Kirchen, als Institutionen tendenziell an Einfluss einbüßten, behielten sie Bedeutung sowohl in der Verwaltung als auch in der Legitimation der Herrschaft und Religion an sich blieb noch lange ein zentrales Thema der Herrschenden und Staaten sowie ihrer Untertanen. (vgl. Reinhard, 2002, S. 259-281)

### 2.3.4. Recht und Justiz, Machtmittel

Der intellektuelle Wandel der Aufklärung hatte nicht nur eine neue Form des Denkens über Politik zur Folge (siehe Kap. 2.2.) sondern bewirkte auch eine intensivere Beschäftigung mit Gesetzen und Rechtssprechung. Während im Mittelalter ein großer Teil des Rechts auf (mündlicher) Überlieferung und Gewohnheit basierte, inspirierte die Wiederentdeckung und philologische Aufarbeitung (spät-)antiker Gesetzeskodices in der Renaissance eine Kodifizierung auch des aktuellen Rechts. Diese intensivierte Beschäftigung führte zur Entwicklung einer neuen Wissenschaft, der Rechtswissenschaft, und mit ihr des neuen Berufes des Juristen. Aus der Feder dieser Juristen entsprangen dann die ersten modernen Gesetzeskodices, ihrerseits immer umfangreicher werdend. Die *frühen modernen Staaten* fanden in diesem neu aufkommenden Rechtswesen ein äußerst effizientes Mittel, ihren Einfluss zu vergrößern, stellt das Monopol der legitimen Anwendung physischer Gewalt nach innen doch einen der grundlegenden Eigenschaften des *modernen Staates* dar (vgl. Kap. 2.1.). Während vormoderne Rechtssprechung in Europa größtenteils Sache des jeweiligen Grundherrn war, in hohem Maße regional und lokal divers und zum Teil auch persönlichkeitsbezogen, versuchten die *frühen modernen Staaten* diese zu vereinheitlichen. Die von Gewohnheitsrecht geprägten und oft im Bedarf eingeführten Gesetze der vormodernen Justiz sollten durch eine Gesetzgebung ersetzt werden, die jeden Fall schon im Vorhinein abzudecken versucht und grundsätzlich für jeden gleich gültig sein sollte. (vgl. Reinhard, 2007, S. 64-70) Um dies zu gewährleisten, kam es zu einer Reihe an Neuerungen. Einerseits wurde die Möglichkeit geschaffen, Prozesse ohne direkten Kläger zu führen (*Inquisitionsprozesse*, die kein Auftreten einer geschädigten Partei benötigen) und andererseits ein Instanzenzug geschaffen, der gegen richterliche Willkür schützen sollte. Außerdem sollte eine stetig ansteigende Zahl an Gesetzen das Leben der Untertanen bis ins Detail regeln, vielleicht das wichtigste Erbe der *frühen modernen Staaten* an den *modernen Staat* der Gegenwart. Dies alles führte zu einer fortschreitenden Wanderung der Macht über die Justiz von der betroffenen Gemeinde hin zur *staatlichen* Zentralgewalt. Diese sah das Justizwesen wiederum mehr und mehr als eine ihrer Kernaufgaben an, Friedrich II. schrieb dazu:

> „Diese Dienste [die vom Fürsten erwartet werden, Anm. F. A.] bestehen im Aufrechterhalten der Gesetze, in unbestechlicher Pflege der Gerechtigkeit, in kraftvollstem Widerstand gegen die Sittenverderbnis, im Verteidigen des Staates gegen seine Feinde.“ (Friedrich Preußen, 1912, S. 225)

Während die neuen Gesetze, wie erwähnt, für jedermann gültig sein sollten, nahmen sich die *absoluten Monarchen/Monarchinnen* aus dieser Regelung aus (was ja ihren „absoluten“ Status grundlegend konstituierte). So wurde zwar von den Herrschenden erwartet, grundsätzlich im Einklang mit ihren eigenen Gesetzen zu handeln, gleichzeitig aber weithin akzeptiert, dass sie, wenn es zur Erhaltung der Ordnung und des *Staates* nötig war, über diesen stehen und nicht durch sie gebunden sind.

Die wichtigste dieser Notwendigkeiten war der auch schon im Zitat Friedrichs II. anklingende Krieg, der auch die treibende Kraft hinter der wachsenden Bedeutung und Institutionalisierung des hauptsächlichen Machtmittels der *frühen* und gegenwärtigen *modernen Staaten* war: der Steuer. Denn die wachsenden Kosten des Krieges, bedingt durch die wachsende Mannstärke der Armeen, teureres Kriegsgerät und die Einführung stehender Armeen anstatt kurzfristig angeworbener Söldnertruppen, ließen die Staatsausgaben in Laufe der Frühen Neuzeit regelrecht explodieren, was wiederum einen immer stärkeren Bedarf nach regelmäßigen Einnahmen erzeugte. Dazu kamen noch die ungeheuren Ausgaben des ständig anwachsenden (höfischen) Verwaltungsapparates und der Hofhaltung selbst. „Typische Elemente des absolutistischen Staates wären die Entstehung stehender Heere und der Ausbau des bürokratischen Apparates, der vor allem personell enorm anwuchs.“ (Vocelka, 2013, S. 16) Man sollte sich diese Entwicklungen allerdings nicht als getrennte Phänomene vorstellen. Das Anwachsen der Verwaltung sollte auch einer effizienteren Abschöpfung der Steuern dienen, wurde also einerseits durch den Wunsch nach höheren Steuereinnahmen bedingt und bewirkte mitunter selbst wieder das Bedürfnis nach solchen. Kurzum: Der erstarkende Zentralstaat benötigte mehr Mittel um zu wachsen und musste, um diese einnehmen zu können, seinerseits weiter anwachsen, was wieder zu höherem Bedarf an Steuern führte etc. Die Frage nach der (gerechten) Verteilung dieser ständig wachsenden Steuerlast begleitet den *modernen Staat* seit seiner Entstehung und scheint in diesem Lichte ein niemals vollständig lösbares Problem darzustellen. Gerade in der Frühen Neuzeit erwiesen sich vermögensbezogene Steuern als kaum realisierbar (wobei sich Staaten damit bis heute schwer tun), während (indirekte) Steuern auf Verbrauchsgüter den Preis in die Höhe zu treiben pflegten, somit die Kaufkraft drückten und ärmer Menschen entsprechen schwerer trafen als wohlhabendere. Eine derartige Steuerverteilung wurde (und wird) als unfair empfunden und konnte zu mitunter staatsgefährdenden Revolutionen führen: „Denn eine relativ hohe Steuermoral ist nur aufrecht zu erhalten, wenn die Steuerpflichtigen glauben, ihre Besteuerung sei sinnvoll, transparent

und gerecht.“ (Reinhard, 2007, S. 72) Bekannt sind die Steuerbegünstigungen des Adels in Frankreich, die als eine der Hauptursachen für die Französische Revolution gelten, während in anderen europäischen Staaten ähnliche (oder höhere) Steuern akzeptiert wurden. (vgl. Elias, 1987, S. 394-404)

Auch die in der Frühen Neuzeit erstmals auf theoretischen Grundlagen betriebene Wirtschaftspolitik soll hier als Machtmittel, sowohl nach innen als auch nach außen, erwähnt werden. Insbesondere wird der Begriff *Merkantilismus* mit dieser Epoche in Verbindung gebracht, dem in den deutschen Ländern der Begriff des *Kameralismus* weitestgehend entsprach. Gemeint wird mit diesen Begriffen eine protektionistische Handels- und Wirtschaftspolitik, die darauf abzielte, den Import von Waren möglichst auf Rohstoffe zu beschränken und gleichzeitig den Export von Produktionswaren zu forcieren. Dazu wurden einerseits Zollgrenzen erschaffen, die die Wirtschaft mitunter erheblich einschränkten, andererseits führte es vielerorts auch zur vermehrten Gründung von Manufakturen und frühen Formen der Industrialisierung. Auch frühneuzeitliche Kolonialisierung ging oft dem Gedanken nach, günstige Rohstoffe einzuführen und fertige Produkte zu exportieren, um die Handelsbilanz entsprechend zu beeinflussen. Der Begriff des *Merkantilismus* steht allerdings in der neueren Forschung in der Kritik, da er die Entwicklungen anderer Wirtschaftstheorien und -praktiken ausklammert, die auf freiem Handel basierten. Diesen wurde vor allem in den *Handelsrepubliken*, aber auch in deutschen Gebieten nachgegangen, vor allem in den Freihandelsstädten der *Hanse*. Das Bild der Handels- und Wirtschaftspolitik weist in der Frühen Neuzeit also Tendenzen auf, stellt sich aber nicht so einheitlich dar, wie gerne angenommen.

> „Planmäßige politische Regelung der gesamten Wirtschaft eines Landes gibt es […] erst seit dem 20. Jahrhundert. Vorher fehlte es […] am praktischen und theoretischen Instrumentarium, ja sogar an der Vorstellung, ein ‚Staatsgebiet‘ sei […] eine ‚natürliche‘ Einheit des Wirtschaftslebens.“ (Reinhard, 2002, S. 336-337)

Die Aufrechterhaltung der inneren Ordnung war gekennzeichnet durch eine enge Verflechtung des Militärischen mit dem Zivilen. In den meisten *frühen modernen Staaten* entwickelte sich ein zweigeteiltes Polizeisystem: Eine strikt militärisch organisierte, der Armee angegliederte „Gendarmerie“ auf dem Land diente als staatliches Eingriffsinstrument nach innen, oft aus der Bemühung entstanden umherziehenden, unerwünschten Personen (etwa arbeitslosen Söldnern und Soldaten) Einhalt zu gebieten. Daneben sorgte eine zivile Polizei, vom Staat oder sogar von den jeweiligen Gemeinden selbst organisiert, in den Städten für ein geordnetes Zusammenleben der BürgerInnen. Diese hatte ihren Ursprung nicht in der Armee, sondern der Justiz, ihre ausführenden

Agenten (um das Wort „Beamte“ zu vermeiden) waren auch keine Soldaten, sondern Richter oder anderweitige, jedenfalls zivile Beauftragte. (Reinhard, 2002, S. 363-370)

### 2.3.5. Krieg und Gewalt

Die Frühe Neuzeit gilt als eine besonders kriegerische Phase der europäischen Geschichte und das durchaus zurecht. Für viele stellt diese hohe Dichte kriegerischer Aktivitäten gerade zum Beginn der Frühen Neuzeit (gemeint ist der *Dreißigjährige Krieg*) sogar einen der Hauptfaktoren in der später folgenden Ausbildung der *frühen modernen Staaten* dar:

> „ […] the struggle for power shapes not only the international realm, but also the domestic realm. Compelled by the pressure of war, rulers who wished to maintain survival, recover losses, or establish hegemony would have to strive to increase their military and economic capabilities.“ (Hui, 2005, S. 38)

Wiederum verflechten sich die vorher genannten Punkte mit dem hier besprochenen. Die verbesserte Verwaltung und umfassenderen Machtmittel waren notwendig, um die erhöhten militärischen Ambitionen zu ermöglichen, die ihrerseits einen Teil der Vertiefung staatlicher Macht darstellten. Denn die Armeen der *frühen modernen Staaten* stellten keineswegs eine rein außenpolitische Dimension dar, sie waren auch ein Herrschaftsmittel nach innen (vgl. Kapitel 2.3.4).

Das Vorbild war das stehende Heer Frankreichs, das als erstes Mannstärken von über 300 000 Mann aufweisen konnte. (Reinhard, 2007, S. 81) Die anderen *frühen modernen Staaten* Europas sahen die Vorteile, die eine solche stehende Armee brachte: enorme Flexibilität in der Kriegsführung und politischen Einflussnahme im In- und Ausland, ohne etwa auf die Zustimmung diverser Lehensmänner oder Ständeversammlungen angewiesen zu sein. Weiters förderte sie eine entsprechende Professionalisierung, die von den neuen Techniken und Taktiken auch gefordert wurde, und idealerweise auch Loyalität der Truppen nur ihrem Oberbefehlshaber gegenüber. Diese Loyalität ist natürlich insofern zu relativieren, als auch diesen Armeen noch lange eine rein öffentlich-amtliche Struktur fehlte: ähnlich dem oben erwähnten System der Steuerpächter waren die Offiziersposten meist käuflich, beziehungsweise traten die Offiziere als selbstständige Unternehmer auf, die persönlich für die Aushebung, Ausbildung und den Unterhalt eines Regiments verantwortlich waren, wobei bestimmten Regimentern oft eine bestimmte Region als Aushebungsort zugeteilt war. Aus diese bürokratisierten Rekrutierungsverfahren entwickelte sich allmählich die allgemeine Wehrpflicht, die allerdings erst später zum Tragen kam. Es gab also einen ständigen Austausch zwischen ziviler Bevölkerung und militärischem Personal, bedingt auch durch die kurze

Lebenserwartung frühneuzeitlicher Soldaten und die enorme Nachfrage nach ihnen. So wie auch in anderen Bereichen der Gesellschaft, kam es im Militär ebenfalls zu einer steigenden Durchlässigkeit der Klassengrenzen, bedingt durch einen zunehmenden Fokus auf tatsächliche Eignung. Schon im späteren Mittelalter hörte das Kriegswesen auf, hauptsächlich Sache des Adels zu sein, Söldner niederer Herkunft wurden immer wichtiger. Schusswaffen und Artillerie der Frühen Neuzeit machten das Schlachtfeld zunehmend zur Domäne des einfachen Mannes (der auch leichter zu ersetzen war). Davon abgesehen blieben die Offiziersposten (und vor allem die Kavallerie) noch lange in der Hand des Adels, viele Posten waren (so wie auch in der zivilen Verwaltung) mit Titeln verbunden, die bei Amtsantritt verliehen wurden. Die erwähnte Professionalisierung und Modernisierung betraf Ausbildung, Ausrüstung und Taktik, die von den großen Einheiten des späten Mittelalters zunehmend zu kleineren, mobileren Regimentern überging. Dies sowie die dramatisch ansteigende Mannstärke der Armeen und der vermehrte Einsatz von Schusswaffen erforderte ein steigendes Maß an Ausbildung, der militärische Drill wurde immer wichtiger. In Frankreich wuchs die Stärke des Heeres zwischen 1590 und 1700 von etwa 80 000 Mann auf circa 400 000! (vgl. Wunderer, 2014, S. 27-30) Einheitliche Uniformen sollten die nun riesigen Schlachten übersichtlicher machen. Gleichzeitig wuchs die Bedeutung der Feldartillerie, während das Bajonett spezielle Speerträger zum Schutz der Fernkämpfer vor der immer noch immens wichtigen Kavallerie überflüssig machte.

Wenn es auch Kritik am unbedingten Zusammenhang zwischen der vermehrten Kriegsführung und dem Erstarken des *frühen modernen Staates* gibt, bleibt doch festzustellen, dass gerade für die Herrscher/Herrscherinnen selbst oft die Macht- (und Außen-)Politik im Zentrum ihres Interesses stand und damit, als dessen wichtigstes Instrument, auch das Militär. Signalisiert wurde dies zum Beispiel durch Monarchen, die sich ausschließlich in Uniform zeigten.

### 2.3.6. Diplomatie, Staatssysteme und Völkerrecht

Parallel zur Entstehung des *frühen modernen Staates*, und nicht davon zu trennen, entwickelt sich ein System der Vernetzung und Vertretung der Staaten untereinander, die moderne Diplomatie mit ständigen Vertretungen. Im Gegensatz zu Gesandten, die es zu jeder Zeit und überall geben musste, wo Herrschaften miteinander zu tun hatten, etablierten sich im Europa der Frühen Neuzeit, ausgehend von den italienischen Stadtrepubliken, ständige Vertretungen im Ausland, die in kontinuierlichem Kontakt zuerst zu ihrem Herrscherhof, später (ab dem 18. Jahrhundert) zu den aufkommenden Außenministerien, standen. Diese sollten einerseits der Vertretung ihrer Herrscher/Herrscherinnen im Ausland dienen und deren Prestige an ihrem Einsatzort wahren (und waren wegen der damit einhergehenden, enormen Kosten für Repräsentation eine Domäne des Hochadels), was durchaus zu mit Waffengewalt ausgetragenen Duellen führen konnte, und zwischenstaatliche Kommunikation

vereinfachen und beschleunigen. Andererseits dienten sie auch der Informationsbeschaffung und Spionage, welche sie durch die erwähnte Korrespondenz mit ihrem Herrscherhof/Außenministerium bewerkstelligten. (vgl. Reinhard, 2002, S. 370-382) Notwendig wurden sie durch die „Stabilisierung der Instabilität von Staatenbeziehungen, die es nur in Europa gegeben hat." (Reinhard, 2007, S. 84) Denn in Europa etablierte sich keine einzelne Großmacht, sondern ein Gleichgewicht mehrerer größerer Mächte (England, Frankreich, Österreich, später, im 18. Jahrhundert, auch Russland und schließlich Preußen) und einer Vielzahl kleinerer Mächte die in seit dem 30 jährigen Krieg zunehmenden Maße in gegenseitigen Bündnissen miteinander verbunden waren: „Neben der Vielzahl von Friedensverträgen kommt hier dem Westfälischen Frieden eine zentrale Bedeutung zu, der die Grundlage zur Ausbildung des europäischen Staatensystems geschaffen hat." (Freist, 2008, S. 83) Die völkerrechtliche Grundprämisse lag folglich auch in der Erhaltung dieses Equilibriums und der Verhinderung einer allzu großen Machtballung in der Hand eines einzelnen Staates/Herrschers. Dies traf besonders im Fall des Aussterbens einer Dynastie und dem folgenden Erbfolgekrieg zu, ein Hauptauslöser kriegerischer Auseinandersetzungen in der Frühen Neuzeit. (vgl. Freist, 2008, S. 80-83)

### 2.3.7. Ancien Régime, Revolution und Ideologie

Um zum Anfangszitat dieses Kapitels zurückzukommen: Die Französische Revolution (und auch die amerikanische) mögen politisch die wichtigsten Ereignisse der Neuzeit gewesen sein, doch die wichtigsten strukturellen Aspekte moderner Staaten entwickelten sich im Ancien Régime. Sie betrafen vor allem die Intensivierung staatlicher Kontrolle der Macht nach innen wie nach außen, eine zentralisierte und professionalisierte Verwaltung mit Schaffung eines modernen Staatsapparates (inklusive eigener Fachministerien etc.) und den „unmittelbaren Zugriff der Staatsgewalt auf den Einzelmenschen, konkret die Ersetzung aller Zwischengewalten durch eine reorganisierte staatliche Verwaltung, die den letzten Untertanen erfassen konnte." (Reinhard, 2007, S. 87) Die Revolutionen bedeuteten in dieser Hinsicht nur noch eine Umsetzung des Staates als Selbstzweck durch die Ersetzung der monarchischen Herrschaft mit einer (demokratischen) Herrschaft der Untertanen selbst. (vgl. Reinhard, 2007, S. 89) Auch kann man diese Revolutionen nicht ohne weiteres als Zeitpunkt des Endes der Frühen Neuzeit definieren, dies würde die ganz konträren Entwicklungen mancher Staaten ignorieren, etwa in Preußen oder dem Reich der Habsburger. Und von einer echten Herrschaft der Untertanen kann man ohnehin erst frühestens seit der (schrittweisen und noch nicht vollendeten) Gleichberechtigung der Frauen sprechen.

Doch die Frühe Neuzeit sah nicht nur tiefgreifende politische, sondern auch soziale Veränderungen (sofern diese nicht ohnehin Hand in Hand gehen müssen). Die oft für die ganze Epoche

diagnostizierte *Rationalität* erstreckte sich eben nicht nur auf eine Reorganisation, Straffung und Professionalisierung des staatlichen Bereichs, sondern auch auf einen Wandel des zivilen Selbstverständnisses, das die Auferlegung bestimmter Verhaltensnormen und Ver- sowie Geboten nicht nur unter Androhung von Sanktionen, sondern von sich aus, als sinnvollen *modus vivendi* akzeptierte. Der dafür oft bemühte Begriff der *Sozialdisziplinierung* für dieses unbestrittene Phänomen ist allerdings problematisch: einerseits überbewertet er den unmittelbaren Einfluss staatlicher Institutionen auf gesellschaftlichen Wandel und andererseits wird er der Komplexität sozialer Veränderungen kaum gerecht.

Im Fokus der Darstellung dieser Epoche in populären Medien stehen meist andere Dinge: der technische Fortschritt, die Kolonialisierung und die Etikette barock-höfischen Umfeldes, um einige zu nennen. In welchem Maße das historisch ist, ist von Fall zu Fall unterschiedlich. Anzumerken bleibt, dass die meisten technischen Neuerungen, die mit der Neuzeit in Verbindung gebracht werden, in die Zeit der *industriellen Revolution* fallen, somit außerhalb der in dieser Arbeit betrachteten Zeitspanne liegen. Ähnliches gilt für den Kolonialismus: Gerade im hier am intensivsten behandelten „langen 18. Jahrhundert“ tat sich in dieser Hinsicht wenig. Das spanische Kolonialreich war schon im Niedergang, die Kolonialisierung Afrikas und Asiens kam erst später (die große Ausnahme stellen die nordamerikanischen Kolonien dar). Was allerdings, wie auch schon zuvor erwähnt (vgl. Kap. 2.3, Monarchie, Formen und Symbole/Machteliten und zentrale Institutionen, Ständeherrschaft und Ständewesen), durchaus von zentraler Bedeutung für Aufbau und Funktion des *frühen modernen Staates* war, ist das höfische Leben in all seinen Ausformungen. (vgl. Elias, 1987, S. 120-177)

# 3. Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft

## 3.1. Ziele und Forschungsfragen

Nach einem Überblick über aktuelle Ansichten zur historischen Situation des Settings der gewählten *digitalen Spiele* in Kapitel 2. folgt in diesem Kapitel ein Einblick in den derzeitigen Stand der geschichtswissenschaftlichen Forschung im Bereich der *digitalen Spiele* und die Zusammenhänge zwischen den Forschungsfeldern „Game Studies“ und „Geschichtswissenschaft“.

Vorweg eine Klärung des Begriffs. *Digitale Spiele* ist ein Überbegriff für Spiele, die auf einer Software basieren und über eine Vielzahl verschiedener Systeme (PCs, Konsolen, Arcade-Automaten, etc.) ausgegeben werden, der sich sowohl in den *Game Studies* als auch in den Teilen der Geschichtswissenschaft (und Soziologie, Kulturanthropologie, etc.), die sich mit diesem Thema beschäftigen, durchgesetzt hat. (vgl. „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“, 2016) In dieser Arbeit werden PC-exklusive Spiele (das heißt Spiele, die nur für PCs erschienen sind, vornehmlich für das Betriebssystem Windows (Microsoft, o. J.) behandelt, weshalb auch die Bezeichnung „Computerspiele“ zu rechtfertigen wäre. Die Bevorzugung des Begriffs „digitale Spiele“ resultiert aus der Erwähnung von Spielen für andere Systeme und soll außerdem die Unabhängigkeit der verwendeten Analyse von verschiedenen Systemen verdeutlichen (das heißt, die Ergebnisse der Analyse würden sich auf anderen Systemen, wenn überhaupt, nur unwesentlich verändern, sofern die jeweiligen Spiele nicht selbst verändert werden).

Die Ursprünge dieses Mediums liegen etwa in der Mitte des 20. Jahrhunderts, wobei man circa ab den 1980er Jahren von Massenwirksamkeit sprechen kann. (vgl. Suter, Beat in: Adamowsky, 2018, S. 34-61) Wissenschaftliche Auseinandersetzungen damit folgten etwa ein Jahrzehnt später, wobei anfangs pädagogische und psychologische Fragestellungen stark im Vordergrund standen. Vor allem der Diskurs um ein möglicherweise gewaltsteigerndes Potential der *digitalen Spiele* war prominent, wohl maßgeblich beeinflusst durch das Aufkommen von „First-Person Shootern“. (vgl. Mies, 2008) Dieser Diskurs ist immer noch präsent, findet aber nun im Wesentlichen nicht mehr in der wissenschaftlichen, sondern hauptsächlich der öffentlichen und politischen Debatte Aufmerksamkeit. Denn seit den frühen Jahren des 21. Jahrhunderts findet sich Pluralisierung der Fragestellungen in Bezug auf *digitale Spiele*. Die nunmehr sehr interdisziplinäre, wissenschaftliche Beschäftigung mit diesen (und Spielen allgemein) wird unter dem Begriff „Game Studies“ zusammengefasst. Eine dieser Disziplinen, die sich seitdem in größerem Umfang der Untersuchung *digitaler Spiele* widmet ist die Geschichtswissenschaft. (vgl. Sachs-Hombach & Thon, 2015, S. 9-15)

Wie schon in der Einleitung beschrieben, sind *digitale Spiele* Untersuchungsgegenstand und Untersuchungsinstrument geschichtswissenschaftlicher Diskursfelder in einem (vgl. „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“, 2016 Bereich B und C). Der Grund, warum es sich aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive lohnt, sich mit *digitalen Spielen* auseinanderzusetzen, liegt einerseits in ihrer dynamischen, systemischen Natur, die die Vielschichtigkeit historischer Prozesse wie kein anderes Unterhaltungsmedium vermitteln kann (in ihrem Aspekt als Untersuchungsinstrument). Zimmermann sieht in den globalen Informationsnetzwerken der fortschreitenden Digitalisierung „spielerische Systeme“, für deren Verstehen und Benutzung es spielerischer Erfahrung benötigt, wodurch der Umgang mit Spielen zu einer wichtigen Form der Bildung wird (Zimmermann, Eric in: Beil, 2015, S. 19-23). Das Konzept, dass es „alltagsähnliches Handeln in Spielen“ und „spielähnliches Handeln im Alltag“ (vgl. Freyermuth, 2015, S. 104-106, 108-110) gibt, lässt sich auch auf den für diese Arbeit essentiellen Bereich politischen und staatlichen Handelns übertragen: Zugegeben, in den gewählten *digitalen Spielen* operiert man stets aus der keinesfalls alltäglichen Position eines sehr „absolut“ agierenden Staates oder Herrschers/Herrscherin, doch kümmert man sich, wie später beschrieben (Kapitel 5 und Kapitel 6) mitunter um höchst alltägliche Aufgaben, etwa um die Steuern. Gleichzeitig gewinnt politisches Handeln zunehmend spielerische Aspekt, man denke etwa an Websites wie „Wahlkabine.at“ (www.wahlkabine.at). Auch, dass *digitale Spiele* zur Förderung bestimmter Fähigkeiten und zum Wissenserwerb beitragen können, ist inzwischen belegt (vgl. Cannellotto, 2014, S. 118-122). Andererseits ist es für HistorikerInnen interessant sich Spielen in ihrer Eigenschaft als äußerst erfolgreiche und erzählerisch wirksame Kulturprodukte (in ihrem Aspekt als Untersuchungsgegenstand) zu nähern. Denn sowohl ökonomisch als auch gesellschaftlich sind *digitale Spiele* inzwischen ein wichtiger Faktor:

> „[die] ökonomische Bedeutung von Computerspielen [ist] über jeden Zweifel erhaben, brauchen doch etwa die Umsätze der Computerspielindustrie den Vergleich mit den Box-Office-Umsätzen der Kinos kaum zu scheuen. […] bei Computerspielern [handelt] es sich zunehmend auch um berufstätige Erwachsene […]“ (Sachs-Hombach, Klaus und Thon, Jan-Noel, 2015, S. 9).

Ihren Einfluss auf geschichtswissenschaftliche Fragestellungen (Popularisierung historische Narrative, Systematisierung und Darstellung historischer und politischer Abläufe und Ereignisse, etc.) und deren Rezeption in der breiten Öffentlichkeit wie auch im wissenschaftlichen Kreise zu vernachlässigen, würde eines der wichtigsten Massenmedien unserer Zeit aus dem Diskurs ausschließen (vgl. „Digitale Spiele als Massenmedium des 21. Jahrhunderts?“ in: Köstlbauer, Pfister, Winnerling, & Zimmermann, 2018, S. 7-9). Die Annäherung zwischen *digitalen Spielen* und Geschichte findet allerdings nicht einseitig von Seiten der Geschichtswissenschaft statt, auch die

*digitalen Spiele* selbst nutzen zunehmend historische Stoffe in ihren Erzählungen. Tim Raupach konstatiert einen Anstieg an „Historienspielen“ (ohne den Begriff näher zu deuten) seit etwa der Jahrtausendwende, mit 134 derartigen Neuerscheinungen alleine im Jahr 2006 (Appel, Huberts, Raupach, & Standke, 2012, S. 11). Oftmals konzentriert sich das Marketing dieser „Historienspiele“ nicht nur auf ihren „Realismus“, also die erzielte Ähnlichkeit mit der realen Welt bezüglich audiovisueller Präsentation, sondern hebt auch eine besondere (scheinbare) historische Authentizität hervor. Diese soll das beworbene Spiel sowohl von anderen Spielen unterscheiden, als auch dem/der SpielerIn eine angeblich historisch authentische Erfahrung oder Darstellung einer historischen Epoche oder eines historischen Ereignisses bieten. Auch in geschichtswissenschaftlichen Arbeiten zu solchen *digitalen Spielen* findet sich bisweilen ein Fokus auf die Frage nach der „Authentizität“ eines Spiels. Diese Fragestellung verspricht schon durch das Fehlen einer gängigen Definition dessen, was der Begriff „authentisch“ genau beschreiben soll, nur wenig greifbaren Erkenntnisgewinn. Daniel Appel versucht sich an einer dualen Auslegung des Begriffs, die zwischen dem „Authentizitätskriterium der Referenz“ und dem „Authentizitätskriterium der Form“ unterscheidet. Ersteres widmet sich der Frage „Was wird dargestellt?“, handelt es sich zum Beispiel um ein historisches, „authentisches“ Setting (etwa den Zweiten Weltkrieg) oder ein rein fiktives? Das zweite widmet sich der Frage „Wie wird dargestellt?“, untersucht also, ob das Dargestellte im Setting ‚glaubhaft‘ ist (vgl. Appel u. a., 2012, S. 205-225). Wichtig ist, dass diese Einteilung in dem Wissen geschieht, dass in *digitalen Spielen* „sowohl fiktive als auch non-fiktive Inhalte offenkundig inszeniert [werden, Anm. F. A.]“ (Appel u. a., 2012, S. 213). Auch in dieser Auslegung des Begriffes ist aus der Frage nach der Authentizität zwar wahrscheinlich medienwissenschaftliche, aber kaum geschichtswissenschaftliche Erkenntnis zu gewinnen. Davon abgesehen verspricht die Frage nach der Authentizität im Sinne von ‚historischer Genauigkeit‘ noch weniger interessante Ergebnisse. Computerspiele, auch solche, die sich als ‚historisch‘ bezeichnen, sind nicht historisch genau und in diesem Sinne nicht authentisch, das liegt sowohl in der reduzierenden als auch in der inszenierenden Natur des Mediums.

Stattdessen konzentriert sich eine geschichtswissenschaftliche Analyse eines *digitalen Spiels* idealerweise auf andere Aspekte, etwa auf die Möglichkeiten und Limitationen der Darstellung historischer Abläufe, Systeme, Ereignisse und Personen oder Auswirkungen auf den öffentlichen Diskurs über die Vergangenheit genauso wie auf das historische Verständnis individueller SpielerInnen (vgl. Chapman, Foka, & Westin, 2017). Schwarz nennt für den Umgang geschichtswissenschaftlicher Forschung mit *digitalen Spielen* eine Reihe zentraler Fragen, bei denen die Vorstellungen gewisser Gruppen oder Individuen über historische Sachverhalte, gesellschaftliches Selbstverständnis, zugrundeliegende Geschichtsbilder und die Auswirkungen der Form des Mediums

auf die Vermittlung und Popularisierung historischer Ereignisse und Prozesse im Vordergrund stehen (Schwarz, Angela in: Sachs-Hombach & Thon, 2015, S. 407). Im „Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit digitalen Spielen“ des „Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele“ wird eine Reihe ähnlicher, möglicher Forschungsfragen aufgeworfen. Diese beschäftigen sich hauptsächlich mit zwei Themengebieten: Fragen nach der Historizität von digitalen Spielen und transportierten Geschichtskonventionen und Geschichtsbildern, sowie Fragen nach Wahrnehmungen der Rezipienten/Rezipientinnen. („Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“, 2016, S. Bereich B, Punkt 3.) Die Forschungsfrage der vorliegenden Arbeit nimmt Aspekte beider Bereiche auf: Es wird die Darstellung staatlicher Strukturen der Frühen Neuzeit untersucht, was eine Analyse der transportierten Geschichtskonventionen bedeutet, doch soll dabei vor allem das Handeln des/der Spielers/Spielerin (Rezipient/Rezipientin) untersucht werden. Da die Interaktivität das wichtigste Merkmal des Mediums „*digitales Spiel“* darstellt (vgl. Kapitel 1.2.), muss sich wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen methodisch entsprechend einstellen und sollte einen bedeutenden Fokus auf diesen Aspekt setzen. Aus den oben genannten Gründen wird in dieser Arbeit die Untersuchung der Historizität weitestgehend unterlassen.

## 3.2. Einordnung der untersuchten digitalen Spiele

Klassifizierung spielt in der Analyse von Medieninhalten eine wichtige Rolle, die Einordnung in ein bestimmtes Genre beeinflusst zum Beispiel das Marketing und potentielle Spieler/Spielerinnen. Daher werden im folgenden Unterkapitel einige Aspekte zu Genres und Gattungen *digitaler Spiele* dargestellt und erläutert, wie diese Einfluss auf die Auswahl der untersuchten Spiele nahmen.

Ein für die Untersuchung *digitaler Spiele* und den Diskurs über diese, gerade auch den nicht wissenschaftlichen Diskurs zum Beispiel in einschlägigen Magazinen, enorm wichtiges Konzept ist deren Untergliederung in verschiedene Genres. Ähnlich wie bei anderen Medien gestaltet sich diese für *digitale Spiele* sehr schwierig und ist abhängig davon, nach welchen Kriterien Genres gebildet werden. In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung macht es Sinn, Genregrenzen in Abhängigkeit von der jeweiligen Fragestellung zu definieren, wobei es eine Reihe verschiedener Möglichkeiten gibt. Zur Veranschaulichung werden hier nur zwei genannt: Gameplay und Thema. Orientiert man sich an der Spielmechanik um ein Genre zu definieren, ordnet man Spiele danach, ob sie nach ähnlichen Regeln arbeiten oder eben nicht. Als Beispiel könnte man die Spiele „Age of Empires II“ (Ensemble Studios, 1999) und „StarCraft“ (Blizzard Entertainment, 1998) heranziehen, die sich in der Spielmechanik stark ähneln. Eine gängige Bezeichnung des Genres, die sich an der Spielmechanik orientiert, referenziert dies entsprechend und lautet „Echtzeit-Strategiespiel“. Wählt

man das Genre nach thematischen Gesichtspunkten, fallen ganz andere Spiele mit ihnen in dasselbe Genre, „Age of Empires II“ zum Beispiel mit „Kingdom Come: Deliverance“ (Warhorse Studios, 2018) (Mittelalter/Historienspiel) und „StarCraft“ zum Beispiel mit „Mass Effect“ (BioWare, 2007) (Science Fiction/Science Fantasy). Diese Spiele weisen erhebliche Unterschiede in der Spielmechanik auf, spielen aber in einem durchaus ähnlichen Setting und behandeln eine ähnliche Thematik. Letztlich bleibt aber jede Klassifizierung durch Genres unscharf und gerade in vergleichenden Arbeiten scheint es daher sinnvoll, die (Sub-)Genres der untersuchten *digitalen Spiele* nicht nur zu nennen, sondern auch im Hinblick auf die Fragestellung zu erklären, was sie zu Vertretern eines bestimmten Genres macht und wodurch sie sich ähneln und unterscheiden. Die in dieser Arbeit behandelten *digitalen Spiele* fallen sowohl thematisch als auch nach der Spielmechanik in dasselbe Genre, oder zumindest sehr ähnliche Subgenres. Sowohl „Empire: Total War“ als auch „Europa Universalis IV“ werden als Historienspiele bezeichnet. Sie geben vor ein historisch authentisches Setting und eine entsprechende Simulation zu bieten. Gleichzeitig handelt es sich bei beiden Spielen um Strategiespiele, die Spielern/Spielerinnen mehr oder weniger umfassende Kontrolle über eine Fraktion geben, um deren Entwicklung zu steuern. Beide Punkte waren, unter Berücksichtigung der Forschungsfrage, wichtige Faktoren bei der Entscheidung, sie für diese Arbeit zu verwenden, wobei die Ähnlichkeiten zwischen den Spielen gut vergleichbare Ergebnisse liefern soll.

Nicht nur das Genre, auch die „Gattung“ eines Spiels hat großen Einfluss auf eine wissenschaftliche Untersuchung. Beil findet dazu eine brauchbare Herangehensweise:

> „bei Computerspielen ist der Gattungsbegriff kaum gebräuchlich. Sinnvoll scheint jedoch eine Eingrenzung […], bei dem die Gattung den Verwendungszweck benennt […]. […] eine Abgrenzung von Spielen, die primär dem Unterhaltungszweck dienen, und Serious Games [Lernspiele etc., Anm. F. A.] […].“ (Beil, Benjamin in: Sachs-Hombach & Thon, 2015, S. 31-32).

Demnach findet die Frage der Gattung hauptsächlich in der Auseinandersetzung mit „Serious Games“ anklang, die einen wesentlichen Anteil der Debatte um *digitale Spiele* in der Geschichtsdidaktik ausmacht. Im Fall dieser Arbeit können beide untersuchten Spiele in der Gattung der „Unterhaltungsspiele“ verortet werden, was jedoch eine didaktische Verwendung keineswegs ausschließt. Wie bereits in der Einleitung erwähnt, fiel die Entscheidung auch deshalb auf kommerziell erfolgreiche Unterhaltungsspiele, weil diese durch eine große Anzahl von Spielern/Spielerinnen höhere gesellschaftliche Relevanz aufweisen. Gerade dieser Umstand macht sie auch für didaktische Anwendungen interessant.

# 4. Kontext

## 4.1. Methodischer Ausblick

In der Analyse der Darstellung *des modernen Staates der Frühen Neuzeit* im Medium des digitalen Spiels orientiert sich diese Arbeit wesentlich an Clara Fernández-Varas Buch „Introduction to Game Analysis“ (Fernández-Vara, 2015). Diese verortet drei für die Spielanalyse essentielle Aspekte (vgl. Fernández-Vara, 2015, S. 13-17):

**Kontext:** Man untersucht die Umstände, unter denen ein Spiel gemacht wurde und gespielt wird (Zeitraum, Publisher, Entwickler, Rezeption, etc.). Sie beeinflussen die Art, wie ein Spiel verstanden wird und sind von besonderer Bedeutung, wenn Spiele die reale Welt simulieren wollen (etwa in Form einer „alternativen Geschichte“), wie es im Fall dieser Arbeit oft zutrifft.

**Spielüberblick:** Der Spielüberblick fokussiert den Inhalt des Spiels, Eigenschaften (Genre, Ziel, Erweiterungen/DLC = Downloadable Content, etc.) und wie es gespielt wird. Teil davon ist auch, den Möglichkeitsraum des Spiels zu betrachten, also den Bereich zwischen dem vom Spiel Erlaubten und dem Verbotenen, der dem/der SpielerIn als Handlungsraum zur Verfügung steht.

**Formale Aspekte:** Man untersucht die Strukturen des Spiels (Regeln, Steuerung/Bedienung, Interface, Grafikstil, etc.).

Wie schon im Vorwort erwähnt, analysiert diese Arbeit die strukturelle Darstellung des *modernen Staates der Frühen Neuzeit* im Medium des digitalen Spiels (Kapitel 6). Sich jedoch ausschließlich auf diese zu konzentrieren, würde eine recht eindimensionale Arbeit produzieren, weshalb sich das folgende Kapitel je einer Kontextanalyse und das darauffolgende Kapitel (Kapitel 5, „Spieleüberblick“) je einem Spielüberblick für die beiden Hauptspiele, „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“, widmet. Der qualitativen Inhaltsanalyse von Philipp Mayring folgend, umfasst diese Untersuchung der ausgewählten *digitalen Spiele* also Explikation (Kapitel 4) (Philipp Mayring, 2010, S. 90 ff), Strukturierung (Kapitel 6) (Philipp Mayring, 2010, S. 97 ff), sowie eine Form von Zusammenfassung (Kapitel 5) (Philipp Mayring, 2010, S. 69 ff).

Wie schon zuvor beschrieben, untersucht diese Arbeit hauptsächlich die Spiele „Empire: Total War“ (Creative Assembly, 2009) und „Europa Universalis IV“ (Paradox Development Studio, 2013) sowie „Anno 1701“ (Related Designs, 2006) in einer Art Gegenüberstellung. Zwar handelt es sich bei allen drei Spielen um ein „Strategiespiel“ im weiteren Sinne und sie sind grob im historischen

Rahmen der Frühen Neuzeit angesiedelt, doch weisen sie durchaus Differenzen auf: Spielmechanik, Herkunft (das heißt, der Hauptsitz des Entwicklungsteams) und Marketing unterscheiden sich zum Teil erheblich. Durch die Untersuchung dieser Unterschiede lässt sich schon eine erste Beeinflussung des jeweiligen transportierten Geschichtsbildes feststellen. Die gewählten Spiele werden als Strategiespiele bezeichnet, da sie langfristiges Planen und adaptives Ausführen dieser Pläne erfordern. Sie verlangen dem/der SpielerIn eben ab, eine Strategie zu entwickeln. Thematisch weisen die beiden Spiele „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“ große Ähnlichkeiten auf, sie spielen im Zeitraum der (Frühen) Neuzeit und geben dem/der Spieler/Spielerin die Möglichkeit, die Kontrolle über einen historischen „Staat“ zu übernehmen. „Anno 1701“ hingegen gibt dem/der Spieler/Spielerin die Kontrolle über ein rein fiktives staatsähnliches Konstrukt und setzt auch in Bezug auf die Spielmechanik ganz andere Schwerpunkte (siehe Kapitel 7, „Ein alternatives Narrativ – Anno 1701“).

Es bleibt noch einmal zu betonen, dass alle diese Fragen und Untersuchungen in dieser Arbeit dazu dienen sollen, das im jeweiligen Spiel transportierte Geschichtsbild greifbar zu machen. Zur Vergegenwärtigung, die in der Einleitung gestellte Forschungsfrage lautet: Wie werden die Strukturen und Handlungsmechanismen des *frühen modernen Staates* in der Frühen Neuzeit im Medium des *digitalen Spiels* dargestellt und welche historischen Narrative werden dabei popularisiert? Gerade im Hinblick auf das Kapitel 5, „Spieleüberblick“, ist es besonders wichtig, noch einmal zu erwähnen, dass es nicht um eine Analyse der Spielmechaniken an sich, die Qualität ihrer Umsetzung oder gar meine subjektiven Einschätzungen dieser geht.

## 4.2. Die Kontextanalyse: Methodische Anmerkungen

> „We can study games as a cultural production that can be interpreted because they have meaning. […] Thus, when we analyze games, we study meaning within the game (meaningful play) and around it (cultural significance). The text is not limited to the work itself, but also to where the text is interpreted and by whom.“ (Fernández-Vara, 2015, S. 6).

In diesem Sinne widmen sich die nächsten beiden Unterkapitel jeweils dem Umfeld der Entstehung und Konsumation („meaning around the game“) des entsprechenden Spiels. Ein interessantes Detail bei der Beschreibung des Kontextes der untersuchten *digitalen Spiele* ist die Betrachtung ihrer Verpackungen, Handbücher etc. Da allerdings die hier behandelten digitalen Spiele alle nur digital erworben wurden, auf der von der *Valve-Corporation* betriebenen Internet-Vertriebsplattform „Steam“ (www.steampowered.com) oder auf der Internet-Vertriebsplattform

„GOG“ (www.gog.com), erschwerte sich der Zugriff auf diese Quellen. Die Handbücher wurden noch in digitaler Form zusammen mit den Programmdaten geliefert (und in dieser Form auf der beiliegenden CD gesichert). Als Quelle für die Titelbilder der Spiele, die auf den Packungen der originalen, physischen Veröffentlichungen zu sehen waren, bewährten sich weiters Internet-Plattformen, auf denen diese angeboten werden, etwa „Amazon“ (www.amazon.com) und „Ebay“ (www.ebay.com). In diesem Fall wird bei den betreffenden Bildern ein Link als Quelle angegeben (mit dem Datum des Zugriffs). Zusätzlich wurde jeweils ein Screenshot der Website, die das entsprechende Material zeigt, auf der beiliegenden CD gespeichert. Der jeweilige Dateiname steht immer in einer Fußnote (nach dem Schema: CD-Quelle, Ordner: WX, Dateiname: YZ). Sofern Videos erwähnt werden, die nicht Teil des Spiels selbst sind (wie es die Intro-Videos sind), wurden entsprechende Links zur Internet-Videoplattform „YouTube“ (www.youtube.com) als Quelle angegeben (wieder mit Screenshot und Zugriffsdatum, gesichert auf der beiliegenden CD). Im Bewusstsein, dass diese Art Quellen in wissenschaftlichen Arbeiten nicht üblich ist, war der Autor der Meinung, die Vorteile sie dennoch zu verwenden würden gegenüber der einzigen Alternative, nämlich diese Aspekte gar nicht zu behandeln, überwiegen.

## 4.3. Kontextanalyse: „Empire: Total War“

Das Spiel „Empire: Total War“ (Creative Assembly, 2009) wurde von der Firma „Creative Assembly“, die ihren Sitz in England hat, für das Betriebsystem Windows entwickelt (eine Portierung für die Betriebssysteme „Linux“ und „macOS“ wurde von der Firma „Feral Interactive Ltd.“, ebenfalls in England ansässig, erstellt). Für diese Arbeit wurde die Version „v1.5.0, Build 1332.21992“ in deutscher Übersetzung gespielt, bezogen über die Internet-Vertriebsplattform „Steam“. Es stellt den fünften eigenständigen Titel der erfolgreichen Spielserie mit dem Namen „Total War“ dar (das heißt, dass die zahlreichen *Add-ons* und *stand-alone* Erweiterungen auf Basis der „Originaltitel“ nicht berücksichtigt wurden). Dieser Umstand bedeutet einerseits, dass ein Großteil der SpielerInnen bereits mit entsprechenden Erwartungen an diesen Titel heranging und andererseits, dass auch das Entwicklungsteam schon über eine recht genaue Vorstellung über die Form des Spiels verfügt haben dürfte, als es begann, an dem Spiel zu arbeiten. Die Eigenschaften, die dieses Spiel ausmachen sollten, vor allem inhaltlich und unter der Perspektive der Spielmechanik, waren also schon einigermaßen bekannt. Sie entsprachen dem zentralen Versprechen der Spielreihe, auf das auch das Marketing entsprechend ausgelegt war: seinen SpielerInnen zu ermöglichen, sich in von einer angeblich historischen Ausgangslage aus in einem bestimmten historischen Setting vorrangig als General (und neuerdings auch als Admiral) und auch als Staatenlenker zu betätigen und so der Geschichte einen alternativen Verlauf zu verleihen. Dabei sollte größter Fokus auf der Kriegsführung liegen, worauf

nicht nur der Name der Spielreihe hinweist, die Entwickler ließen auch sonst keinen Zweifel daran. Das Spiel läuft auf Grundlage einer eigens entwickelten *Spiel-Engine* mit dem Namen „Warscape“ und auch das Marketing zielte darauf ab die besondere Bedeutung der Kriegsführung im Spiel zu betonen. Im Handbuch des Spiels heißt es etwa: „[…] a little time spent learning them [gemeint ist die Steuerung des Spiels, Anm. F. A.] will be amply repaid (if only in the despairing cries of defeated enemies).“ (Creative Assembly - Handbuch, 2009, S. 3) Das Marketing gab sich aber auch Mühe, das historisierende Setting des Spiels zu unterstreichen. Dabei kommt ganz das in England gängige Narrativ des *British Empire* zum Zug, dessen Tropen bereitwillig aufgenommen und reproduziert werden: „And now, good Sir, make sure your tricorne and wig are firmly in place, buckle on your sword, polish your pistols, and take up the challenge of Empire: Total War.“ (Creative Assembly - Handbuch, 2009, S. 4)

Ein interessantes Detail der Marketingstrategie hinter diesem Spiel liegt in der Aufmachung des Titelbildes, das auf den originalen Verpackungen des Spiels zu finden war. Dieses zeigt zentral einen frühneuzeitlichen Soldaten, offensichtlich im Feldeinsatz, mit Schusswaffe, aber auch mit fein säuberlicher Uniform und perfekten Zähnen, ein Zustand, der die mitunter lebensgefährlich schlechte Versorgung und den oft katastrophalen gesundheitlichen Zustand damaliger Soldaten zugunsten einer positiveren Darstellung des damaligen Kriegswesens verschleiert. Weiters sind unter dem Schriftzug, der den Namen des Spiels angibt, Kriegsschiffe im Gefecht zu sehen. Wohl ein Verweis auf die, durchaus historische, Wichtigkeit der maritimen Kriegsführung in der Frühen Neuzeit, so wie auf das wichtigste neue Feature im Vergleich zu älteren Titeln der Reihe: die Möglichkeit, diese Seegefechte in Echtzeit zu spielen. Ein weiterer interessanter Aspekt des Titelbildes ist, dass es in mehreren Versionen gedruckt wurde. Denn der erwähnte Soldat wird begleitet von Kameraden, die die Fahnen seiner Nation mit ihnen führen (wobei gerade in der Frühen Neuzeit und in der Zeit, zu der das Spielgeschehen einsetzt (1700 n. Chr.), noch nicht von Nationalstaaten gesprochen werden kann). Diese Fahnen zeigen, je nachdem wo die Version des Spiels verkauft werden sollte, unterschiedliche Flaggen: für den amerikanischen Raum die ursprüngliche amerikanische Flagge, für den deutschen Raum die preußische und so weiter. Auch die Farbe der Uniform, die der dargestellte Soldat trägt, variiert. In der internationalen Version steht die britische Flagge prominent im Vordergrund und der Soldat erscheint ikonisch als „Redcoat“, also als britischer Soldat.




Abbildung 1: Titelbildversion für den us-amerikanischen Raum. Quelle: *https://www.amazon.com/Empire-Total-War-PC/dp/B0018YXM3Y?th=1*, Zugriff am 16.9.18[1]

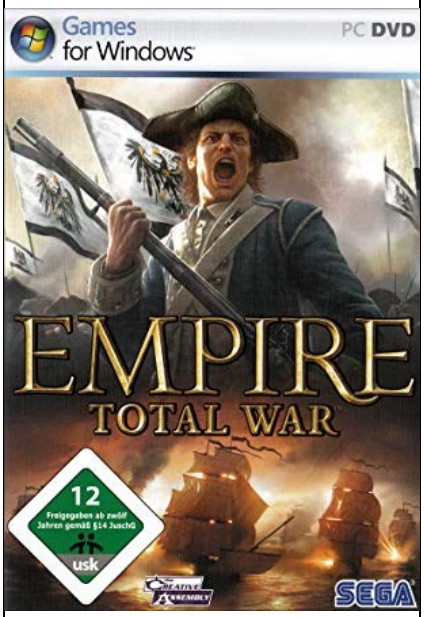



Abbildung 2: Titelbildversion für den deutschen Raum. Quelle: *https://www.amazon.de/Sega-44003-Empire-Total-War/dp/B001F7CZDC*, Zugriff am 16.9.18[2]

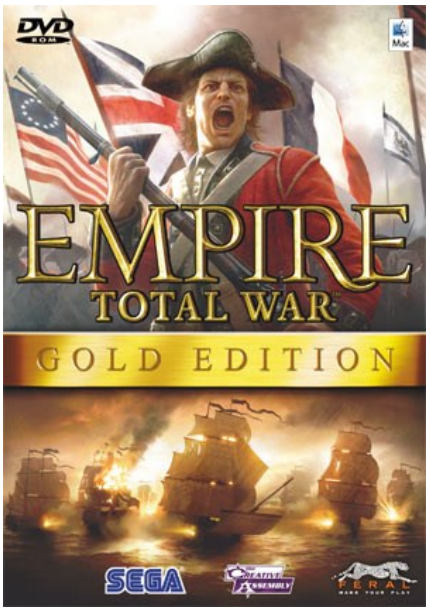



Abbildung 3: Internationale Titelbild Version. Quelle: *https://www.gamestop.it/PC/Games/33293*, Zugriff am 16.9.18[3]

Zu sehen sind drei der unterschiedlichen Versionen des Covers für „Empire: Total War“ (Abb. 1, Abb. 2 und Abb. 3). Sie unterscheiden sich in der Darstellung verschiedener Flaggen und dem Farbschema der von dem Soldaten getragenen Uniform. Zusätzlich finden sich links unten, den jeweiligen Jugendschutzverordnungen entsprechend, unterschiedliche Kennzeichnungen. Am oberen Rand findet man die Kennzeichnung für welches System diese Versionen des Spiels gemacht wurden (Windows, beziehungsweise Mac im Fall von Abb. 3). Die Fokussierung des Marketings auf die Nationalfarben kann als Indiz des dem Spiel eigenen Geschichtsverständnisses gesehen werden. In diesem Fall legt es die Auffassung der Geschichte als „Geschichte des Konflikts der Nationen“ nahe.

Auch das Intro-Video, das noch bevor man in das Menü gelangt gezeigt wird, geht inhaltlich in eine ähnliche Richtung. Es legt wiederum einen entschiedenen Fokus auf die Kriegsführung, die im Wesentlichen dessen einziges Thema darstellt. So werden besonders Seeschlachten ausführlich gezeigt und daneben ist auch noch Feldartillerie im Einsatz zu sehen. Linieneinheiten hingegen erhalten weniger Aufmerksamkeit. Der Fokus auf die Seeschlachten in diesem Intro zeugt einerseits

1 CD-Quelle, Ordner: Website-Screenshots, Dateiname: ETW Titelbild US_16.9.18
2 CD-Quelle, Ordner: Website-Screenshots, Dateiname: ETW Titelbild GER_16.9.18
3 CD-Quelle, Ordner: Website-Screenshots, Dateiname: ETW Titelbild INT_16.9.18

von einem Geschichtsverständnis, das in dieser Epoche eine zusehends globalisierte Kriegsführung verortet. Dafür spricht auch die wiederholte Darstellung von Navigationsgeräten und Landkarten, die große geografische Sprünge verdeutlichen. Andererseits wollte der Entwickler damit wohl noch zusätzlich auf die neuerdings in Echtzeit spielbaren Seegefechte hinweisen. Auffällig ist weiters die mehrmalige Darstellung von Korrespondenzen und Aufzeichnungen (der Schlachtpläne) im Intro-Video. Dies zeugt vom historischen Narrativ der Frühen Neuzeit als Beginn sowohl des „Aktenzeitalters" (Korrespondenzen und Koordination mit zentralen Stellen) als auch des Zeitalters der Aufklärung (Hochseenavigation, ‚wissenschaftliche' Vorbereitung auf das Gefecht durch Erstellen von Karten, Eintragen der Einheiten etc.). Ein Auszug aus dem Handbuch lässt die Aufklärung allerdings als zwar notwendig erscheinen, um sich durch technologischen Fortschritt einen Vorteil in der Kriegsführung, Wirtschaft oder Verwaltung zu sichern, stellt sie aber auch als für den absoluten Staat inhärent gefährlich dar: „Be wary though, an enlightened population can create a desire for reform, which can lead to a revolution of the lower classes." (Creative Assembly - Handbuch, 2009, S. 21) In dieser Aussage schwingt auch die Vorstellung mit, Revolutionen gingen immer von der Unterschicht aus, was nicht der Fall ist (von der Vorstellung einer „enlightened population" im 18. Jahrhundert ganz abgesehen). Hier scheint in den Köpfen des Entwicklungsteams das Bild der Französische Revolution mit ihren Massenaufständen und schließlich der Enthauptung des Königs prominent gewesen zu sein.

## 4.4. Kontextanalyse: „Europa Universalis IV"

Das Spiel „Europa Universalis IV" (Paradox Development Studio, 2013) des schwedischen Entwicklungsteams „Paradox" stellt das vierte Spiel in der „Europa Universalis"-Reihe dar und gliedert sich in eine ganze Reihe ähnlicher Titel dieses Entwicklungsstudios, das sich auf seiner Website selbst als die „Meister des *Grand Strategy* G*ames*" (*www.paradoxinteractive.com*, Zugriff am 16.9.2018)[4] bezeichnet. Gespielt wurde die Version „EU 4 v1.27.2.0 Poland (f496)" in deutscher Übersetzung über die Internet-Vertriebsplattform „Steam". Auch bei diesem Spiel konnte daher von einer großen Zahl an SpielerInnen ausgegangen werden, die schon eine gute Vorstellung davon hatten, was auf sie zukommen würde, als sie das Spiel kauften. Dieser Fakt wird auch im Handbuch bestätigt, wo unter anderem die Community und die Foren als Möglichkeiten für NeueinsteigerInnen angeführt werden, sich bei Unklarheiten Hilfe zu suchen: „[…]

4 CD-Quelle, Ordner: Website-Screenshots, Dateiname: Paradox Masters Grand Strategy_16.9.18

the developers, community managers, and the forum community as a whole are always willing to help ‚newbies' learn the games they love." (Paradox Development Studio - Handbuch, 2013, S. 5) Dass man als Neuling Hilfe brauchen wird, ist den Entwicklern durchaus klar, verdeutlicht durch die Annahme, dass auch das sehr umfassende Handbuch (78 Seiten ohne Credits und Werbung) nicht ausreicht, SpielerInnen ausreichend auf das Spiel vorbereiten zu können. Diese für ein Unterhaltungsmedium erstaunlich hohe Komplexität, die inzwischen zu einer Art Kennzeichen der Produkte dieses Entwicklungsteams geworden ist, wird allerdings nicht etwa entschuldigt, sondern sogar unterstrichen: „These are incredibly complex games […]." (Paradox Development Studio - Handbuch, 2013, S. 5) Der Umstand dieser Komplexität impliziert einen Teil des in diesem Spiel transportierten historischen Narrativs, nämlich dass die Verwaltung und Lenkung von Herrschaften und Staaten beinahe unüberschaubar komplex sind und ihre Entwicklungen, weder teleologisch fixiert noch eindeutig planbar ist. Beim Studium des Handbuches kommt man schnell zu dem Schluss, dass es sich um ein Spiel von Menschen mit ausgeprägtem Interesse an historischen Themen für Menschen mit ausgeprägtem Interesse an historischen Themen handelt. Die Absicht hinter dem Spiel scheint zu sein, das Spielen einer alternativen Geschichte in möglichst vielschichtiger Detailtreue zu ermöglichen, wobei „Geschichte" vornehmlich als die Geschichte von Staaten und Herrscher/Herrscherinnen verstanden wird:

> „Europa Universalis IV is a grand strategy game which spans many ages of exploration and colonization, from the waning days of the Byzantine Empire to the fall of Napoleon; nearly 400 years of Reformation, Renaissance, and conquest await, as you take control of one of hundreds of countries – at any point in their history you choose. […]. All the choices will be yours, and the consequences of each decision will echo throughout the halls of history for generations." (Paradox Development Studio - Handbuch, 2013, S. 4)

Bei aller Rücksicht auf die Komplexität menschlicher Gemeinwesen scheint hier doch die Ansicht vorrangig, dass es einzelne Entscheidungsträger gibt, die den Lauf der Geschichte maßgeblich beeinflussen. Ein weiterer Punkt, der aus diesem Abschnitt des Handbuchs ersichtlich wird, ist das Verständnis der Frühen Neuzeit als eine Zeit von „Reformation, Renaissance und Eroberung", womit gängige, stereotype Vorstellungen der Epoche bedient werden. Ein Hinweis auf die vom Entwicklungsteam angenommene besondere Bellizität der Frühen Neuzeit findet sich auch in der Bezeichnung der von diesem selbst entwickelten Spielengine, die den Namen „Clausewitz" trägt. Dieser Name ist eine Anspielung auf den neuzeitlichen, preußischen General Carl Clausewitz, der vor allem für sein Werk „Vom Kriege" bekannt ist.

Auch das Cover der ursprünglichen Verpackung des Spiels vermittelt den Eindruck, dass das historische Narrativ in diesem Spiel in die Richtung dieser Vorstellung geht. Zumindest sind das Marketing und die Selbstauffassung des Spiels klar davon geprägt.




Abbildung 4: Titelbild für „Europa Universalis“. Quelle: *https://www.amazon.com/Europa-Universalis-Online-Game-Code/dp/B00D6K41V0?th=1*, Zugriff am 16.9.2018[5]

Es zeigt prominent 3 Soldaten, einen Hellebardenträger links, größer und in der Mitte einen Mann mit einer älter scheinenden Feuerwaffe und rechts davon einen Linieninfanteristen. Diese Abfolge betont einerseits die schon angesprochene, angenommene erhöhte Bellizität der Frühen Neuzeit (vgl. Kap. 2.3., „Krieg und Gewalt“). Andererseits rückt es, durch eine Anordnung, die schon beinahe einem klassischen Zeitpfeil entspricht, die zügigen (militärischen) Entwicklungen dieser Zeit in den Vordergrund. Wenn der kriegerische Aspekt auch am prominentesten zur Geltung kommt, zeigt das Cover doch auch eine Reihe an Motiven, die durchaus dem zivilen Sektor zugeordnet werden können. Darunter einen gelehrten mit Navigationsgerät und daneben einen Mann in ziviler Kleidung, der auf etwas deutet, vielleicht soll er einen Entdecker oder Händler darstellen. In der linken und rechten, unteren Ecke finden sich jeweils Schiffe, einmal in ‚westlichem‘ Design und einmal in ‚orientalisch/asiatisch‘ anmutendem. Diese sollen wohl ein Bild der Frühen Neuzeit als die Zeit einer

5 CD-Quelle, Ordner: Website-Screenshots, Dateiname: EU4 Titelbild_16.9.18

‚wachsenden' Welt zeichnen. Außerdem wollen die Entwickler wohl darauf hinweisen, dass in diesem Spiel auch außereuropäische Gemeinwesen spielbar sind.

Dieses Spiel beinhaltet kein Intro-Video, doch konnte ich einen Trailer, der eine Vorbestellung des Spiels bewerben sollte, auf der Internet-Videoplattform „YouTube (www.youtube.com), auf dem offiziellen Kanal des Entwicklers, finden (www.youtube.com, Zugriff am 24.9.18)[6]. Darin ist vor allem das ‚Entdecker-Thema' zentral. Ein großer Teil des Trailers beruht auf der Optik handgezeichneter Karten. Der Erzähler spricht auch die Worte: „we sought new lands and shared wealth and discovery" (Sekunde 5 – Sekunde 10), wobei die Worte „Explore" und „Trade" eingeblendet werden. Danach kommt allerdings schnell wieder das Thema Krieg in den Vordergrund, die Wörter „Conspire" und „Conquer" werden eingeblendet, Krieg, Schiffe und Feuerwaffen finden entweder durch den Erzähler oder visuell ihre Erwähnung. Es gibt aber auch wieder Hinweise auf die Auffassung, dass der Lauf der Geschichte nur bedingt steuerbar ist, wenn der Erzähler anmerkt: „but fate turns upon the wheels of chance" (Sekunde 11 – Sekunde 14). Der Trailer endet mit dem Schriftzug des Titels und darüber der Slogan: „Bring civilisation out of the dark ages", wobei anzumerken ist, dass die Spielbare Zeit in „Europa Universalis IV" ab dem Jahr 1444 beginnt (siehe Kapitel 5.3.1.). Dieser Slogan beinhaltet typische Vorstellungen von der Frühen Neuzeit als eine Zeit der Erneuerung, vor allem aber des zivilisatorischen Fortschritts gegenüber dem Mittelalter in der Form einer drastischen, für die Zeitgenossen erkennbaren Zäsur.

6 CD-Quelle, Ordner: Website-Screenshots, Dateiname: EU4 Pre-Order Trailer_24.9.18

# 5. Spieleüberblick

## 5.1. Der Spieleüberblick: Methodische Anmerkungen

Methodisch orientiert sich dieser Teil eng am vierten Kapitel des Buches „Introduction to Game Analysis“, „Areas of Analysis 2: Game Overview“ (Fernández-Vara, 2015, S. 86-116). Anders als das vorige Kapitel beschäftigt sich dieses mit den Inhalten des jeweiligen Spiels selbst. Grob umrissen soll beschrieben werden, wer was wie spielt. Zuerst wird also geklärt, wie viele Spieler beteiligt sind, welche Spielmodi für die Analyse gewählt wurden und welche Einstellungsoptionen es dazu neben der gewählten Option noch gäbe. Danach wird untersucht, welches Setting das untersuchte Spiel bietet (Wen oder was spielt man? Welche Auswahl gibt es zu Beginn eines Spiels?) und wie sich das Gameplay präsentiert (Wie spielt man das Spiel?). In diesem Zusammenhang muss erwähnt werden, dass im Hauptteil dieser Arbeit zwei Spiele analysiert werden, die sich zwar beide in das Genre der Strategiespiele rechnen lassen, aber in jeweils unterschiedliche Subgenres, wobei ich besonders interessant finde, welche Unterschiede sich dabei in der Darstellung des Zeitmanagements ergeben. Gerade wenn es darum geht, staatliches Handeln im größeren Rahmen zu simulieren, müssen sich, wenn die EntwicklerInnen auf die Simulation eines ‚real‘ wirkenden Zeitablaufes Wert legen, dabei längere Zeiträume ergeben, die es zu überbrücken gilt. Die „Spielzeit“ muss in irgendeiner Form gerafft werden können, um die Jahre und Jahrzehnte politischen Handelns in ein akzeptables Maß „gespielter Zeit“ transformieren zu können. Letztlich bedeutet dies für die EntwicklerInnen auch, sich zwischen *immediacy* und *hypermediacy* zu entscheiden: Will man eine Simulation mit realistischem Zeitverlauf erschaffen und dabei in Kauf nehmen, dass der/die SpielerIn durch dessen Manipulation (es wäre schließlich nicht unterhaltsam, jede Sekunde der Jahre dauernden Entwicklung eines Gemeinwesens zu verfolgen) daran erinnert wird, dass es eben nur eine Simulation ist (hypermediacy), oder opfert man diesen Aspekt der Wirklichkeit einer möglichst starken Immersion (immediacy) (vgl. Keazor, Henry und Bonner, Marc in: Adamowsky, 2018, S. 75). Diese Entscheidung ist auch für die Untersuchung der eingangs gestellten Frage nach der Darstellung politischen Handelns relevant: wird politisches Handeln als etwas definitiv und unmittelbar Wirkendes dargestellt oder gibt es Verzögerungen, unbeabsichtigte ‚Nebenwirkungen‘ etc.? Schließlich hat die Konzeption des Zeitverlaufes in einem Spiel auch entscheidende Auswirkungen auf die Form einer ‚typischen‘ Spielsequenz, also eines sich wiederholenden Spielablaufes, der die Grundlage der Spielhandlung darstellt und damit, bei den hier untersuchten Spielen, auch die Darstellung des politischen Handelns im jeweiligen Spiel wesentlich bestimmt. Ein Beispiel: In Minecraft (Mojang, 2009), einem beliebten Sandbox/Aufbauspiel, würde sich so eine Spielsequenz

zum Beispiel aus dem Beschluss etwas zu bauen, dem Finden und Sammeln der benötigten Ressourcen und dem tatsächlichen Bauen der gewünschten Struktur zusammensetzen. Ein Beispiel außerhalb des Bereichs der *digitalen Spiele*: Bei dem österreichischen Kartenspiel „Schnapsen“ besteht eine Sequenz aus dem Ausspielen einer Karte durch den/die dazu berechtigten Spieler/Spielerin und der Reaktion des zweiten Spielers. Solche Sequenzen präsentieren sich als eine Abfolge von Verben, die die Handlung des/der Spielers/Spielerin beschreiben (vgl. Kapitel 4, Fernández-Vara, 2015, S. 86-116).

In diesem Kapitel werden Screenshots der untersuchten Spiele verwendet. Diese wurden während des Spielens erstellt und sind wieder auf der beigelegten CD, im Ordner „Spiele-Screenshots“, zu finden, wobei der jeweilige Dateiname in einer Fußnote zum entsprechenden Screenshot angegeben wird.

Es wurden beide *digitalen Spiele* mit mehreren der zur Auswahl stehenden Fraktionen gespielt, die Analyse beschränkt sich aber jeweils auf einen einzelnen Spielgang mit je einer Fraktion, bei deren Auswahl darauf geachtet wurde, dass sie als möglichst repräsentativ gelten kann. Im Zuge dieses Spielgangs wurden auch alle verwendeten Screenshots aufgenommen.

## 5.2. Spieleüberblick: „Empire: Total War“

### 5.2.1. Setting

„Empire: Total War“ (Creative Assembly, 2009) bietet mehrere verschiedene Spielmodi. Grundsätzlich werden diese in einen Mehrspielermodus (lokal oder über das Internet) und einen Einzelspielermodus unterteilt. Der Mehrspielermodus beschränkt sich auf das Spielen von Gefechten und ist schon daher für diese Arbeit wenig interessant. Der Einzelspielermodus wiederum stellt vier Optionen zur Auswahl: „Übungsgefechte“ und „Gefechte“ stellen sich ähnlich wie der Mehrspielermodus dar, wobei die menschlichen Gegenspieler (oder auch Verbündeten) durch den Computer ersetzt werden. Ein interessantes Detail ist, dass es sowohl die Möglichkeit für individuell zusammengestellte (das heißt man bestimmt die eigenen Einheiten und die des Gegners) und randomisierte Gefechte gibt, als auch „historische Schlachten“, bei denen, wie der Name schon verrät, die Umstände einer historischen Schlacht möglichst genau nachgestellt werden. Der/die Spieler/Spielerin hat dann die Möglichkeit diese Schlacht mit einer von ihm/ihr gewählten Fraktion nachzuspielen. Schon die Existenz dieser Option suggeriert ein historisches Verständnis, das sich eng an Ereignisgeschichte orientiert und Kriegen und Schlachten entscheidende Bedeutung zuordnet („Geschichte der großen Männer“). Den wichtigsten Teil des Spieles stellen aber sicher die Kampagnen dar. Es gibt eine Tutorial-Kampagne, die den Namen „Weg zur Unabhängigkeit“ trägt

und den eigentlichen Hauptteil, der schlicht „Große Kampagne“ genannt wird. Die Tutorial-Kampagne soll die wesentlichen Spielelemente, vor allem auf der Kampagnen-Karte, näherbringen. Dass dabei das Setting des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges gewählt wurde, kann man einerseits als Versuch des Entwicklungsteams sehen, einen positiven Eindruck bei US-amerikanischen Spielern/Spielerinnen zu machen, andererseits stimmt es auch auf ein Thema des Spiels ein, das die Darstellung der Frühen Neuzeit in diesem Spiel klar werden lässt: Die Frühe Neuzeit ist eine Zeit des Kolonialismus und Absolutismus einerseits und eine Zeit antikolonialer Erhebungen und frühdemokratischer Bewegungen andererseits. Erstaunlich ist, dass die „Große Kampagne“ dann mehr als sieben Jahrzehnte früher einsetzt, die dadurch geänderten Bedingungen aber nicht thematisiert werden.

Die „Große Kampagne“ stellt schließlich den tatsächlichen Hauptteil des Spieles dar. Der Beginn einer solchen Kampagne stellt sich wie folgt dar: Man gelangt zu einem Auswahlbildschirm, bei dem man Einstellen welches Gemeinwesen man steuert, wie die Ziele Aussehen sollen, wie viel Ratschläge man von den virtuellen Beratern erhält und welche Schwierigkeit sich einem auf der Kampagnenkarte bietet und welche auf der Gefechtskarte (zum Design dieser Spielmechanik später mehr). Zur Auswahl stehen 11 spielbare „Nationen“ – so werden sie im Spiel etwas anachronistisch genannt (vgl. Kapitel 2) – von denen nur zwei nicht europäisch sind, nämlich das „Osmanische Reich“ und das „Marathenreich“. Die Auswahl erfolgt, indem man die jeweilige Flagge anklickt, worauf unter dieser der/die Herrscher/Herrscherin zum Startpunkt der Kampagne (1700 n. Chr.), quasi als Personifikation dieses „Staates“ (der Begriff ist wiederum nur bedingt zulässig, vgl. Kapitel 2) angezeigt wird. Zusätzlich gibt es zu jeder spielbaren „Nation“ einen kurzen Text, der die bisherige Entwicklung, ihre politische Situation und die Ziele beschreibt und angezeigt wird, sobald man die entsprechende ‚Nation‘ auswählt. All dies vermittelt den Eindruck fertig geformter Nationalstaaten, die Frühe Neuzeit präsentiert sich dabei durchaus als eine Auseinandersetzung ebendieser. Interessanterweise wird etwa bei der Auswahl von „Preußen“ nicht darauf eingegangen, dass man dieses Gemeinwesen erst mit der Ernennung Friedrichs III. zu Friedrich I., „König in Preußen“, so bezeichnen kann. Die EntwicklerInnen wollten wohl den Schein der historischen Korrektheit wahren und die SpielerInnen nicht durch die Darstellung komplexer Einzelheiten verwirren. Damit wird das Narrativ Friedrichs I. und ‚seines‘ Preußens, ohnehin durch die nationalistischen Bewegungen des 20. Jahrhunderts überstrapaziert, popularisiert, unter Missachtung der Tatsache, dass er genauso lange ‚nur‘ Friedrich III., Markgraf von Brandenburg war.

Weiters kann man die Ziele der „Großen Kampagne“ einstellen, wobei man die Auswahl zwischen vier Optionen hat:

- Kurze Kampagne (bis zum Jahr 1750 n. Chr.)
- Lange Kampagne (bis zum Jahr 1799 n. Chr. / 25 Provinzen halten)
- Prestigesieg (bis zum Jahr 1799 n. Chr. / 15 Provinzen halten / höchsten Prestigewert aller „Nationen“ erreichen)
- Weltherrschaft (bis 1799 n. Chr. / 40 Provinzen halten)

Diese Auswahl vermittelt die Einschätzung, dass der Erwerb neuer Länder zentrale Aufgabe des Staates der Frühen Neuzeit war, stellt doch die Erweiterung des Staatsgebietes um eine bestimmte Anzahl an Provinzen eine Vorrausetzung bei drei von vier möglichen Spielzielen. Hinzu kommt allerdings die Auffassung vom langfristigen Wirken politischer Handlungen, vermittelt durch die langen Zeiträume von mindestens 50 Jahren, meistens sogar 99 Jahren. Dass es für ein Gemeinwesen auch andere Arten geben kann, als erfolgreich angesehen zu werden, kommt schließlich in der Option des „Prestigesieges“ zum Ausdruck, der allerdings trotzdem mit einer gewissen Mindestanzahl an gehaltenen Provinzen einhergeht.

### 5.2.2. Spielverlauf

Wird nach Auswahl der gewünschten Einstellungen ein Spiel gestartet, sieht man die Kampagnenkarte. Es folgt, bei Standardeinstellungen, der Auftritt der virtuellen Beraterin, die für die Kampagnenkarte zuständig ist: Dargestellt als eine junge Adelige erklärt sie dem/der SpielerIn zunächst die Lage der ausgewählten „Nation“, um abschließend noch einige Tipps für das weitere Vorgehen zu geben (geeignete Verbündete und Angriffsziele, etc.). In der englischen Originalfassung spricht sie mit ausgeprägtem britischen ‚upper class‘-Akzent, eine Popularisierung des Narrativs des britischen „Empire“, die in der deutschen Übersetzung nicht umgesetzt wurde. Nach ihren Ausführungen erhält man die Kontrolle über das Spielgeschehen. Die Struktur der Handlung beschränkt sich weitestgehend auf „emergent storytelling“ (Fernández-Vara, 2015, S. 108), das heißt, die Handlung ergibt sich fast ausschließlich aus der Interaktion des/der SpielerIn mit dem Spiel. Dies erklärt sich aus dem Bemühen des Spiels, eine Simulation einer alternativen Geschichte zu bieten: Was es an vordefinierter Handlung gibt, wird in Form von Infotexten als historisches Faktum geliefert (etwa die Informationen zu den zur Auswahl stehenden „Nationen“).

Wie schon erwähnt, gliedert sich das Gameplay dieses Spiels in zwei große Bereiche: Der erste findet auf der Kampagnenkarte statt. Hier steuert man die ausgewählte „Nation“, kontrolliert die Verwaltung indem man gewisse Technologien erforscht, Steuern einhebt, Gebäude bauen lässt, an diplomatische Beziehungen arbeitet, etc. Man plant hier aber auch seine Kriegsführung, indem man Regimenter

ausbildet, Schiffe bauen lässt, diese zu Armeen oder Flotten zusammenzieht und anschließend über die Karte bewegt und zusätzlich seinen Agenten Aufträge erteilt.



Abbildung 5: Ansicht der Kampagnenkarte mit Stadtauswahl[7]

In „Abbildung 5“ sieht man die Kampagnenkarte, wobei die Ansicht beinahe ganz aus dem geschehen herausgezoomt ist. Man sieht, dass hier ein großer Teil Mitteleuropas abgebildet ist. Der Maßstab des Spiels ist also durchaus recht groß, es geht um Imperien- und Großreichsbildung. Für eine globale Zuordnung sorgt die Weltkarte, im Interface links unten zu sehen, auf der die verschiedenen Länder, ähnlich einer politischen Karte in einem Atlas, verschiedenfarbig eingezeichnet sind. Es gibt drei verschiedene solcher Karten mit Provinzen. Während auf der Karte in Abb. 5 Europa, Nordafrika und der Nahe Osten abgebildet sind, gibt es noch eine Karte, auf der sich Nord- und Mittelamerika sowie Teile Südamerikas finden und eine, auf der Indien und die umgebenden Regionen dargestellt sind. Zusätzlich gibt es noch vier Karten mit Seegebieten, je eine vor der west- und ostafrikanischen Küste, eine der südamerikanischen Küste und eine, die das Seegebiet um einige indonesischen Inseln abbildet. Diese sind allerdings reine Seekarten ohne Provinzen und dienen allein als Handelsplätze für exotische Waren. Es zeigt sich ein stark eurozentristisch geprägtes Bild dieser Zeit, da nur Gebiete zugänglich sind, in denen es historisch zu größeren Interaktionen der europäischen Mächte kam (zumal auf der Karte der Amerikas nur die Teile zugänglich sind, in denen es historisch im Laufe des

7 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Empire Total War, Dateiname: Kampagnenkarte_Stadtauswahl_27.10.18

18. Jahrhunderts zu europäischer Besiedlung, Kolonisation oder Eroberung gekommen ist). Auf der Kampagnenkarte kommt es zu einem hohen Grad an Abstrahierung: Die Kameraposition ist fixiert (es lässt sich lediglich heraus- und hineinzoomen), Armeen, Flotten und Städte sind durch vereinfachte Miniaturen repräsentiert (durch einen einzelnen Soldaten, ein einzelnes Schiff und einige Häuser). Auch die Topografie der natürlichen Umwelt der Karte zeigt Vereinfachungen und symbolische Platzhalter (zum Beispiel einige Bäume als Repräsentation eines Waldes).

In der Mitte des Interfaces unten, rechts neben der Weltkarte, sieht man das Baumenü, allerdings nur, wenn eine Stadt ausgewählt wurde. Man sieht Symbole verschiedener, schon errichteter Gebäude (die allenfalls noch ausgebaut werden können) und noch freier Bauplätze. Auch in kleineren Städten können Gebäude gebaut werden, je nach Größe der Stadt aber weniger. Dies kann auf Zentralisierungstendenzen der Frühen Neuzeit hinweisen, da somit größere Städte und Hauptstädte ungleich höhere Bedeutung haben als kleinere. In Abb. 5 ist „Königsberg“ ausgewählt, die Hauptstadt der Provinz „Ostpreußen“. Gekennzeichnet wird dies in der Kampagnenkarte durch einen grünen Kreis um die ausgewählte Stadt und eine hellgrüne Einfärbung der Provinz, in der sich die Stadt befindet. Da die umgebenden Provinzen nicht im Besitz des Spielers sind (und kein militärischer Zugang durch ein Bündnis besteht), sind diese rot eingefärbt. Rechts unten neben dem Baumenü, am rechten Rand des Interfaces sieht man Buttons, mit denen Menüs und Tabellen zur Verwaltung der gewählten „Nation“ aufgerufen werden können. Zwischen den beiden Reihen von je drei Buttons finden sich zwei Schleifen, von denen die linke den momentanen Staatsschatz (in Abb. 5: „8000“) und die rechte das aktuelle Jahr (in Abb. 5: „1700“) anzeigt. Ganz links am Rand der Kampagnenkarte sieht man ein kleines Symbol, welches bei Betätigung eine Benachrichtigung anzeigt. Mit solchen Benachrichtigungen, die stilisiert an versiegelte Briefe erinnern, erhält man jede Runde Neuigkeiten, was sich in der Spielwelt getan hat, wodurch der Eindruck entsteht, das Interface des/der Spielers/Spielerin ist der Herrscherhof, an dem alle Fäden der Verwaltung und Herrschaft zusammenlaufen, an den alle relevanten Informationen geschickt werden.

Jegliches Gameplay abseits der Gefechte spielt sich hier ab: man baut Gebäude und rekrutiert Einheiten wie man sie eben gerade benötigt (und wie es der Staatsschatz zulässt), bewegt seine Armeen, Flotten und Agenten (die alle einen durch Bewegungspunkte eingeschränkten Bewegungsradius haben) und verwaltet Handel, Diplomatie, Forschung und Regierung (jeweils in Menüs). Wenn man, im Wesentlichen eingeschränkt durch die Ressourcen Geld und Bewegungspunkte, alle möglichen oder sinnvollen Aktionen abgeschlossen hat, klickt man den Button, der in Abb. 5 mit der stilisierten Abbildung einer Taschenuhr versehen ist, um den Zug zu beenden. Daraufhin absolvieren alle anderen, vom Computer gesteuerten „Nationen“, ihren Zug. Sobald dies geschehen ist, kommt wieder der/die menschliche Spieler/Spielerin an die Reihe.

Der zweite große Bereich des Gameplays in diesem Spiel findet auf der Gefechtskarte statt, was zeigt, welch große Bedeutung das historische Narrativ des Spiels nicht nur dem Krieg allgemein, sondern der „Feldschlacht“ oder dem „Seegefecht“ im Besonderen zugesteht. Dazu kommt es immer, wenn der/die Spieler/Spielerin mit einer seiner/ihrer Armeen oder Flotten eine feindliche Armee oder Flotte in der Kampagnenkarte angreift:




Abbildung 6: Ansicht der Gefechtskarte.[8] Die Linieninfanterie (mit Artillerie) des menschlichen Spielers („preußische“ Flaggen) ist links zu sehen, die des Computergegners („österreichische“ Flaggen) rechts. Im Vordergrund findet ein Kavalleriescharmützel statt. Die weiß blinkende Fahne der „österreichischen“ Kavallerie signalisiert, dass sie zu fliehen versucht.

Anders als in der Kampagnenkarte läuft hier die Zeitprogression aber nicht nach Runden, sondern in Echtzeit ab. Zudem findet sich ein geringerer Grad an Abstrahierung, die Darstellung versucht realistisch zu wirken: Es wird eine möglichst echt wirkende, dreidimensionale Landschaft (oder ein entsprechendes Seegebiet) mit Vegetation, Wetter, Siedlungen, etc. dargestellt, in der sich die beiden Armeen (oder Flotten) gegenüberstehen. Bei diesen ist nun wiederum jeder einzelne Soldat, jede Kanone und jedes Pferd einzeln animiert, es kommt zu keiner abstrakten Reduktion auch nur der kleinsten Einheit. (vgl. „level of abstraction“ in: Fernández-Vara, 2015, S. 128) In Abb. 6 sieht man am unteren Bildrand auch das nun veränderte Interface: Die Karte links zeigt nun einen Überblick über die Gefechtskarte und eine Stoppuhr (der/die Angreifer/Angreiferin hat jeweils nur eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung, um die Schlacht zu einem für ihn/sie günstigen Ausgang zu

8 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Empire Total War, Dateiname: Gefechtskarte_27.10.18

bringen), in der Mitte die Symbolkarten der verschiedenen Einheiten, mit denen sich diese organisieren und auswählen lassen und rechts Buttons um den Einheiten verschiedene Marsch- und Kampfbefehle zu erteilen (etwa: „Laufen“ oder „Gehen“). Am ganz linken Rand des Bildschirmes finden sich Benachrichtigungen, in diesem Fall, dass der gegnerische General getötet wurde.

Für die Darstellung einer ‚typischen‘ Spielsequenz wird die Interaktionsmöglichkeit des/der Spielers/Spielerin mit dem Spiel in einzelne „Verben“ zerlegt. Verben stellen grundlegende Handlungsmöglichkeiten in einem Spiel dar, durch die der/die Spieler/Spielerin in den Spielverlauf eingreifen kann. (vgl. Fernández-Vara, 2015, S. 97-99) Durch die rundenbasierte Zeitprogression in „Empire: Total War“ können diese Schritte größtenteils in beliebiger Reihenfolge absolviert werden und zum Teil auch ganz ausgelassen werden. Verben die nach einem „-“ stehen, können individuell ausgeführt werden, Verben die nach einem „→“ stehen haben das vorherige Verb als Bedingung, werden als nur im Fall, dass dieses eingetreten ist, ausgelöst.

- informieren (öffnen und lesen von Textboxen, Listen und Statuswerten in Menüs/betrachten der Spielkarte: Position und Eigenschaften von Flotten, Armeen, Städten, Festungen, Handelsrouten und Agenten)

- verwalten (öffnen und manipulieren von Menüs: Technologie, Handel, Steuern, Diplomatie, Regierungspersonal, etc.)

- bauen (Auswahl von Bauplätzen/Gebäuden auf der Kampagnenkarte und Auswahl von zu errichtenden Gebäuden/Gebäudeerweiterungen)

- rekrutieren (Auswahl von Provinzhauptstädten mit Ausbildungsgebäuden und Auswahl der Einheiten oder Auswahl von Häfen und Auswahl der Schiffe)

- ziehen (bewegen der verschiedenen Spielfiguren: Armeen, Flotten, Missionar, Edelmann, Lebemann

→ kämpfen (nur wenn es bei Bewegung einer Armee/Flotte zu Kontakt mit einer feindlichen Armee/Flotte/Stadt kommt)

- fortschreiten (beenden des Zuges)

→ kämpfen (nur wenn es bei feindlichen Bewegungen einer Armee/Flotte zu Kontakt mit einer eigenen Armee/Flotte/Stadt kommt

| |
|---|
| → verwalten (nur Diplomatie, wenn es während dem Zug einer nicht vom/von der Spieler/Spielerin gesteuerten „Nation“ zu einem diplomatischen Vorschlag an die vom/von der Spieler/Spielerin gesteuerte „Nation“ kommt) |

Tabelle 1: Schematisierte Spielsequenz im Rahmen der Kampagnenkarte in „Empire: Total War“.

Der Sonderfall bei „Empire: Total War“, der durch die Unterteilung des Gameplays auf Kampagnenkarte und Gefechtskarte zustande kommt, bewirkt einen Fokus des Narrativs des Spiels auf kriegerische Auseinandersetzungen, speziell auf einzelne Gefechte. Sofern der/die Spieler/Spielerin Gefechte nicht automatisch vom Computer lösen lässt, verbringt er/sie sehr viel Zeit mit diesem Teil des Spiels. Er bildet also eine eigene Sequenz, die zwar nur unter bestimmten Bedingungen stattfinden kann, durch seine Alleinstellung aber umso mehr Aufmerksamkeit generiert. Nach dem Ende des Gefechtes werden stets die Ergebnisse in detaillierten Tabellen gezeigt (Abb. 7). Da dieser Teil des Gameplays größtenteils in Echtzeit abläuft (pausieren ist möglich), ergibt sich eine unabänderliche Reihenfolge der Verben.

| |
|---|
| - informieren und planen (das Schlachtfeld kann inspiziert werden, die Einheiten werden so aufgestellt, dass dem/der Spieler/Spielerin ein möglichst großer Vorteil durch Gelände/Gebäude entsteht) |
| - befehligen (die Einheiten erhalten Befehle, wo sie sich hinbewegen sollen/welche gegnerischen Einheiten sie wie angreifen sollen) |
| - pausieren und informieren/planen (der/die Spieler/Spielerin hat während einer Schlacht stets die Option, den Spielverlauf zu pausieren, um sich einen Überblick zu verschaffen und den Einheiten Befehle zu erteilen, die diese ausführen, sobald die Pause beendet wird) |
| -informieren und entscheiden (nach dem Ende des Gefechts erscheinen detaillierte Angaben zu Verlusten und getöteten Feinden, siehe Abb. 8, je nach Ausgang der Schlacht kann es zu verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten kommen: Stadt einnehmen, feindliche Schiffe kapern/versenken etc., die aber wieder im Rahmen der Kampagnenkarte ausgeführt werden) |

Tabelle 2: Schematisierte Spielsequenz im Rahmen der Gefechtskarte in „Empire: Total War“.

Nach dieser allgemeinen, schematisierten Darstellung einer Spielsequenz in „Empire: Total War“ wird im Folgenden eine konkrete Spielsequenz anhand von Verben dargestellt, um so typische

Spielerhandlungen aufzuzeigen. Beschrieben wird der Aufbau eines Bündnisses mit einer anderen Fraktion (eine Vergleichbare Situation findet sich für „Europa Universalis IV“ in Kapitel 5.3.2.). Unter „-“ aufgeführte Handlungen sind notwendig um das Ziel zu erreichen, unter „→“ aufgeführte Handlungen sind optional, treten aber häufig ein.

| |
|---|
| - öffnen des Diplomatiemenüs |
| - auswählen der Nation, mit der verhandelt werden soll durch Klick auf den Ländernamen in einer Liste oder durch Klick auf die Abbildung des Landes auf der Weltkarte |
| → überprüfen des Meinungswertes, den die Nation gegenüber der gespielten Nation aufweist (muss positiv sein) |
| - öffnen des Verhandlungsmenüs durch Klick auf den Button „Verhandlungen eröffnen“ |
| → erhöhen des Meinungswertes (zum Beispiel durch Staatsgeschenke) |
| - auswählen der Diplomatieoption: „Bündnis anbieten“ |
| → auswählen zusätzlicher Diplomatieoptionen, um die Akzeptanzwahrscheinlichkeit des Verhandlungspartners zu erhöhen (zum Beispiel Tributzahlung, militärischen Zutritt gewähren etc.) |
| - übermitteln des Bündnisangebots durch Klick auf „Vorschlag übermitteln“ oder „Drohen“ |
| - informieren, ob die ausgewählte Nation das Angebot angenommen oder abgelehnt hat oder einen Gegenvorschlag übermittelt (Information in Form einer Sprechblase neben einem abgebildeten Diplomaten |
| → wenn ein Gegenvorschlag übermittelt wurde: wiederholen der drei vorangegangenen Handlungen |

Tabelle 3: Handlungsverlauf einer konkreten Spielsequenz (schließen eines Bündnisses) in „Empire: Total War“.



Abbildung 7: Eine tabellarische Übersicht über den Gefechtsverlauf.[9] Durch einen Klick auf den stilisierten, grün-goldenen Orden am rechten Rand der Tabelle können noch detailliertere Statistiken zu jeder einzelnen Einheit aufgerufen werden.

## 5.3. Spieleüberblick: „Europa Universalis IV“

### 5.3.1. Setting

Für diese Arbeit wurde von „Europa Universalis IV“ (Paradox Development Studio, 2013) die Version „EU4v1.27.2.0 Poland (f496)“ in deutscher Sprachausgabe gespielt. Das Spiel bietet einen Mehrspielermodus und einen Einzelspielermodus, wobei nur der Einzelspielermodus gespielt wurde. Anders als bei vielen anderen Spielen dieser Art, gibt es in „Europa Universalis IV“ keine unterschiedlichen Kampagnen oder Szenarien mit verschiedenen Spielzielen. Stattdessen gibt es einen Zeitraum, vom Jahr 1444 n. Chr. bis ins Jahr 1821 n. Chr., in dem man den jeweiligen Startpunkt beliebig auswählen kann, indem man eine entsprechende Kalenderanzeige manipuliert. Weiters gibt es keine Beschränkungen bei der Wahl der gespielten „Nation“ (wiederum wird der Begriff verwendet, weil die verschiedenen Fraktionen im Spiel so genannt werden und im Wissen, dass man, je nach gewähltem Startzeitpunkt, die wenigsten oder gar keine davon als „Nation“ im engeren Sinn bezeichnen kann). Alle zum Startzeitpunkt vorhandenen „Nationen“, die penibel die historische

9 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Empire Total War, Dateiname: Gefechtsstatistiken_27.10.18

politische Landkarte nachzuzeichnen versuchen, können auch gespielt werden. Es gibt aber statt der gewohnten Kampagnen vorgeschlagene Startpunkte, die sich üblicherweise am Beginn eines großen Konfliktes orientieren. Zum Beispiel trägt der Startpunkt, der das Spiel am 23. Mai 1618 beginnen lässt, den Namen „Dreißigjähriger Krieg“. Durch diese Form die Startpunkte zu organisieren wird ein annalistisch anmutendes, ereignisgeschichtliches Narrativ popularisiert, das Geschichte in erster Linie als eine Abfolge zwischenstaatlicher Konflikte versteht. Für jeden dieser Startpunkte wird dem/der SpielerIn eine variable Anzahl an „interessanten Nationen“ vorgeschlagen, wobei vor allem die im namensgebenden Konflikt maßgeblich involvierten „Nationen“ als „interessant“ präsentiert werden, im Fall des Startpunktes „Dreißigjähriger Krieg“ sind dies: Böhmen, Österreich, Bayern, Pfalz, Braunschweig, Dänemark, Schweden und Frankreich. Für diese Arbeit wurde, um eine möglichst gute Vergleichbarkeit mit „Empire: Total War“ zu erreichen, ein Spiel mit dem Startpunkt „Spanischer Erbfolgekrieg“ begonnen, der den/die Spieler/Spielerin am 1. September 1701 starten lässt. Die vorgeschlagenen, „interessanten Nationen“ sind: Frankreich, England, Niederland, Österreich.



Abbildung 8: Der Auswahlbildschirm in „Europa Universalis IV“[10]. Man sieht links die angebotenen Startpunkte (genannt: „historischer Start“), unten eine kurze Beschreibung der Zeit des ausgewählten Startpunktes (darüber die Flaggen der „interessanten Nationen“) und rechts eine Übersicht über die ausgewählte „Nation“. Schon hier wird der/die Spieler/Spielerin mit einer Vielzahl verschiedener Parameter (Werte für Verwaltung, Diplomatie, und Kriegsführung/Kulturspezifische Ideen etc.) konfrontiert, wodurch der Eindruck ausserordentlicher Komplexität entsteht.

10 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Europa Universalis IV, Dateiname: Auswahlbildschirm_01.11.18

Gespielt wurde, so wie bei „Empire: Total War“, die „Nation“ „Preußen“. Der Umstand, dass diese „Nation“ vor 1701 noch, richtigerweise, als „Brandenburg“ bezeichnet wird, zeigt den hohen Grad an historischer Akkuratesse der bei diesem *digitalen Spiel* an den Tag gelegt wird, solange es um derartige ereignisgeschichtliche Fakten geht. Auch sonst versucht das Spiel den schon in Kapitel 3. (Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft) angesprochenen Anspruch an historische „Authentizität“ zu erfüllen, indem es etwa in den Einstellungen zum Spielstart eine Option bietet, die sich „Nationen im Glück“ nennt. Ist diese Option auf die Einstellung „historisch“ gestellt, bekommen Nationen, die historisch erfolgreich waren, bestimmte Boni, damit sie auch im Spiel mit höherer Wahrscheinlichkeit erfolgreich sind. Dies soll den Verlauf des gestarteten Spiels „realistischer“ im Sinne von „näher am historischen Verlauf orientiert“ gestalten. Zusätzlich gibt es noch, genauso wie in „Empire: Total War“ gescriptete Ereignisse. Dies sind vordefinierte Ereignisse oder Abläufe, die automatisch bei Erreichen eines gewissen Datums oder Spielfortschrittes aktiviert werden und dem gleichen Zweck dienen sollen. Diese Ereignisse können Indikatoren dafür sein, was von den Entwicklern/Entwicklerinnen für historisch bedeutend gehalten wurde. In erster Linie beziehen sie sich auf politische Ereignisse, aber auch auf gesellschaftliche Entwicklungen im weiteren Sinn (wissenschaftliche, religiöse, kulturelle, etc.). Bezeichnenderweise werden sie stets unter dem Aspekt betrachtet, welchen Einfluss sie auf die Führung des gespielten Staates haben, was den Eindruck erweckt, sämtliches Streben des Menschen würde nur in Interaktion mit dem jeweiligen Gemeinwesen oder eben dem Staat Sinn bekommen. In dem Bemühen als ‚realistische‘ Simulation eines alternativen Geschichtsverlaufs wahrgenommen zu werden, gibt „Europa Universalis IV“ auch keine expliziten Spielziele vor, man spielt es einfach und versucht dabei, so erfolgreich wie möglich zu sein. Gleichzeitig gibt es zwei verschiedene Spielmodi, einen „normalen“ Modus und den „Ironman-Modus“. Bei dem Zweitgenannten ist es dem/der Spieler/Spielerin nicht gestattet, ältere Spielstände zu laden, man kann also keine Handlungen oder Ereignisse ungeschehen machen, was wieder den genannten vorgeblichen „Realismus“ steigern soll, schließlich gibt es auch im echten Zeitverlauf der Geschichte keine Ladepunkte, zu denen man zurückkehren kann. Dabei ist es klar, welcher Modus von den Entwicklern/Entwicklerinnen als die ‚richtige‘ Art das Spiel zu spielen intendiert ist: nur im „Ironman-Modus“ kann man Erfolge freischalten und Punkte sammeln, mit denen man sich dann auf Bestenlisten mit anderen Spielern/Spielerinnen messen kann. Weitere Optionen vor Spielbeginn lassen den/die Spieler/Spielerin einstellen, wie viel von der Karte für sie sichtbar oder aufgedeckt ist und wie effizient/aggressiv die vom Computer gesteuerten „Nationen“ handeln (Schwierigkeitsgrade: sehr einfach/einfach/normal/schwer/sehr schwer).

## 5.3.2. Spielverlauf

Wird das Spiel schließlich gestartet, findet sich der/die Spieler/Spielerin auf der Spielkarte wieder, die bei diesem Spiel, anders wie bei „Empire: Total War“, die einzige Spielumgebung darstellt. Dafür stellt sie sich auch mit entsprechend höherer Komplexität dar. Gleich zu Beginn des Spiels wird ein Informationsmenü mit vier Reitern mit den Beschriftungen „Land“, „Religion“, „Regierung“ und „Region“ angezeigt. Diese sollen dem/der Spieler/Spielerin einen Überblick über die Umstände der Zeit und der Beziehungen der ausgewählten „Nation“ zu anderen „Nationen“ geben („Land“ und „Region“), sowie die inneren Besonderheiten der ausgewählten „Nation“ kurz beschreiben („Religion“ und „Regierung“).
Die Handlung in „Europa Universalis IV“ entfaltet sich emergent, das heißt durch die Interaktion des/der Spielers/Spielerin mit dem Spiel. (Fernández-Vara, 2015, S. 108) Dies erklärt sich aus der Absicht eine Simulation eines alternativen historischen Verlaufs zu bieten. Abhängig von den Einstellungen (siehe unten) greift das Spiel jedoch unterschiedlich stark in die Entwicklung der verschiedenen „Nationen“ ein, um einen mehr oder weniger ‚historischen‘ Ablauf zu simulieren.



Abbildung 9: Einführung zur gewählten „Nation“[11]. Der Reiter „Regierung“ ist geöffnet, unter dem Text sind die Symbole der relevanten Eigenschaften der ausgewählten „Nation“ abgebildet.

11 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Europa Universalis IV, Dateiname: Einführung_01.11.18

Unter dem Reiter „Land“ finden sich im Wesentlichen sehr allgemeine Informationen zu den Entwicklungen der letzten Jahre vor Beginn des Starpunktes, unter dem Reiter „Religion“ wird die derzeitige Religion (und ihre Boni und Mali für die „Nation“) angezeigt. Unter dem Reiter „Regierung“ (siehe Abb. 9) wird etwas beschrieben, das sich eigentlich eher mit dem Begriff der politischen Tradition zusammenfassen lässt. Die Regierung (beziehungsweise dessen Oberhaupt) ist die Position, die der/die Spieler/Spielerin in der Spielwelt einnimmt und diesem/dieser als reduzierte Form eines Avatars dient, ersichtlich daran, dass man, wenn man mit Preußen spielt, in Benachrichtigungen stets mit „Mein König!“ angeredet wird. Herrschaft erscheint in diesem Spiel schon daher als de facto unveränderlich, die einzigen möglichen Änderungen betreffen die politischen Traditionen, die wiederum Einfluss auf die Spielmechanik haben. Unter dem Reiter „Region“ werden die Beziehungen der ausgewählten „Nation“ zu ihren näheren Nachbarn (in diesem in erster Linie zum „Heiligen Römischen Reich“) beschrieben.

Hat der/die Spieler/Spielerin die Einführung geschlossen, findet er/sie sich mitten im Spiel wieder. Die Gestaltung des Zeitmanagements fällt besonders auf. Anders wie beim rundenbasierten zeitlichen Fortschritt in „Empire: Total War“ läuft die Zeit in „Europa Universalis IV“ strikt linear und kalendarisch ab.



Abbildung 10: Ansicht der Spielkarte[12]. Die in Berlin stationierte Armee ist ausgewählt, erkennbar an der grünen Schleife mit der Inschrift „26k“ mit dem schildförmigen Wappen auf der Karte und dem geöffneten Statusmenü links am Bildschirm.

12 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Europa Universalis IV, Dateiname: Spielkarte_Armeeauswahl_01.11.18

In Abb. 10 sieht man im linken oberen Eck der Spielkarte die kalendarische Angabe (Stand: 8. September 1701), daneben Buttons mit einem „+“ und ein „-“ Zeichen und einen Button, der im Moment auf „▮▮“, also auf „Pause“, steht. Denn obwohl der Zeitverlauf in diesem Spiel strikt linear erfolgt, gibt es die Möglichkeit das Spielgeschehen zu pausieren und, sofern es läuft, zu beschleunigen und verlangsamen. Einerseits gibt es dadurch die Möglichkeit in ‚kritischen‘ Phasen, also, wenn viele Handlungen nötig sind, die Zeit anzuhalten, um dem/der Spieler/Spielerin bessere Kontrolle über die Spielsysteme zu ermöglichen, andererseits können die mitunter recht langen Phasen, in denen der/die Spieler/Spielerin zu erhöhter Passivität gezwungen ist, beschleunigt werden, damit schneller wieder ‚interessantere‘ Phasen erreicht werden. Der Zeitverlauf stellt sich also so dar, wie er in „Empire: Total War“ nur in der Gefechtskarte abläuft, also in der Phase des niedrigsten Abstraktionsgrades. Überhaupt vermittelt dieses Spiel durch seine beinahe unüberschaubare Anzahl an Interaktionsmöglichkeiten zuerst den Eindruck, man habe als Spieler/Spielerin beinahe uneingeschränkten Einfluss auf die Entwicklung der ausgewählten „Nation“. Erst nach längerer Beschäftigung mit dem Spiel sieht man, dass es genau diese Komplexität ist, die einem tatsächlich die größten Restriktionen auferlegt, bis zu einem Punkt, an dem man als Spieler/Spielerin sogar de facto handlungsunfähig geworden ist. Die Handlungsfähigkeit kann, zum Beispiel, durch die verfügbaren Ressourcen entscheidend eingeschränkt werden, von denen es nicht nur mehr gibt (im Vergleich zu „Empire: Total War“), sondern deren Beschaffung auch um ein Vielfaches komplizierter ist, das heißt von einer größeren Zahl an Parametern abhängt. Die verfügbaren Ressourcen werden am oberen Bildschirmrand angezeigt (Abb. 10). Sie umfassen, von links nach rechts „Geld“ (ohne Währungsname), „Rekrutenreserve“ und „Seeleute“. Dann folgen Parameter, die entweder modifizierenden Einfluss auf die gespielte „Nation“ haben können (etwa durch Beeinflussung des Steueraufkommens) oder als Ressourcen und oder Voraussetzung für bestimmte Handlungen benutzt werden (zum Beispiel zum eingehen diplomatischer Beziehungen). Diese lauten, von links nach rechts, beginnend rechts neben der Anzeige der verfügbaren Seeleute, „Stabilität“, „Korruption“, „Prestige“, „Legitimität“ und „Machtprojektion“. In eine ähnliche Richtung gehen die, direkt unter den zuvor genannten dargestellten, Werte für „Administrative Macht“, „Diplomatische Macht“ und „Militärische Macht“. Schließlich gibt es noch Anzeigen für die beschäftigten Agenten, die direkt neben der Anzeige des Wertes „Machtprojektion“ beginnen und von links nach rechts „Händler“, „Kolonisten“, „Diplomaten“ und „Missionare“ umfassen. Diese Agenten werden aber nicht als eigene Spielfiguren dargestellt, wie die Agenten in „Empire: Total War“, sondern machen sich durch die Freischaltung verschiedener Optionen in gewissen Menüs bemerkbar. Denn den Großteil der Zeit wird ein/eine Spieler/Spielerin in diesem Spiel in Menüs verbringen, mit denen die Verwaltung der gewählten „Nation“ dargestellt wird.



Abbildung 11: Ansicht der Spielkarte[13]. Die „Landesansicht“ ist geöffnet, ausgewählte ist der Reiter „Diplomatie“.

Das wichtigste dieser Menüs, genannt „Landesansicht“, wird durch Klicken des großen Schildsymbols mit der Flagge der gespielten „Nation“ geöffnet und gliedert sich (von links nach rechts) in die Reiter „Hof“, „Regierung“, „Diplomatie“, „Wirtschaft“, „Handel“, „Technologie“, „Ideen“, „Missionen“, „Entscheidungen und Richtlinien“, „Stabilität und Expansion“, „Religion“, „Militär“, „Untertanen“ und „Stände“. Das nächste wichtige Menü, genannt „Produktionsinterface“, wird mit einem Button direkt links unter dem Schildsymbol geöffnet, auf dem ein Hammer und ein Säbel überkreuzt dargestellt sind. Es bietet die Optionen, Land- und Flotteneinheiten auszubilden, die Größe des Herrschaftsbereichs zu verwalten (Ansprüche auf Gebiete und Autonomien managen), Kultur und Technologie zu beeinflussen oder zu entwickeln und Gebäude zu errichte. Unter der Anzeige der Agenten wird das momentane „Zeitalter“ angezeigt, in diesem Fall bezeichnender Weise mit dem Titel „Zeitalter des Absolutismus“, wodurch, zusammen mit dem kalendarischen Zeitverlauf, ein recht epochenorientiertes, annalistisch Geschichtsbild transportiert wird. Fortschritte in verschiedene Zeitalter werden durch das Erforschen entsprechender Technologien bewirkt, was, zusammen mit den unzähligen (zumindest theoretisch gegebenen) Möglichkeiten der Einflussnahme darin resultiert, dass der Verlauf der Geschichte paradoxerweise im rundenbasierten „Empire: Total

13 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Europa Universalis IV, Dateiname: Spielkarte_Landesansicht_Diplomatie_01.11.18

War“ organischer wirkt als in „Europa Universalis IV“, wo alle Änderung und Ereignisse noch stärker als ‚von oben‘ oktroyiert erscheinen.

Die Interaktion mit dem Spiel stellt durch den gebotenen Fokus auf die Manipulation von Menüs, die datenverarbeitender Software durchaus ähnlich ist, ein Beispiel für „alltagsähnliches Handeln in Spielen“ (vgl. Freyermuth, 2015, S. 104-106, 108-110) dar. Deutlich wird dies, wenn man bedenkt, dass es zwar, genauso wie in „Empire: Total War“, verschiedene Agenten gibt, diese allerdings nicht als „Spielfiguren“ auf der Karte vorkommen. Stattdessen öffnen sie in entsprechenden Menüs verschiedene Handlungsmöglichkeiten, die dann durch ihre Anzahl limitiert sind. In Abb. 11 etwa ist zu sehen, dass der Spieler über 4 Diplomaten verfügt, folglich können im Diplomatiemenü auch nur 4 Missionen ausgewählt werden, die Diplomaten benötigen. So werden Personen im ‚Staatsdienst‘ (im weitesten Sinn) als eine Art Ressource dargestellt, die man allerdings nur für bestimmte Zwecke einsetzen kann. Eine Ausnahme dabei stellen nur die militärischen Verbände dar, Landarmeen und Flotten. Diese existieren als ‚Spielfiguren‘, die auf der Karte verschoben werden können, wodurch ein starker Fokus auf die Wichtigkeit der Kriegsführung für den Staat ergibt. Alle anderen Aufgaben des Staates werden visuell in stark abstrahierter Weise als Management verschiedener Menüs dargestellt, nur im Falle der Kriegsführung wird aktive Steuerung (im Sinne von Verschieben einer ‚Spielfigur‘ auf der Karte) ermöglicht. Allerdings erfährt auch die Kriegsführung eine ausgeprägte visuelle Abstrahierung: Begegnen einander zwei feindliche Armeen in derselben Provinz, befinden sie sich automatisch im Kampf. Dieser gestaltet sich so, dass die Kampfkraft jeder Armee, ausgedrückt durch eine einzige Zahl (siehe Abb. 10, die ausgewählte Armee in Berlin hat die Kampfkraft 26 k, also 26 000), entsprechend der verschiedenen Statuswerte der involvierten Armeen (zum Beispiel der Moralwert) sinkt, bis eine davon entweder 0 erreicht oder flieht. Dem/der Spieler/Spielerin bleiben also nur grobe, strategische Eingriffsmöglichkeiten (wie die Versorgung mit Verstärkung, die Aufstellung auf günstigem Terrain, etc.). Insgesamt ist die Darstellung staatlichen Handelns in „Europa Universalis IV“ also von starker visueller Abstraktion geprägt und findet in erster Linie durch die Interpretation von Listen/Berichten und die Manipulation von Menüoptionen statt. Demgegenüber steht der strikt kontinuierliche, kalendarische Zeitverlauf und die minutiös (in Streben nach möglichst hoher historischer Authentizität) verwirklichte Vielfalt der Handlungsoptionen, die diese Menüs bieten.

Die Darstellung der Handlungsoptionen durch „Verben“ (vgl. Fernández-Vara, 2015, S. 97-99) muss in „Europa Universalis IV“ unter anderen Gesichtspunkten erfolgen, da der Zeitverlauf so anders gehandhabt wird. Da es nicht die fixen Grenzen des Rundenanfangs und Rundenendes gibt, liegt die Reihenfolge, in der die Verben ausgeführt werden, alleine im Ermessen des/der Spielers/Spielerin.

| |
|---|
| - informieren (öffnen und lesen von Textboxen, Listen und Statuswerten in Menüs/betrachten der Spielkarte: Position und Eigenschaften von Flotten, Armeen, Städten und Handelsplätzen)<br><br>- verwalten (öffnen und manipulieren von Menüs: Technologie, Handel, Steuern, Diplomatie, Regierungs- und Militärpersonal ab-/einsetzen, Einheiten rekrutieren, Gebäude bauen, etc.)<br><br>- ziehen (bewegen der Spielfiguren: ausschließlich Armeen und Flotten)<br><br>- verlangsamen/beschleunigen/pausieren (dem/der Spieler/Spielerin obliegt das Steuern des Zeitverlaufs) |

Tabelle 4: Schematisierte Spielsequenz in „Europa Universalis IV“.

Nach dieser allgemeinen, schematisierten Darstellung einer Spielsequenz in „Europa Universalis IV“ wird im Folgenden wieder eine konkrete Spielsequenz anhand von Verben dargestellt, um typische Spielerhandlungen aufzuzeigen. Beschrieben wird der Aufbau von Handelsbeziehungen mit einer anderen Fraktion.

| |
|---|
| - öffnen der Landesansicht unter dem Reiter „Diplomatie“ (siehe Abb. 11)<br><br>- auswählen der Nation, mit der verhandelt werden soll durch Klick auf der Kampagnenkarte<br><br>→ überprüfen des Meinungswertes, den die Nation gegenüber der gespielten Nation aufweist (muss positiv sein)<br><br>→ erhöhen des Meinungswertes (zum Beispiel durch Auswahl der Menüoption „Beziehungsoptionen“ und anschließende Auswahl der Diplomatieoption „Beziehungen verbessern, die einen verfügbaren Diplomaten benötigt)<br><br>- öffnen der Menüoption „Dip. Aktionen“<br><br>- auswählen der Diplomatieoption „Bündnis anbieten“<br><br>- bestätigen<br><br>- warten, während ein Diplomat mit dem Auftrag beschäftigt ist |

| |
|---|
| - informieren über die erscheinende Infobox, ob die ausgewählte Nation das Angebot angenommen oder abgelehnt hat. |

Tabelle 5: Handlungverlauf einer konkreten Spielsequenz (schließen eines Bündnisses) in „Europa Universalis IV“.

# 6. Kategoriengeleitete Analyse

## 6.1. Kategoriengeleitete Analyse: Methodische Anmerkungen

Dieses dritte und letzte Kapitel der Analyse der *digitalen Spiele* stellt methodisch eine Mischung aus „formaler Analyse“ (vgl. Fernández-Vara, 2015, S. 117-172) und „qualitativer Inhaltsanalyse“ (vgl. Philipp Mayring, 2010) dar. Die Darstellung der *frühen modernen Staaten der Frühen Neuzeit* in den ausgewählten *digitalen Spielen* wird qualitativ analysiert werden. Für die *digitalen Spiele* selbst gibt es eine wichtige Einschränkung: Die folgende Analyse bezieht sich nur auf spielbare „Nationen“, die im gewählten Zeitraum der Frühen Neuzeit (in den Spielen) eine monarchische Herrschaftsform aufweisen. Der Grund hierfür ist, dass die absoluten Monarchien die Frühform des modernen Staates darstellen, um die es in dieser Arbeit geht. Folglich treffen viele der auf den nächsten Seiten getroffenen Aussagen und Beobachtungen nicht auf (spielbare oder nicht spielbare) „Nationen“ der beiden Spiele zu. Während nicht monarchische Herrschaftsformen unter den spielbaren „Nationen“ in „Empire: Total War“ ohnehin die große Ausnahme (nur die „Vereinigten Provinzen“) darstellen, ist dies besonders für „Europa Universalis IV“ wichtig, in dem grundsätzlich jede „Nation“ spielbar ist. Da sich die Analyse nicht nur auf „formale“ Kriterien im engeren Sinn beschränken soll, sondern auch auf die Bereiche der Steuerung, Spielmechanik, etc. eingeht, wurde dieses Adjektiv in der Kapitelüberschrift ausgelassen. Umgekehrt fehlt das Wort „Inhalt“ vor dem Wort „Analyse“, da nicht nur klassischer Inhalt (im Sinne von Handlung oder Aussage) betrachtet wird, sondern eben auch die Form der *digitalen Spiele* und wie die verschiedenen Komponenten zusammenwirken in möglichst vielen Facetten berücksichtigt werden soll (zum Problem der Definition von „Inhalt“ vgl. Philipp Mayring, 2010, S. 11). Mayring schlägt als präziseren Ausdruck für die Inhaltsanalyse die Bezeichnung „kategoriengeleitete Textanalyse“ vor, daher der Titel dieses Kapitels. Ihre Form hängt in erster Linie von der Fragestellung der Untersuchung ab, orientiert sich aber an folgenden Punkten (Philipp Mayring, 2010, S. 14):

- Kommunikation analysieren
- fixierte Kommunikation analysieren
- dabei systematisch vorgehen
- dabei also regelgeleitet vorgehen
- dabei auch theoriegeleitet vorgehen
- das Ziel verfolgen, Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation zu ziehen

Die Forschungsfrage dieser Arbeit lautet: „Wie werden die Strukturen und Handlungsmechanismen des *frühen modernen Staates* in der Frühen Neuzeit im Medium des *digitalen Spiels* dargestellt und welche historischen Narrative werden dabei popularisiert?“ (vgl. Kapitel 1.1. „Fragestellung, Aufbau und Hypothese“). Die zu analysierende Kommunikation stellen die beiden *digitalen Spiele* „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“ dar. Tatsächlich sind *digitale Spiele* an sich heutzutage, bedingt durch den flächendeckenden Zugriff auf das Internet und die damit einhergehende Möglichkeit für häufige Updates und Modifikationen, in ihrer Form weniger ‚fixiert‘ als etwa Bücher, Bilder oder Filme. Daher ist die Angabe der genauen Versionsnummer bei ihrer Untersuchung besonders wichtig, stellt sie doch die einzige zuverlässige Methode dar, *digitale Spiele* als eine bestimmte Kommunikation zu fixieren (siehe Kapitel 4.3. und 4.4.). Die Darstellung der *frühen modernen Staaten* der Frühen Neuzeit im *digitalen Spiel* stellt weiters den Aspekt der Kommunikation dar, auf den Rückschlüsse gezogen werden sollen. Das Konzept der Analyse muss also darauf ausgerichtet sein, Antworten (oder zumindest Teilantworten, ergänzt durch Kontextanalyse und Spieleüberblick, siehe Kapitel 4. und 5.) auf diese Fragestellung liefern zu können. Das letzte Kriterium stellt also eine systematische, regelgeleitete und theoretisch gerechtfertigte Analysemethode dar.

Um diesem Ziel gerecht zu werden, orientiert sich die kategoriengeleitete Analyse dieser Arbeit an Patrick Rösslers Methode der Inhaltsanalyse (Rössler, 2017). Dessen System zur Analyse von Medieninhalten aus der Kommunikationswissenschaft lässt sich mit wenigen Adaptionen auch auf die qualitative Analyse *digitaler Spiele* anwenden. Zentraler Teil dieser Analysemethode ist das Verfassen eines „Codebuches“. Dieses enthält die formalen und inhaltlichen Kategorien nach denen ein Text (im Sinn eines bestimmten, fixierten Medieninhaltes, der sich auch in Form von Bildern, Filmen oder eben *digitalen Spielen* präsentieren kann) untersucht wird, und deren mögliche Ausformungen, genannt „Ausprägungen“. Das Ausfüllen der Kategorien mit den jeweiligen Ausprägungen auf der Grundlage eines bestimmten Medieninhaltes ergibt dann die Codes, die durch Abstraktion des Medieninhaltes auf für die Forschungsinteressen wesentliche Aspekte relevante Aussagen ermöglichen und sich untereinander gut vergleichen lassen (vgl. Rössler, 2017, S. 212). Dem vorausgehen muss eine genaue Definition der untersuchten Einheiten und Untersuchungseinheiten nach folgendem Schema (vgl. Rössler, 2017, S. 41-45):

1. Auswahleinheit: Beschreibt die zur Untersuchung ausgewählten Medieninhalte. Im Fall dieser Arbeit handelt es sich dabei um die beiden *digitalen Spiele* „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“.

2. Analyseeinheit: Beschreibt nach welcher Systematik die Kategorien zur Untersuchung ausgewählt wurden. In diesem Fall handelt es sich um mehrere unabhängige, nicht hierarchische Analyseeinheiten mit jeweils eigenem Kategorienapparat. Dies hat eine parallele Zerlegung der untersuchten Medieninhalte in verschiedene, für die Forschungsfrage relevante Aspekte zur Folge (vgl. Rössler, 2017, S. 76). Die einzelnen Analyseeinheiten entspringen also aus den einführenden Überblickskapiteln „Entstehung des modernen Staates der in der Frühen Neuzeit“ (Kapitel 2) und „Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft“ (Kapitel 3) und gliedern sich nach deren Unterkapitel, wenn denn solche vorhanden sind (siehe „Die Analysekategorien“, Kapitel 6.1.1). Kategorien, die sich aus Kapitel 3 ergeben, das keine Unterkapitel aufweist, behandeln den Umstand, dass es sich bei den untersuchten Medieninhalten eben um *digitale Spiele* handelt und was diese zu „historischen Spielen“ macht, beziehungsweise wie sich die formalen Besonderheiten dieses speziellen Mediums auf die Darstellung der historischen Narrative auswirkt. Der Titel dieser Analyseeinheit lautet: „Historische digitale Spiele“.

3. Codiereinheit: Beschreibt ein einzelnes Merkmal, das für einen bestimmten Teil der Analyseeinheit interessant ist (also eine Kategorie) plus die entsprechenden, möglichen Ausprägungen dieses Merkmals.

4. Kontexteinheit: Beschreibt den Kontext des (Konsums des) Medieninhaltes. Diese Einheit muss hier nicht immer angeführt werden, da nur zwei Medieninhalte untersucht werden und der Kontext immer die Interaktion des Spielers/der Spielerin mit dem *digitalen Spiel* ist.

### 6.1.1. Die Analysekategorien

Die einzelnen Kategorien der Analyse orientieren sich immer an wichtigen Aussagen der Kapitel 2 und 3 und sind, der Forschungsfrage entsprechend, stets dem Interesse nach der Darstellung in den *digitalen Spielen* folgend formuliert. Dabei soll nicht im Vordergrund stehen, was historisch ‚authentisch‘ ist, sondern welche (populären) historischen Narrative in den ausgewählten *digitalen Spielen* dargestellt werden. Die Auswahl der Ausprägungen gestaltet sich hingegen schwieriger und musste für jede Kategorie individuell vorgenommen werden. Es wurden drei Arten von Ausprägungen verwendet: Ausprägungen auf *Nominalniveau*, Ausprägungen auf *Ordinalniveau* und *wertende Ausprägungen*. Solche auf *Nominalniveau* beantworten einfache Ja/Nein beziehungsweise vorhanden/nicht vorhanden Fragen, Ausprägungen auf *Ordinalniveau* beinhalten eine qualitative Abstufung und verlangen, genauso wie *wertende Ausprägungen*, vom Codierenden Einschätzungen. (vgl. Rössler, 2017, S. 103-104) Die in dieser Arbeit verwendeten Ausprägungen orientieren sich an dem Aufsatz „Den Klimawandel Spielbar machen“ von Andreas Endl und Alexander Preisinger (Endl

& Preisinger, 2018). In diesem Aufsatz werden die Darstellung und der Umgang mit der Klimakrise in *digitalen Spielen* thematisiert. In der Analyse wurden Ausprägungen verwendet, die ideale Extrempositionen darstellen, wodurch sich die Autoren bessere Verdeutlichung versprachen. Dieser Logik folgend werden auch in dieser Analyse (nominale/ordinale/wertende) Ausprägungen verwendet, die sich auf Extrempositionen verteilen.

- nicht verwirklicht/verwirklicht: nominale Ausprägung. Untersucht, ob eine Kategorie in einem *digitalen Spiel* berücksichtigt wurde oder nicht. Die Ausprägung „nicht verwirklicht" kann zudem immer zutreffen, auch wenn sie nicht bei den möglichen Ausprägungen aufgelistet wurde. So kann eine Kategorie beispielsweise in dem einen Spiel die Ausprägung „komplex verordnet" und im anderen „nicht verwirklicht" aufweisen.

- monokausal/multikausal: ordinale Ausprägung. Untersucht, ob etwas in einem *digitalen Spiel* durch eine oder mehrere Variablen beeinflusst wird. Zum Beispiel, ob steigende Staatsausgaben nur durch eine Variable (zum Beispiel die Militärausgaben) oder mehrere Variablen (unterhalt für Flotte/Armee, Verwaltungsausgaben, etc.) verursacht werden.

- passiv/aktiv: ordinale Ausprägung. Untersucht, ob die Verwirklichung einer Kategorie ein passives „Bonus/Malus-System" bildet, oder eine aktive Entität, die in das Spielgeschehen eingreift. Wenn es zum Beispiel ein Fachministerium gibt, wird untersucht, ob dieses bloß bestimmte Zahlenwerte beeinflusst (etwa in Form von: „2% höhere Steuereinnahmen" und dergleichen), oder aktiven Einfluss in den Ablauf des Spiels nimmt (indem es etwa Missionen/Ziele vorgibt, Anforderungen stellt, loyal/illoyal ist etc.).

- verordnet/dynamisch: wertende Ausprägung. Untersucht Kategorien gesellschaftlicher Dimension. Ob zum Beispiel Ideen oder technische Entwicklungen direkt gesteuert „verordnet" werden (typischerweise in einem Technologiebaum oder durch direkte Verwendung einer „Ressource" wie „Einfluss" etc.), oder ob sie (wenn überhaupt) indirekt, durch das Schaffen oder zufällige Eintreten bestimmter Umstände bedingt sind.

Zusätzlich können diese Ausprägungen immer um die Dimension „simpel" beziehungsweise „komplex" erweitert werden. Dabei bezeichnet „simpel" Ausprägungen, die durch eine einzelne Spielmechanik angewendet werden und „komplex" solche, die durch zwei oder mehr Spielmechaniken Anwendung finden. Ein Beispiel: Die Kategorie der Darstellung eines einheitlichen Staatsgebietes kann die Ausprägungen „nicht verwirklicht", „simpel verwirklicht" und „komplex verwirklicht" annehmen. „Nicht verwirklicht" bedeutet, dass diese Kategorie im entsprechenden *digitalen Spiel* nicht berücksichtigt wurde. „Simpel verwirklicht" bedeutet, dass die Kategorie im

entsprechenden *digitalen Spiel* durch eine einzelne Spielmechanik berücksichtigt ist. In diesem Beispiel würde das bedeuten, dass es verschiedene Gebiete gibt und diese entweder Teil des Staatsgebietes sind oder nicht. „Komplex verwirklicht“ bedeutet, dass die Kategorie im entsprechenden *digitalen Spiel* durch zwei oder mehr Spielmechaniken berücksichtigt ist. In dem genannten Beispiel würde das bedeuten, dass es verschiedene Gebiete gibt und diese in verschiedener Qualität Teil des Staatsgebietes sein können (oder auch nicht), dass sie zum Beispiel neu annektiert wurden, autonom verwaltet werden, verschiedene Privilegien oder Verpflichtungen haben etc. Viele Kategorien könnten auch mit einer Liste unterschiedlicher Ausprägungen untersucht werden. Die Festlegung auf ein einzelnes Ausprägungspaar stellt somit bereits vor der Untersuchung einen Fokus dar, der unter Bezug auf die Forschungsfrage getätigt wurde. Außerdem gewährleistet die Verwendung derart fixierter Ausprägungen eine bessere Vergleichbarkeit der Ergebnisse für die beiden *digitalen Spiele*.

Die Kategorien unterteilen sich, Kapitel 2 und Kapitel 3 folgend, auf neun Analyseeinheiten. Jede einzelne Kategorie basiert also auf einer Feststellung, die in den jeweils referenzierten Kapiteln behandelt wurden. Dies sind die neun Analyseeinheiten mit den entsprechenden Kapiteln, die jeweils als Grundlage dienten:

1. Merkmale des frühen modernen Staates und politische Ideen
   → basierend auf Kapitel 2.1.2. und Kapitel 2.2.
2. Monarchie, Formen und Symbole
   → basierend auf Kapitel 2.3.1.
3. Machtmittel und zentrale Institutionen
   → basierend auf Kapitel 2.3.2.
4. Kirche und Staat
   → basierend auf Kapitel 2.3.3.
5. Recht und Justiz, Machtmittel
   → basierend auf Kapitel 2.3.4.
6. Krieg und Gewalt
   → basierend auf Kapitel 2.3.5.
7. Diplomatie, Staatssysteme und Völkerrecht
   → basierend auf Kapitel 2.3.6.
8. Ancien Régime, Revolution und Ideologie
   → basierend auf Kapitel 2.3.7.

9. „Historische“ digitale Spiele

→ basierend auf Kapitel 3.

Im Folgenden werden die einzelnen Kategorien jeder Analyseeinheit zusammen mit den möglichen Ausprägungen in tabellarischer Form dargestellt. Falls notwendig, viele der Kategorien sind selbsterklärend, gibt es kurze Erläuterungen zu den Hintergründen der jeweiligen Kategorie, die immer in Kursiv geschrieben sind, um sie als Erklärung kenntlich zu machen. Diese sind oft nur stichwortartig formuliert.

1. Merkmale des frühen modernen Staates und politische Ideen

| **Kategorie** | **mögliche Ausprägung** |
|---|---|
| Darstellung eines einheitlichen Staatsgebietes<br>*Klare Grenzziehung, kein Besitz durch mehrere Parteien möglich.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung eines einheitlichen Staatsvolkes<br>*Nicht vorwiegend auf Ethnien, Religionen, etc. bezogen, sondern auf Bürger/Nichtbürger.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung einer einheitlichen Staatsgewalt im Besitz der Souveränität<br>*Bestimmt die gespielte Staatsgewalt im Wesentlichen das politische Handeln?* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung des Monopols legitimer Anwendung physischer Gewalt nach innen<br>*Polizeilicher/juristischer Zugriff auf eigene Bevölkerung*. | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung des Monopols legitimer Anwendung physischer Gewalt nach außen<br>*Möglichkeit Kriege zu erklären/beenden*. | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der neuartigen, intellektuellen Auseinandersetzung mit Staatstheorie und den Aufgaben des Staates<br>*War eine wichtige Voraussetzung für die Entstehung moderner Staaten.* | verordnet / dynamisch |

2. Monarchie, Formen und Symbole

| **Kategorie** | **mögliche Ausprägung** |
|---|---|
| Darstellung der Souveränität absoluter Monarchen/Monarchinnen<br>*Monarchischer Zugriff auf alle ebenen der Verwaltung, Kriegsführung und Justiz.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der Pluralität der Herrschertitel bei weitgehend gleicher Kompetenz<br>*Absolutistische Herrschaft war nicht durch den offiziellen Titel beschränkt.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung des/der Herrschers/Herrscherin als Symbol des Staates und herrschaftlicher Selbstdarstellung<br>*Staatliche Repräsentation absolutistischer Staaten konzentrierte sich auf den/die Monarchen/Monarchin.* | passiv / aktiv |
| Darstellung des Herrscherhofes als Repräsentationsinstrument<br>*Herrscherhof als Zentrum herrschaftlicher Selbstdarstellung.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der zunehmenden Zentralisierung der Macht in der Hauptstadt am nunmehr immobilen Herrscherhof<br>*Kein Reisekönigtum, Konzentration der Macht auf fixierte Residenzstadt.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung von Kunst, Kultur und Architektur als herrschaftliche Repräsentationsinstrumente<br>*Wichtige Medien zur Verbreitung herrschaftlicher Selbstdarstellung.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

3. Machtmittel und zentrale Institutionen

| **Kategorie** | **mögliche Ausprägung** |
|---|---|
| Darstellung eines ständig wachsenden Verwaltungsaufwandes<br>*Bedingt durch neue und erweiterte Aufgabenfelder des Staates, größere Armeen etc.* | monokausal / multikausal |
| Darstellung neu entstehender Fachministerien<br>*Zur besseren Administration dieser neuen Aufgaben* | passiv / aktiv |
| Darstellung des sozialen Wandels in der oberen Verwaltungsschicht und der dadurch bedingten Abhängigkeit vom Herrscher/von der Herrscherin<br>*Öffnung der obersten Ämter für den Bürgerstand, nachlassende Bedeutung des Hochadels.* | passiv / aktiv |
| Darstellung käuflicher, niederer Verwaltungsposten<br>*comptables, ordonnateurs etc.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung professioneller niederer Beamtenschaft<br>*Beim Staat angestellte Beamte als Gegenstück zu den oben genannten.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der patrimonialen Natur absoluter Herrschaft<br>*Betrifft die Bedeutung persönlicher Beziehungen und Abhängigkeiten in absoluten Monarchien* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der Konflikte mit der Lokalherrschaft durch die steigende Zentralisierung<br>*Aufgrund des damit einhergehenden Kompetenzverlustes der Lokalherrschaft* | passiv / aktiv |
| Darstellung „indirekter Herrschaft“ als Kompromiss zwischen Lokalherrschaft und einer Zentralgewalt, die sich noch keinen umfangreichen Beamtenapparat leisten kann<br>*Direkter Zugriff des modernen Staates musste sich, oft gegen die Interessen der Lokalherrschaften, nach und nach ausbreiten und durchsetzen.* | passiv / aktiv |

4. Kirche und Staat

| Kategorie | mögliche Ausprägung |
|---|---|
| Darstellung kirchlicher Institutionen als Teil der Verwaltung<br>*Z. B. der traditionell mit Geistlichen bestückten Kanzlei.* | passiv / aktiv |
| Darstellung kirchlicher Institutionen als Teil der Herrschaftslegitimation<br>*Staatskirche, Religiosität als Teil herrschaftlicher Selbstdarstellung etc.* | passiv / aktiv |
| Darstellung religiöser Toleranz oder Verfolgung<br>*Geschah meist politisch motiviert.* | verordnet / dynamisch |
| Darstellung von Konflikten zwischen weltlicher und geistlicher Herrschaft<br>*Aufgrund des Verlustes politischen Einflusses kirchlicher Institutionen.* | passiv / aktiv |

5. Recht und Justiz, Machtmittel

| Kategorie | mögliche Ausprägung |
|---|---|
| Darstellung des neuen Berufsstandes der JuristInnen<br>*Wichtige Bedingung für die Entstehung des modernen Staates.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der fortschreitenden Kodifizierung des Rechts<br>*Wichtige Bedingung für die Entstehung des modernen Staates.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der Zentralisierung der Rechtssprechung<br>*Übergang entsprechender Kompetenzen von Grundherren zum Staat und Beamten* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung juristischer Regulierungsbestrebungen gegenüber den Untertanen<br>*Zunehmende Einflussnahme auf Lebensgestaltung der Menschen* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

| | |
|---|---|
| Darstellung der Justiz als zentrale Aufgabe des Staates<br>*Regieren durch Gesetze.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der Position absoluter Herrscher/Herrscherinnen als losgelöst von den eigenen Gesetzen<br>*Vor allem in Notsituationen.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung des ständigen Anwachsens des Bedarfs nach Steuern/regelmäßigen Einnahmen<br>*Durch steigendes Heer, wachsende staatliche Aufgabenbereiche etc.* | monokausal / multikausal |
| Darstellung der Schaffung neuer Institutionen zur Steuereinhebung<br>*Steuerpacht, Ministerien etc.* | passiv / aktiv |
| Darstellung der Fähigkeit die Steuereinnahmen progressiv zu erhöhen<br>*Ein notwendiges Kennzeichen früher moderner Staaten* | verordnet / dynamisch |
| Darstellung des Problems der gerechten Verteilung der Steuerlast<br>*Als ungerecht empfundene Besteuerung konnte zu Unruhen führen.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung sozialer Auswirkungen verschiedener Steuerformen<br>*Direkte/vermögensbezogene Steuern treffen reiche und arme Schichten unterschiedlich hart.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung aktiver Wirtschaftspolitik nach außen<br>*Versuch der Einflussnahme auf Handelsbilanz etc.* | passiv / aktiv |
| Darstellung aktiver Wirtschaftspolitik nach innen<br>*Frühe Industrialisierungsbestrebungen.* | passiv / aktiv |
| Darstellung unterschiedlicher Wirtschaftstheorien<br>*Merkantilismus/Kameralismus/freier Handel* | verordnet / dynamisch |
| Darstellung der dualen Ausformung der Polizei<br>*Gendarmerie - militärisch/Polizei - zivil* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

6. Krieg und Gewalt

| **Kategorie** | **mögliche Ausprägung** |
|---|---|
| Darstellung erhöhter Bellizität<br>*Als populäres, angenommenes Kennzeichen der Frühen Neuzeit.* | monokausal / multikausal |
| Darstellung des Militärs als Stütze des Staates nach außen<br>*Kriegsführung als primäre politische Betätigung absoluter Staaten.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung des Militärs als Stütze des Staates nach innen<br>*Absolute Herrscher/Herrscherinnen als Oberbefehlshaber.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung des Militärs als treibende Kraft der Veränderung staatlicher Verwaltung<br>*Durch stetig steigende Kosten.* | monokausal / multikausal |
| Darstellung des Überganges von Söldnerheeren auf ein stehendes Heer<br>*Wichtige Bedingung für die Vertiefung von außen- und innenpolitischen Kompetenzen bei dem/der Herrscher/Herrscherin.* | verordnet / dynamisch |
| Darstellung der Bindung des stehenden Heeres an die Zentralgewalt und dessen Loslösung von ständischem Einfluss<br>*Wichtige Bedingung für die Vertiefung von außen- und innenpolitischen Kompetenzen bei dem/der Herrscher/Herrscherin.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der Professionalisierung des Militärs<br>*Bedingt durch Konkurrenz der Staaten durch „stabile Instabilität“* (Reinhard, 2007, S. 84). | verordnet / dynamisch |
| Darstellung der Technisierung des Militärs<br>*Bedingt durch Konkurrenz der Staaten durch „stabile Instabilität“* (Reinhard, 2007, S. 84). | verordnet / dynamisch |

| | |
|---|---|
| Darstellung steigender sozialer Durchlässigkeit militärischer Strukturen<br>*Verstärkter Fokus auf Eignung.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung der quasi-privatisierten Rekrutierung<br>*Limitationen staatlichen Zugriffs und staatlicher Administration.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung des militärischen Anteils an den Formen polizeilicher Organisationen<br>*Gendarmerie* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

7. Diplomatie, Staatssysteme und Völkerrecht

| **Kategorie** | **mögliche Ausprägung** |
|---|---|
| Darstellung der Etablierung ständiger Vertretungen im Ausland<br>*Konkurrenz der Staaten durch „stabile Instabilität“* (Reinhard, 2007, S. 84). | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Darstellung dieser Vertretungen als Repräsentationsinstrumente<br>*Mit großem Aufwand betriebene (daher vermögenden Adeligen vorbehaltene) herrschaftliche Selbstdarstellung im Ausland.* | passiv / aktiv |
| Darstellung dieser Vertretungen als Spionageinstrumente<br>*Überaus wichtige Institutionen zur Informationsbeschaffung im Ausland.* | passiv / aktiv |
| Darstellung des Bündnissystems zur Erhaltung der stabilen Instabilität<br>*Equilibrium der Großmächte* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

8. Ancien Régime, Revolution und Ideologie

| Kategorie | mögliche Ausprägung |
|---|---|
| Darstellung der Epoche als Zeit der Revolutionen<br>*Als populäres, angenommenes Kennzeichen der Frühen Neuzeit.* | monokausal / multikausal |
| Darstellung der Epoche als Zeit des Kolonialismus<br>*Als populäres, angenommenes Kennzeichen der Frühen Neuzeit.* | verordnet / dynamisch |
| Darstellung der Epoche als Zeit der Sozialdisziplinierung<br>*Als populäres, angenommenes Kennzeichen der Frühen Neuzeit.* | verordnet / dynamisch |
| Darstellung der Epoche als Zeitalter der Aufklärung<br>*Als populäres, angenommenes Kennzeichen der Frühen Neuzeit.* | verordnet / dynamisch |
| Darstellung höfischer Etikette<br>*Als populäres, angenommenes Kennzeichen der Frühen Neuzeit.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

9. Historische digitale Spiele

| Kategorie | mögliche Ausprägung |
|---|---|
| Darstellung alltagsähnlichen Handelns<br>*Verwaltungsaufgaben, Micromanagement etc.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Audiovisuelle Präsentation der Kriegsführung<br>*Audiovisuelle Präsentation = explizite Darstellung entsprechender Vorgänge, zum Beispiel des Kampfes.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Audiovisuelle Präsentation des höfischen Lebens<br>*Audiovisuelle Präsentation = explizite Darstellung entsprechender Vorgänge.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Audiovisuelle Präsentation staatlicher Verwaltung<br>*Audiovisuelle Präsentation = explizite Darstellung entsprechender Vorgänge.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

| | |
|---|---|
| Audiovisuelle Präsentation der Justiz<br>*Audiovisuelle Präsentation = explizite Darstellung entsprechender Vorgänge.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Bezug auf ‚historischen' Geschichtsverlauf durch gescriptete historische Ereignisse<br>*Ereignisse, die unabhängig vom Spielverlauf und der Interaktion des/der Spielers/Spielerin eintreten, nicht Teil der Simulation sind, somit einen Teil des popularisierten historischen Narrativs bilden.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Bezug auf ‚historische' Wirklichkeit durch das Auftreten historischer Persönlichkeiten<br>*Personen, die unabhängig vom Spielverlauf und der Interaktion des/der Spielers/Spielerin eintreten, nicht Teil der Simulation sind, somit einen Teil des popularisierten historischen Narrativs bilden.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |
| Verwendung spezialdiskursiver Begleittexte<br>*Pop-up Menüs und Erklärungen, die nicht die Spielmechanik betreffen, sondern die ‚historischen' Umstände beschreiben.* | nicht verwirklicht / verwirklicht |

## 6.2. Anwendung der kategoriengeleiteten Analyse: „Empire: Total War" und „Europa Universalis IV"

Im folgenden Kapitel wird der oben beschriebene Analyseapparat auf die beiden *digitalen Spiele* „Empire: Total War" und „Europa Universalis IV" angewendet. In der linken Spalte sind die Kategorien zu finden, in der mittleren die Ausprägungen für „Empire: Total War" und in der rechten Spalte die Ausprägungen für „Europa Universalis IV". Der kursive Text unter den Ausprägungen gibt kurz und stichwortartig Beispiele in den entsprechenden Spielen an, um zu verdeutlichen, warum eine gewisse Ausprägung gewählt wurde.

1. Merkmale des frühen modernen Staates und politische Ideen

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung eines einheitlichen Staatsgebietes | simpel verwirklicht *Gebiet ist entweder Teil des Staates oder nicht* | komplex verwirklicht *Staatsgebiet in unterschiedlichen Zuständen (z. B. „besetzt“)* |
| Darstellung eines einheitlichen Staatsvolkes | simpel verwirklicht *Bevölkerungszahl, einheitlicher Zufriedenheitswert* | nicht verwirklicht |
| Darstellung einer einheitlichen Staatsgewalt im Besitz der Souveränität | komplex verwirklicht *durch zahlreiche Interaktions-möglichkeiten* | komplex verwirklicht *durch zahlreiche Interaktions-möglichkeiten* |
| Darstellung des Monopols legitimer Anwendung physischer Gewalt nach innen | nicht verwirklicht | komplex verwirklicht *durch „Autonomie senken, etc* |
| Darstellung des Monopols legitimer Anwendung physischer Gewalt nach außen | komplex verwirklicht *durch Kriegsführung, Diplomatie etc.* | komplex verwirklicht *durch Kriegsführung, Diplomatie etc* |
| Darstellung der neuartigen, intellektuellen Auseinandersetzung mit Staatstheorie und den Aufgaben des Staates | simpel verordnet *durch Technologie (z. B. „Gesellschaftsvertrag“ etc.)* | komplex verordnet *durch verschiedene „Ideen“, Entscheidungen etc.* |

2. Monarchie, Formen und Symbole

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung der Souveränität absoluter Monarchen/Monarchinnen | komplex verwirklicht *keine ständische Einmischung* | nicht verwirklicht |

| | | |
|---|---|---|
| Darstellung der Pluralität der Herrschertitel bei weitgehend gleicher Kompetenz | verwirklicht *Kaiser, Herzog etc.* | verwirklicht *Kaiser, Herzog etc.* |
| Darstellung des/der Herrschers/Herrscherin als Symbol des Staates und herrschaftlicher Selbstdarstellung | komplex passiv *durch Beeinflussung verschiedener Statuswerte und Prestige* | simpel passiv *durch Beeinflussung verschiedener Statuswerte* |
| Darstellung des Herrscherhofes als Repräsentationsinstrument | komplex verwirklicht *durch Palastbau* | nicht verwirklicht |
| Darstellung der zunehmenden Zentralisierung der Macht in der Hauptstadt am nunmehr immobilen Herrscherhof | simpel verwirklicht *wesentliche Steuerungselemente durch Auswahl der (Provinz-)Hauptstadt* | nicht verwirklicht |
| Darstellung von Kunst, Kultur und Architektur als herrschaftliche Repräsentationsinstrumente | komplex verwirklicht *durch Bau von (kulturellen) Gebäuden, Staatsgeschenke* | simpel verwirklicht *durch den Bau von Gebäuden* |

3. Machtmittel und zentrale Institutionen

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung eines ständig wachsenden Verwaltungsaufwandes | komplex multikausal *Heeresinstandhaltung, Zufriedenheitswert etc.* | komplex multikausal *Heeresinstandhaltung, Zufriedenheit etc.* |
| Darstellung neu entstehender Fachministerien | simpel passiv *Regierungsmitglieder* | komplex aktiv *Regierungsmitglieder, Sonderbeauftragte etc.* |

| | | |
|---|---|---|
| Darstellung des sozialen Wandels in der oberen Verwaltungsschicht und der dadurch bedingten Abhängigkeit vom Herrscher/von der Herrscherin | simpel passiv *Regierungsmitglieder beliebig austauschbar* | komplex passiv *Regierungsmitglieder beliebig austauschbar, Schaffung spezieller Posten etc.* |
| Darstellung käuflicher, niederer Verwaltungsposten | nicht verwirklicht | nicht verwirklicht |
| Darstellung professioneller niederer Beamtenschaft | simpel verwirklicht *Verwaltungsgebäude* | nicht verwirklicht |
| Darstellung der patrimonialen Natur absoluter Herrschaft | simpel verwirklicht *„Beamte“ austauschbar* | komplex verwirklicht *„Beamte“ austauschbar, Direktiven wählbar etc.* |
| Darstellung der Konflikte mit der Lokalherrschaft durch die steigende Zentralisierung | nicht verwirklicht | komplex verwirklicht *verschiedene, aktive Fraktionen lokaler Herrschaft* |
| Darstellung „indirekter Herrschaft“ als Kompromiss zwischen Lokalherrschaft und einer Zentralgewalt, die sich noch keinen umfangreichen Beamtenapparat leisten kann | nicht verwirklicht | komplex aktiv *verschiedene, aktive Fraktionen lokaler Herrschaft* |

4. Kirche und Staat

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung kirchlicher Institutionen als Teil der Verwaltung | simpel passiv *Kirchen (Gebäude) und Priester* | komplex passiv *Kirchen, Missionare, Ideen etc.* |
| Darstellung kirchlicher Institutionen als Teil der Herrschaftslegitimation | simpel passiv *Kirchen (Gebäude) und Priester erhöhen Zufriedenheit* | komplex passiv *Kirchen (Gebäude) und Priester beeinflussen versch. Parameter* |

| | | |
|---|---|---|
| Darstellung religiöser Toleranz oder Verfolgung | simpel dynamisch *Population mit anderer Religion erhöht Unzufriedenheit* | komplex verordnet *Umgang mit Religionen kann verordnet werden, Idee etc.* |
| Darstellung von Konflikten zwischen weltlicher und geistlicher Herrschaft | nicht verwirklicht | komplex aktiv *aktive religiöse Fraktionen* |

5. Recht und Justiz, Machtmittel

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung des neuen Berufsstandes der JuristInnen | simpel verwirklicht *Justizministerium* | komplex verwirklicht *Justizministerium, Gerichtsgebäude etc.* |
| Darstellung der fortschreitenden Kodifizierung des Rechts | simpel verwirklicht *Technologien (z. B. „Regieren durch Zustimmung“)* | komplex verwirklicht *Ideen, Gerichtsgebäude* |
| Darstellung der Zentralisierung der Rechtssprechung | simpel verwirklicht *Justizministerium* | simpel verwirklicht *Gerichtsgebäude* |
| Darstellung juristischer Regulierungsbestrebungen gegenüber den Untertanen | nicht verwirklicht | komplex verwirklicht *Ideen, Events, Entscheidungen und Richtlinien* |
| Darstellung der Justiz als zentrale Aufgabe des Staates | nicht verwirklicht | komplex verwirklicht *Regelungen durch „Erlässe“* |
| Darstellung der Position absoluter Herrscher/Herrscherinnen als losgelöst von den eigenen Gesetzen | komplex verwirklicht *keine ständische Einmischung in Verwaltung, Militär etc.* | nicht verwirklicht |

| | | |
|---|---|---|
| Darstellung des ständigen Anwachsens des Bedarfs nach Steuern/regelmäßigen Einnahmen | komplex multikausal *Heeresunterhalt, Haushaltsausgaben etc.* | komplex multikausal *Heeresunterhalt, Haushaltsausgaben etc.* |
| Darstellung der Schaffung neuer Institutionen zur Steuereinhebung | simpel passiv *Prozentuelle Erhöhung des Steuereinkommens* | komplex passiv *Besteuerung, Zölle etc.* |
| Darstellung der Fähigkeit die Steuereinnahmen progressiv zu erhöhen | komplex dynamisch *Bevölkerungswachstum etc.* | komplex dynamisch *Bevölkerungswachstum etc.* |
| Darstellung des Problems der gerechten Verteilung der Steuerlast | simpel verwirklicht *unterschiedliche Steuerniveaus für Unter-/Oberklasse* | komplex verwirklicht *verschiedene Steuerniveaus, Abgaben etc.* |
| Darstellung sozialer Auswirkungen verschiedener Steuerformen | nicht verwirklicht | komplex verwirklicht *Unruhen verschiedener sozialer Gruppen* |
| Darstellung aktiver Wirtschaftspolitik nach außen | komplex passiv *Handelsschiffe, Handelsrouten etc.* | komplex aktiv *Handelsschiffe, Handelsrouten, Händler etc.* |
| Darstellung aktiver Wirtschaftspolitik nach innen | komplex passiv *Manufakturen, Technologien etc.* | komplex aktiv *Entscheidungen, Ideen, Events etc.* |
| Darstellung unterschiedlicher Wirtschaftstheorien | simpel verordnet *Technologien* | komplex verordnet *Ideen, Entscheidungen, Richtlinien etc.* |
| Darstellung der dualen Ausformung der Polizei | komplex verwirklicht *„Repression“ durch Gebäude, militärische Einheiten* | nicht verwirklicht |

6. Krieg und Gewalt

| Kategorie | Empire: Total War | Europa Universalis IV |
|---|---|---|
| Darstellung erhöhter Bellizität | komplex multikausal *Eroberung, Bündniskriege etc* | komplex multikausal *Eroberung, Bündniskriege etc* |
| Darstellung des Militärs als Stütze des Staates nach außen | simpel verwirklicht *Armeen als Spielfiguren* | simpel verwirklicht *Armeen als Spielfiguren* |
| Darstellung des Militärs als Stütze des Staates nach innen | simpel verwirklicht *Armeen mit Auswirkung auf Zufriedenheit* | simpel verwirklicht *Armeen mit Auswirkung auf Zufriedenheit* |
| Darstellung des Militärs als treibende Kraft der Veränderung staatlicher Verwaltung | komplex monokausal *Armeeunterhalt* | komplex multikausal *Armeeunterhalt, Anführer etc.* |
| Darstellung des Überganges von Söldnerheeren auf ein stehendes Heer | dynamisch *Verfügbarkeit entsprechender Einheiten* | verordnet *Ideen, Entscheidungen, Richtlinien* |
| Darstellung der Bindung des stehenden Heeres an die Zentralgewalt und dessen Loslösung von ständischem Einfluss | simpel verwirklicht *absolute Kontrolle über Armeen* | komplex verwirklicht *absolute Kontrolle über Armeen, Sold, Anführer etc.* |
| Darstellung der Professionalisierung des Militärs | simpel dynamisch *Verfügbarkeit entsprechender Einheiten* | komplex verordnet *Ideen, Entscheidungen, Richtlinien* |
| Darstellung der Technisierung des Militärs | komplex verordnet *Technologien, Gebäude* | komplex verordnet *Technologien, Gebäude* |
| Darstellung steigender sozialer Durchlässigkeit militärischer Strukturen | nicht verwirklicht | nicht verwirklicht |
| Darstellung der quasi-privatisierten Rekrutierung | nicht verwirklicht | simpel verwirklicht *Rekrutenreserve* |

| | | |
|---|---|---|
| Darstellung des militärischen Anteils an den Formen polizeilicher Organisationen | simpel verwirklicht *entsprechende Einheiten (z. B. Gendarmerie)* | nicht verwirklicht |

7. Diplomatie, Staatssysteme und Völkerrecht

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung der Etablierung ständiger Vertretungen im Ausland | simpel verwirklicht *Diplomatieoptionen immer verfügbar* | nicht verwirklicht |
| Darstellung dieser Vertretungen als Repräsentationsinstrumente | simpel passiv *Staatsgeschenke* | simpel aktiv *Diplomaten* |
| Darstellung dieser Vertretungen als Spionageinstrumente | komplex verwirklicht *Informationen, Technologien* | simpel verwirklicht *Informationen* |
| Darstellung des Bündnissystems zur Erhaltung der „stabilen Instabilität“ | nicht verwirklicht | komplex verwirklicht *Bündnissysteme, Nichtspieler-Fraktionen versuchen Hegemonie zu verhindern* |

8. Ancien Régime, Revolution und Ideologie

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung der Epoche als Zeit der Revolutionen | simpel multikausal *Unzufriedenheit, Eroberung* | komplex multikausal *Unzufriedenheit, Eroberung, aufständische Lokalherrschaft etc.* |

| | | |
|---|---|---|
| Darstellung der Epoche als Zeit des Kolonialismus | simpel verordnet *Eroberung* | komplex verordnet *unterschiedliche Formen von Eroberung oder Eingliederung* |
| Darstellung der Epoche als Zeit der Sozialdisziplinierung | komplex dynamisch *Technologie, Repression, Zufriedenheit etc.* | komplex verordnet *Ideen, Entscheidungen, Richtlinien, Events etc.* |
| Darstellung der Epoche als Zeitalter der Aufklärung | komplex verordnet *Technologien, Gebäude etc.* | komplex verordnet *Ideen, Entscheidungen, Richtlinien, Events etc.* |
| Darstellung höfischer Etikette | komplex verwirklicht *Benachrichtigungen, Diplomatie, Edelmänner etc.* | nicht verwirklicht |

9. Historische digitale Spiele

| **Kategorie** | **Empire: Total War** | **Europa Universalis IV** |
|---|---|---|
| Darstellung alltagsähnlichen Handelns | nicht verwirklicht | komplex verwirklicht *Interaktion in Menüs* |
| Audiovisuelle Präsentation der Kriegsführung | komplex verwirklicht *Gefechtskarte, Intro-Video* | nicht verwirklicht |
| Audiovisuelle Präsentation des höfischen Lebens | simpel verwirklicht *Edelmänner* | nicht verwirklicht |
| Audiovisuelle Präsentation staatlicher Verwaltung | nicht verwirklicht | nicht verwirklicht |
| Audiovisuelle Präsentation der Justiz | nicht verwirklicht | nicht verwirklicht |

| | | |
|---|---|---|
| Bezug auf ‚historischen' Geschichtsverlauf durch gescriptete historische Ereignisse | simpel verwirklicht *Benachrichtigungen (z. B. „Pockenimpfung")* | komplex verwirklicht *Benachrichtigungen, Events etc.* |
| Bezug auf ‚historische' Wirklichkeit durch das Auftreten historischer Persönlichkeiten | komplex verwirklicht *Herrschende, Anführer, Gelehrte etc.* | komplex verwirklicht *Herrschende, Anführer, Gelehrte etc* |
| Verwendung spezialdiskursiver Begleittexte | verwirklicht *z. B. Beschreibungen der Einheiten* | verwirklicht *z. B. Texte zur Einführung bei Spielbeginn* |

## 6.3. Ergebnisse: Die Codes

Um die Codes der kategoriengeleiteten Analyse, also die für jedes der *digitalen Spiele* jeweils mit entsprechenden Ausprägungen ausgefüllten Kategorien, überblicksmäßig darzustellen, werden sie in der folgenden Tabelle noch einmal zusammengezählt aufgelistet. In der linken Spalte finden sich die Nummer der Analyseeinheit und ein Kürzel des Namens des Spiels. „1. E:TW" bedeutet also „erste Analyseeinheit (Merkmale des frühen modernen Staates und politische Ideen), Empire: Total War", „3. EUIV" steht für „dritte Analyseeinheit (Machtmittel und zentrale Institutionen), Europa Universalis IV" und so weiter. Die letzten beiden Reihen zeigen die Gesamtzahl der „simplen" und „komplexen" Ausprägungen der jeweiligen Spiele. Man muss bei dieser zusammenfassenden Art der Darstellung natürlich bedenken, dass nicht ersichtlich wird, welche Kategorien welche Ausprägungen haben. Dennoch kann man gewisse Tendenzen erkennen.

| Analyse-einheit | nicht verwir-klicht | verwir-klicht | mono-kausal | multi-kausal | passiv | aktiv | ver-ordnet | dynam-isch |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **1. E:TW** | 1 | 4 | - | - | - | - | 1 | - |
| **1. EUIV** | 1 | 4 | - | - | - | - | 1 | - |
| **2. E:TW** | - | 5 | - | - | 1 | - | - | - |
| **2. EUIV** | 3 | 2 | - | - | 1 | - | - | - |
| **3. E:TW** | 3 | 2 | - | 1 | 2 | - | - | - |
| **3. EUIV** | 2 | 1 | - | 1 | 2 | 2 | - | - |
| **4. E:TW** | 1 | - | - | - | 2 | - | - | 1 |
| **4. EUIV** | - | - | - | - | 2 | 1 | 1 | - |
| **5. E:TW** | 3 | 6 | - | 1 | 3 | - | 1 | 1 |
| **5. EUIV** | 2 | 7 | - | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| **6. E:TW** | 2 | 4 | 1 | 1 | - | - | 1 | 2 |
| **6. EUIV** | 2 | 4 | - | 2 | - | - | 3 | - |
| **7. E:TW** | 1 | 2 | - | - | 1 | - | - | - |
| **7. EUIV** | 1 | 2 | - | - | - | 1 | - | - |
| **8. E:TW** | - | 1 | - | 1 | - | - | 2 | 1 |
| **8. EUIV** | 1 | - | - | 1 | - | - | 3 | - |
| **9. E:TW** | 3 | 5 | - | - | - | - | - | - |
| **9. EUIV** | 4 | 4 | - | - | - | - | - | - |
| **Spiel** | simpel | | | | komplex | | | |
| **E:TW** | 28 | | | | 22 | | | |
| **EUIV** | 7 | | | | 41 | | | |

Tabelle 6: Quantitative Übersicht der Codes der kategoriengeleiteten Analyse.

Am auffälligsten ist die Verteilung „komplexer“ und „simpler“ Ausprägungen, die bei „Empire: Total War“ leicht zugunsten „simpler Ausprägungen“ ausfällt, bei „Europa Universalis IV“ jedoch eine starke Überzahl „komplexer“ Ausprägungen zeigt. Dies zeigt, dass bei „Europa Universalis IV“ in

den meisten Fällen mehrere Spielmechaniken ineinandergreifen, auch verdeutlicht dadurch, dass bei der Analyse keine einzige Kategorie die Ausprägung „monokausal“ annahm. Nur wenige Aspekte politischen Handelns werden als losgelöst von anderen dargestellt. Bei „Empire: Total War“ finden sich beinahe so viele losgelösten Mechaniken wie ineinander verschränkte. Bei genauerer Betrachtung stellt sich dieser Umstand als eine der Auswirkungen der vertieften Kontrolle in „Europa Universalis IV“ im Vergleich zu „Empire: Total War“ heraus. Dies zeigt sich auch darin, dass Kategorien in „Europa Universalis IV“ öfter die Ausprägung „verordnet“ haben als in „Empire: Total War“. SpielerInnen können selbst Dinge wie „Stabilität“ durch die Verwendung einer abstrakten Ressource, genannt „Administrative Macht“, mit einem simplen Mausklick beeinflussen, während in „Empire: Total War“ die Umstände geändert werden müssen, zum Beispiel in Form einer erhöhten militärischen Präsenz.

Der größte Unterschied zwischen den beiden *digitalen Spielen* liegt allerdings im Fokus der Darstellung politischen Handelns. „Empire: Total War“ setzt große Aufmerksamkeit auf die Kriegsführung und die meisten anderen Spielmechaniken sind diesem Ziel untergeordnet. Es vermittelt mehr den Eindruck, man spiele in der Rolle eines/einer Oberbefehlshabers/Oberbefehlshaberin als in der eines/einer Monarchen/Monarchin und hat nur nebenbei auch Zugriff auf andere staatliche Funktionen, die aber ebenfalls im Endeffekt der Aufstellung und Erhaltung möglichst großer Armeen und Flotten und dem Aufbau eines Imperiums dienen. Folglich findet die Kriegsführung auch umfassende audiovisuelle Darstellung, während in „Europa Universalis IV“ nur abstrakte Zahlenwerte dargestellt werden. Außerdem beschäftigt sich der/die Spielerin in „Empire: Total War“ vorwiegend mit ‚großer Politik‘ während das politische Alltagsgeschäft praktisch entfällt. Ein Anzeichen dafür ist, dass es in „Europa Universalis IV“ eine ganze Reihe Kategorien gibt, die durch Spielmechaniken „aktiver“ Ausprägung berücksichtigt werden, während sich keine solchen Kategorien in „Empire: Total War“ finden. Das heißt, in „Europa Universalis IV“ greifen auch Institutionen der gespielten „Nation“ aktiv ins Spielgeschehen ein, während sie in „Empire: Total War“ passive Erfüllungsgehilfen zum Erreichen der ‚großen‘ politischen Ziele darstellen. „Europa Universalis IV“ ergeht sich andererseits im Micromanagement diverser Alltagshandlungen durch Manipulation einer Vielzahl von Menüs und Benachrichtigungen. Dies liegt zum Teil auch am Zeitverlauf des Spiels (kontinuierlich kalendarisch, während man in „Empire: Total War“ mit jedem Zug ein halbes Jahr überspringt), wichtiger ist aber, dass beinahe jede mögliche Handlungsoption in viele, meist miteinander verbundene Teile zerfällt. Dabei ist interessanterweise die Gesamtzahl der Kategorien der Ausprägung „verwirklicht“ sogar bedeutend niedriger als in „Empire: Total War“, gerade die Darstellung der Untertanen fällt

vergleichsweise oberflächlich aus. Was jedoch verwirklicht wurde stellt sich dafür in hoher Komplexität dar.

Grob zusammenfassend ergibt die kategoriengeleitete Analyse folgende Darstellungen politischen Handelns früher moderner Staaten der Frühen Neuzeit:

In „Empire: Total War“ bedeutet Politik vor allem Kriegsführung. Das Ziel ist es ein Imperium zu etablieren, sämtliches Wachstum und der Großteil des gesellschaftlichen und technischen Fortschrittes dient dazu, die militärische Macht zu vergrößern und erfolgreich Kriege zu führen. Was dabei an Aufgaben abseits militärischer Organisation anfällt, wird meist vereinfacht dargestellt und weist klare Vorgangsstrukturen auf, die dem/der Spieler/Spielerin klar machen, was wann zu tun ist. Der Zugriff auf den Staat und seine Institutionen ist sehr direkt und wenig reguliert. Die audiovisuelle Repräsentation, gerade der Kriegsführung, nimmt eine bedeutende Rolle im Spiel ein.

In „Europa Universalis IV“ läuft politisches Handeln auf das Micromanagement einer Vielzahl miteinander verwobener Prozesse hinaus. Es gibt zwar insgesamt weniger distinkte Operationsfelder, doch auch die Vorgangsstrukturen sind weniger fixiert und die verschiedenen Systeme tendieren häufiger zu unerwarteten Vorgängen und Ausgängen. Der Zugriff auf den Staat ist vielschichtiger, aber auch vielfältiger reguliert. Die audiovisuelle Repräsentation ist nachrangig, die Lenkung des Staates präsentiert sich vorrangig als das Bearbeiten vieler verschiedener Menüs. Kriegsführung, vor allem Eroberung, ist kompliziert und mit hohem Verwaltungsaufwand verbunden, die Bildung eines Imperiums ist daher schwierig und das Ziel scheint eher in Stabilität und kontinuierlichem Wachstum zu liegen.

# 7. Ein alternatives Narrativ - Anno 1701

Die beiden *digitalen Spiele* „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“ sind Strategiespiele mit großem Fokus auf Krieg und autoritärer Staatsführung. Die im ersten Kapitel (1.1. Fragestellung Aufbau und Hypothese) erwähnte Hypothese lautet, dass die Strategiespielen inhärente Steuerungslogik den autoritären Regierungsformen der Frühen Neuzeit, sowie der oft angenommenen erhöhten Bellizität dieser Epoche, entgegenkommt. Diese Behauptung wird in der Conclusio noch genauer behandelt (siehe Kapitel 8. Conclusio). In diesem Kapitel soll aber auf ein Spiel hingewiesen werden, das einem anderen Narrativ folgt, nämlich „Anno 1701“ (Related Designs, 2006). Dadurch soll eine vielschichtigere Untersuchung gewährleistet werden, die aufzeigt, dass auch andere Herangehensweisen an die Darstellung *früher moderner Staaten* existieren. Die Analyse von „Anno 1701“ bleibt, um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, knapper und beinhaltet verkürzte Formen von Kontextanalyse und Spieleüberblick (siehe Kapitel 4. und 5.).

Das Spiel „Anno 1701“ (Related Designs, 2006) des deutschen Entwicklers „Related Designs“ ist das dritte Spiel der „Anno“ Spielereihe, erschienen für das Betriebssystem „Windows“. Für diese Arbeit wurde die Version „1.04“ in englischer Sprachausgabe gespielt, erworben auf der Internet-Vertriebsplattform „gog.com“ (www.gog.com). Diese Arbeit konzentriert sich auf das Hauptspiel, Inhalte der Erweiterung „Anno 1701: Der Fluch des Drachen“ (2006 erschienen) werden nicht erwähnt. Schon an der Präsentation des Spiels erkennt man, dass hier eine andere Darstellung der Frühen Neuzeit zur Anwendung kommt: Während die anderen Spiele in ihrer Werbestrategie stark kriegerische Aspekte der Zeit oder politische Manöver und Intrigen in den Vordergrund stellen, liegt der Fokus der Vermarktung dieses Spiels auf Entdeckung, Wirtschaft/Handel und vor allem Aufbau. Interessante Einblicke hierzu gewährt wiederum die Einleitung des Handbuchs des Spiels. Dieses gibt sich weit weniger martialisch als die Handbücher von „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“, spricht von „hehren Plänen und Träumen von Freiheit, Wohlstand und Unsterblichkeit“, wobei man sein Ziel erreicht durch „umsichtigen wie einträglichen Handel, weise diplomatische Schachzüge und […] ständige Aufmerksamkeit für die Belange des Volkes.“ (Related Designs - Handbuch, 2006, S. 10) Das sind nicht nur überaus friedfertige Töne, sie sprechen auch von einem Geschichtsverständnis, das stark von der Vorstellung geprägt ist, Geschichte wird wesentlich von Idealen und Visionen einzelner (in diesem Fall denen der Entdecker) geprägt. Das dem Spiel eigene Geschichtsverständnis gibt sich ganz den Vorstellungen des Kolonialismus und (aufgeklärten) Absolutismus hin, etwa wenn festgestellt wird, dass „die Stärke der Nation von einer mächtigen Schiffsflotte, der Ruhm einer Königin vom Ausmaß und kontinuierlichen Ausdehnung ihres Hoheitsgebietes abhingen.“ (Related Designs - Handbuch, 2006, S. 10) Es wird auch angenommen,

dass das Handeln frühneuzeitlicher Herrscher/Herrscherinnen maßgeblich von Profitabilitätsgedanken geleitet war. Interessant finde ich, dass Spieler/Spielerinnen in diesem Spiel, wie schon im Handbuch klargestellt wird, stets im Auftrag einer Königin (immer in der weiblichen Form) handeln. Darin zeigt sich ein Narrativ, das auf Vorstellungen des britischen Zeitalters des „Viktorianismus“ im 19. Jahrhundert zu basieren scheint, zu dem auch die Darstellung der im Spiel behandelten Epoche als Zeit des Imperialismus besser passt, als ins historische 18. Jahrhundert. Hier scheinen also Motive der „Zeit der Entdecker“ mit Motiven der „Zeit des Imperialismus“ verschmolzen zu sein.

Auch das Cover der originalen Verpackung des Spiels gibt sich weniger kriegerisch.




Abbildung 12: Titelbild für „Anno 1701“. Quelle: *https://www.ebay.de/p/Anno-1701-PC-2006-DVD-Box/66667763*, Zugriff am 28.9.18[14]

Darauf ist, so wie es für die „Anno-Reihe“ üblich ist, zentral ein großes Segelschiff zu sehen, ein weiterer Verweis auf die Bedeutung von Seefahrt und Seehandel für einzelne Gemeinwesen, die dieses Spiel der behandelten Zeit zuschreibt, sowie auf das maritime Setting (man spielt immer auf einer oder mehreren Inseln). Weiters ist der Hafen zu sehen, der eine Art Rahmen bildet, in dem sich das Schiff befindet. Das bezieht sich wohl auf eine der Hauptkomponenten des Spiels, nämlichen den Städtebau, mit dem Hafen als einem der wichtigsten Gebäude jeder im Spiel entstehenden Stadt. Ansonsten sind auf dem Cover nur noch der Schriftzug zu sehen, angebracht auf etwas, das einem

14 CD-Quelle, Ordner: Website-Screenshots, Dateiname: Anno1701 Titelbild_28.9.18

Stück Treibholz ähnelt (ein weiterer Verweis auf das Inselsetting und die Bedeutung der Seefahrt), sonst nur Emblems zu Jugendschutz, Entwickler, Publisher und Betriebssystem.

Der Intro-Trailer des Spiels geht in eine ähnliche Richtung. Man sieht zu Beginn den Erzähler, der zu einer Audienz bei der schon erwähnten Königin unterwegs ist. Alles erscheint dabei in barockem Glanz, etwa der Palast oder die Kleidung aller auftretenden Figuren. Die Königin wird als durchaus wohlwollend (dazu jung und attraktiv) dargestellt. Das vermittelte Bild der Adelsschicht in der Epoche der Frühen Neuzeit ist durchaus positiv, adeligen Personen werden als staatstragend und kompetent dargestellt. Anschließend wechselt die Darstellung zu handgezeichneten Karten und Navigationsgeräten, wohl um, wie schon in den vorherigen Spielen, das Entdeckerthema und die Wichtigkeit der Seefahrt zu unterstreichen. Danach werden vor allem die zentralen Punkte des Gameplays dargestellt, wiederum die Seefahrt (explizit Richtung Westen), der Siedlungs- und Städtebau, Naturkatastrophen, die Siedlungen zerstören und Handel. Dies spiegelt durchaus den typischen Spielverlauf in „Anno 1701“ wieder, bei dem die Schwierigkeit weniger im Besiegen der gegnerischen Fraktionen als mehr im Meistern der Umwelt liegt, die durch Ressourcenknappheit und Katastrophen die größeren Herausforderungen stellt.

Denn das Spiel ist ein typisches Aufbaustrategiespiel mit starkem Fokus auf wirtschaftliche Prozesse. Die Zeit läuft in Echtzeit ab und der Grad der Abstraktion der Karte ist sehr niedrig, das heißt alle vorkommenden Gebäude und Einheiten sind auch tatsächlich auf der Karte zu finden. Der Zugriff auf die Bevölkerung, von der wie gesagt jeder/jede einzelne animiert ist, gestaltet sich anders als in „Empire: Total War“ oder „Europa Universalis IV“. Gebäude kann man, sofern man die entsprechenden Ressourcen und Entwicklungen dafür hat, einfach auf der Karte platzieren, worauf sie prompt und ohne Bauzeit erscheinen. Auf die Bevölkerung hat man jedoch keinen direkten Zugriff, sie beginnen einfach zu arbeiten, sobald unbeschäftigte BewohnerInnen oder freie Arbeitsplätze vorhanden sind und stellt somit eine aktive Instanz dar. Die Interaktion mit ihr macht einen wichtigen Teil des Gameplays in „Anno 1701“ aus. Auch der zivilisatorische Fortschritt basiert auf dieser Interaktion und präsentiert sich derart dynamisch: Verschiedene „Klassen“ von Bürgern (zum Beispiel „Pioniere“, „Händler“, „Siedler“) benötigen bestimmte Produkte oder Umstände als Voraussetzung oder um zufrieden zu sein. Man beginnt mit einer kleinen Zahl Pioniere, die nur Nahrung und ein Dorfzentrum benötigen. Je größer und komplexer die gespielte Siedlung wird, umso mehr und vielfältigere Produkte und Umstände (zum Beispiel die Existenz von Kirchen oder Schulen) stehen zur Verfügung, was höhere Klassen von Bürgern freischaltet, die wiederum Zugang zu weiteren Gebäuden und Entwicklungen gewähren. Das Ziel dieser Wirtschaftssimulation liegt also im Aufbau einer möglichst großen Stadt mit immer mehr und immer komplexeren Produktionsabläufen. Dabei unterscheidet sich jede der auf der Karte verfügbaren Inseln darin,

welche Rohstoffe auf ihr zu finden sind und welche Agrarprodukte auf ihre angebaut werden können. Dies zwingt den/die Spieler/Spielerin einerseits dazu, nach und nach mehrere Inseln zu besiedeln und andererseits mit Schiffen Handelsverbindungen mit den eigenen, aber auch mit den Inseln anderer Fraktionen aufzubauen. So wird auf der einen Seite expansionistischer Kolonialismus, auf der anderen Seite pazifistische Kooperation zu einer notwendigen Strategie zum Erreichen des Spielziels.



Abbildung 13: Ansicht der Spielkarte mit Auswahl eines Siedlerhauses.[15]

In Abbildung 13 sieht man die Spielkarte von „Anno 1701“. Links oben finden sich die Ressourcen, darunter Gold, die Anzahl der BürgerInnen, Nahrung, Holz, Werkzeuge und Ziegel. Im späteren Spielverlauf, wenn es komplexere Produktionsprozesse gibt, können noch andere Ressourcen dazustoßen. In der Mitte oben finden sich die anbaubaren Agrarprodukte, in diesem Fall „Zuckerrohr“ und „Tabak“. Unten findet sich links die Minikarte, auf der die vielen verschiedenen Inseln abgebildet sind und in der Mitte die momentane Auswahl, in diesem Fall ein Siedlerhaus mit der Abbildung eines Siedlers, darunter der aktuelle Zufriedenheitswert der Siedler und rechts davon die verschiedenen Ansprüche der jeweils ausgewählten Siedlerklasse.

Der Grund für dieses, im Vergleich zu den anderen beiden behandelten *digitalen Spielen*, grundlegend andere historische Narrativ liegt zum einen an der unterschiedlichen Ausrichtung der Spielmechanik als Wirtschaftssimulation und Aufbauspiel. Zum anderen ist es durchaus denkbar, dass auch der

15 CD-Quelle, Ordner: Spiele-Screenshots/Anno 1701, Dateiname: Spielkarte_Siedlerhausauswahl_1.11.18

Herstellungsort der *digitalen Spiele* Einfluss auf das transportierte Narrativ hatte. „Anno 1701“ wurde in Deutschland entwickelt, wo das historische Narrativ über Imperialismus und Kolonialismus, die aufgrund der nationalsozialistischen Vergangenheit zu nahe mit Rassismus und europäischem Überlegenheitsdenken in Verbindung gebracht werden, wesentlich negativer ausfällt als zum Beispiel in England, das einige seiner Kolonien erst in den 1960er Jahren in die Selbstverwaltung entließ. Als Reaktion darauf gibt es im Spiel eine „Queen“, die als Auftraggeberin fungiert und somit das Setting in eine fiktionalisierte, von einer idealisierten Vorstellung des britischen Empire geprägte Vergangenheit transportiert. Der Fokus dieser Darstellung liegt dann auch nicht auf Eroberung und Krieg, sondern auf Entdeckung und Handel. Interessanterweise scheint diese Darstellung der behandelten Epoche den Entwicklern/Entwicklerinnen nur in einem klar fiktionalisierten Setting glaubhaft gewesen zu sein, denn auf die Einbindung historischer Personen oder sogar realer geografischer Schauplätze wurde verzichtet. Die Frage, ob Vorstellung der erhöhten Bellizität der Frühen Neuzeit so prägend ist, dass sich nur *digitale Spiele* mit starkem Fokus auf kriegerische Aspekte als authentische Darstellung dieser Epoche sehen, wäre eine interessante Option für anknüpfende Forschungen. Es muss allerdings hinzugefügt werden, dass auch in „Anno 1701“ die Aufstellung einer Streitmacht den Regelfall darstellt.

Zu der Darstellung typischer Handlungsoptionen durch Verben (vgl. Fernández-Vara, 2015, S. 97-99) in Tabelle 5 ist in „Anno 1701“, wie bei „Europa Universalis IV“, anzumerken, dass ihre Reihenfolge im Wesentlichen im Ermessen des/der Spielers/Spielerin liegt, da der Zeitverlauf in diesem Spiel in Echtzeit abläuft und somit keine fixe Struktur durch die Einteilung in Runden vorliegt.

- informieren (ablesen der verschiedenen Indikatoren für Ressourcen, Voraussetzungen und Zufriedenheit der Bevölkerung)

- planen (Inspektion der Inseln auf Rohstoffe und anbaubare Agrarprodukte, überprüfen welche Güter gehandelt/produziert werden können)

- bauen (platzieren benötigter Gebäude an möglichst idealen Orten um effiziente Produktionsabläufe zu gewährleisten)

- optimieren (Manipulation verschiedener Produktionsparameter um sich jeweiligen Anforderungen anzupassen)

| |
|---|
| - reagieren (Anpassung an unerwünschte Ereignisse, zum Beispiel Naturkatastrophen oder Angriffe gegnerischer SpielerInnen)<br><br>- kämpfen (Ausbilden und Entsenden von Truppen, als Reaktion oder Aktion) |

Tabelle 7: Schematisierte Spielsequenz in „Anno 1701“.

# 8. Conclusio

Diese Arbeit untersuchte die Darstellung *früher moderner Staaten* der Frühen Neuzeit in *digitalen Spielen*. Kontextanalyse, Spieleüberblick und kategoriengeleiteter Analyse der Spiele „Empire: Total War“ (Creative Assembly, 2009) und „Europa Universalis IV“ (Paradox Development Studio, 2013) sowie einer kürzeren, vergleichenden Gegenüberstellung mit „Anno 1701“ (Related Designs, 2006) sollten die „prozedurale Rhetorik“ (vgl. Fernández-Vara, 2015, S. 131-134), die in diesen Spielen kommuniziert wird, erkennbar machen. Bei Unterhaltungsmedien ist es besonders schwierig, sich nicht von subjektiven Empfindungen dem Untersuchungsgegenstand gegenüber beeinflussen zu lassen. Die gewählten Methoden, besonders die kategoriengeleitete Analyse, sollten dem entgegenwirken und eine möglichst objektive Untersuchung gewährleisten.

Der frühe moderne Staat stellt sich in den ausgewählten Spielen, die alle der Gattung der Unterhaltungsspiele zugeordnet werden können und somit keinen expliziten didaktischen Anspruch haben, als stark zentralisierte Institution mit umfassenden Zugriffsrechten und Zugriffsmöglichkeiten dar. Das transportierte historische Narrativ ist stark von einem ereignisgeschichtlichen Fokus annalistischer Tradition geprägt. Die in Kapitel 1 aufgestellte Hypothese, dass die Strategiespielen inhärente Logik absolutistisch anmutenden Zugriffs der historischen Entwicklung entgegenkommt, stellte sich als zutreffend heraus, mit der Einschränkung, dass der Zustand gleich zu Beginn des Spiels schon dem Endergebnis der historischen Entwicklung nahe kommt. Denn von Beginn an steuert der/die Spieler/Spielerin den jeweiligen Staat zentralistisch und absolut, das Steuerungsinterface lässt den/die Spieler/Spielerin oft eine Position einnehmen, die die Perspektive des/der absolut herrschenden Monarchen/Monarchin simuliert, etwa indem die Form von Benachrichtigung an offizielle Briefe erinnert. Die Steuerungslogik entspricht also nicht der historischen Genesen staatlichen Zugriffs, da sich an diesem in den Spielen im Lauf der Zeit qualitativ nichts ändert. Stattdessen werden bestehende Steuerungselemente vertieft oder zu effizienteren Stufen weiterentwickelt. Hier fällt der Zielkonflikt zwischen dem Wunsch des/der Spielers/Spielerin nach wirkmächtigen Handlungsoptionen und der historischen Faktenlage zugunsten des/der wirkmächtigen Spielers/Spielerin aus. Einschränkungen der in den *digitalen Spielen* dargestellten Macht finden sich vor allem in „Europa Universalis IV“, in dem viele Spielmechaniken als aktive Institutionen auftreten und so dem Walten des/der Spielers/Spielerin entsprechende Grenzen weisen können. Politisches Handeln stellt sich in den beiden hauptsächlich untersuchten *digitalen Spielen*, „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“, vor allem als Planung und Durchführung nach innen oder außen gerichteter Machtpolitik dar. Nur in der Wirtschaftssimulation „Anno 1701“ zeigt die Darstellung politischen Handelns in höherem Maße politisches Alltagsgeschäft, das sich mit den

Bedürfnissen des einfachen Volkes auseinandersetzt, wie die Einrichtung und Aufrechterhaltung gewisser Produktionsprozesse, und detaillierte Darstellung der Sicherung der Versorgung der Bevölkerung. In den anderen beiden Spielen, ganz besonders in „Empire: Total War“, läuft politisches Handeln vor allem auf eines hinaus, nämlich die Kriegsführung. Alleine der Fokus der in diesem Spiel auf die audiovisuelle Repräsentation dieses Themas gelegt wird, sowie die Unterteilung des Gameplays, wobei sich ein Teil davon explizit der Darstellung von Gefechten widmet, belegt diesen Umstand. Alle untersuchten Spiele stellen die wachsende Komplexität staatlicher Verwaltung, wirtschaftlicher Prozesse und diplomatischen Austausch in der behandelten Zeit dar. Auch die Zusammenhänge zwischen wachsenden militärischen Ausgaben, Intensivierung staatlichen Zugriffs sowie staatlicher Souveränität und wachsenden Steuereinnahmen werden dargestellt, besonders in „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“. Wie oben angemerkt, stellt sich diese Intensivierung aber stets als Weiterentwicklung bereits bestehender Mechaniken dar, die bereits von Beginn an bis zum Ende des Spiels qualitativ unverändert verfügbar sind. Vor allem in „Europa Universalis IV“ wird die Frühe Neuzeit im Falle der frühen modernen Staaten auch als der Anbruch des Aktenzeitalters dargestellt. Der Großteil der Interaktion mit diesem Spiel geschieht in Menüs oder Benachrichtigungen, die oft die Form schriftlicher Verwaltungskorrespondenz suggerieren. Betreffend die Zielsetzung und Aufgabenbereiche früher moderner Staaten wird ein Narrativ des expansionistischen Kolonialismus und Imperialismus popularisiert, das die Hauptziele früher moderner Staaten in der Vergrößerung ihres Staatsgebietes und ihrer militärischen Macht verortet. Die Spiele „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“ gehen sehr unkritisch mit diesem Narrativ um, angefangen bei der Vermarktung über Gameplay und Präsentation, während bei „Anno 1701“ durch einen Transfer in eine klar fiktionalisierte Spielwelt dieses Narrativ seines kontroversen Potentials beraubt werden soll.

Auch das Narrativ der Frühen Neuzeit als Zeit der Aufklärung und technischen und wissenschaftlichen Innovation findet sich in allen untersuchten Spielen. Dabei erscheint die Aufklärung stets als in hohem Maße durch den Staat gesteuert und angeordnet. Es gibt klare Voraussetzungen für bestimmte Entwicklungen, deren Erforschung wiederum klare Effekte nach sich zieht und stets in dem Interesse geschieht, neue Vorteile für den jeweiligen Staat in Kriegsführung oder Wirtschaft zu erzeugen, um den konkurrierenden Staaten überlegen zu sein. Es wird also auch die Aufklärung und Wissenschaft allgemein im Licht des Wettstreits der Staaten um Vorherrschaft dargestellt. Sozialpolitische Themen finden in „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“ wenig Repräsentation. Sie beschränken sich im Wesentlichen auf Technologien oder Ideen, mit Bezeichnungen wie etwa „Gesellschaftsvertrag“, die dann wiederum gewisse Vorteile in Wirtschaft oder Kriegsführung bringen, meist in Form von passiven Modifikatoren. Aktiv ins Spielgeschehen

eingegriffen wird nur durch Aufstände oder Revolutionen, wodurch das Narrativ der Frühen Neuzeit als Zeit der Revolutionen popularisiert wird. Dieses Narrativ wirkt sich dafür umso stärker aus, indem die Spiele ein Bild ständiger Gefahr sozialer Unruhen zeichnen zu wollen scheinen. Damit vermischt sich das Narrativ der frühen Industrialisierung und erster Arbeiterbewegungen, was sich in den Spielen darin zeigt, dass sich Revolutionen meist mit Streiks ankündigen. Die Industrialisierung oder Frühformen davon werden auch sonst als Teil der Epoche und besonders als Merkmal des frühen modernen Staates präsentiert und stellen oft eine der wichtigeren Möglichkeiten dar, die Wirtschaftsleistung und somit das Steueraufkommen des gespielten Staates weiterzuentwickeln. Institutionen der Justiz und Polizei, Ministerien und sogar kirchliche Institutionen werden meist als hörige Erfüllungsgehilfen dargestellt, wobei es in „Europa Universalis IV“ wiederum die Möglichkeit gibt, dass sie als aktive Spielelemente auftreten. Gerade auch kirchliche Institutionen präsentieren sich in der Form von Staatskirchen, die zum Zweck der Steigerung der Konformität der Bevölkerung beinahe nach Belieben eingesetzt werden können. Durch die Benennung der lenkenden Instanz als Regierung entsteht der Eindruck, historische Regierungen hätten den gleichen Einfluss und die gleichen Aktionsmöglichkeiten gehabt, wie sie dem/der Spieler/Spielerin zur Verfügung stehen, was ein Versuch der Entwickler/Entwicklerinnen sein kann, höhere Authentizität zu erzielen. Zudem entspricht die Gleichsetzung der Regierung (oder deren Oberhaupt) mit Politik insgesamt dem Ideal der absoluten Monarchie. Die Steuerungslogik dieser Strategiespiele läuft also einer stereotypen Vorstellung absolutistischer Herrschaft entgegen: Der/die Spieler/Spielerin erhält beinahe uneingeschränkten Zugriff auf den Staat und die Untertanen, wobei historische Fakten und regionale Unterschiede oft ignoriert werden. Das durch diese Spiele popularisierte Geschichtsbild ist folglich auch von diesen stereotypen Vorstellungen des Absolutismus und der Frühen Neuzeit geprägt und die in Kapitel 1 aufgestellte Hypothese muss entsprechend korrigiert werden: Die der Spielmechanik *digitaler Spiele* des Genres „Strategiespiele“ inhärente Logik absolutistisch anmutenden Zugriffs auf die politischen Handlungen eines Gemeinwesens und auf dessen Untertanen kommt der stereotypen Vorstellung intensivierter staatlicher Zugriffe und Kontrollkompetenzen während der Frühen Neuzeit entgegen, ohne aber die historische Genese zu berücksichtigen.

Vor allem in der Darstellung diplomatischer Beziehungen und diplomatischer Vertretungen werden die geläufigen Narrative der höfischen Etikette verwendet, die sich vor allem bei „Empire: Total War“ und „Anno 1701“ eng an der stereotypen Darstellung des britischen „Gentleman“ orientieren. Bei „Europa Universalis IV“ hingegen werden höfische Gesellschaftsstrukturen vor allem als ständisch und zum Teil noch feudal dargestellt. Bei „Empire: Total War“ findet sich in der Form der Hilfestellungen für Spieler/Spielerinnen (ein Berater in der Gefechtskarte und eine Beraterin in der Kampagnenkarte) eine geschlechterspezifische Teilung verschiedener politischer und staatlicher

Aufgabengebiete. Während Krieg als die Domäne der Männer dargestellt wird, bilden Verwaltung und Sorge um die Untertanen einen weiblichen Aufgabenbereich.

„Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“ sind zwar Unterhaltungsspiele, doch sie stellen in ihrer Selbstauffassung umfassende Ansprüche auf historische Authentizität. Dies zeigt sich nicht nur im jeweiligen Marketing, sondern besonders in der Verwendung historischer Namen, Bezeichnungen und Persönlichkeiten sowie in der Darstellung der Spielwelt, die die reale Welt simulieren soll. Jegliche Handlung oder Vorgeschichte wird in Form von Infotexten geliefert und soll so den Anschein verlässlicher wissenschaftlicher Tatsache erwecken. Man kann davon ableiten, dass sie auch für ihre jeweilige Simulation politischen Handelns einen solchen Anspruch auf Authentizität stellen, ganz im Gegensatz zu „Anno 1701“, das sich zwar auch als ein von der Geschichte inspiriertes Spiel versteht, aber dabei in einer klar fiktiven Welt angesiedelt ist. Unabhängig davon, inwiefern diese Spiele tatsächlich historisch authentische Fakten und Prozesse abbilden, eignen sie sich allein durch diesen Anspruch und das entsprechende Selbstverständnis dazu, eine Grundlage für Diskurse über verschiedenste Aspekte der frühen modernen Staaten der Frühen Neuzeit zu bilden. So lässt sich trotz ihrer Eigenschaft als Unterhaltungsspiele nicht nur eine (medien-, geschichts-, politik-, etc.) wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen rechtfertigen, sondern auch eine didaktische Verwendung, etwa im Rahmen des Unterrichtsfaches Geschichte, Sozialkunde und politische Bildung. Die Konzeption einer solchen Verwendung würde einen interessanten Ansatz zur weiteren Beschäftigung mit den Inhalten dieser Arbeit darstellen.

Mit einer Adaption der in dieser Arbeit verwendeten Methoden könnten auch Darstellungen moderner zeitgenössischer Staaten in *digitalen Spielen* untersucht werden. Dabei wäre eine interessante Frage, ob die Steuerungslogik auch bei deren Darstellung stereotypen Vorstellungen absolutistischer Herrschaft ähnelt beziehungsweise welche Handlungsoptionen den Spielern/Spielerinnen alternativ zur Verfügung gestellt werden und ob diese überhaupt von der thematisierten Epoche oder vom jeweiligen Genre abhängig sind.

# 9. Verzeichnis

## 9.1. Ludographie und Software

BioWare. (2007). *Mass Effect* [Windows]. Edmonton Alberta, Kanada: Microsoft Game Studios/Electronic Arts.

Blizzard Entertainment. (1998). *StarCraft* [Windows]. Irvine California, USA: Blizzard Entertainment.

Creative Assembly. (2009). Empire: Total War (Version 1.6) [Windows]. Horsham, England: SEGA.

Ensemble Studios. (1999). *Age of Empires II*. Dallas Texas, USA: Microsoft Game Studios.

Microsoft. (o. J.). Windows (Version diverse). Redmond Washington, USA.

Mojang. (2009). Minecraft (Version Classic 0.30) [Windows]. Schweden: Mojang.

Paradox Development Studio. (2013). Europa Universalis IV (Version EU4v1.27.2.0 Poland (f496)) [Windows]. Stockholm, Schweden: Paradox.

Related Designs. (2006). Anno 1701 (Version 1.04) [Windows]. Mainz, Deutschland: Sunflowers, Koch Media, Aspyr Media.

Ubisoft Montreal. (2014). *Watch Dogs* [Windows]. Englisch, Montreal Kanada: Ubisoft.

Warhorse Studios. (2018). *Kingdom Come: Deliverance* [Windows]. Prag, Tschechien: Deep Silver.

## 9.2. Texte

Adamowsky, N. (Hrsg.). (2018). *Digitale Moderne : die Modellwelten von Matthias Zimmermann - Universität Wien*. München: Hirmer.

Appel, D., Huberts, C., Raupach, T., & Standke, S. (Hrsg.). (2012). *WeltKriegsShooter: Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* (1. Aufl..). Boizenburg: VWH, Hülsbusch.

Asch, R. G. (2005). *Staatsbildung als kultureller Prozess: Strukturwandel und Legitimation von Herrschaft in der Frühen Neuzeit*. (D. Freist, Hrsg.). Köln: Wien.

Beil, B. (2015). *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies ; Genres - Künste - Diskurse*. Bielefeld: Transcript-Verl.

Browning, G. K. (2016). *A history of modern political thought: the question of interpretation* (First edition.). Oxford: Oxford University Press.

Cannellotto, L. (2014). *Digitale Spiele und Hybridkultur*. Glückstadt: vwh, Hülsbusch.

Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, *21*(3), 358–371. https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638

Claessen, H. J. M. (1996). *Ideology and the formation of early states*. Leiden ua: Brill.

Creative Assembly - Handbuch. (2009). *Handbuch Empire: Total War*.

Elias, N. (1987). *Die höfische Gesellschaft: Untersuchungen zur Soziologie des Königtums und der höfischen Aristokratie ; mit einer Einleitung: Soziologie und Geschichtswissenschaft* (1. Aufl., 3. [Dr.].). Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Endl, A., & Preisinger, A. (2018, Februar 28). Den Klimawandel spielbar machen - Diskursive Strategien der Darstellung von Umweltproblemen in Strategiespielen. Abgerufen 10. Jänner 2019, von http://www.paidia.de/den-klimawandel-spielbar-machen-diskursive-strategien-der-darstellung-von-umweltproblemen-in-strategiespielen/

Ertman, T. (1997). *Birth of the leviathan: : building states and regimes in medieval and early modern Europe*. Cambridge, UK ; New York. Abgerufen von http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&AN=711688

Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis* (1. publ..). New York, NY ua: Routledge.

Freist, D. (2008). *Absolutismus*. Darmstadt: WissBuchges.

Freyermuth, G. S. (2015). *Games - game design - game studies: eine Einführung*. Bielefeld: Transcript Verl.

Friedrich Preußen, K. (1912). *Die Werke Friedrichs des Großen: in deutscher Übersetzung ; zehn Bände : 7 : Antimachiavell und Testamente*. Berlin: Hobbing.

Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele: Ein Manifest (Version 1.1). (2016). Abgerufen 11. April 2018, von https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1

Giere, D., Droste, S., Struck, O., & Mayar, M. (2016). *Themenheft Modellierungen des Krieges? Digitale Spiele als geschichtswissenschaftliche Forschungsgegenstände*. (T. Winnerling, Hrsg.). Potsdam: Universitätsverlag Potsdam.

Gill, G. (2003). *The nature and development of the modern state* (1. publ..). Basingstoke ua: Palgrave Macmillan.

Günther, H. (1979). *Freiheit, Herrschaft und Geschichte: Semantik der historisch-politischen Welt* (1. Aufl..). Frankfurt aMain: Suhrkamp.

Hampton, J. (1990). *Hobbes and the social contract tradition* (Repr..). Cambridge ua: Cambridge UnivPr.

Hashmi, S. H. (1997). *State sovereignty: change and persistence in international relations*. University Park, Pa: Pennsylvania State UnivPress.

Hui, V. T. (2005). *War and state formation in ancient China and early modern Europe* (1. publ..). Cambridge: Cambridge UnivPr.

Klimmt, C. (2006). *Computerspielen als Handlung : Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Herbert von Halem Verlag. Abgerufen von https://usearch.uaccess.univie.ac.at/primo_library/libweb/action/dlDisplay.do?vid=UWI&afterPDS=true&docId=UWI_alma21334440120003332

Köstlbauer, J., Pfister, E., Winnerling, T., & Zimmermann, F. (Hrsg.). (2018). *Weltmaschinen: digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag.

Mies, M. (Hrsg.). (2008). Wie kommt der Krieg in die Köpfe – und in die Herzen? Kölner Aufruf gegen Computergewalt. Abgerufen von http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf

Mühleisen, H.-O. (1997). *Fürstenspiegel der frühen Neuzeit* (1. Aufl..). Frankfurt am Main ua: Insel-Verl.

Neuhaus, H. (2009). *Die Frühe Neuzeit als Epoche*. München: Oldenbourg.

Ottmann, H. (2008). *Geschichte des politischen Denkens: von den Anfängen bei den Griechen bis auf unsere Zeit : 3. Die Neuzeit, 2 : Das Zeitalter der Revolutionen*. Stuttgart ua: Metzler.

Paradox Development Studio - Handbuch. (2013). *Handbuch: Europa Universalis 4*.

Pfister, E. (2017). „Alles für das Volk, nichts durch das Volk“? Der Mythos des (Aufgeklärten) Absolutismus im Computerspiel Anno 1503 [Billet]. Abgerufen 14. Oktober 2018, von https://spielkult.hypotheses.org/1536

Philipp Mayring. (2010). *Qualitative Inhaltsanalyse* (11. Aufl.). Weinheim und Basel: Beltz Verlagsgruppe.

Reinhard, W. (2002). *Geschichte der Staatsgewalt: eine vergleichende Verfassungsgeschichte Europas von den Anfängen bis zur Gegenwart* (3., durchges. Aufl..). München: Beck.

Reinhard, W. (2007). *Geschichte des modernen Staates: von den Anfängen bis zur Gegenwart* (Orig.-Ausg..). München: Beck.

Related Designs - Handbuch. (2006). *Handbuch: Anno 1701*.

Rössler, P. (2017). *Inhaltsanalyse* (3., völlig überarbeitete Auflage.). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH. Abgerufen von http://www.utb-studi-e-book.de/9783838547060

Sachs-Hombach, K., & Thon, J.-N. (Hrsg.). (2015). *Game Studies: aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Vocelka, K. (2013). *Frühe Neuzeit 1500 - 1800*. Konstanz ua: UVK Verl-Ges.

Vogler, G. (1996). *Absolutistische Herrschaft und ständische Gesellschaft: Reich und Territorien von 1648 bis 1790*. Stuttgart: Ulmer.

Welwei, K.-W. (1998). *Die griechische Polis: Verfassung und Gesellschaft in archaischer und klassischer Zeit* (2., durchges. u. erw. Aufl..). Stuttgart: Steiner.

Wunderer, H. (2014). *Staat und Herrschaft in der Frühen Neuzeit*. (G. Henke-Bockschatz, Hrsg.). Stuttgart: Reclam. Abgerufen von https://www.book2look.com/book/uSFxpXvEgq

## 9.3. Handbücher

Die verwendeten Handbücher sind auf der beigelegten CD im Ordner „Handbücher zu finden.

Creative Assembly - Handbuch. (2009). *Handbuch Empire: Total War*. Dateiname: Empire_Total War_Manual

Paradox Development Studio - Handbuch. (2013). *Handbuch: Europa Universalis 4*. Dateiname: EuropaUniversalisIV_Manual_English

Related Designs - Handbuch. (2006). *Handbuch: Anno 1701*. Dateiname: Anno_1701_Anleitung

# 10. Anhang

## 10.1. Zusammenfassung

Diese Arbeit untersucht die Darstellung früher moderner Staaten der frühen Neuzeit im digitalen Spiel anhand der Analyse zweier Strategiespiele, „Empire: Total War“ und „Europa Universalis IV“. Dazu wird zuerst eine Definition des frühen modernen Staates vorausgeschickt, die seine wichtigsten Merkmale beschreibt (Kapitel 2). Anschließend werden die Zusammenhänge zwischen den Fächern „Game Studies“ und „Geschichtswissenschaft“ erläutert, einige mögliche Fragestellungen angeführt und die Auswahl der untersuchten digitalen Spiele näher begründet (Kapitel 3). Den Hauptteil der Arbeit bildet die Untersuchung der ausgewählten Spiele, die sich in eine Kontextanalyse (Kapitel 4), einen Spieleüberblick (Kapitel 5) und eine kategoriengeleitete Analyse (Kapitel 6) gliedert. Kapitel 7 soll in einer Art Gegenüberstellung zeigen, wie sich das historische Narrativ in anderen Spielen („Anno 1701“) deutlich unterscheiden kann. In der Conclusio (Kapitel 8) wird festgestellt, dass die Steuerungslogik der untersuchten Strategiespiele der stereotypen Vorstellung absolutistischen Zugriffs auf den Staat und die Untertanen entgegenkommt und diese Vorstellungen dadurch popularisiert werden, während die historische Genese der Kompetenzen des frühen modernen Staates nicht dargestellt werden. Die beigelegte CD enthält die verwendeten Handbücher sowie Screenshots der Spiele und Internet-Quellen.

## 10.2. Abstract

This work examines the representation of early modern states of the early modern era in digital games by analyzing two strategy games, "Empire: Total War" and "Europa Universalis IV". First, a definition of the early modern state is offered, describing its main characteristics (Chapter 2). Subsequently, the connections between the subjects "Game Studies" and "History" are explained, citing some possible fields of research and explaining the selection of the examined digital games in more detail (Chapter 3). The main part of this work is constituted by the analysis of the selected games, which is divided into context analysis (chapter 4), game overview (chapter 5) and a category-based analysis (chapter 6). Chapter 7 is intended to show, in a kind of juxtaposition, how the historical narrative can be clearly different in other games ("Anno 1701"). The conclusion (Chapter 8) states that the control logic of the examined strategy games accommodates the stereotypical idea of absolutist access to the state and its subjects, thereby popularizing these notions, while not presenting the historical genesis of the

authority of the early modern state. The attached CD contains the used manuals and screenshots of the games and Internet sources.