

# „Wie lernt man die Welt am besten kennen? Man macht sie sich untertan“\*

Zur Ideengeschichte von Herrschaft in digitalen Spielen

Abstract: “*What is the Best Way to Discover the World? To Subdue It*”. On the History of Ideas of Domination in Video Games. The history of ideas of the late twentieth and early twenty-first centuries requires to take into account new forms of media expression such as video games. Video games have been an integral part of our entertainment culture for more than 40 years and are an international billion dollar business. Questions like “What is power? What does justice mean in politics? Who should govern whom?” are not only encountered in political essays and parliamentary debates. In order to understand how people have thought about domination in concrete societies over the past 40 years, we also have to examine the games that were played. Games cannot be imagined as an element of our societies and cultures independently of them; they are spaces of discourse where statements are constructed and communicated, and political ideas can be tested and applied in a playful way. As a medium, they thus provide a necessary space of communication within our highly complex societies, and as models of abstraction they also offer very specific access to a (very specific?) political reality.

*Key Words:* history of ideas, video games, contemporary history, cultural history

---

DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2022-33-2-6>



Accepted for publication after internal review

Eugen Pfister, Berner Fachhochschule, Hochschule der Künste Bern, Fellerstrasse 11, 3027 Bern, Schweiz; eugen.pfister@hkb.bfh.ch

\* Das titelgebende Zitat kommt aus einem Werbetext auf der Rückseite der deutschen Ausgabe von *Civilization III: Play the World*, Infogrames, Windows 2002, vgl. <https://www.mobygames.com/game/windows/sid-meiers-civilization-iii-play-the-world/adblurbs> (31.5.2022).

## Ideengeschichte und digitale Spiele

Vorbei sind die Zeiten, in denen politische Geschichte nur anhand von Regierungsdokumenten und Ideengeschichte lediglich auf Basis von Texten ‚großer Denker‘ untersucht wurden. Ute Frevert schrieb bereits 2002 von einer „neuen Politikgeschichte“, die sich nicht länger nur staatlichen Akteur\*innen und Ereignissen widme, sondern den Blick für eine alltägliche Praxis der Politik, für Politik als Kommunikation und für eine Kultur der Politik öffne. Frevert verwarf – hier stellvertretend für viele Kolleg\*innen – die Vorstellung, dass einer ‚unwirklichen‘ symbolischen Politik eine ‚reale‘ Politik gegenüberstehe, da symbolische Politik selbst „via Kommunikation politische Wirklichkeiten konstruiert“. In und durch Kommunikation fände so eine „sinnhafte Konstruktion von Welt“ statt.<sup>1</sup> In Analogie dazu stellte Barbara Stollberg-Rilinger fest, wie auch die Ideengeschichte ihren Blick über die „essentiellen Ideen“ hinaus hin zur „gesellschaftlichen Konstituierung von Sinn“ erweitert.<sup>2</sup> Nach Luise Schorn-Schütte interessiert sich die Ideen- bzw. Geistesgeschichte zunehmend für „alle Formen der Repräsentation von Herrschaft und deren Wirkung auf das Publikum“.<sup>3</sup> In ihrem Überblick verweist Schorn-Schütte auf die Bedeutung des Theaters im 16. und 17. Jahrhundert. Ähnlich wie das Publikum in den Theatersälen der Frühen Neuzeit die Idealfigur von gerechten Herrscher\*innen vorgezeigt bekam, kommen heute Menschen in *Netflix*-Serien, Kinofilmen und digitalen Spielen mit solchen ‚Idealtypen‘ in Kontakt. In logischer Konsequenz können und müssen wir für eine Ideengeschichte des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts neue mediale Ausdrucksformen wie digitale Spiele untersuchen. Digitale Spiele sind mittlerweile seit mehr als 40 Jahren fixer Bestandteil unserer Unterhaltungskultur, sie sind ein internationales Milliardengeschäft. Gegenteiligen Bekundungen von Marketingabteilungen zum Trotz sind sie keine apolitischen Artefakte, sondern tragen an und in sich die Spuren der Gesellschaft, Politik und Kultur, der sie entspringen.<sup>4</sup> Fragen wie „Was ist Macht? Was bedeutet Gerechtigkeit in der Politik? Wer soll wen regieren?“ begegnen wir nicht nur in ausgewiesenen politischen Schriften und parlamentarischen Debatten.<sup>5</sup> Wenn uns also interes-

---

1 Ute Frevert, *Neue Politikgeschichte*, in: Joachim Eibach/Günther Lottes (Hg.), *Kompass der Geschichtswissenschaft*, Göttingen 2011, 153–179, 161.

2 Barbara Stollberg-Rilinger, *Einleitung*, in: dies. (Hg.), *Ideengeschichte*, Stuttgart 2010, 7–42, 19.

3 Luise Schorn-Schütte, *Historische Politikforschung. Eine Einführung*, München 2006, 279.

4 Sascha Pöhlmann, *Ludic Populism and Its Unpopular Subversion*, in: *European Journal of American Studies* 16/3 (2021), <https://journals.openedition.org/ejas/17259> (30.8.2022); Eugen Pfister, *Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte*, in: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (Hg.), *Digitale Spiele im Diskurs*, Hagen 2018, <http://www.medien-im-diskurs.de> (30.8.2022).

5 Marcus Llanque, *Geschichte der politischen Ideen. Von der Antike bis zur Gegenwart*, München 2015, 6.

siert, was zu einem bestimmten Zeitpunkt verbreitete Antworten auf diese Fragen waren, gilt es die Populärkultur zu durchsuchen. Diese gibt Einblick in den historischen Wandel diskursiver Aussagen, oder, anders formuliert, in verbreitete Vorstellungen von Politik.<sup>6</sup> Spätestens mit den Arbeiten der *Cambridge School* war klar, dass politische Texte nicht länger losgelöst von ihrem historischen Kontext gelesen werden können. Zum Verständnis politischer Texte müssen demnach

„nicht nur die allgemeinen Umstände ihrer Entstehung bekannt sein, sondern speziell auch die sprachlichen Konventionen. [...] Sie bilden den all-gemeinsprachlichen Hintergrund, das ‚Normale‘, [...] sie bilden sozusagen das Universum aller möglichen sinnvollen Äußerungen zu einer bestimmten Zeit in einer bestimmten Kultur“.<sup>7</sup>

Das heißt, eine Studie politischer Ideen in populärkulturellen Quellen wie digitalen Spielen ist auch Voraussetzung, um politische Texte innerhalb dieses historischen „Universum[s] aller möglichen sinnvollen Äußerungen“ einordnen zu können.<sup>8</sup> Digitale Spiele als Quellen ermöglichen uns einen Blick auf ideologische Diskurse abseits einer kleinen politischen und intellektuellen Elite. Hier begegnen wir politischen Ideen mit einer Reichweite, die sich in Millionen messen lässt. Potenziell ließe sich so also – in Abgrenzung zu der lange vorherrschenden *top-down*-Ideengeschichtsschreibung – eine *bottom-up*-Ideengeschichte schreiben, eine „Contre Histoire“ im Sinne Marc Ferros, die versucht, historische Wahrnehmungen von Politik und politische Ideen anhand populärkultureller diskursiver Aussagen zu rekonstruieren.<sup>9</sup> Solche dezidiert geistesgeschichtlichen Analysen, wie jene von Tobias Winnerling im vorliegenden Band, sind nach wie vor die Ausnahme.

Dabei habe ich in der Vergangenheit digitale Spiele fast immer und meist unbewusst aus einer ideenhistorischen Perspektive analysiert, ohne aber die Verortung meiner Forschung in diesem Teilgebiet der Geschichtswissenschaft gründlich zu reflektieren.<sup>10</sup> Im Folgenden werde ich deswegen erste Gedanken sammeln und fragen, warum eine Analyse der politischen Ideen von „Herrschaft“ in Spielen sinnvoll ist. Dabei schreibe ich bewusst von *Ideen* und nicht von *Begriffen*. Gerade hinsicht-

---

6 Vgl. Andreas Dörner, Medienkultur und politische Öffentlichkeit: Perspektiven und Probleme der Cultural Studies aus politikwissenschaftlicher Sicht, in: Andreas Hepp/Rainer Winter (Hg.), Kultur – Medien – Macht, Wiesbaden 2006, 219–236, 223.

7 Martin Mulrow/Andreas Mahler, Die Cambridge School der politischen Ideengeschichte, Berlin 2010, 10.

8 Ebd.

9 Marc Ferro, Cinéma et Histoire, Paris 1993.

10 Teilweise geschehen in Eugen Pfister/Tobias Winnerling, Digitale Spiele, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 10.1.2020, [https://docupedia.de/zg/Pfister\\_Winnerling\\_digitale\\_spiele\\_v1\\_de\\_2020](https://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020) (30.8.2022).

lich digitaler Spiele verschwinden oft semantische Abgrenzungen, da politische Aussagen nicht nur mit einem oder mehreren Begriffen gekoppelt sind, sondern auch mit konkreten Ästhetiken und Spielmechaniken. Das heißt, dass Herrschaft in vielen Spielen nicht als solche benannt wird, sondern praktisch erspielt werden will.

Herrschaft, die Legitimation einer hierarchischen Machtbeziehung, bedingt ihre Kommunikation. Damit Herrschaft funktioniert, muss sie von einem Großteil der Bevölkerung als legitim wahrgenommen werden. Die Parameter dieser Legitimation kommen nicht aus uns heraus, sie sind keine ‚natürlichen‘ Faktoren, sondern sie verändern sich und müssen regelmäßig in einer Öffentlichkeit kommuniziert und überprüft werden. Nur so kann ein Konsens ausverhandelt werden, wie eine legitime Herrschaft auszusehen hat, was wiederum Voraussetzung für stabile politische Systeme ist. Diese Ausverhandlung aber findet nicht nur in Parlamenten und Parteiklubs statt, sondern auch in der (Populär-)Kultur und der medialen Öffentlichkeit. Die Brüchigkeit einer ständig aufs Neue zu kommunizierenden Legitimation zeigt sich immer dann, wenn Menschen wie Verschwörungstheoretiker\*innen oder ‚Reichsbürger\*innen‘ diese in Frage stellen. Zudem stell(t)en politische Umwälzungen, etwa der Zusammenbruch der Sowjetunion, die Legitimation von Herrschaft immer wieder in Frage.<sup>11</sup>

Je öfter in Medien wiederholt und bestätigt wird, wie eine ‚gute‘ Herrschaft auszusehen hat, desto weniger sind wir geneigt, deren Berechtigung zu hinterfragen. So wird diese mit der Zeit im Sinne von Roland Barthes’ Alltagsmythen „naturalisiert“.<sup>12</sup> Um das anhand eines Beispiels zu zeigen: Auch wenn es sich bei der Ächtung von Angriffskriegen um ein historisch vergleichsweise junges Phänomen handelt, erscheint uns dieses Tabu – zumindest aus westeuropäischer Perspektive – mittlerweile natürlich und somit nicht hinterfragbar, nicht zuletzt, weil wir dies regelmäßig in Spielen, Filmen und anderen Erzählungen so lernen. Wird eine politische Idee nicht mehr regelmäßig kommuniziert oder verändert sie ihren Inhalt, lässt sich zumeist auch ein politischer Wandel in dieser Hinsicht feststellen.

So erscheint es auch *ex negativo* plausibel, dass ein zunehmender Vertrauensverlust in politische Figuren und Institutionen in der Populärkultur<sup>13</sup> nicht nur Spiegel

---

11 Eugen Pfister, Politische Kommunikation in digitalen Horrorspielen, in: Horror-Game-Politics, 20.12.2018, <http://hgp.hypothesen.org/176> (30.8.2022).

12 Pfister, Der politische Mythos, 2018.

13 „Die Anstrengungen seitens der Cultural Studies, den Populär- wie auch den Kulturbegriff theoretisch zu fundieren [...], charakterisieren Populärkultur als weites, übergreifendes Forschungsfeld, das zu einer beeindruckenden Vielfalt an Konzepten geführt hat, die mal die Trägerschaft von Populärkultur betonen (Massenkultur, Volkskultur) [...], mal ökonomische Aspekte (Kulturindustrie, Kommerzkultur, Konsumkultur) [...], oder lebensweltliche Kontexte (Alltagskultur, Erlebnis-kultur, Spaßkultur) [...] in den Blick nehmen oder aber konkret auf die für Populärkultur wesentlichen Vermittlungs- und Zirkulationsfunktionen von Medien abzielen [...], wird die theoretische Erschließung populärkultureller Phänomene von einem vermeintlichen Gegensatz zwischen Hoch-

einer realpolitischen Entwicklung ist, sondern diese auch mitbewirkt.<sup>14</sup> Auch wenn es aus semiotischer Perspektive selbstverständlich ist, lohnt es sich festzuhalten, dass wir es hier nie mit einem einseitigen Kommunikationsprozess zu tun haben. Weder sind die politischen Ideen in Spielen einfach *nur* Abbilder einer außermedialen Wirklichkeit, noch sind sie *nur* Ursache dominanter Aussagen. Vielmehr haben wir es mit einer wechselseitigen Wirkung zu tun. Spiele reagieren auf erfolgreiche diskursive Aussagen, nehmen diese auf – verändern sie potenziell – und reproduzieren sie.

## Digitale Spiele als Quelle

Digitale Spiele sind aus mehreren Gründen eine lohnende Quelle für solche Fragen. Vor allem sogenannte *Triple-A-Spiele*, also Spiele mit einem Budget für die Entwicklung und Vermarktung im zwei- bis dreistelligen Millionen US-Dollar-Bereich, erreichen mehrere Millionen Menschen weltweit.<sup>15</sup> Noch interessanter aber für die Forschung ist, dass digitale Spiele, bei allen Analogien zu anderen Medien, doch ein eigenständiges Phänomen mit einer ganz eigenen Sprache und vermutlich Wirkung sind und damit das Potenzial haben, ideologische Aussagen nach einer eigenen Logik zu verändern. Sie sind grundsätzlich prozedural und interaktiv, selbst wenn der Grad der Interaktivität je nach Genre sehr stark differieren kann.<sup>16</sup> Sie verlangen einen aktiven Input der Spieler\*innen. Spiele müssen zudem jedes für sich aufs Neue erlernt werden. Das geht zwar – gemäß Wittgenstein – durch die ‚Familienähnlichkeiten‘ vieler Spiele sowie aufgrund kultureller Affordanzen meist rasch,<sup>17</sup> es besteht aber ein wesentlicher Unterschied zum Lesen eines Romans oder zum Betrachten eines Films. Spieler\*innen müssen eine (wenn auch oft minimale) Tätigkeitsschwelle überschreiten, also einen gewissen Aufwand betreiben. Sie müssen sich bis zu einem gewissen Grad geistig und körperlich ‚in das Spiel investieren‘. Zugleich lernen Spieler\*innen nicht nur die Bedienung eines Spiels, sie lernen weiters die grundlegenden Spielregeln und die Spielwelt kennen, die wiederum in

---

und Populärkultur geprägt und hat neben der Kulturwissenschaft, der Soziologie und der Kommunikations- und Medienwissenschaft auch das Interesse zahlreicher weiterer Forschungsdisziplinen geweckt, unter anderem der Philosophie, Filmwissenschaft, Geschichtswissenschaft und Literaturwissenschaft bis hin zu den Wirtschaftswissenschaften.“ Leif Kramp, Populärkultur, in: Andreas Hepp u.a. (Hg.), Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse. Medien. Kultur. Kommunikation, Wiesbaden 2015, 207–218, 207.

14 Pfister, Politische Kommunikation, 2018.

15 Pfister/Winnerling, Digitale Spiele, 2020.

16 Ebd.

17 Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice, New York/London 2016, 173f.

direkter Beziehung zu unserer Alltagswelt stehen.<sup>18</sup> Spielen bedeutet zudem Weltaneignung.<sup>19</sup> Der konkrete Prozess des Wissenstransfers beim digitalen Spielen ist zwar nach wie vor unzureichend erforscht, es spricht aber viel dafür, ihn nicht von vornherein aus der Analyse auszuschließen.

## Politische Ideen in digitalen Spielen: Eine Annäherung

Wir lernen also in Spielen nicht nur explizit, diese besser zu spielen, sondern vor allem implizit, wie die Spielwelten funktionieren, die wiederum nicht losgelöst von unserer Alltagswelt existieren. Dabei handelt es sich um einen wechselseitigen Kommunikationsprozess. Das heißt, dass wir, selbst wenn wir uns bewusst auf fiktionale fantastische Welten einlassen, davon ausgehen müssen, dass einige Konstanten innerhalb und außerhalb der Spiele gleichermaßen Gültigkeit haben. Sonst wäre es für uns um ein Vielfaches schwerer, uns in Spielwelten zurechtzufinden. Was erwartet das Spiel von uns? Welche Form des Spielens wird belohnt? Gerade als zentral wahrgenommene gesellschaftliche Werte sind davon betroffen: Welches Verhalten ist ‚gut‘, welches Verhalten ist ‚böse‘? Oder, um zur eingangs gestellten Frage zurückzukehren: Was ist eine gute, also legitime Herrschaft?

Diese Frage mag nur auf einen ersten Blick trivial erscheinen, denn gerade aus einer ideenhistorischen Perspektive ist sie relevant. Zeigt doch schon eine diachrone Perspektive auf Spiele, wie sich Werte über die Jahre verändert haben. Für ein Forschungsprojekt habe ich mich zuletzt vertieft mit einer verbreiteten Demokratieskepsis oder genauer gesagt mit Skepsis gegenüber demokratischen Gesellschaften in dystopischen Spielen, insbesondere in Zombiespielen, auseinandergesetzt.<sup>20</sup> Vor allem in den zwei vergangenen Jahrzehnten hat sich in Spielen wie *The Last of Us*,<sup>21</sup> *Dying Light*,<sup>22</sup> *Telltale The Walking Dead*<sup>23</sup> – und hier analog zum Zombiegenre in Film, Graphic Novels und Serien – der Alltagsmythos im oben ausgeführten Sinne durchgesetzt, dass moderne demokratische Systeme nicht effektiv mit einer äußere-

---

18 Stefan Wesener, *Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen*, Wiesbaden 2004, 25–27, vgl. auch Eugen Pfister/Arno Görge, *Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte*, in: Arno Görge/Stefan Simond (Hg.), *Krankheit in digitalen Spielen*, Bielefeld 2020, 51–74.

19 Christian Klager, *Spiel als Weltzugang*, Basel 2016, 10.

20 SNF Ambizione Forschungsprojekt: „Horror-Game-Politics. Die visuelle Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen“ (PZ00P1\_174193), 1.4.2018–1.9.2021.

21 *The Last of Us Remastered*, Sony, PS4, 2014; vgl. auch Eugen Pfister, *Von Pilzmenschen und Ruinenromantik. Fallstudie: The Last of Us*, in: *Horror-Game-Politics*, 24.3.2021, <http://hgp.hypotheses.org/1273> (30.8.2022).

22 *Dying Light*, Warner Bros. Interactive Entertainment, PS4, 2015.

23 *Telltale The Walking Dead*, Telltale Games, Windows, 2011.

ren oder inneren Bedrohung umgehen können und rasch in sich zusammenfallen. Wir sind es gewohnt, wenn in diesen Szenarien weder Polizei und Militär noch Forschung und Medizin in der Lage sind, effektiv auf die Bedrohung zu reagieren. Diese diskursive Aussage wurde der Sprache von Spielen entsprechend durch die Erzählung, die audiovisuelle Ästhetik, vor allem aber durch die Spielmechanik getroffen.<sup>24</sup> Konkret vermittelt wird, dass der Gesellschaftsvertrag einseitig – vom Staat – aufgelöst wurde und die Bürger\*innen sich selbst überlassen wurden, und zwar in einer brutalen Welt, in der jede\*r gegen jede\*n kämpft. Denn wenn jede Form von gesellschaftlicher Struktur versagt, verspricht nur das individuelle Handeln Rettung aus der Situation. Das zeigt sich zum Beispiel in der postapokalyptischen Spielwelt von *The Last of Us*. Nicht nur hat die US-amerikanische Regierung darin versagt, ihre Bürger\*innen zu schützen, auch alle Versuche kollektiven Handelns nach dem Zusammenbruch werden als moralisch gefährlich dargestellt. In dem Spiel begegnen wir Räuberclans, einer faschistischen Militärdiktatur, skrupellosen Rebell\*innen und einer Gruppe von Kannibal\*innen. Die so kommunizierte ideologische Aussage steht in Resonanz zu bestimmten zeitgenössischen politischen Diskursen. Staatliche (demokratische) Macht sieht sich in diesen Spielwelten diskreditiert. Sie ist zu langsam, zu zerstritten, um rechtzeitig handeln zu können. Das können nur einzelne starke Individuen. So kann man auch recht deutlich erkennen, wie einzelne Narrative und ikonografische Strategien sowohl in der Berichterstattung über Geflüchtete wie auch im Zombiegenre auftauchen.<sup>25</sup> Ein weiteres Beispiel sind die Figuren starker Anführer\*innen und deren positives Framing. In vielen Spielen zeichnen sich erfolgreiche und moralisch ‚gute‘ Anführer\*innen, wie etwa die Figur Commander Shepards in der *Mass Effect* Trilogie, dadurch aus,<sup>26</sup> dass sie sich über klassische politische Strukturen hinwegsetzen und eigenmächtig handeln. In den Spielen wird dieses transgressive Handeln als notwendig dargestellt. Das Überschreiten von Normen (Gesetzen und Tabus) ist hier notwendig, weil nur so die Welt gerettet werden kann, und zwar tatsächlich. Die Spiele lassen den Spieler\*innen meist gar keine anderen Möglichkeiten, wenn sie erfolgreich sein wollen. Hier zeigen sich in aller Deutlichkeit Parallelen zur Selbstinszenierung autokratischer oder autoritärer Politiker-Figuren wie Viktor Orban, Recep Erdogan und Vladimir Putin.<sup>27</sup>

---

24 Pfister, *Der politische Mythos*, 2018.

25 Eugen Pfister, „We’re not murderers. We just survive.“ The Ideological Function of Game Mechanics in Zombie Games, in: Beat Suter/René Bauer/Mela Kocher (Hg.), *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life*, Bielefeld 2021, 231–246.

26 *Mass Effect 1–3*, Microsoft Games Studies/Electronic Arts, 2007–2012.

27 Eugen Pfister, *Commander Kurz. A Short Essay on Videoludic Heroes and Political Strongmen*, in: Suter/Bauer/Kocher, *Narrative Mechanics*, 2021, 351–354.

## „Wie lernt man die Welt am besten kennen? Man macht sie sich untertan“<sup>28</sup>

Wenn wir uns für eine Ideengeschichte von Herrschaft in digitalen Spielen interessieren, reicht es allerdings nicht, solch vereinzelte Schlaglichter auf Spiele zu werfen, zumal die angeführten Beispiele auf sehr linearen und *story*-lastigen Spielen mit begrenzter Interaktivität beruhen. In solchen Spielen wird Herrschaft – ähnlich wie in nicht-interaktiven Medien – mehr erfahren als selbst gespielt. Um die Einzigartigkeit des Mediums als Vermittlungsinstanz besser zu begreifen, müssen wir deshalb jene Spiele untersuchen, in denen Herrschaft bewusst simuliert wird. Das sind neben einigen wenigen ausgewiesenen Regierungssimulationen wie der *Democracy*-Reihe<sup>29</sup> oder der satirischen *Tropico*-Reihe<sup>30</sup> vor allem Spiele aus dem verbreiteten Globalstrategie-Genre.<sup>31</sup> Üblicherweise beginnen Spieler\*innen in diesen Spielwelten mit wenigen Ressourcen, die es rasch zu erweitern gilt: Grenzen werden ausgedehnt, militärische Einheiten gebaut und Konkurrent\*innen besiegt, bevor sie zu mächtig und somit zur Bedrohung werden. Globale Strategie ist aus dieser Perspektive zuallererst ein Nullsummenspiel. Es kann nur eine\*n Gewinner\*in geben, im Idealfall ist das der\*die Spieler\*in. Herrschaft heißt in diesem Verständnis die Welt beherrschen, eben sie sich untertan machen. Diese Form der Weltaneignung ist keine Erfindung digitaler Spiele, sie folgen hier den Spuren vorhergehender Brettspiele, deren Tradition bis zum Schach- und Go-Spiel zurückreicht. Auch hier werden Konflikte binär gelöst: Wer nicht gewinnt, hat verloren. Der Übergang vom Brett- zum digitalen Spiel fand fließend statt. Das lässt sich in den 1980er-Jahren anhand der gleichen Vertriebe nachzeichnen. So gilt etwa *Andromeda Conquest* als eines der ersten digitalen 4X-Spiele.<sup>32</sup> Vertrieben wurde es von Avalon Hill, einem amerikanischen Brettspielproduzenten, der sich unter anderem mit *Diplomacy* einen Namen gemacht hatte und auf den Mikrocomputern der 1980er-Jahre das Genre mitbegründete.<sup>33</sup> Schon früh finden sich darunter Spiele, die – hier im Gegensatz zu Spielen wie Schach und *Diplomacy* – nicht nur die militärische Expansion ins Spiel umsetzen, sondern auch ansatzweise Herrschaft und Legitimation simulieren. In Avalon Hills *Incunabula* (1984),<sup>34</sup> das auf dem hauseigenen Brettspiel *Civilization* basierte, konnte man etwa zwischen den Rechtsformen: „Theocracy“, „Oligar-

28 Werbetext zu *Civilization III*, 2002.

29 *Democracy* 1–3, Positech Games, Windows, 2005–2016.

30 *Tropico* 1–5, Gathering of Developers, Windows, 2001–2019.

31 Auf Englisch hat sich der etwas brutalere, zugleich aber auch ehrlichere Begriff „4X“ durchgesetzt. Er steht für die vier spielmechanischen Paradigmen des Genres: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate.

32 *Andromeda Conquest*, Avalon Hill, MS-DOS, 1982.

33 *Diplomacy*, Allan B. Calhamer, 1959, ab 1976 verlegt von Avalon Hill.

34 *Incunabula*, Avalon Hill, MS-DOS, 1984.



chy“, „Utopia“ und „Khanate“ wählen. Diese frühen Spiele hatten naturgemäß nur eine sehr beschränkte Reichweite, abhängig von der Verbreitung der damals noch sehr teuren Mikrocomputer. Das heißt aber auch, dass solche frühen Herrschaftssimulationen nur wohlhabenden Haushalten zur Verfügung standen, im Gegensatz zu den sehr *action*-lastigen Arcadegeräten mit Münzeinwurf.

Das 1991 erschienene *Sid Meier's Civilization* war eines der ersten Strategiespiele,<sup>35</sup> das weltweit millionenfach verkauft wurde. In dem von Sid Meier und Bruce Shelley für MicroProse entwickelten Spiel übernehmen Spieler\*innen die Geschicke eines Stammes von der Urzeit bis zum Raumfahrtzeitalter. Um zu gewinnen, müssen sie entweder vorzeitig die Welt erobern, Siedler\*innen ins All entsenden oder aber zumindest die größte Zivilisation werden. Schon der erste Teil soll sich nach Angaben von Shelley über eine Million Mal weltweit verkauft haben, die Nachfolgespiele fanden jeweils mehrere Millionen Mal Absatz. Der fünfte und der sechste Teil dürften laut Angaben der Produktionsfirma jeweils acht Millionen Mal verkauft worden sein.<sup>36</sup> Die ausführlichen, über 100 Seiten dicken Handbücher sind Zeugnis dafür, wieviel Überlegungen und auch historische Recherche in der Entwicklung der Spiele steckte. Tobias Winnerling zeigt in seinem Beitrag auf anschauliche Weise, wie man anhand der Entwicklung von politischen Ideen innerhalb dieser Spielreihe diskursive Veränderungen über eine bewusste bzw. unbewusste Hobbes-Rezeption feststellen kann.

Galt es im ersten Teil noch die Welt zu erobern oder diese zumindest zu dominieren bzw. als erster Kolonist\*innen ins All zu schicken, gibt es mittlerweile auch die Möglichkeit zu einem diplomatischen, kulturellen, wissenschaftlichen und religiösen Sieg. Spannend ist weiters die Umsetzung unterschiedlicher Herrschaftsformen im Spiel. Im ersten Teil waren dies Despotie, Monarchie, Republik, Demokratie und Kommunismus. In der spieleigenen Enzyklopädie, *Civilopedia* genannt, liest man dazu die Wertungen der Entwickler\*innen. Zu ‚Demokratie‘ etwa hieß es im ersten Teil (1991): „Demokratie hat in bisher unbekanntem Maß persönliche und wirtschaftliche Freiheit möglich gemacht und damit die bisher stärkste Wirtschaft hervorgebracht.“<sup>37</sup> In der *Civilopedia* des vierten Teils (2005) findet man dazu bereits eine weniger euphorische Darstellung:<sup>38</sup> „Nicht zuletzt wegen der persönlichen und kommerziellen Freiheit, die den Bürgern gewährt wird, gilt diese Art der repräsenta-

---

35 Sid Meier's Civilization, MicroProse, MS-DOS, 1991.

36 Sid Meier's Civilization V, 2K Games, Windows, 2010; Sid Meier's Civilization VI, 2K Games, Windows, 2016.

37 Eintrag zu Demokratie in *Sid Meier's Civilization*, nachzulesen u.a. in civ-wiki.de, [https://civ-wiki.de/wiki/Demokratie\\_\(Civ1\)](https://civ-wiki.de/wiki/Demokratie_(Civ1)) (30.8.2022).

38 Civilization IV, 2K Games, Windows 2005.

tiven Demokratie in der modernen Welt als das beste Regierungssystem.<sup>39</sup> Im *Civilopedia*-Eintrag der sechsten Folge (2016) schließlich steht zu lesen:

„While freedom of speech, freedom of political expression, freedom of belief, and freedom of the press all sound wonderful, these can bring discord, instability, apathy, paralysis, and violence in the face of challenges. On the other hand, such individual freedoms can lead to bursts of artistic and scientific creativity, economic abundance, and free expression.“<sup>40</sup>

Am Beispiel der Begriffsgeschichte von Demokratie in einer konkreten Spielreihe, die ich gemeinsam mit Tobias Winnerling und Felix Zimmermann analysiert habe,<sup>41</sup> zeigt sich, dass ein politischer Begriff in diesen Spielen nicht nur eine äußere Form hat, er existiert nicht nur als sprachliches Gedankenmodell, nicht nur als Repräsentation, sondern er steht ebenso für die Spielmechanik. Den einzelnen Regierungsformen entsprechen demnach unterschiedliche spielmechanische Boni und Mali. Durch einen Regierungswechsel verändern Spieler\*innen quasi das spielmechanische Referenzsystem. Im ersten Teil von *Sid Meier's Civilization* (1991) ist es in einer Demokratie nicht mehr möglich, ohne Grund Krieg zu erklären, dafür sind die Bewohner\*innen grundsätzlich glücklicher als zum Beispiel in einer Monarchie. Im sechsten Teil (2016) ermöglicht Demokratie vor allem einen höheren Output in der wissenschaftlichen Forschung und Kulturproduktion, führt aber zu Nachteilen in der industriellen Produktion. Diese Spiele geben, wie auch in Johannes Gleixners Beitrag in diesem Band dargelegt, Zeugnis vom ideellen Wandel innerhalb unserer Gesellschaften.

## Schlussfolgerungen

Die Quelle digitales Spiel bietet die Möglichkeit, eine rezente Ideengeschichte besser zu begreifen, weil wir es nicht nur mit einer neuen oberflächlichen Darstellungsform, sondern eben auch mit einer Spielform zu tun haben. Spiele erzählen nicht nur, sie zeigen nicht nur, sie müssen aktiv gespielt, sie müssen gelernt werden. Sie sind ein Ort der spielerischen Weltaneignung. Wie wir spielen, wie wir ‚Herrschaft‘ in digitalen Spielen denken, ist deshalb keine triviale Frage, denn jene Menschen, die

---

39 Eintrag zu Demokratie in *Civilization IV*, nachzulesen u.a. in civ-wiki.de, [https://civ-wiki.de/wiki/Demokratie\\_\(BASE\)](https://civ-wiki.de/wiki/Demokratie_(BASE)) (30.8.2022).

40 Eintrag zu Demokratie in *Civilization VI*, nachzulesen u.a. in civilization.fandom.com, [https://civilization.fandom.com/wiki/Democracy\\_\(Civ6\)/Civilopedia](https://civilization.fandom.com/wiki/Democracy_(Civ6)/Civilopedia) (30.8.2022).

41 Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann, Democracy Dies Playfully. Three Questions – Introductory Thoughts on the Papers Assembled and Beyond, in: *Gamevironments* 13 (2020), 1–34.

heute in Positionen sitzen, wo sie über Wirtschafts-, Wissenschafts- und Außenpolitik mitentscheiden können, sind zum Teil bereits mit digitalen Spielen aufgewachsen.<sup>42</sup> Nun muss man an dieser Stelle einschränken, dass – auch wenn ich einleitend eine *bottom-up*-Ideengeschichte versprochen habe – digitale Spiele nicht ein vollständig demokratisches Medium sind. Wer wann welche Spiele gespielt hat, hängt zu einem guten Teil von Geschlecht und sozialem Stand ab. Leider gibt es gerade zur Sozialgeschichte von Spieler\*innen noch so gut wie keine Forschung. Ich kann aber schon jetzt betonen, dass in den 1980er- und 1990er-Jahren Mikrocomputer wie der IBM PS2, Apple II, aber auch günstigere Maschinen wie der CPC Schneider oder der Commodore 64, für welche die meisten Strategiespiele geschrieben wurden, eine hohe finanzielle Ausgabe darstellten. Melanie Swalwell zitiert dazu einen Zeitzeugen, der beschreibt, wie die Anschaffung eines Microcomputers in den 1980er-Jahren eine strategische Frage in seinem Familienhaushalt war: „Well we can either get a microwave, a video recorder, or a computer.“<sup>43</sup> Spielekonsolen wie die Atari VCS und später die NES waren zwar etwas günstiger, blieben aber trotzdem eindeutig ein Luxusgut.<sup>44</sup> Davon abgesehen müssen wir gerade bei Strategiespielen von einem großen Geschlechterungleichgewicht ausgehen. Trotz einzelner Versuche, zugleich ein weibliches Publikum anzusprechen, war Anfang der 1980er-Jahre die Mehrheit der Spieler\*innen jung und männlich. Dabei zeichnet zum Beispiel Anne Ladyem McDivitt in ihrer Monografie zu Gender und der frühen Videospieldustrie überzeugend Transferprozesse von einer männlich codierten Pinball-Kultur auf die junge Videospieldustrie in den 1970er-Jahren nach.<sup>45</sup> Zum Nutzungsverhalten von Microcomputern fehlen uns zwar konkrete Daten, aber punktuelle Untersuchungen, wie die von Jaroslav Švelch zur ČSSR, lassen vermuten, dass ein überwiegender Großteil der Spieler\*innen männlich war. Bis heute findet eine immer stärker werdende Normalisierung des Geschlechterverhältnisses statt. Durch die Ubiquität von Smartphones, auch als Spieleplattform, wird mittlerweile unabhängig von sozialer Schicht gespielt. Allerdings gilt es gerade bei ideengeschichtlichen Untersuchungen die Historizität von Ungleichheit immer mitzudenken.

Schließlich gilt es noch zu beachten, dass digitale Spiele als kulturelle Artefakte schon früh eine Strahlkraft weit über den Rahmen der tatsächlichen Spieler\*innen

---

42 Vgl. Eugen Pfister, *The Austrian Games Industry and the Free-market Economy 1991–2006. A Political History of Ideas*, in: Natalie Denk u.a. (Hg.), *A Ludic Society*, Krems 2021, 111–132.

43 Melanie Swalwell, *Homebrew Gaming and the Beginnings of Vernacular Digitality*, Cambridge, MA 2021, 26.

44 Hier sind auch geografische Unterschiede mitzubedenken: Während in den 1980er- und 1990er-Jahren in den USA und Japan vor allem Spielkonsolen verbreitet waren, nahmen in (West-)Europa Mikrocomputer eine größere Reichweite ein.

45 Anne Ladyem McDivitt, *Hot Tubs and Pac-Man. Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s)*, Berlin 2021.

hinaus entwickelt haben. Spiele beeinflussten – in ihrer Ästhetik wie in der Erzählung gleichermaßen – Film, Musik und Literatur, und das schon in den 1980er-Jahren. John Badhams Film *Wargames* zum Kalten Krieg (US 1983) ist eines der bekanntesten Beispiele dafür. Aber selbst in *Sag niemals nie* (UK/US 1983) ist ein Computerspiel von Bedeutung, wenn James Bond und sein Widersacher im fiktiven Computerspiel „Domination“ um die Weltherrschaft streiten. Hier zeigen sich weitere ideenhistorische Transferprozesse vom Kriegsspiel des preußischen Militärs über Brettspiele und Computerspiele zurück zur Ebene der internationalen Beziehungen.

Damit möchte ich sagen, dass eine Ideengeschichte heute ohne Miteinbeziehung von Populärkultur und insbesondere von digitalen Spielen nie vollständig sein kann. Wer begreifen will, wie in den vergangenen 40 Jahren in konkreten Gesellschaften über Herrschaft gedacht wurde, muss auch einen Blick auf jene Spiele werfen, die dort gespielt wurden. Spiele sind als Bestandteil unserer Gesellschaften und Kulturen nicht unabhängig von diesen vorstellbar; sie sind Diskursräume, in denen Aussagen konstruiert und kommuniziert werden, in denen politische Ideen spielerisch ausprobiert und angewandt werden können. Sie stellen somit als Medium einen notwendigen Kommunikationsraum innerhalb unserer hochkomplexen Gesellschaften bereit, und sie bieten uns als Abstraktionsmodelle darüber hinaus immer ganz bestimmte Zugriffe auf eine (ganz bestimmte?) politische Wirklichkeit.