

Make history (not) great again!

Die Vergangenheit als Zufluchtsort.

Es ist in der Forschung zur Public History – also jener Subdisziplin der Geschichtswissenschaft, die sich mit öffentlichen und in erster Linie außerakademischen Vorstellungen von Geschichte befasst – so etwas wie ein Allgemeinplatz, dass Geschichte populär ist.¹ Geschichtsdokus im Fernsehen, Historienfilme im Kino, digitale Spiele mit historisierenden Welten oder das klassische PM-History stellen offenbar attraktive Bedeutungsangebote für ein Millionenpublikum dar. Sie sind Teil einer richtiggehenden „Vergangenheitsindustrie“, welche die Lust der Rezipient:innen nach Geschichte befriedigt. Als Historiker sollte ich mich darüber freuen – schließlich bringt diese Lust auch eine gewisse Jobsicherheit für meine Zunft mit sich. Bin ich als Grundlagenwissenschaftler doch auf Steuergelder für meine Forschung angewiesen.

In dem vorliegenden Arbeitspapier möchte ich mich allerdings mit einer Spielart dieser Vergangenheitsorientierung auseinandersetzen, die höchst problematisch ist und die Zygmunt Baumann in seinem letzten, posthum erschienen Buch sehr treffend als Retrotopia beschrieben hat: Die Vergangenheit als nostalgischer Fluchtpunkt vor den Sorgen der Gegenwart.² Baumanns Text, der bezeichnenderweise vor der Covid-19 Pandemie, dem russischen Überfall auf die Ukraine und jenem der Hamas auf Israel entstanden ist, beginnt mit einem Gleichnis, das so gelungen ist, dass ich es auch an den Anfang meines Arbeitspapiers stellen will. Baumann bezieht sich dabei auf Walter Benjamins Engel der Geschichte, der sich wiederum von Paul Klees Angelus Novus inspirieren ließ.³

Zurück in eine Welt, die niemals gewesen ist

Benjamins Engel der Geschichte ist durch und durch ein Produkt der Moderne und des 20. Jahrhunderts – mit schreckensgeweiteten Augen blickt er zurück auf die Vergangenheit und sieht dort nur Zerstörung, Tod und Verderben. Oder wie Benjamin es poetisch formuliert: "Er hat das Antlitz der Vergangenheit zugewendet. Wo eine Kette von Begebenheiten vor uns erscheint, da sieht er eine einzige Katastrophe, die unablässig Trümmer auf Trümmer häuft und sie ihm vor die Füße schleudert."⁴ Der Engel selbst wird immerzu vorwärtsgetragen vom Sturm der Geschichte, hinein in eine bessere Zukunft, der er den Rücken zugekehrt hat und für die seine Augen somit blind sind.

Bereits 1980 versprach Ronald Reagan Amerika wieder great zu machen und hatte damit Erfolg, fast 40 Jahre später übernahm Donald Trump den Slogan und machte ihn zu seinem Markenzeichen. Die

¹ Samida S. Kommentar: Public History als Historische Kulturwissenschaft: Ein Plädoyer, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 17.06.2014

² Vgl. Bauman Z. (2017) Retrotopia. Cambridge: Polity.

³ Vgl. Benjamin W. (1966) Angelus Novus. Ausgewählte Schriften 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp

⁴ Ebd.

vermeintliche "greatness" ist dabei einmal mehr ein nicht genauer definierter Zeitpunkt in der Vergangenheit, ein per se imaginärer Ort irgendwo zwischen dem triumphalem Sieg im Zweiten Weltkrieg und dem Wirtschaftswunder der 1950er Jahre, auf alle Fälle aber vor dem traumatischen Einschnitt des Vietnamkriegs. Es ist eine Zeit, in der People of Colour so gut wie keine und Frauen deutlich weniger Rechte hatten als heute, ein homogeneres, weißes Amerika mit der christlichen, heteronormativen Kernfamilie im Mittelpunkt. In der Imagination und der trumpschen Propaganda erscheint es als ein geradezu als Paradies, das in dieser Form aber niemals existiert hat. Schließlich gab es auch in den 1950er Jahren genug vermeintlich unlösbare Probleme – den Koreakrieg, die Angst davor, von der Sowjetunion nicht nur technologisch abgehängt sondern eventuell sogar vernichtet zu werden oder die Panik vor einer kommunistischen Verschwörung im eigenen Land, um nur einige zu nennen. Genauso wie der vielleicht nächste Bundeskanzler Österreichs, Herbert Kickl, der seinen Wähler:innen ein Zurück in die 1980er Jahre als Zukunft versprochen hat, reüssiert Trump mit einem einseitigen Blick auf eine fantastische Vergangenheit, der vollkommen losgelöst ist von tatsächlicher historischer Faktizität und eine vage Sehnsucht nach einem goldenen Zeitalter nostalgisch bedient.

Eine derartige Verklärung der Vergangenheit ist zentraler Bestandteil rechtspopulistischer und rechtsextremer Bewegungen des frühen 21. Jahrhunderts. Sie versprechen ein Zurück ans Stammesfeuer, an dem die eigene Gemeinschaft noch überschaubar und homogen, aber trotzdem mächtig war. Waren faschistische Bewegungen am Anfang des 20. Jahrhunderts noch durch einen starken Bezug zu einer Zukunft gekennzeichnet, die als neue Zeit geradezu wie ein Heilsversprechen beschworen wurde, scheint der (Post)Faschismus gut 100 Jahre später an der Zukunft kaum mehr interessiert. Die Uhr soll zurückgedreht werden. Ein Unterfangen, das nicht nur nach den Gesetzen der Physik unmöglich ist, sondern gerade auch aus gesellschaftlichen Gesichtspunkten. Der Lauf der Zeit lässt sich nun mal nicht umkehren, schon gar nicht, wenn nicht einmal klar ist wohin die Reise überhaupt gehen soll. Die Nostalgie nach der "guten alten Zeit" ist eine eskapistische Fantasie, die Sehnsucht nach einer Welt, die so nur in den Köpfen jener existiert, die an sie glauben. Diese Fantasie soll Stabilität und Sicherheit vermitteln und dabei helfen, in einer von multiplen Krisen geprägten Gegenwart die fortwährende Kontingenzerfahrung ertragbarer zu machen. Die dabei imaginierte Zeitepoche wird als eine einfachere und vor allem sicherere Zeit erinnert, in der Regel von Personen, die sie selbst gar nicht miterlebt haben. Dies ist ein zentrales Merkmal der Nostalgie – sie funktioniert umso besser, desto weniger eigene Erfahrung über die erinnerte Zeit vorhanden ist.

Mein Zugang zur Analyse der öffentlichen Darstellung von Geschichte konzentriert sich gerade auf die Frage, wie Vergangenheit gesellschaftlich in Form kollektiver Erinnerung ausverhandelt wird und welche Funktionen sie erfüllt. Das Konzept des kollektiven Gedächtnisses ist seit dem „memory boom“ der späten 1980er Jahren eine der populärsten Beschreibungsmetaphern der historisch

arbeitenden Disziplinen um dieses Spannungsfeld zu analysieren.⁵ Es beschreibt kurz gefasst die Weitergabe von Vorstellungen über die Vergangenheit durch Kultur im weitesten Sinne. Gruppen funktionalisieren dabei eine tatsächliche oder imaginierte Vergangenheit und nutzen diese als gemeinsame Erinnerung, um eine geteilte Narration von Herkunft und Zusammengehörigkeit erzählen zu können. Kollektive Erinnerung ist somit vor allem durch ihre identitätskonkrete Funktion gekennzeichnet.⁶ Ob die Vergangenheit als geschichtswissenschaftlicher Perspektive faktisch korrekt erinnert wird oder nicht, ist dabei nebensächlich. Wichtig ist, dass die eigene Gemeinschaft dadurch legitimiert wird. Kollektive Gedächtnisse sind ein Produkt der Gegenwart und nicht der Vergangenheit. Zwar ist dies die Geschichtswissenschaft auch, diese legt ihren Konstruktionscharakter aber zumindest offen.

Der akademischen Geschichtswissenschaft fällt in der gesamtgesellschaftlichen Diskussion kollektiver Gedächtnisinhalte häufig die Rolle eines Spielverderbers zu, versuchen wir Historiker:innen immer wieder, kollektiv erinnerten Geschichten historische Faktizität gegenüberzustellen. In einem meiner aktuellen Forschungsprojekte zeige ich gemeinsam mit meinem Team beispielsweise, dass die so positiv erinnerten österreichischen "Trümmerfrauen" in dieser Form eigentlich gar nicht existiert haben.⁷ Ein Thema, mit dem man sich nicht immer überall beliebt macht. Die enge Verzahnung von kollektiver Erinnerung an eine nostalgisch imaginierte Zeit und aktuellen ideologischen Kontroversen darüber, wie die Welt in der wir leben aussehen soll, möchte ich aber mit einem anderen Beispiel illustrieren: Einem Konflikt darüber, wie der Zweite Weltkrieg in einem digitalen Spiel dargestellt wird. In der Kulturgeschichte interessieren wir uns für populärkulturelle Produkte nicht ihrer selbst willen, sondern wollen durch ihre Analyse Aussagen über die Gesellschaft treffen, in der diese entstanden sind. Gerade darum geht es mir auch, wenn ich die Darstellung von Geschichte in digitalen Spielen untersuche.

Wenn wir Historiker:innen über digitale Spiele sprechen, beginnen wir meist mit Sätzen wie: Digitale Spiele mit ihrer Verbindung von Narrativität und Interaktivität sind in den letzten Jahrzehnten zu einem der beliebtesten Medienprodukte für das Erleben historischer Welten geworden und Spiele mit historischen Inhalten dominieren die Verkaufscharts. Fast scheint es, als müssten wir uns noch ein wenig rechtfertigen, warum wir uns mit so etwas Trivialem wie digitalen Spielen beschäftigen. Und doch ist es offensichtlich, dass digitale Spiele zu einem der Leitmedien des digitalen Zeitalters geworden sind. Viele von uns werden sie kennen und haben sie vielleicht schon gespielt: Die *Assassins Creed Franchise*, *Age of Empires*, die *Civilization-Reihe* oder *Europa Universalis*, machen

⁵ Nora, P. (2002) "Gedächtniskonjunktur". *Transit* 22, 18-31, 18-19.

⁶ Einen sehr guten Überblick zum kollektiven Gedächtnis bietet: Erll, A. (2011). *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. Stuttgart: JB Metzler.

⁷ Tschiggerl, M., & Walach, T. (2022). Die erfundene „Trümmerfrau“ Der Umgang mit der NS-Zeit in Österreich. *Vierteljahrshefte für Zeitgeschichte*, 70(2), 299-326.

Geschichte für Millionen von Menschen zugänglich und sind für viele Menschen der erste und vielleicht einzige Kontakt mit vergangenen Epochen. Die Art und Weise, wie Geschichte in diesen digitalen Spielen dargestellt wird, insbesondere in den sehr erfolgreichen Spielen der großen Studios und Publisher, ist Gegenstand heftiger Kontroversen, die ihre Ursache ebenfalls in einer schwer zu entschlüsselnden Bricolage aus Nostalgie und Ideologie haben.

‘Did my grandfather storm the beaches of Normandy for this shit?’ Nostalgie und Ideologie

Eine derartige Kontroverse tobte vor einigen Jahren rund um das Spiel Battlefield V, einem First Person Shooter des Publishers EA-Games, der im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist. Er begann bereits bevor das Spiel überhaupt spielbar war mit der Veröffentlichung eines ersten Trailers. Neben atmosphärischen Details wie den Farben, dem Sound oder der Spielgeschwindigkeit kritisieren die Spieler:innen vor allem eines: die Tatsache, dass im Trailer eine britische Soldatin mit einer Armprothese eine Hauptrolle spielt. Unter dem Hashtag #notmybattlefield entstand auf Twitter eine Kampagne, in der Nutzer:innen vor allem ihren Unmut über das Spiel zum Ausdruck brachten. Eine quantitative Analyse der Tweets zeigt auch deutlich, was der Kernpunkt der Kritik war: das Geschlecht einer der Hauptfiguren. Die Wörter "woman", "women" und "female" tauchen in rund 20 Prozent der Tweets auf und sind damit neben dem Namen des Spiels selbst und dem Namen des Entwicklers die mit Abstand häufigsten Begriffe in den Tweets. Mindestens eine Variante der Begriffe „Geschichte“ und „Genauigkeit“ sowie die Abkürzung „SJW“ tauchen ebenfalls in 10 Prozent der Tweets auf, insbesondere im Zusammenhang mit dem Geschlecht.⁸

Auf der Social-Media-Seite Reddit entstand in zahlreichen Subreddits schnell eine Reihe von Threads, in denen sich praktisch alle Nutzer:innen negativ äußerten. Der folgende Kommentar des Nutzers 'PenPaperShotgun' steht stellvertretend für diese Kritik anlässlich der Veröffentlichung des Trailers:

"Most immersive, authentic WWII game shows British female soldier on the frontlines with prosthetics I mean there is being PC [politically correct] and then there is being inaccurate. Women didn't fight mate, certainty not frontline. That's not "anti-feminism" it's facts."⁹

In diesem Kommentar lassen sich zentrale Narrative der Kritik an einem Beispiel festmachen: Der Trailer ist unauthentisch, ungenau, verzerrt die Geschichte und folgt einer aktuellen politischen Agenda. Auf einer rein faktenbasierten Ebene waren Frauen in den britischen Kampftruppen von den Frontkämpfen ausgeschlossen, so dass die Kritik zumindest inhaltlich nachvollziehbar erscheint. Bei einer Analyse auf der Metaebene wird jedoch deutlich, dass diese Abweichung nur einer von

⁸ Tschiggerl, M. (2022). 'Did my grandfather storm the beaches of Normandy for this shit?' Mnemonic wars and digital games. *Memory Studies*, 15(6), 1532-1543.

⁹ PenPaperShotgun (2018) BFV I'm just going to say it . . . Reddit: https://www.reddit.com/r/Battlefield/comments/8lmnrr/bfv_im_just_going_to_say_it/dzgr4zb

zahlreichen Unterschieden zwischen Spiel und Realität ist. Letztlich handelt es sich bei diesem Spiel, wie bei fast allen Spielen auf dem Markt, um ein Unterhaltungsspiel und nicht um ein Produkt der Geschichtsforschung, das eine sachlich korrekte Konstruktion der Vergangenheit bieten soll. Schließlich konnten die Soldaten im Zweiten Weltkrieg nach ihrem Tod nicht wiederbelebt werden und ihre Wunden regenerierten sich nicht automatisch, sie mussten essen, trinken und schlafen und sprachen nicht alle dieselbe Sprache wie im Spiel, aber solche Abweichungen werden von genau den Spielern toleriert, die sich über die Soldatin beschwerten, weil sie nicht im Widerspruch zu ihren eigenen ideologischen Vorlieben und ihrer Erwartungshaltung an die Vergangenheit stehen. Auch wenn dieser Nutzer betont, dass er kein Problem mit Frauen an sich hat, so ist es doch gerade die Weiblichkeit einer der Soldatinnen, mit der all seine Urteile in Verbindung gebracht werden können. Die Vehemenz, mit der die Beschwerde über die Soldatin sowohl auf Twitter als auch auf Reddit wiederholt wird, legt den Schluss nahe, dass zumindest bei einigen Nutzer:innen ein grundsätzliches Ressentiment gegen die Darstellung von weiblichen Charakteren in Spielen mit historischem Hintergrund vorherrschen könnte. Insbesondere dann, wenn diese Frauen auch noch körperlich behindert sind.

Bezeichnend ist in diesem Zusammenhang auch die Betonung, nicht „antifeministisch“ zu sein, und der Verweis auf PC als Abkürzung für „political correctness“, die beide auf zentrale ideologische Schlachtfelder innerhalb der Gesellschaft verweisen – Stichwort "Kulturkampf". Derartige Erinnerungskonflikte brechen aus, wenn ideologische Gegensätze im Verhandlungsspielraum identitätsrelevanter Gedächtnisinhalte diskutiert werden. Wie sehr sich einige Spieler mit den Soldaten des Zweiten Weltkriegs identifizieren und wie wichtig es für einige von ihnen ist, sich (ihrer Meinung nach) korrekt und authentisch an den Krieg zu erinnern, zeigt sich an mehreren anderen Beispielen von Kommentaren in sozialen Medien. Ein Nutzer erinnert beispielsweise an die „60 Million Toten“ des Zweiten Weltkrieges: "60 million, we lost 60 million brave souls fighting in this war, and we get a childish colourful excuse of a game from it"¹⁰. Ein anderer wirft dem Verleger EA Games mangelnden Respekt vor den Soldaten vor: "Watching it made me feel like all the respect for anyone that served in that war was completely gone. How disrespectful can a company be?"¹¹ Die kollektive Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg – und nur die, die in den richtigen Erzählungen formuliert ist – wird als eng mit der eigenen Identität verbunden wahrgenommen und soll vor aktuellen gesellschaftlichen Debatten geschützt bleiben. Die Vergangenheit – und dabei ausgerechnet der Zweite Weltkrieg – wird als Zufluchtsort vor einer Gegenwart imaginiert, die aus dem Ruder gelaufen zu sein scheint. Geschichte ist eine Welt, die ein Teil der Spieler scheinbar gut

¹⁰ Reactiveisland5 (2018) BFV I'm just going to say it. ... Reddit: https://www.reddit.com/r/Battlefield/comments/8lmnrr/bfv_im_just_going_to_say_it/dzgv4w (

¹¹ Unbekannter User (2018) BFV I'm just going to say it. ... Reddit: https://www.reddit.com/r/Battlefield/comments/8lmnrr/bfv_im_just_going_to_say_it/dzgr08m

kennt - sie soll ihre Erwartungen erfüllen und eine Narration liefern, mit der sie vertraut sind. Dies erzeugt ein Gefühl der Kongruenz, das ihre eigene Erfahrung der Kontingenz außer Kraft setzt.

Wir begegnen hier einem Bedürfnis, das auch von Donald Trump und anderen instrumentalisiert wird: Die Vergangenheit als Fluchtpunkt, der frei ist von den vermeintlichen Irrungen der Gegenwart – kein Feminismus, keine People of Color, keine Homosexualität, keine Transgender-Personen, keine politische Korrektheit und so weiter und so fort. Wie vehement die Debatten um fikionalisierte Geschichtswelten geführt werden – digitale Spiele sind nur ein Kampfplatz von vielen, ein anderer wären historisierende TV-Serien wie Bridgerton – verweist auf die große Bedeutung, die ein nostalgischer Blick auf die Vergangenheit für viele hat.

Was tun?

Was tun, lautet angesichts dieser ideologischen Verwerfungen um die Funktion der Geschichte die sprichwörtliche Gretchenfrage. Eine allgemeine Antwort muss ich leider schuldig bleiben und kann nur mein eigenes Vorgehen beschreiben. Dazu passt auch gut, dass mein Vortrag vom "Geschichte"-Track in den "Medien und Wissenschaft"-Track gewandert ist. Denn meine persönliche Antwort ist ein offensives Kommunizieren, Wissenschaft als Monade im Elfenbeinturm ist angesichts der Herausforderungen des 21. Jahrhunderts nicht mehr zeitgemäß. Offenes Kommunizieren bedeutet auch gerade dort hinzugehen, wo es wehtun kann, wo man aber auch die meisten Menschen erreicht. Persönlich bin ich zur Zeit Teil an einer ganzen Reihe an Videoproduktionen für Youtube, Instagram und TikTok beteiligt, betreibe eigene Social Media Kanäle und versuche so oft wie möglich öffentliche Vorträge in nicht-wissenschaftlichen Settings zu halten oder Beiträge in Massenmedien beizusteuern. Gerade auch zu kontroversen Themen wie beispielsweise den "Trümmerfrauen" oder historischen Wurzeln vermeintlich aktueller Phänomene wie Wissenschaftsfeindlichkeit, Impfgegnerschaft und Verschwörungstheorien.

Ziel ist es, ein größeres Publikum zu erreichen und ein Gegengewicht zu den Heilsversprechen der Populisten zu schaffen. Aufzuzeigen, dass die Vergangenheit gar nicht so rosig war wie imaginiert, dass auch vergangene Krisenzeiten überstanden werden konnten oder dass Nationalismus und Faschismus in der Vergangenheit bisher stets in die Katastrophe geführt haben. Gleichzeitig muss man sich aber auch darüber im Klaren sein, wo die Grenzen einer rezenten Geschichtswissenschaft liegen. Denn das große Bedürfnis vieler, einfache Antworten auf komplexe Fragen zu liefern, kann ich als Wissenschaftler nicht stillen. Ich kann lediglich darauf verweisen, dass die Welt früher auch keine einfachere oder gar bessere war. Ich kann es aber nicht mit demselben Brustton der Überzeugung tun wie jene, die sie als Heilsversprechen preisen, denn dann wäre es keine Wissenschaft mehr und ich kann es schon gar nicht mit derselben Reichweite tun. Nostalgie funktioniert als Emotion vor allem auf der affektiven Ebene, rationale Argumente tun sich dagegen naturgemäß schwer. Umso

wichtiger ist es, den Diskurs nicht den Schreihälsen und Schlangenölverkäufern zu überlassen und Wissenschaft erleb- und erfahrbar zu machen. Zu vermitteln, wie sie funktioniert und dass vermeintlich allgemeingültige Wahrheiten über die Vergangenheit oft verkürzt oder ganz falsch sind. Dabei einzig und alleine auf eine offensive Wissenschaftskommunikation zu setzen, wird aber zu wenig sein. Der Hebel muss wohl früher angesetzt werden – im Schulunterricht und der Bildung im Allgemeinen. Dort gilt es vor allem eine kritische Wissenschafts- und Medienkompetenz zu vermitteln, die in Zeiten von ChatGPT und Google wichtiger ist als reines Faktenwissen. Nur so kann ein Grundstock gelegt werden um später den Verlockungen der reaktionären Populisten vielleicht zu widerstehen.