

Expansion · Interaktion · Akkulturation

Globalhistorische Skizzen

Band 33

Weltmaschinen

Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen

Expansion · Interaktion · Akkulturation

Globalhistorische Skizzen

Geschäftsführende Herausgeber:

Helene Breitenfellner (Wien), Eberhard Craillsheim (Madrid),
Andreas Obenaus (Wien)

Mitherausgeber:

Thomas Ertl (Wien), Sylvia Hahn (Salzburg),
Bernd Hausberger (Mexiko-Stadt), Stephan Köhler (Mannheim),
Andrea Komlosy (Wien), Thomas Kolnberger (Luxemburg),
Jean-Paul Lehnert (Luxemburg), Gottfried Liedl (Wien),
John Morrissey (Baden), Florian Musil (Wien),
Manfred Pittioni (Wien), Angela Schottenhammer (Salzburg),
Clemens Six (Groningen), Ilja Steffelbauer (Wien),
Philipp A. Sutner (Wien), Birgit Tremml-Werner (Zürich),
Peer Vries (Amsterdam)

für den Verein zur Förderung von
Studien zur interkulturellen Geschichte,
Institut für Kultur- und Sozialanthropologie, c/o Mag. Ilja Steffelbauer,
Universitätsstraße 7, A-1010 Wien und den
Forschungsschwerpunkt Globalgeschichte der Historisch-
Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien,
Universitätsring 1, A-1010 Wien

Josef Köstlbauer, Eugen Pfister,
Tobias Winnerling, Felix Zimmermann (Hg.)

Weltmaschinen

Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen

mandelbaum *verlag*

Deutsche Bibliothek – CIP Einheitsaufnahme

Weltmaschinen

Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen

Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann (Hg.) –

Wien: Mandelbaum Verlag, 2018

ISBN 978-3-85476-566-0

Gefördert mit Mitteln der Philosophischen Fakultät an der Heinrich Heine Universität
Düsseldorf und in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele.



HEINRICH HEINE
UNIVERSITÄT DÜSSELDORF



Arbeitskreis
**Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele**

© 2018, Mandelbaum Verlag, Wien

Alle Rechte vorbehalten

Satz: Marianne Oppel, Weitra

ISBN 978-3-85476-554-7

Lektorat: Helene Breitenfellner und Andreas Obenaus

Coverbild: <https://www.pexels.com/de/foto/antik-antike-globe-antiquitat-antiquitatengeschaft-414916/> (23.4.2018)

Umschlaggestaltung: Michael Baiculescu

Druck: Primerate, Budapest

Inhalt

*Josef Köstlbauer – Eugen Pfister – Tobias Winnerling –
Felix Zimmermann*

7 Einleitung: Welt(weit) spielen

Globale Konflikte

Kathrin Trattner

27 Digitale Orientalismen. Imaginationen des *War on Terror* in Kriegsspielen

Mahshid Mayar

47 Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von *Humanitarian Crisis Games*

Globalisierte Mythen und Narrative

Janwillem Dubil

77 Vom lebenden Leichnam zum Global Player. Der amerikani- sche (Alp-)Traum *Plants vs. Zombies* und die Amerikanisie- rung des Untoten

Andreas Womelsdorf

100 Indigenität, Freiheit und Geschlecht im Computerspiel *Assassin's Creed III*

Florian Kerschbaumer

124 (Post-)Koloniale Narrative in Computerspielen. Globalhisto- rische Forschungsperspektiven und -potenziale

Digitale Globalgeschichte

Claas Henschel

- 141 **Warum die Azteken nicht England unterwarfen. Die spielmechanische Umsetzung teleologischer Vorstellungen zur Geschichte der Frühen Neuzeit in *Europa Universalis IV***

Daniel Giere

- 158 **Transparenz bei der Analyse digitaler Spielinhalte. Eine globalhistorische Perspektive auf die Boston Tea Party in *Assassin's Creed III***

Globalisierung und digitale Spiele

Nico Nolden

- 181 **Keimzelle verborgener Welten. Globalisierungsprozesse beim MMORPG *The Secret World* als globalhistorische Zugriffswege**

Andreas Endl – Alexander Preisinger

- 202 **Vom Wissen der digitalen Spiele. Aktuelle Klimawandeldiskurse als simulierte Erfahrung**

Claus Celeda

- 222 **(De-)Globalisierung durch Jugendschutz. Jugendschutzmechanismen und der Versuch ihrer Vereinheitlichung**

- 244 **Autorinnen und Autoren**

Einleitung: Welt(weit) spielen

„Kann es sein, dass die Institutionen für die Produktion möglichst exakten und vollständigen Wissens und die Fantastik, das erzählerische Erzeugen künstlicher Welten, enger miteinander verknüpft sind, als es die offiziellen Selbstdarstellungen der Experten nahelegen? Es ist zumindest verlockend, den Bildschirm des vernetzten PCs am Ende des 20. Jahrhunderts als direkten Nachfolger einer fast tausend Jahre älteren Visualisierungsapparatur aufzufassen: der magischen Kristallkugel, mit deren Hilfe der kundige Gelehrte alles sichtbar machen könne, weit Entferntes in der Gegenwart ebenso wie Ereignisse in der Vergangenheit.“¹

Digitale Spiele als globales Massenmedium des 21. Jahrhunderts?

Seit den bescheidenen ersten Gehversuchen auf zweckentfremdeten Analogcomputern in den ausgehenden 1950er Jahren,² dann auf gigantischen Hochschul-Mainframe-Computern der 1960er und 1970er Jahre und schließlich auf den teilweise noch aus Selbstbausätzen zusammengebastelten Personal Computern der 1980er Jahre haben digitale Spiele eine beachtliche Entwicklung durchgemacht. Scheinbar unaufhaltsam erlangten sie im weiteren Verlauf weltweite Verbreitung und sind mittlerweile zu unverzichtbaren Bestandteilen der globalisierten Medienwelten des 21. Jahrhunderts geworden.³ Bis auf den Namen verbindet aber nur mehr wenig die heute verfügbare bunte Vielfalt digitaler Spiele mit ihren grell blinkenden, schrill quietschenden Vorgängern. Die Grafik ist fast fotorealistisch, der Soundtrack oft von Symphonieorchestern eingespielt. Produktion und Spielmarkt sind global. Sogenannte Triple-A-Spiele,⁴ also Spiele mit Produktionsbudgets, die mehrere hun-

¹ Groebner 2014, 21.

² Siehe beispielsweise: OXO (Noughts and Crosses) 1952 und Tennis for Two 1958.

³ Vgl. Kerschbaumer/Winnerling 2014, Köstlbauer/Pfister 2018.

⁴ Diese Bezeichnung stammt aus der Spieleindustrie selbst; anders als man vermuten könnte, ist das namensgebende AAA keine Abkürzung, sondern soll als

dert Millionen Euro ausmachen, erscheinen uns im wahrsten Sinne des Wortes als globale Produkte: Große Publisher wie Electronic Arts, Activision Blizzard und Ubisoft sind längst multinationale Riesenunternehmen mit Filialen auf allen Kontinenten. Durch eine zunehmende Spezialisierung der an der Spieleentwicklung und -vermarktung beteiligten Abteilungen ist es mittlerweile Usus, dass die mehreren hundert Mitarbeiter*innen, die an der Entstehung eines Spiels beteiligt sind, auf unzählige Filialen und Zulieferbetriebe über den ganzen Erdball verstreut arbeiten. Gleichzeitig ist es auch kleineren Teams möglich, überall auf der Welt ein Spiel zu entwickeln, das dann (potentiell) weltweite Verbreitung erfahren kann. Man denke etwa an das von einer kleinen schwedischen Firma (Mojang) entwickelte Spiel *Minecraft*.⁵

Aufwendig produzierte Spiele wie *Grand Theft Auto V*,⁶ *Overwatch*⁷ oder *Player Unknown's Battlegrounds*⁸ erreichen mittlerweile noch am Tag der Veröffentlichung Millionen Spieler*innen weltweit und sind dank dem regelmäßigen Erscheinen von Erweiterungen auch Monate und teilweise Jahre später noch lukrativ. Mit einem Umsatz von rund 800 Millionen Dollar in den ersten 24 Stunden nach seinem Erscheinen im Jahr 2013⁹ zeigt *Grand Theft Auto V* eindringlich, wie digitale Spiele auf einem weltweiten Markt operieren, um – entsprechende Infrastruktur und entsprechendes Marketing vorausgesetzt – derart enorme Umsätze zu generieren. Digitale Spiele, die für geografisch oder kulturell beschränkte Märkte produziert werden, bilden deshalb gerade im oberen Preissegment heute die Ausnahme. Das heißt, dass Spiele – hier großen Film- und Serienproduktionen vergleichbar – einem globalen Publikum gefallen wollen, um sich gut verkaufen zu können.

Spiele sind also Weltmaschinen in zweierlei Sinn – einerseits ‚produzieren‘ sie virtuelle Welten,¹⁰ in denen die Spieler*innen (inter)agieren, andererseits sind sie Maschinen, die an der Schaffung unserer vermeintlich schönen neuen globalisierten Welt der Digitalität mitwirken. Was heißt das nun für die Spiele – und was heißt es für unsere Welt? Ist die globale Omnipräsenz digitaler Spiele ein verbindendes oder ein

Kennzeichnung den höchstmöglichen Produktionsstandard markieren, ähnlich wie etwa bei Energieeffizienzklassen für Elektrogeräte.

⁵ Minecraft 2009.

⁶ Grand Theft Auto V 2013.

⁷ Overwatch 2016.

⁸ Player Unknown's Battlegrounds 2017.

⁹ Take-Two Interactive 18.09.2013.

¹⁰ Kerschbaumer/Winnerling 2014, 13 f.

trennendes Phänomen? Reproduzieren diese Weltmaschinen alte (nationalzentrierte) Machtstrukturen und Narrative, oder bilden sich hier neue (transnational-globale) Verbindungen und Schwerpunkte heraus, die auf eine zunehmend integrierte globale Kultur digitaler Phänomene hindeuten? Denn digitale Spiele inszenieren sich gern als ‚externe‘ – ortsunabhängige – Phänomene, die eben nicht an die Strukturen der traditionellen Welt, seien sie medialer, politischer oder kultureller Art, gebunden sind,¹¹ sondern von diesen unabhängig in einem digitalen Gefüge existieren, und werden auch oft so wahrgenommen. Damit rücken sie analytisch in eine beunruhigende Nähe zu jenen Phänomenen, die Gilles Deleuze und Félix Guattari unter dem Oberbegriff der „Nomadic War Machine“ verhandelt haben,¹² um das Militär und sein problematisches Verhältnis zur Staatsgewalt zu begreifen: Wer gebietet wem? Lässt sich Gewalt einhegen, oder schreibt sie die Regeln vor? Solche Fragen lassen sich mit bestürzender Leichtigkeit auf digitale Spiele übertragen. Dass ein beträchtlicher Teil der digitalen Spiele dem virtuellen Nachvollzug der realen ‚War Machines‘ gewidmet ist, ist dabei nur das Sahnehäubchen.

Obwohl digitale Spiele lediglich aus Verhältnissen binärer Zahlen untereinander bestehen, haben sie eben auch eine beträchtliche Wirkmacht in jenen Räumen, in denen diese Digitalität produziert und konsumiert wird.¹³ Kann sich diese Wirkmacht nur über das Versprechen einer Losgelöstheit des digitalen Spiels von allen ‚realen‘ Ankerpunkten entwickeln und liegt darin der globale Erfolg digitaler Spiele begründet – da sie dadurch überall auf dem Globus durch ihre Spieler*innen in deren jeweilige realweltliche Situationen eingepasst werden können? Oder gibt es nicht vielmehr Anknüpfungspunkte an reale Globalisierungserfahrungen überall in diesen Medien, die sie gerade durch diese spezifische Gebundenheit alltäglich und lebensweltlich einholbar machen und erden?

Motive für dieses Buch

Vor dem Hintergrund eines globalisierten Marktes ist es nachvollziehbar, dass in der einschlägigen Forschung, d. h. in den Game Stu-

¹¹ Vgl. Deleuze/Guattari 2013, 412.

¹² Deleuze/Guattari 2013, 409–492.

¹³ Vgl. Deleuze/Guattari 2013, 420.

dies, vermehrt von einem globalen Phänomen, von „Global Games“¹⁴ gesprochen wird. Das schließt einen geografischen und/oder kulturellen Fokus aber von vornherein aus. Zugleich fehlt ironischerweise eine genuin globale Perspektive auf digitale Spiele. Spiele werden nicht so sehr als Produkte und Agenten einer Globalisierung begriffen, sondern eben zumeist als ortlose und kulturell ungebundene Artefakte. Auf den geografischen und kulturellen Entstehungsrahmen der Spiele wird zumeist nicht eingegangen. Einen anderen, wenn auch nicht weniger fragwürdigen Weg gehen viele der bisherigen ‚Geschichten‘ des digitalen Spiels, wie auch Henry Lowood und Raiford Guins in einer kritischen Bestandsaufnahme attestieren.¹⁵ In diesen ‚Geschichten‘ des digitalen Spiels wird dessen Entstehungsgeschichte ganz eindeutig als Leistung einiger weniger männlicher, weißer, US-amerikanischer, später auch japanischer Entwickler und Geschäftsmänner konstruiert: William Higginbotham, Steve Russel, Nolan Bushnell und Shigeru Miyamoto werden zu den Zentralfiguren erhoben.¹⁶ Dass zur gleichen Zeit auch in Frankreich, Großbritannien, Westdeutschland, den Niederlanden und in Südkorea eigene Spielekulturen entstanden, wird hier ausgeblendet. Nach wie vor finden sich in der englisch- und deutschsprachigen Literatur viel zu wenige Untersuchungen der asiatischen, vor allem aber so gut wie keine der afrikanischen und südamerikanischen Spielekultur. Einen bedeutenden ersten Schritt hat hier der von Mark J. P. Wolf herausgegebene Sammelband *Video Games Around the World*¹⁷ gemacht.

Sowohl Globalgeschichte in und von digitalen Spielen als auch Globalisierungsprozesse in digitalen Spielen wurden bisher fast vollständig ignoriert. Das sollte geändert werden! Die Idee zum vorliegenden Buch entstand daher aus einer Zusammenarbeit des Vereins zur Förderung von Studien zur interkulturellen Geschichte¹⁸ und des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele.¹⁹ Irritiert von der Anrufung des ‚globalen‘ Phänomens des digitalen Spiels bei gleichzeitigem Fehlen globalhistorischer Fragestellungen tritt der vorliegende Sammelband

¹⁴ Dyer-Witheford/de Peuter 2009.

¹⁵ Lowood/Guins 2016.

¹⁶ Vgl. insbesondere das häufig zitierte Buch *The Ultimate History of Video Games*, Kent 2001.

¹⁷ Wolf 2015.

¹⁸ Verein zur Förderung von Studien zur interkulturellen Geschichte, <http://www.univie.ac.at/VSIG/site/> [05.03.2018].

¹⁹ gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, <https://gespielt.hypotheses.org/> [05.03.2018].

an, einige der angesprochenen Forschungslücken wenn schon nicht zu schließen, so doch zumindest aufzuzeigen. Klar ist, dass es sich dabei nur um einen ersten Schritt handeln kann. Vor allem ist es uns nicht möglich, der mangelnden Erforschung von Spieler*innenkulturen und der Geschichte(n) von Spieleentwickler*innen aus Afrika, Südamerika und weiten Teilen Asiens erste Ergebnisse entgegenzusetzen. So bleiben auch wir zuletzt in einer euroamerikanischen Perspektive verhaftet. Erklärtes Ziel aber ist es, diese Begrenzung systematisch aufzuzeigen, um zu ihrer Überschreitung anzuregen.

Die Produktion und Distribution von digitalen Spielen zeigen sich als Phänomene, die kaum Ländergrenzen kennen, auch wenn sie verschiedensten nationalen Normen, Anforderungen und Regulierungen unterliegen. Der Beitrag von Claus Celeda befasst sich besonders mit diesem Problem anhand der gesetzlichen Regelungen in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Gerade im Lichte dieser globalen Prägung digitaler Spiele lassen die von den Autor*innen dieses Bandes in digitalen Spielen identifizierten Narrative einen multiperspektivischen Zuschnitt vermissen. Kritische Auseinandersetzungen mit kolonialen Vergangenheiten und kriegerischen Gegenwarten scheinen vielfach noch einem Primat der Gewalt beherrschten Erzählungen weichen zu müssen. Die Beiträge von Daniel Giere, Claas Henschel, Florian Kerschbaumer, Kathrin Trattner und Andreas Womelsdorf beschäftigen sich mit dieser Erfahrung. Daniel Giere und Claas Henschel untersuchen Implementierungen globalhistorischer Perspektiven in digitalen Spielen. Giere zeigt, wie in *Assassin's Creed III*²⁰ die Boston Tea Party von 1773 entgegen den historischen Tatsachen zu einem extrem gewalttätigen Ereignis umgedeutet wird. Henschel zeichnet detailliert nach, wie die Spielmechanik von *Europa Universalis IV*²¹ ein teleologisches Geschichtsverständnis umsetzt und die europäische Expansion und nachfolgende globale Dominanz Europas als scheinbar unausweichliches Phänomen etabliert. Dies entspricht auch dem Befund Florian Kerschbaumers, der anhand verschiedener populärer Spielereihen das Fortbestehen kolonialer Narrative nachweist – auch wenn postkoloniale Interpretamente langsam an Bedeutung zu gewinnen scheinen. Auf dieses Spannungsverhältnis zwischen kolonialem Narrativ und postkolonialer Kritik zielt auch Andreas Womelsdorf, der sich einmal mehr mit *Assassin's Creed III* aus-

²⁰ Assassin's Creed III 2012.

²¹ Europa Universalis IV 2013.

einandersetzt, genauer gesagt mit der Repräsentation von Indigenität und Geschlecht. Er zieht unter anderem den Schluss, dass die Präsentation und ‚Aufwertung‘ indigener Akteur*innen weiterhin im Rahmen fortbestehender kolonialer Epistemologien stattfindet. Narrative von Gewalt und Krieg stehen im Zentrum von Kathrin Trattners Beitrag. Drastisch verdeutlicht sie, wie Rhetorik und visuelle Imaginationen des *War on Terror* das Bild von Islam und Muslimen in digitalen Spielen prägen. Und sie zeigt die alten und neuen Orientalismen auf, die hier in einem neuen, ‚digitalen‘ Orientalismus zusammenfließen.

Doch es sind nicht nur die derart verpassten Chancen dieses global wirkmächtigen Mediums, die sich in einer globalgeschichtlichen Auseinandersetzung mit diesem zeigen. Im Spannungsfeld zwischen finanzstarken Großproduktionen und Independent-Games sind es innovative spielerische Auseinandersetzungen mit weltumspannenden Phänomenen und Austauschprozessen, die herausstechen und Horizonte zu öffnen vermögen. In den ludischen Systemen des digitalen Spiels tun sich neue Zugänge zu globalen Prozessen auf, die einen gewichtigen Beitrag zum Verständnis einer vernetzten und sich vernetzenden Welt leisten können. Janwillem Dubil nutzt ein simples *Tower Defense Game*, um die Wandlungen des Zombies vom synkretistischen Versatzstück des haitianischen Voodoo erst zur literarischen Figur und dann über Film und Fernsehen zum Archetypen einer globalisierten Populärkultur zu beschreiben. Der Zombie ist zum globalisierten Mythos geworden, in immer neuen Einschreibungen dient er als Vehikel für die Artikulation von Gesellschafts- und Kulturkritik, ein Prozess, der längst auch in digitalen Spielen stattfindet.

Ein im wahrsten Sinne des Wortes globales Phänomen behandeln Andreas Endl und Alexander Preisinger in ihrem Beitrag zur Darstellung des Klimawandels in Spielen. Anhand eines Fallbeispiels zeigen sie die Möglichkeiten und Grenzen der Vermittlung wissenschaftlicher Spezialdiskurse in digitalen Spielen auf. Nico Nolden wiederum untersucht, wie in der virtuellen Welt eines *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) Globalisierungsprozesse, Globalisierungsperspektiven und eine globale „erinnerungskulturelle Kommunikation“ wirksam werden. Wie Kathrin Trattner berührt auch Mahshid Mayar in ihrem Beitrag die Medialisierung der globalen Konflikte der Gegenwart und jüngeren Vergangenheit. Sie erkundet, wie *Humanitarian Crisis Games* Erzählungen über Katastrophen nutzen, um individuelles Leiden und Überleben als allgemein menschliches Schicksal in einer zunehmend globalisierten Welt darzustellen.

Im Ganzen erscheint es uns daher eine wesentliche Leistung dieses Bandes zu sein, als Quersumme aus allen Beiträgen noch einmal ganz deutlich den Graben aufzuzeigen, der zwischen den kommerziellen und den ideellen Transaktionen liegt, also zwischen der Warenförmigkeit der besprochenen Spiele einerseits und ihren Eigenschaften als kulturelle und in manchen Fällen sogar künstlerische Produkte andererseits. Das eine darf nicht vorschnell mit dem anderen in eins gesetzt werden. Zirkulation kann auf verschiedene Weisen stattfinden: Die Zirkulation von Titeln auf einer Warenebene erlaubt keinen einfachen Rückschluss auf die Zirkulation ihrer Inhalte auf einer intellektuellen Ebene – und umgekehrt. Cashcows der Spieleindustrie sind nicht gleich Weltmaschinen der Spieler*innen – können aber natürlich welche sein. Globalisierung ist also nicht gleich Globalisierung. Aber was soll sie denn eigentlich sein?

Was ist das nun für ein Tier, die Globalgeschichte?

Die Geschichtswissenschaft hat als Disziplin im Lauf ihrer Geschichte ein mittlerweile nur mehr schwer überschaubares Feld von Subdisziplinen und Forschungsfeldern eröffnet. Ebenso vielfältig sind die jeweiligen Forschungsfragen, Methoden und Traditionslinien. Innerhalb dieser vielgestaltigen Landschaft ist die Dominanz einer einzelnen Teildisziplin kaum vorstellbar. Das heißt aber nicht, dass es keine wissenschaftlichen Konjunkturen und Moden gab und gibt. Diese finden Ausdruck in Forschungsthemen und Publikationen, aber auch in Lehrplänen und nicht zuletzt im Interesse der Studierenden an entsprechenden Lehrveranstaltungen oder Studiengängen. Schließlich ist das Ausmaß struktureller Institutionalisierung, also die Schaffung – oder Abschaffung – von Professuren, Instituten, Clustern und anderem mehr, ein klarer Indikator für wachsende oder sinkende Popularität. Folgt man derartigen Indikatoren, dann ist die Globalgeschichte nach wie vor „in“, um Andreas Eckert zu paraphrasieren.²² Begriffe wie Globalisierung, Global- oder Weltgeschichte stehen dabei für Probleme und Debatten, für eine Kultur der wissenschaftlichen Kritik und Auseinandersetzung.²³ So lotet

²² Eckert 2012.

²³ Zu Begrifflichkeiten und Bedeutungen siehe etwa Conrad 2013, 5–12; Osterhammel/Petersson 2012, 7–15; Komlosy 2011, 7–14; Sieder/Langthaler 2010, 9–14; Hopkins 2002, 11–22; Held/McGrew/Goldblatt/Perraton 1999, 2–14. Siehe insbesondere auch die im Mandelbaum Verlag erschienene Reihe Global-

auch jeder der in diesem Band versammelten Beiträge eine oder mehrere der unzähligen Dimensionen global perspektivierter Geschichtsschreibung so aus, dass sie zusammen einen Überblick bieten.

Das Bedürfnis, größere Zusammenhänge zu überschauen, gab es immer in den Geschichtswissenschaften, sei es in der Wirtschaftsgeschichte, in der Betrachtung imperialer Geschichte, in der US-amerikanischen *World History*, in der Auseinandersetzung mit Kulturtransfers oder in universalhistorischen Entwürfen. Zweifellos hängt die Entwicklung der Welt- oder Globalgeschichte seit den 1980er Jahren mit der allgemeinen Konjunktur der Vorstellung einer Globalisierung im selben Zeitraum zusammen, der von Historiker*innen historisiert und problematisiert wurde. Bezeichnete der Begriff Globalisierung ursprünglich die zunehmende globale Verflechtung des ausgehenden 20. Jahrhunderts, basierend auf Marktliberalisierung und technologischen Wandel, so diskutieren Historiker*innen heute Globalisierung in der Frühen Neuzeit, im Mittelalters oder gar in der Antike.²⁴ Andere Autor*innen verweisen auf begrenzte Globalisierungen, die zwar durch weiträumige Interaktionen gekennzeichnet, aber keinesfalls von weltumspannender Reichweite sind.²⁵

Dahinter stehen ein gewachsenes historiografisches Bewusstsein für die „Verknüpfung der Welt“²⁶ in allen Epochen und ein systemisches Erfassen von globalen ökonomischen Verhältnissen. Die Welt war immer schon verbunden und verschränkt.²⁷ In diesem Zusammenhang ist etwa auf das Forschungsprojekt *Globalized Peripheries* der Viadrina Universität Frankfurt zu verweisen, das ein Forschungsteam um Klaus Weber verfolgt, oder auf das Konzept der *slavery hinterlands*, wie ein aktueller Sammelband von Eve Rosenhaft und Felix Brahm betitelt ist.²⁸ Gerade anhand des Sklavenhandels lässt sich zeigen, wie auch atlantikferne

geschichte. Die Welt von 1000–2000: Feldbauer/Hausberger/Lehners 2008–2011.

²⁴ Vgl. Osterhammel/Petersson 2012, 16–21; Walter 2006, 1–7. Zu *World History* siehe nach wie vor McNeill 1991. Zur Anwendung des Globalisierungsparadigmas auf Epochen von der Frühen Neuzeit bis in die Frühgeschichte siehe Hausberger 2015; Antunes 2004; Abu Lughod 1991; Jennings 2011.

²⁵ So etwa Jennings 2010.

²⁶ Vgl. Titel von Hausberger 2015.

²⁷ *The Globalized Periphery: Atlantic Commerce, Socioeconomic and Cultural Change in Central Europe (1680–1850)*, ein DFG-Projekt, das von 2015 bis 2017 an der Europa-Universität Viadrina in Frankfurt an der Oder durchgeführt wurde.

²⁸ Brahm/Rosenhaft 2016.

Regionen in einen globalisierten Markt integriert wurden – mit mannigfachen sozioökonomischen Auswirkungen. Das für den deutschen Raum maßgebliche Historiker*innennetzwerk H-Soz-Kult hat vor Kurzem entsprechend eine Diskussion und aktuelle Standortbestimmung der Globalgeschichte an deutschsprachigen Universitäten angeregt.²⁹

David Held, Anthony McGrew, David Goldblatt und Jonathan Perraton formulierten einen analytischen Rahmen für historische Globalisierungsprozesse, der uns für diesen Band tragfähig und weiterführend scheint. Vier Faktoren werden dafür herangezogen: Ausdehnung globaler Netzwerke, Intensität des Austausches, Geschwindigkeit des Austausches, Wirkung von Vernetzung und Austausch in den beteiligten Gesellschaften. Das Mittelalter erscheint so als Zeit ‚dünner‘ Globalisierung, in der es zwar weiträumige Vernetzung gab, diese aber mit geringer Geschwindigkeit, Intensität und Wirkung ausgestattet war. Demgegenüber wird die Frühe Neuzeit als Phase der expansiven Globalisierung, gekennzeichnet durch weiträumige Vernetzung mit zwar geringer Intensität und immer noch geringer Geschwindigkeit, aber großen Rückwirkungen gedacht. Das 19. Jahrhundert ist charakterisiert durch dichte Globalisierung; hier kam es aufbauend auf den Strukturen der Frühen Neuzeit zu weiträumiger Vernetzung und intensivem Austausch mit hoher Geschwindigkeit und großem Impact. Das 20. Jahrhundert schließlich ist die Periode diffuser Globalisierung, in der globale Vernetzung, hohe Intensität und hohe Geschwindigkeit vielfach geringen Auswirkungen gegenüberstehen.³⁰

Zur Bedeutung der Globalgeschichte

In der Geschichtswissenschaft haben sich globalhistorische Perspektiven mittlerweile fest etabliert und es herrscht größtenteils Einigkeit über die mit globalhistorischen Fragestellungen verknüpften methodischen Zugriffe wie historischer Vergleich, Transfer- und Vernetzungsgeschichte.

Im populären Geschichtsverständnis ist die Globalgeschichte vor allem im deutschsprachigen Raum aber so gut wie gar nicht verankert. Historiker*innen mag das wenig überraschen, sind doch auch wich-

²⁹ H-Soz-Kult 2017.

³⁰ Held/McGrew/Goldblatt/Perraton 1999, 14–28. Eine intelligente Kritik und Erweiterung dieses Modells formulierte Cátia Antunes. Vgl. Antunes 2004, 19 f.