



## Das Mittelalter im Videospiel:

### ›Assassin's Creed: Valhalla‹

von Tobias Enseleit und Tobias Schade<sup>1</sup>



**Das Videospiel ist längst in den Olymp der Medienlandschaft aufgestiegen. Sie werden zu Kosten produziert, die selbst die aufwändigsten Filmproduktionen in den Schatten stellen, und fesseln ein Millionenpublikum über einen weit längeren Zeitraum als ein Blockbusterabend. Nicht zuletzt deshalb ist das Medium, seit seinen Kinderschuhen auch Träger geschichtlicher Inhalte, in den letzten Jahren verstärkt in den Fokus von Fachwissenschaft, Geschichtsdidaktik und Game Studies gerückt.<sup>2</sup> Insbesondere die Spielereihe ›Assassin's Creed‹ ist aufgrund von vermeintlicher Breitenwirkung und historischer Authentizität in der Ausgestaltung in das Visier akademischer Beschäftigung geraten. Mit dem aktuellen Ableger ›Valhalla‹ lässt die Reihe Spieler und Spielerinnen nun in das frühmittelalterliche England des 9. Jahrhunderts eintauchen.<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Dieser Beitrag entstand von Seiten Tobias Schades im Rahmen des Teilprojekts C07 ›Authentizität als Ressource‹ des SFB 1070. Er dankt der Deutschen Forschungsgemeinschaft und dem SFB 1070 RESSOURCENKULTUREN der Universität Tübingen für ihre Unterstützung.

<sup>2</sup> Vgl. einführend zu dem Medium jüngst Breiner / Kolibius 2019; aus mediävistischer Perspektive einführend Enseleit / Peters 2017. Obwohl inhaltlich veraltet Heinze 2012, dessen Cover Altaïr aus dem ersten Teil von ›Assassin's Creed‹ ziert.

<sup>3</sup> Vgl. etwa Schlechtweg-Jahn 2012, S. 151-168; Ders. 2015; Giere 2019, S. 176-339; Hausar 2014.



## Realismus und Authentizität als vermeintlicher Ausweis von Qualität

Dem „Echten“ liegt ein eigener Zauber inne – für eine qualitative Bewertung populärkultureller Inszenierungen mit historischem Sujet ist die Frage nach ihrer Authentizität ein maßgeblicher Aspekt, die an jede Neuerscheinung wieder neu herangetragen wird. Was „echt“ ist, ist gut – sowohl für den Unterhaltungsbereich als auch im pädagogischen Kontext. Davon ausgehend sind vornehmlich unter der Fragestellung „Wie realistisch / authentisch ist das Spiel wirklich?“ in den letzten Wochen zahlreiche Blogbeiträge, Zeitungsartikel, Forendiskussionen und YouTube-Videos auch zu ›Assassin's Creed: Valhalla‹ erschienen.

Nun ist „Authentizität“ ein komplexer Begriff, der sich davor sträubt, mit vermeintlichen Synonymen wie „Realismus“ oder „historische Wirklichkeit“ in Kongruenz gebracht zu werden. Obgleich „ein Schlüsselbegriff im Umgang mit Geschichte“ (Pirker / Rüdiger 2010, S. 14) und gerade im Hinblick auf populäre Darstellungen von Vergangenheiten regelmäßig herausgefordert, wurde und wird in verschiedenen Kontexten ausgiebig diskutiert, was „Authentizität“ eigentlich sei, was sie ausmacht, warum sie bedeutend ist und wie diese zu bestimmen sei.<sup>4</sup>

Aus einer konstruktivistischen Perspektive ist Authentizität den Dingen nicht inhärent. Stattdessen wird sie materiellen und immateriellen Dingen zugeschrieben. Sie wird subjektiv empfunden, diskursiv verhandelt und dient mitunter auch als Referenzpunkt. Dies nicht nur im Hinblick auf die Frage nach „wahrer“ oder „korrekter“ Darstellung von Vergangenheiten in populären Geschichtskulturen (vgl. Pirker / Rüdiger / Klein 2010), sondern etwa auch im Kontext personaler Authentizität – der Suche nach dem „echten“ Selbst – und damit auch im Hinblick auf „einzigartige“ Erfahrungen und „besondere“ Erlebnisse. Für Museen, Denkmalpflege und das Kulturerbe besitzen hingegen „materielle Authentizität“ und „Räume des Authentischen“ eine Relevanz (vgl. dazu Saupe 2017): Das Museum gilt etwa als „Ausstellungsort authentischer Objekte *par excellence*, die durch ihre Präsentation eine Fetischisierung erfahren“ (Saupe 2015) – hier werden Nachbildungen und Originale präsentiert – und auch bei der Beurteilung von Kulturerbe erscheinen die „Authenticity“ bzw. „Echtheit“ „[...] as the essential qualifying factor concerning values“<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Vgl. zur „Authentizität“ u.a. im musealen, historischen und archäologischen Kontext beispielsweise bei Crew / Sims 1991; Lowenthal 1992; Bendix 1997; Jones 2010; Jones / Yarrow 2013; Fitzenreiter 2014; Saupe 2015; Saupe 2017; Sabrow / Saupe 2016.

<sup>5</sup> ICOMOS 1994, §10; Im ›The Nara Document on Authenticity‹ (1994) wird von der „authenticity“ gesprochen (<https://www.icomos.org/charters/nara-e.pdf>), in der deutschsprachigen Version des DNK wird diese primär mit „Echtheit“ übersetzt ([http://www.dnk.de/uploads/media/174\\_1994\\_UNESCO\\_NaraDokument.pdf](http://www.dnk.de/uploads/media/174_1994_UNESCO_NaraDokument.pdf); Stand: 10.12.2020).



Das Bedürfnis nach „Authentizität“ – verbunden mit „[...] einer intensiven Suche nach dem vermeintlich »Echten« und dem Bestreben, das »Wahre« und »Originale« zu rekonstruieren und zu erhalten“ (Sabrow / Saupe 2016, S. 7) – scheint ein Phänomen unserer Zeit<sup>6</sup>: Lowenthal beschreibt einen „cult of authenticity“, der das moderne Leben durchdringe (Lowenthal 1992, S. 184). Wahlweise wird „Authentizität“ auch als Sehnsuchtspunkt einer entfremdeten Gesellschaft (vgl. Seidenspinner 2007, S. 8; 12) oder auch als letzter Wert in der Postmoderne (vgl. Assmann 2012) interpretiert. Authentizität ist zwar nicht messbar bzw. zu bestimmen – aber dennoch ist es möglich, sich ihr anzunähern, indem mit Authentizitätsvorstellungen verbundene Zuschreibungen und Praktiken (vgl. Saupe 2015, S. 15) sowie der Effekt des Authentischen (vgl. Lethen 1996, S. 205; 209) untersucht oder beschrieben werden.

Im Hinblick auf Videospiele finden Authentizitätszuschreibungen auf verschiedenen Ebenen statt: einerseits durch die Programmierer und Entwickler<sup>7</sup>, die bei der Erstellung der Spielwelt eine Deutungsmacht haben und bestimmen, wie diese aussehen wird; andererseits durch Beraterinnen und Berater, die das Entwicklungsteam mit Expertenwissen unterstützen – oder aber diese virtuell konstruierten Welten nach Veröffentlichung des Spiels reviewen, analysieren oder bewerten. Hier wird also deutlich, was Crew und Sims schon 1991 im Hinblick auf museale Ausstellungen postulierten: „Authenticity is not about factuality or reality. It is about authority. Objects have no authority; people do“ (Crew / Sims 1991, S. 163).

Doch Authentizitäten werden nicht nur autoritativ erklärt, behauptet oder beansprucht, sie entstehen auch durch Rezeptionsvorgänge<sup>8</sup> – und wirken erst durch den Konsum und die Rezeptionen. Denn die Rezipienten entscheiden, welche Bedeutungen eine mögliche Authentizitätserwartung für sie überhaupt hat. Und erst dann können Darstellungen beim Spielen authentisch wirken oder als authentisch wahrgenommen werden – oder eben nicht. Authentizitätsvorstellungen werden demnach auch durch die Erwartungshaltung und den Erfahrungshorizont bestimmt: Dabei sind nicht nur Wissenskonzepte oder Geschichtsbilder relevant, die Vorwissen und Vorbilder darstellen – als Teil des kulturellen Gedächtnisses (vgl. Assmann 1988) – sondern auch Ästhetiken, Emotionen und Spiel- und Sehgewohnheiten von Rezipienten.

---

<sup>6</sup> Vgl. Bendix 1997; Seidenspinner 2007, S. 2; Pirker / Rüdiger 2010, S. 19; Sabrow 2016, S. 43.

<sup>7</sup> Dort, wo nicht anders angegeben, inkludiert für uns das generische Maskulinum auch alle anderen Geschlechteridentitäten.

<sup>8</sup> Etwa durch Rezeptionen in digitalen und analogen Kontexten: durch funktionale Nachbauten oder die Erstellung materieller Kopien, durch Merchandise sowie die Erstellung von Digitalisaten; diese Rezeptionen können ihrerseits auch wieder zu Autoritäten werden und Wahrnehmungen beeinflussen; hierzu ist auch ein Beitrag des Autors (T. Schade) zu Authentizitätsvorstellungen und Rezeptionsvorgängen im Hinblick auf Replikat- und materielle Nachbauten archäologischer Schiffsfunde (am Beispiel der „Bremer Kogge“) in Vorbereitung.



Sehr beliebt, um Authentizität zu erzeugen, ist in der gesamten Medienlandschaft die Adaption von „echter“ Überlieferung. Da ist es nebensächlich, dass wie hier im Spiel Miniaturen, die eigentlich in höchst wertvollen und seltenen Handschriften enthalten sind, als Bild oder Poster in jeder dritten Bauernkate hängen. Rezipienten nehmen das Dargestellte, obwohl dem ursprünglichen Kontext vollkommen entfremdet, unterbewusst als authentisch wahr (Bildnachweis: © Ubisoft).

Wenn Authentizitäten, wie hier vorgestellt, aber weniger mit einer „Wirklichkeit“ bzw. „Tatsächlichkeit“ zusammenhängen, sondern vielmehr aus einem Netzwerk von Autoritäten, Rezeptionen, Wissensbeständen, Erwartungen und Emotionen heraus entstehen, dann sind die Fragen, was denn nun authentisch sei und wie authentisch etwas sei, falsch gestellt. Vielmehr muss die Vergleichsfolie in den Fokus gerückt werden, die für die meisten Menschen in der Beschäftigung und im Umgang mit populärkulturellen Inszenierungen von Geschichte entsteht.

Es sollte daher bei einer sinnvollen wissenschaftlichen Auseinandersetzung nicht darum gehen, aufzuzeigen, was an einer Produktion nun realistisch ist und was nicht (hier verstrickt man sich ohnehin nur in Grabenkämpfen), sondern vielmehr um die Frage, auf welche Weise und mit welchen Mitteln uns eine Produktion überzeugt, authentisch und realistisch zu sein. Das mag auf den ersten Blick wie methodische Haarspalterei wirken, entbindet aber davon, Inszenierungen unter diesem Gesichtspunkt als falsch oder richtig und damit als schlecht oder gut zu bewerten und sensibilisiert weit stärker für die Rezeptions- und Adaptionsmechanismen, denen unser geschichtskultureller Betrieb auf verschiedenen Ebenen unterworfen ist.

– Enseleit 2020c, S. 34-35.

In diesem Kontext hat sich in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit modernen Inszenierungen von Geschichte daher der Begriff der „Authentizitätsfiktion“ etabliert, der dafür sensibilisiert, dass diese Inszenierungen nie „authentisch“ oder „realistisch“ sein können, nichtsdestoweniger aber so auf Rezipienten wirken können (vgl. Pirker / Rüdiger / Klein 2010). In diesem Zusammenhang spielen auch Beschäftigungszeiträume und -intensität eine große Rolle;



sofern, um beim Thema zu bleiben, die Wikingerzeit in der Schule überhaupt Erwähnung findet, so wird sie quantitativ rasch von der Rezeption beliebter Serien wie bspw. ›Vikings‹ eingeholt (alle Folgen zu schauen, würde fast 70 Stunden dauern), die qua im Medium liegenden Inszenierungsmöglichkeiten weit intensiver und immersiver sind als jeder Schulbuchtext.

Vorstellungen von Geschichte – gemeinhin also das, was als Geschichtsbewusstsein verstanden wird – entstehen für die meisten in der freizeithlichen Beschäftigung mit Populärkultur – und nicht in einer methodengestützten Auseinandersetzung mit Primär- und Sekundärliteratur (wobei die Grenzen im Einzelfall selbstverständlich völlig anders gezogen werden müssen). Durch die enorme Breitenwirkung manch populärkultureller Medien, die sich wiederum auf die Darstellung nachfolgender Produktionen auswirken, werden auf diese Weise gesamtgesellschaftliche Vorstellungen (also Geschichtskultur) geprägt. Für den Bereich der Wikinger übernimmt diese Rolle die Serie ›Vikings‹, die Vorgängerdarstellungen von Wikingern und Barbaren aufgreifend auf zahlreiche andere Bereiche der Medienlandschaft ausstrahlte (etwa in den LARP- oder Videospiebereich) – mit entsprechenden Konsequenzen für ›Assassin's Creed: Valhalla‹, die uns im Folgenden beschäftigen werden:

Kulminationspunkt dieser facettenreichen Entwicklung, die viele Etappen in allen Bereichen der Medienlandschaft (dazu zählt auch der riesige Fantasybereich) zu passieren hatte, ist die Serie ›Vikings‹ (Kanada / Irland 2013; Idee: Michael Hirst), die seit ihrer Erstausstrahlung im Jahr 2013 wiederum viele nachfolgende Wikingerinszenierungen beeinflusst hat. Solche „Superspreader“, die auch etablierte Darstellungstraditionen durchbrechen können, lassen sich im Großen und Kleinen immer wieder beobachten. Sie entstehen dadurch, dass sie medienübergreifende Darstellungsflüsse kanalisieren, zu etwas überzeugendem Homogenem zusammenführen und dergestalt unter dem Label des Authentischen mit großer Strahlkraft weiterverbreiten“.

– Enseleit 2020c, S. 31.

Nach eindrücklichen cinematischen Sequenzen, in denen bärtige Wikinger (unter ihnen Titelheld Eivor) einen von angelsächsischen Kriegern bewachten Strand stürmen, bringt der Trailer zu ›Valhalla‹ das vornehmliche Werbeversprechen auf den Punkt: „*Live like a Viking, Think like Viking, Fight like a Viking, Conquer like a Viking*“, was im eindrücklichen Slogan kulminiert: #LIKEAVIKING. Hier wird die Benchmark formuliert, an der sich der Spielinhalt letzten Endes zu messen hat: Rezipienten schlüpfen im Spiel in die Haut eines „echten“ Wikingers, dessen Lebensgefühl in Kampf und Eroberung enggeführt wird. Um die Erwartungshaltungen der Rezipienten dabei nicht zu unterlaufen, sucht das Spiel den Schulterschluss mit prägenden Wikingervorgängern. Damit steht ›Valhalla‹ freilich nicht allein; doch bei aller produzenten-



seitigen Authentizitätsbeteuerung ist die ›Assassin's Creed‹-Reihe seit Beginn ein Paradebeispiel für den Rekurs und die inhaltliche Adaption populärkultureller Vorgänger (vgl. auch Enseleit 2020).<sup>9</sup>

### Orientierung in einer fremden Welt

Für das Worldbuilding von ›Valhalla‹ ist auf diese Weise durch andere populärkulturelle Wikingerszenen der Boden bereitet, und das Spiel gestaltet sich so, dass sich Rezipienten gleich von Beginn an „zu Hause“ fühlen. Verspricht der gesprochene Prolog über den Tod des Urriesen Ymir oberflächlich noch etwas Neues und durch den Rekurs auf Mythologisches etwas „Authentisches“, so wirft uns die Spielhandlung gleich darauf in eine uns bekannte Welt: In einer bis unters Dach gefüllten Festhalle wird gesungen, gefeiert und gesoffen, bis Bösewichte den ausgelassenen Festakt in ein blutiges Schlachtfest verwandeln, das den erzählerischen Auftakt des Spiels bereitet. Verrat, Intrigen, Kampf, Tod und Rache – all diese Aspekte bringen wir dank ausgiebigen Couchdrückens mit Wikingern in Zusammenhang.

Irritiert oder unterbrochen wird diese Bestätigung des Erfahrungshorizonts auch in der Folge nie. Denn fast schon kongenial spinnen die Entwickler die Rezeptionstradition weiter, die insbesondere durch die Serie ›Vikings‹ grundgelegt wird. Gleich in der ersten Spielstunde darf Eivor kämpfen, wetttrinken, in freier Natur eine umtriebige Witwe beglücken und einen der ehemaligen und mittlerweile gealterten Gefährten des berühmten Ragnar zum Duell fordern. Bedienen erste Aspekte noch die Vorstellung protzig zur Schau gestellter (heute hieße es „toxischer“) Männlichkeit (oder Weiblichkeit, die in ›Valhalla‹ eine Gleichsetzung erfährt, s.u.), die gemeinhin mit Wikingern assoziiert wird, so bettet die Begegnung mit Ragnars Gefährten die Erzählhandlung in einen Kontext, der Wikingern durch Serienerfahrung mehr als bekannt ist, aber durch die zeitliche Verschiebung um einige Jahre dennoch ausreichend Potenzial für etwas Neues birgt.

Für die meisten ›Vikings‹-Rezipienten liegt ihre gemeinsame „Zeit“ mit dem Serien-Ragnar dabei genauso in der Vergangenheit wie für Eivor die Geschehnisse um den Videospiel-Ragnar, sodass auf Ebene der Erzählhandlung die Rezeptionserfahrung der Spieler und Spielerinnen, die sie im Medium Serie gemacht haben, reaktualisiert werden können. So berichtet etwa ein weiterer Gefährte Ragnars, der sich in England als Fischer niedergelassen hat, in einem Nebensatz von dessen „bäuerlichem“ Interesse an gutem Boden und spielt damit auf engstem Raum auf die vornehmliche Ambition des Serien-Ragnars an, der zu Beginn selbst Bauer war,

<sup>9</sup> Vgl. für den Trailer <https://youtu.be/ssrNcwxALS4> (Stand: 10.12.2020).



Was wäre das Wikingerleben ohne Raub und Plünderung? Die im Trailer gemachten Versprechen „*Fight and Conquer like a Viking*“ werden durch die Plünderung in Spielmechanik übersetzt. Gemeinsam mit unserer Räuberbande überfallen wir Klöster und Dörfer, die uns das notwendige Baumaterial liefern, um unsere eigene Siedlung zu erweitern. Das Plündern und Brandschatzen sind indes alternativlos; weder kann mit den Opfern in Verhandlungen getreten noch können ihnen Tribute abgepresst werden. So gehen wie auf dem Bild regelmäßig Siedlungen in Feuer und Rauch auf, ohne dass Interessen gewaltfrei durchgesetzt werden können – wodurch die Inszenierung der Nordmänner und -frauen auf das Kämpferische enggeführt werden (Bildnachweis: © Ubisoft).



Der stereotype Wikinger ist so hart im Nehmen, dass er auch eine Zeit mit Axt im Schädel übersteht, wie eines der sog. „Weltereignisse“ im Spiel zeigt. Männlichkeit oszilliert hier zwischen überbordender Tapferkeit und einem hohen Grad an Tumbheit, die in Kombination selbst fatale körperliche Zustände wenigstens eine Zeitlang auszublenden wissen (Bildnachweis: © Ubisoft).



nach England aufzubrechen. Auf diese Weise entsteht für viele Rezipienten ein wohliges Gefühl von Nostalgie. Und nicht ohne Hintergedanken begegnen die Spieler und Spielerinnen in England auch den Söhnen Ragnars, Ubba und Ivar, die wir als Figuren sogleich zuordnen können.

Das gesamte Worldbuilding ist so knapp gehalten, dass Rezipienten eben jene Vorerfahrungen mitbringen müssen; eine tiefergehende erzählerische Hinführung findet weder im „historischen“ Norwegen und England noch im „mythologischen“ Asgard statt. Ohne viel Federlesens treffen wir dort Freya, Thor und Loki, die dank der Marvel-Verfilmungen derart im kollektiven Gedächtnis verankert sind, dass sie einerseits einer Einführung entbehren und zugunsten einer individuellen Note gleichzeitig optisch ganz anders gestaltet werden können. Insbesondere durch diesen Wiedererkennungseffekt wird zu einem guten Teil das Gefühl von Authentizität erzeugt.

Mehr durch unsere Seh- und Rezeptionsgewohnheiten im populärkulturellen Bereich denn durch Schulunterricht oder Museumspädagogik hat sich also ein gewisses Set an „Markern“ etabliert, mit dem wir „Mittelalter“ oder „Wikinger“ (aber auch alle anderen Epochen und Themen) über die gesamte Medienlandschaft hinweg identifizieren können. Der Hörnerhelm etwa, freilich sofort als Klischee und „unhistorisch“ erkennbar, verweist noch heute, insbesondere in Medien für Kinder und in Parodien, einwandfrei auf den Themenkomplex „Wikinger“. Durch eben jene Marker finden Rezipienten einen möglichst niedrighwelligen Zugang zu neuen medialen Erzählwelten (vgl. Enseleit 2017, S. 91-98).







Auch wenn in ›Valhalla‹ die Architektur Asgards weniger futuristisch ist, führt dort wie im Comic-Blockbuster ›Thor: Tag der Entscheidung‹ (USA 2017; Regie: Taika Waititi) die Regenbogenbrücke Bifröst über den beginnenden Ozean zu einem zentralen Hochbau – eine Darstellungsart mit langer Tradition. Die zahlreichen Unterschiede in der Darstellung werden so in ein bekanntes Landschaftssetting gebettet (Bildnachweis: © Ubisoft).

Zentrale Identifikationsfigur im Videospiel ist gemeinhin der Avatar, die Heldenfigur (oder eine entsprechende Figurengruppe, wie wir es auch aus den Medien Spielfilm, Serie oder Roman kennen). Sie ist Dreh- und Angelpunkt der Erzählhandlung und führt die Rezipienten in und durch die Spielwelt. Bei ›Valhalla‹ übernimmt diese Rolle der Wikinger (wahlweise die Wikingerin) Eivor, die wir nach einiger Zeit im Spiel in einem erst zu errichtenden Frisier- und Tätowierungsgebäude auch unseren optischen Wünschen gemäß anpassen dürfen – mit bezeichnenden Möglichkeiten, die zwar ebenso der Klischeekiste entspringen wie gerade genannter Hörnerhelm, aber aktuell von Rezipienten nicht in diese eingeordnet werden.





Mit nur wenigen Klicks lässt sich Spielfigur Eivor verschiedenen Figuren aus ›Vikings‹ im Hinblick auf Haartracht und Körper-tattoos nachempfinden. Abseits der Frage, wie „authentisch“ solche Frisuren und Verzierungen waren, lässt sich der Avatar so gestalten wie Rezipienten es aus der wirkmächtigsten Wikingerinszenierung der letzten zwanzig Jahre gewohnt sind – ganz gleich, ob einem Undercut oder Zottelbart gefälliger sind (Bildnachweis: © Ubisoft / History Channel).

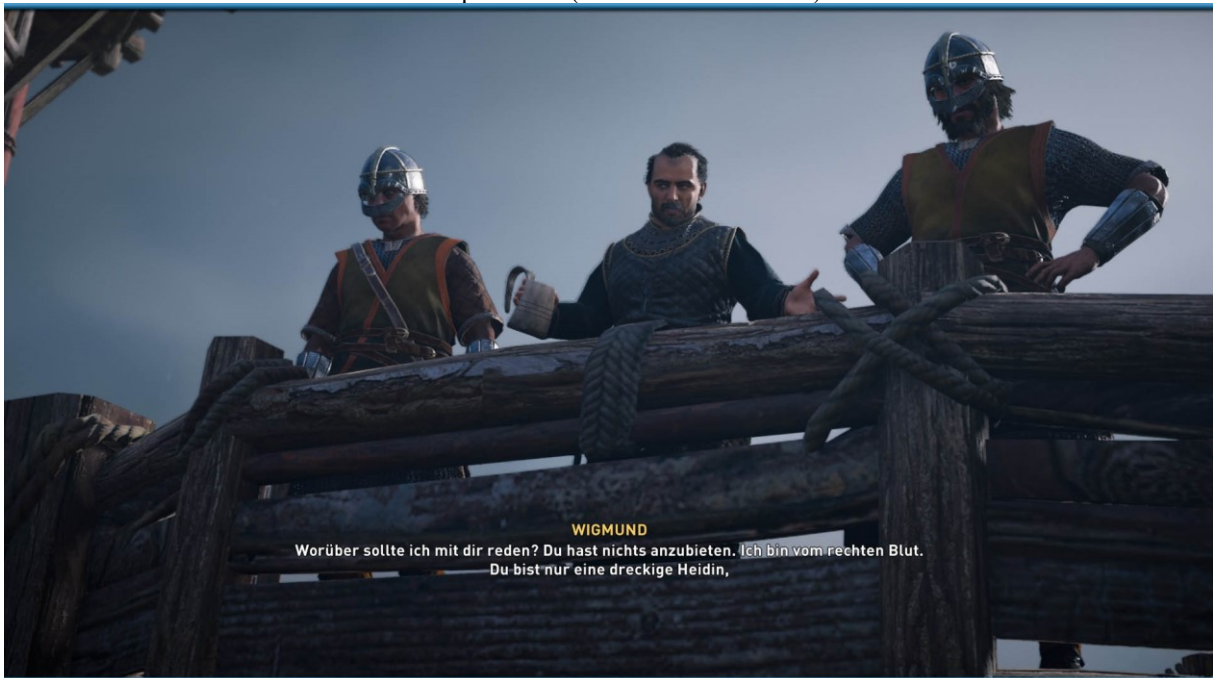
›Assassin's Creed: Valhalla‹ erfindet im intermedialen Vergleich das Rad freilich nicht neu. Zahlreiche Orientierungshilfen innerhalb der Spielwelt kennen wir aus anderen Vertretern des Mediums, Serien oder Spielfilmen. Das betrifft beispielsweise die Möglichkeit zur Unterscheidung von Figurengruppen durch die Zuweisung eindeutiger Kleidung, Heraldik oder Waffen. ›Valhalla‹ funktioniert hier genauso wie seine Serienpendants.

Während wie in den Serien ›Vikings‹ oder ›The Last Kingdom‹ Wikinger im kämpferischen Kontext direkt durch ihre auffällige Haar- und Barttracht und den Verzicht auf Helme identifizierbar sind, sind ihre Widersacher gleich durch einen gegenteiligen Kleidungs- und Bewaffnungsstil erkennbar (vgl. Enseleit 2020b). Auch die Farbgebung spielt hier eine nicht unwesentliche Rolle; tragen die Wikinger aus Eivors Rabenclan und ihre Verbündeten unisono ein modisches Meerblau und zeichnen sich die Wikinger Harald Schönhaars durch grüne Trachten aus, so kleiden sich die angelsächsischen Soldaten neutraler in erdende Töne.

Auch die Landschaftsgestaltung hilft, sich auf den ersten Blick zurecht zu finden. Topografie spielt in diesem Kontext genauso eine Rolle wie die Kategorien Klima und Wetter (nicht zuletzt deshalb findet im nächsten Jahr der ›International Medieval Congress‹ in Leeds zum Thema „Climate“ statt). Die schnee- und eisbedeckte Fjordlandschaft Norwegens kann sich kaum deutlicher von der „grünen“ Insel England abheben, deren einzelne Regionen wiederum individuell gestaltet sind. So ist beispielsweise East-Engla (die Bezeichnung in der deutschen Synchronisation für Ostanglien, die durch die leicht abgeänderte Schreibweise sogleich Authentizität erzeugen soll) geprägt von verheerten und menschenleeren Landstrichen, die von Ruinen bedeckt und von wilden Wölfen bewohnt sind.



Selbst während Belagerungsschlachten verzichten „unsere“ Wikinger auf einen angemessenen Kopfschutz. Eivors Helm ist standardmäßig „blindgeschaltet“, kann nach Belieben aber angezeigt werden. Für Spieler und Spielerinnen, die Wert darauflegen, nervig: Das muss mit jedem Neustart des Spiels abermals gemacht, was klickfaule Rezipienten eher mit einem „helmlosen“ Eivor spielen lässt (Bildnachweis: © Ubisoft).



Die angelsächsischen Soldaten hingegen sind durch ihre Helme zu erkennen, wohingegen ihre Anführer wie im Spielfilm und Serie zwecks einfacher Identifizierbarkeit auf eben jenen auch verzichten können. Tatsächlich hilft diese klare Gruppenzuordnung durch Kleidung, Farben und Helme, sich im hektischen Kampfgetümmel besser zu orientieren und Feind und Freund auseinanderzuhalten (Bildnachweis: © Ubisoft).



Es ließen sich zahlreiche Details in der Inszenierung aufführen, die in anderen Medienarten grundgelegt wurden und dank intermedialer Verknüpfung nur folgerichtig auch Eingang ins Videospiel und damit auch in ›Valhalla‹ finden. Seit Jahrzehnten leben erfolgreiche Actionfilme von atemberaubenden Explosionen, die nur zu gerne auch Geschichts- bzw. Mittelalterproduktionen anreichern. Werden in der eröffnenden Schlacht des Antikenspektakels ›Gladiator‹ (USA 2000; Regie: Ridley Scott) die Germanen mit römischen Brandbomben traktiert oder in ›Robin Hood‹ (USA 2010; Regie: Ridley Scott) das Tor der Burg Châlus-Chabrol mittels Pechbeuteln in Brand gesetzt, so wird das Frühmittelalter ›Valhallas‹ durch omnipräsente explosive Vasen, die bei Kontakt durch Schwert oder Pfeil die Umgebung verheeren, ein feuriges. Insbesondere die in die Haupthandlung integrierten Belagerungen werden durch Tore und Mauern aufbrechende Explosionen abgekürzt. Das ist in der Rezeption kurzweilig und actionreich, blendet aber den oft zähen und durch lange Wartezeiten geprägten Belagerungsalltag komplett aus – sofern die Anlagen überhaupt befestigt waren. Durch die skizzierte intermediale Erfahrungskette irritieren diese atemberaubenden Explosionen das Authentizitätsempfinden der meisten Rezipienten aber nicht.

Doch nicht nur die optischen und erzählerischen Parallelen, die ›Valhalla‹ in die Serienlandschaft aufweist, sind frappierend. Authentizität lässt sich nämlich auch durch die Akustik erzeugen, und es ist bei allem, was wir bisher aufgezeigt haben, nicht mehr überraschend, dass sich mit dem Norweger Einar Selvik, dem ehemaligen Drummer der Black-Metal-Band ›Gorgoroth‹ und dem Gründer der Gruppe ›Wardruna‹, jemand für den Soundtrack von ›Valhalla‹ (mit)verantwortlich zeigt, der bereits als Komponist für ›Vikings‹ tätig war (vgl. Peters 2020, insbesondere S. 155, Anm. 29).

Auf diese Weise werden auch Hörerfahrungen angesprochen, die durch die Serie bereits mit dem Label des „Authentischen“ versehen sind. In der YouTube-Beschreibung des Hauptthemas äußern sich die Verantwortlichen Sarah Schachner, Jesper Kyd und bereits erwähnter Einar Selvik so<sup>10</sup>:

The theme carries the weight of protagonist Eivor's personal conflicts and overarching journey throughout the game. What feelings were you trying to inspire and evoke with Assassin's Creed Valhalla's Main Theme?

Sarah Schachner: We wanted the atmosphere of the theme to instantly transport the listener to another time and place, filled with mystery and uncertainty. There are Norse instruments, but they are used in a more modern way. The theme represents Eivor's journey, as well as the Vikings' hope for a better life as they move further south into the Anglo-Saxon regions [of England].

<sup>10</sup> Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=bApSPN-5TxQ> (Stand: 11.12.2020).



Landschaft und Klima helfen bei der Orientierung in der Spielwelt. Inwiefern Eivors Dorf im Hinblick auf seine topographische Lage der Stadt Kattegat in ›Vikings‹ nachempfunden ist, darf jeder selbst entscheiden. England hingegen besticht durch viel Grün und antike Ruinen (Bildnachweis: © Ubisoft).



Jesper Kyd: We wanted to evoke Eivor's journey, what drives her, and the bond she has with her family. Eivor is searching for something, and this longing to find it and resolve it is a key element reflected in the melody and mood ideas I contributed to the theme.

Einar Selvik: The hope was to make something that reflected or created an overall arc of the theme of the game. The game is set in such dramatic times, and so the emotional aspect of it is something I wanted to elevate with my contributions. Generally, I think it made a lot of sense to bring all the game's composers together for such a central piece, allowing the song to further reflect the different expressions the players will encounter throughout the game.

Wir begegnen in ›Valhalla‹ also einem bunten Konglomerat verschiedener mittelalterspezifischer wie wikingerspezifischer Inszenierungsmodalitäten, die im langen Entwicklungskanal verschiedener intermedialer Darstellungsvarianten nach und nach ihre aktuelle und Authentizität suggerierende Form erhalten haben. Wie diese Inszenierungsmodalitäten in ›Valhalla‹, von denen wir nun einige kennengelernt haben, zu verstehen und einzuordnen sind, möchten wir an drei Themenkomplexen noch einmal spezifisch engführen.

### Genderfragen und Frauenrollen

Wenn uns die aktuellen populärkulturellen Inszenierungen der Wikingerzeit eines zeigen, dann, dass die Wikingerfrau eine hochgradig emanzipierte Position in ihrer Gesellschaft eingenommen hat. Auf Augenhöhe mit den Männern standen ihnen grundsätzlich dieselben Betätigungsfelder offen: Krieg, Handwerk, Handel und Herrschaft. Die Figur der Schildmaid mag der augenscheinlichste Ausdruck dieses modernen Vorstellungskomplexes sein.

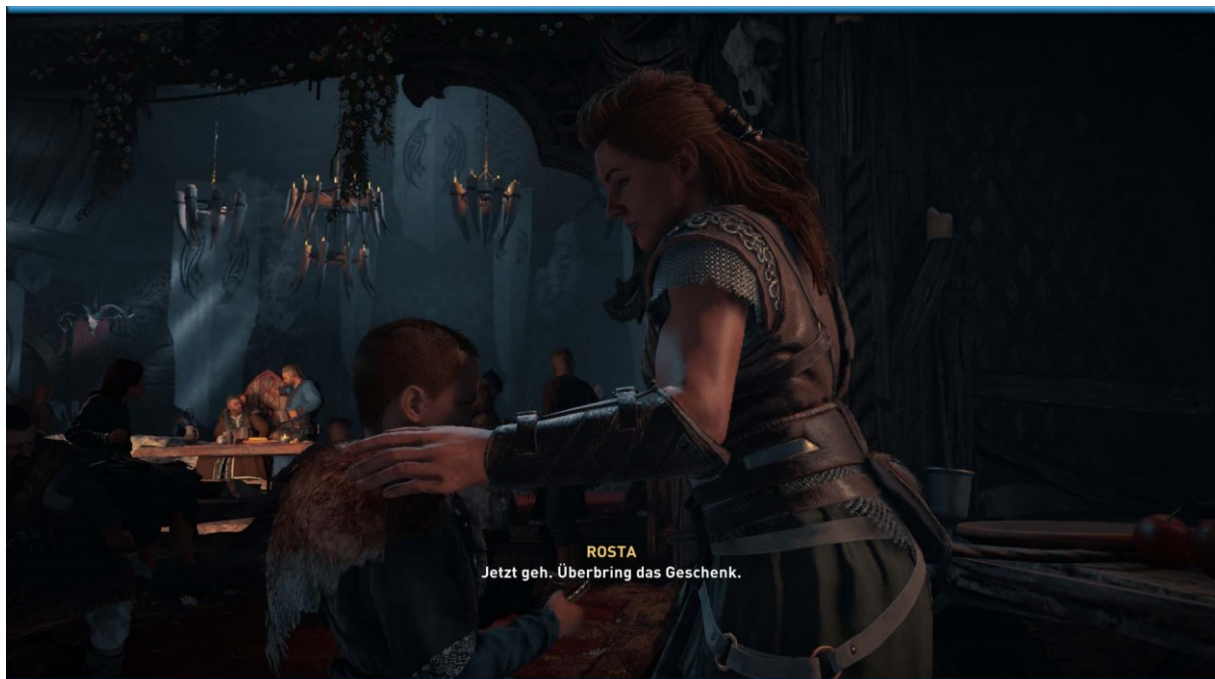
›Assassin's Creed: Valhalla‹ bricht mit dieser Rezipientenerwartung nicht. Im Gegenteil: Nach dem erzählerischen Intro haben Spieler und Spielerinnen die Möglichkeit, als männlicher oder weiblicher Eivor zu spielen. Auswirkungen auf die Erzählung hat diese Entscheidung nicht. Ob Eivor ein Mann oder eine Frau ist, ist abseits der Figurendarstellung völlig belanglos. Selbst während des Spiels lässt sich die eingangs getroffene Entscheidung beliebig oft revidieren. Mit einem männlichen Eivor begonnen, lässt sich das Spiel durch wenige Klicks mit einer weiblichen Eivor fortführen. Geschlecht wird auf diese Weise zur optischen austauschbaren Schablone.

Dadurch verhält sich ›Assassin's Creed: Valhalla‹ in diesem Aspekt ein wenig anders als seine Vorgängerteile. Änderte sich im Vorgänger ›Odyssee‹ durch die Wahl des Geschlechts die Erzählung immerhin insofern, als auch das Geschlecht des Antagonisten von dieser Wahl



abhängig war (Held und Gegenheld werden durch ein Zwillingsspaar unterschiedlichen Geschlechts dargestellt), kannten die ersten Teilen der Serie nur männliche Protagonisten. Nach Vorwürfen wegen Sexismus, der im Unternehmen Ubisoft geherrscht habe und auch Auswirkungen auf die Frauenfiguren in nachfolgenden Teilen der Serie gezeitigt haben soll, entschieden sich die Verantwortlichen von ›Valhalla‹ allem Anschein nach dafür, durch inhaltliche Gleichsetzung von Mann und Frau möglichst reibungslos das Politikum Gender zu umschiffen.<sup>11</sup>

Die Möglichkeit zur Geschlechtswahl erweitert einerseits den potenziellen Spielerkreis und bedient dabei andererseits die verbreitete Erwartungshaltung, dass Wikingerfrauen „ihren Mann standen“. Inwiefern die beliebige Austauschbarkeit von Mann und Frau unter Gendergesichtspunkten auch nur einem der Geschlechter gerecht wird, mag jeder für sich beantworten.<sup>12</sup> Großes erzählerisches Potenzial, dem Rollenverständnis von Mann und Frau und ihren qua Geschlecht gegebenen Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung in den dargestellten Gesellschaften des Frühmittelalters nachzugehen, bleibt jedoch ungenutzt.



Selbst bei Festen tragen Wikingerinnen – hier Eivors Mutter, die auf diese Weise direkt als Kämpferin eingeführt wird – Kettenhemd. Dies irritiert im Medium Videospiel nicht, zumal Helden in Rollenspielen auch meist in voller Kriegsmontur zu Bett gehen (Bildnachweis: © Ubisoft).

Wenn die Frauen der Wikinger tatsächlich so viel gleichberechtigter gewesen sind als ihre angelsächsischen oder fränkischen Pendanten, hätte dann eine Frau als kriegerische Anführerin eines Wikingerclans bei Angelsachsen nicht große Irritationen auslösen müssen? Irritationen, die wunderbar hätten inszeniert und in Spielhandlung übersetzt werden können – unabhängig von der Frage, wie „authentisch“ dieser Grad an Emanzipation wirklich gewesen war. Das ist bei

<sup>11</sup> Vgl. etwa <https://www.gamestar.de/artikel/assassins-creed-sexismus.3360069.html> (Stand: 10.12.2020).

<sup>12</sup> Vgl. Cheauré / Paletschek / Reusch 2013; Sveningsson 2012; Zaremba 2012.



›Assassin's Creed: Valhalla‹ – wie übrigens in den Serieninszenierungen der letzten Jahre – nicht geschehen. Ein Grund dafür mag im konzeptionellen und entwicklungstechnischen Aufwand liegen, das Spiel aus dem Blickwinkel einer Wikingerfrau – jedenfalls zum Teil – umzuschreiben.

Ein anderer Grund ist, dass sich auch die Angelsächsinen im Spiel in diesem Gesichtspunkt nicht von den Skandinavierinnen unterscheiden. In der Spielhandlung wird jedenfalls nicht die Schere zwischen dem angelsächsischen Mütterchen am Herd und der axtschwingenden Kriegeramazonen aus Norwegen aufgemacht. Frauen unterscheiden sich im Frühmittelalter von ›Assassin's Creed: Valhalla‹ nicht grundlegend von den Männern, obgleich die meisten Herrscherfiguren männlich sind und die kriegerische Seite der Skandinavierinnen insbesondere durch die im Spiel inszenierten Plünderungen eigens unterstrichen wird. Bezeichnender Weise finden wir auf angelsächsischer Seite ein recht groteskes Pendant zur Wikingerkriegerin: die Nonne.

Mehrmals im Spiel begegnen uns Nonnen, die alles andere als zimperlich sind: In einer Kirchenruine tötet eine Schwester mit eigenen Händen Heiden und opfert sie am nahestehenden Altar – freilich stirbt sie beim Versuch, auch den Helden / die Heldin zu ermorden. Eine Äbtissin und ihre Nonnen schrecken nicht davor zurück, eine Gruppe schwerbewaffneter Räuber anzugreifen, die zuvor den Äbtissinnenstab entwendet haben. Eivor, mit dessen / deren Hilfe die Halunken erfolgreich überwunden werden, gibt sich vom Kampfgeist der Geistlichen schwer beeindruckt. Diese Inszenierungen sind umso bemerkenswerter, als die Männer im monastischen Kontext jede Art von *fortitudo* missen lassen. Oft übergewichtig, fliehen sie kreischend und mit erhobenen Armen, sobald die Wikinger in Erscheinung treten.

Geschlechterrollen tangieren auf diese Weise auch den Bereich des Religiösen, ohne dass das Dargestellte in irgendeiner Form anderweitig kontextualisiert würde. Eine Inkluse, die bereits seit mehreren Jahren unter einer Kirche lebt, überzeugt Eivor mit zwei Sätzen (sofern der notwendige Charisma-Wert vorhanden ist) davon, dass ihr geistlicher Lebensweg Unsinn ist. Hier werden (weibliche) geistliche Lebenskonzepte kontextlos bis in die Skurrilität getrieben, ohne dass die didaktischen und inszenatorischen Möglichkeiten von Alterität, welche die Beschäftigung mit mittelalterlicher Geschichte bietet, genutzt würden.





„Starke“ Frauengestalten begegnen uns in ›Valhalla‹ permanent, sei es als einfache Kriegerinnen oder respekteinflößende Anführerinnen, wie hier im Bild bei der Versorgung von Kriegsverwundeten. Problematisiert oder kontextualisiert wird dies jedoch an keiner Stelle im Spiel (Bildnachweis: © Ubisoft).

Generell irritiert die Darstellung von Religion und Gesellschaft auf einigen Ebenen. Die grundlegende Schere zwischen Heiden- und Christentum wird zwar auf-, aber nie fruchtbar gemacht. Zu einem guten Teil ist dies dem „mythischen“ Hintergrund Eivors geschuldet, der eine inhaltliche Annäherung an den christlichen Glauben per se ausschließt. Spannend wäre die Möglichkeit eines Glaubenswechsels mit der Darstellung des entsprechend religiös-liturgischen Kontexts und möglichen erzählerischen Konsequenzen allemal gewesen – etwa dadurch, dass eine *conversio* bei der Verbündetengewinnung Eivor in angelsächsischen Kreisen ein ganz anderes Standing gegeben hätte. So bleibt der Bereich des Religiösen zum großen Teil reine Kulisse, die in regelmäßigen Abständen aufgebrochen wird, in historischer Perspektive aber meist irritiert. So beobachten wir nach unserer Ankunft in England im Vorbeifahren vom Schiff aus wie im Fluss eine Taufe genommen wird, während die Hochzeit des Angelsachsen Oswald, den wir im Spiel zur Krone Ostangliens verhelfen, mit einer Dänin zwar in einer christlichen Kirche stattfindet; die Trauung wird dann aber von einem bärbeißigen Wikinger durchgeführt, während der „liturgische“ Rahmen der Zeremonie darin besteht, dass sich die Frischvermählten mit Tierblut gegenseitig durch das Gesicht malen.

Auch der profane Bereich weist in den Nebenquests, den sog. „Weltereignissen“, einige Skurrilitäten auf: Dort Angelsachsen und Dänen, die an einem lauschigen See einen Freikörperkult begründen und sich der freien Liebe hingeben, hier immer wieder Minierzählungen, die Blähungen und Körpergestank zum Gegenstand machen. Ob in diesen Darstellungen der au-



genzwinkernde Schlußfolgerung zwischen dem Menschen des Frühmittelalters und dem der Moderne hergestellt oder die Epoche klischeegemäß als möglichst infantil dargestellt werden soll, ist wohl eine Frage der Lesart.

Mit Blick auf die Wikingerfrauen steht indes auf einem ganz anderen Blatt, ob die „echten“ Frauen der Wikinger seinerzeit tatsächlich so große Freiheit genossen haben wie es uns ihre populärkulturellen Pendanten vormachen. Emanzipierte Wikingerinnen bieten in Film, Serie, Roman und anderenorts selbstverständlich ein großes Identifikationspotenzial für ein modernes weibliches Publikum. Unter archäologischen Gesichtspunkten werden zurzeit (einige) Frauenbestattungen diskutiert, in denen Waffen beigegeben wurden – mit einiger Breitenwirkung.<sup>13</sup> Handelte es sich bei diesen Frauen um Kriegerinnen – oder nicht? Mit Blick auf die historiographische Überlieferung gibt es indes wenig Grund zur Annahme, dass sich die Frauen der Wikinger derart auf Augenhöhe mit ihren Männern befunden haben, wie dies aktuell in populärkulturellen Medien der Fall ist.

Dass ›Assassin's Creed: Valhalla‹ nicht mit der Vorstellung von emanzipierten Wikingerinnen bricht, ist verständlich und auch der Erwartungshaltung der Rezipienten geschuldet, die durch ›Vikings‹ und ›The Last Kingdom‹ (und anderen mehr) „gelernt“ haben, dass Wikingerinnen auch hauptberuflich Kriegerinnen sein konnten – die Figur der Lagertha gehört nicht grundlos zu den beliebtesten Charakteren in ›Vikings‹, deren Konzept in Serien wie ›Norsemen‹ augenzwinkernd persifliert werden kann.

Jüngst hat auch Aurelia Brandenburg ›Assassin's Creed: Valhalla‹ unter der Frage nach der Inszenierung von Männlichkeit untersucht und ist dabei zu Ergebnissen kommen, die sich mit den hier gemachten decken (vgl. Brandenburg 2020). Solch gender-zentrierten Betrachtungen bieten sich für ein vertieftes Verständnis von populärkulturellen Medien und ihrer Wirkung an, gelangen aber immer dann an ihre Grenzen, wenn sie die historische Perspektive des Gegenstandes nicht erfassen. Ein intensives Augenmerk legt Brandenburg auf die Quest-Reihe um den jungen Oswald, der im Spielverlauf und mit Hilfe von Eivor König von Ostanglien wird (s.o.). Sie streicht dabei richtig heraus, dass Oswald erst das Erlernen und dann das Ausüben von Gewaltanwendung zur Herrschaft qualifiziert. Ihre Ableitung, dass auf diese Weise das Spiel gegensätzlich verschiedene Typen von Männlichkeit inszeniert (hier die „diplomatischen“ Sachsen, dort die „gewalttätigen“ Wikinger) greift zwar für diesen Teil des Spiels, aufs Ganze gesehen aber zu kurz, nicht zuletzt deshalb, weil auch die Sachsen zahlreiche Figuren in ihren

<sup>13</sup> Vgl. etwa <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/schweden-wikinger-krieger-von-birka-war-eine-frau-a-1166985.html> (Stand: 11.12.2020).



Reihen haben, die sich über Gewalt konturieren. Dabei greift auch die historische Perspektive zu kurz (obwohl ihr Beitragstitel anderes suggeriert).

Brandenburg schließt mit dem Fazit, das implizit auch als Kritik verstanden werden soll, im Spiel werden „Konzepte von heterosexueller cis-Männlichkeit aneinander gemessen [...] und – wie für digitale Spiele typisch – aktives und kämpfendes Heldentum zum Ideal stilisiert“; sie verliert in diesem Kontext aber kein Wort darüber, dass für die Durchsetzung von Herrschaft insbesondere im Frühmittelalter Gewaltanwendung und die Inszenierung von Männlichkeit vonnöten und gefordert waren (vgl. etwa Bredekamp 2014; Prielzel 2017). Das Fehlen alternativer Männlichkeitskonzepte kann daher aus einer modernen Perspektive heraus beanstandet werden. Im Hinblick auf die Frage nach dem Grad von Authentizität des Dargestellten sind die Entwickler aber in diesem Punkt nah am historischen Gegenstand, wie er sich in den Schriftquellen widerspiegelt (auch wenn diese nicht zwingend eine „historische Realität“ abbilden müssen) – ganz losgelöst von der Frage, ob dies „aus Versehen“ (weil auch andere populärkulturelle Inszenierungen Wikinger als gewalttätig darstellen) oder mit Authentizitätsanspruch (da angelsächsische Herrscher auch Gewaltakteure waren, von denen viele eines gewaltsamen Todes gestorben sind) geschehen ist. Für eine fundierte Einschätzung populärkultureller Geschichtsinzenierungen sollte auch bei gender-zentrierten Fragestellungen der historische Gegenstand berücksichtigt werden, sofern die Bewertung von historischer Authentizität eine Rolle spielen soll.

Zu Authentizitätsfragen (in diesem Fall spricht das eher gegen eine „realistische“ Abbildung von Historie) hat sich der auf der offiziellen Webseite von Ubisoft Thierry Noël geäußert, der dort als Historiker geführt wird und als ideengebender Content Advisor in der Editorial Research Unit tätig war:<sup>14</sup>

**Die Spieler können sich aussuchen, ob sie Eivor als Mann oder Frau spielen möchten und wir sehen im Trailer auch Frauen beim Kampf. Waren Frauen in der Kultur der Wikinger auch Kriegerinnen?**

**TN:** Die archäologischen Quellen sind gerade bei diesem Thema sehr umstritten. Aber Tatsache ist, und das ist meiner Meinung nach das Wichtigste, dass es Teil ihrer Weltanschauung war. Die Mythen und Sagen der nordischen Kultur sind voll von weiblichen Figuren und Kriegerinnen. Es war Teil ihrer Ideologie, dass Frauen und Männer ebenbürtige Kämpfer sind, und das wird auch in Assassin's Creed Valhalla widergespiegelt.

<sup>14</sup> Vgl. <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/valhalla/news-updates/3MqVugCVVB0cL-ydXLn3Xy3/assassins-creed-valhalla-die-geschichte-hinter-der-legende-der-wikinger>(Stand: 10.12.2020).



Auf diese Weise in einem Kontext legitimiert, der die historischen Hintergründe hinter dem Spiel zu erklären verspricht, finden Wikingerinnen im Spagat zwischen – jedenfalls marketing-technisch postulierter – „historischer Authentizität“ und zu erfüllender Rezipientenerwartung ihren Platz in ›Assassin's Creed: Valhalla‹. „Historisch“ ist diese Inszenierung jedenfalls nur im Hinblick auf die Medientradition, wodurch ihr aber mit einem Streich Zweierlei gelingt: die Rezipienten in ihren Seh- und Konsumgewohnheiten nicht zu irritieren und die gesellschaftlichen Debatten um die Rolle von Frauen, die gerne auch an historische Gegenstände herangebracht werden, nicht herauszufordern.

### Schriftlichkeit und Oralität

Das Mittelalter unterscheidet sich in zahlreichen Aspekten von unserer heutigen Zeit, insbesondere im Grad der Literarizität der Menschen. Während wir heute in einer auf Schriftlichkeit basierenden Gesellschaft leben, war im Mittelalter – verallgemeinernd gesprochen – der Zugang zu eben jener für lange Zeit nur einer kleinen Bildungselite vorbehalten, die – jedenfalls im Frühmittelalter – vornehmlich aus Geistlichen bestanden hat. Die Quellenlage ist in dieser Hinsicht dünn genug, aber sicher ist die Annahme nicht falsch, dass bis ins Spätmittelalter hinein selbst der Adel zum großen Teil illiterat war, also weder schreiben noch lesen konnte (vgl. etwa Grundmann 1978).



Bereits in den ersten Spielminuten erleben wir Eivors Kammer als vollgestopft mit Schriftrollen, die sogar auf dem Fußboden gelagert werden. Wirklich wertvoll können sie damit implizit nicht sein. Aber auch die anderen Haushalte in Norwegen sind alles andere als schriftlos – erstaunlich für eine Region und eine Zeit, aus denen schriftlich nichts überliefert ist

(© Bildnachweis: Ubisoft).



Kommunikation und Informationsaustausch fußen damit auf völlig anderen Grundlagen, und insbesondere der Zeitraum, den wir als Wikingerzeit bezeichnen, stellt insofern „finsterstes“ Mittelalter dar, als Quellen es nur spärlich erhellen – die Skandinavier selbst haben in diesem Zeitraum vom 8. bis 11. Jahrhundert abseits von Runenritzungen keine Schriftquellen hinterlassen. Ganz anders verhält es sich in ›Assassin's Creed: Valhalla‹.

Denn sowohl die angelsächsische als auch die norwegische Bevölkerung pflegt einen völlig alltäglichen Umgang mit Schriftlichkeit. In einfachen Bauernkaten findet Eivor Tagebücher, in denen Bauern von ihren Erlebnissen berichten. Briefe geben vielerorts Einblicke in jüngere Vergangenheit anderer Spielfiguren. Schriftrollen stapeln sich unbeaufsichtigt Wände empor. Illiterarität wird wie im Übrigen Mehrsprachigkeit im Spiel an keiner Stelle thematisiert. Für jede Figur scheint das Schreiben und Lesen selbstverständlich zu sein.

Während viele historische Mittelalterromane die Lesefähigkeit der Protagonisten als etwas Außergewöhnliches (wodurch diese gleichzeitig mehr Identifizierungspotenzial für die Leser bieten) inszenieren oder Spielfilme wie Richard Thorpes ›Ivanhoe‹ (USA 1952) die Lesefähigkeit des Helden explizit herausstreichen, so wird dem Thema in ›Valhalla‹ keine Bedeutung zugemessen. Das paradoxe Resultat: Die Omnipräsenz von Schrift und Schriftstücken steigert das Authentizitätsempfinden der Rezipienten.



Selbst Fahndungsschreiben werden in der norwegischen Wildnis achtlos mit Messern an Bäumen befestigt. Dass das Schreiben die Optik einer mittelalterlichen Handschrift imitiert, steigert die gefühlte Authentizität stärker als sein Vorhandensein sie schwächt (Bildnachweis: © Ubisoft).

Denn die Rezipienten sind in aller Regel viel weniger mit dem Umstand, dass die frühmittelalterlichen Gesellschaften vornehmlich orale Gefüge waren, vertraut als mit dem Umgang mit anderen Videospielen im Allgemeinen und Rollenspielen im Speziellen. Denn in den meisten



Genrevertretern, die zu einem guten Teil aus dem Fantasybereich stammen, ist eine omnipräsente Schriftlichkeit gang und gäbe: Zauberbücher, Spruchrollen, Briefe und Codices unterstreichen dort viel mehr das Gefühl von Mittelalterlichkeit als es zu torpedieren.

Zwar sind in Fantasywelten angesiedelte Vertreter freier in ihrer Ausgestaltung und haben es ggf. leichter, Rezipienten von ihrer inneren Stringenz zu überzeugen – der Zugkraft dieser Jahrzehnte alten medieninhärenten Gestaltungstradition können sich dann aber auch „historische“ Vertreter kaum entziehen, zumal etablierte Spielmechaniken wie das Journal / Tagebuch oder die Worldmap grundlegend im Medium der Schriftlichkeit verortet sind.

Aus diesem Umstand heraus fühlen sich Spieler und Spielerinnen von ›Assassin's Creed: Valhalla‹ trotz oder gerade wegen Schriftlichkeit gleich zu Hause. Das schriftliche Questlog gibt wie gewohnt Auskunft über den Stand der derzeitigen Aufgaben im Spiel, die per Knopfdruck aufrufbare Karte ermöglicht eine mühelose Orientierung in der riesigen Spielwelt, Briefe und Tagebücher, auch wenn sie von Bauern geschrieben sind, geben kleine Hintergrundinfos, welche eine inhaltliche Tiefe vermitteln und die Spielwelt als „echt“ empfinden lassen.

Auf diese Weise erreicht ›Valhalla‹, obwohl es den Aspekt der Schriftlichkeit in historischer Perspektive auf die denkbar „falscheste“ Art abbildet, einen hohen Grad an Immersion, der sich aus der (oft jahrelangen) Spielerfahrung der Rezipienten speist. Die Alternative würde spielmechanisch (jedenfalls für „casual“-Gamer) eine Katastrophe bedeuten: Ohne Weltkarte müsste die Orientierung in der Landschaft über völlig andere Parameter funktionieren mit entsprechenden Konsequenzen für ein gelungenes Leveldesign, ohne Tagebucheinträge bräuchten Spieler und Spielerinnen entweder ein lückenloses Gedächtnis oder müssten es analog parallel zur Spielhandlung selbst anlegen – Spieleveteranen werden sich erinnern, dass es solche Zeiten tatsächlich in der Frühphase des Mediums schon einmal gab.

### Die virtuelle Welt – ein Abbild der materiellen Welt?

In ›Assassin's Creed: Valhalla‹ beginnt das Spiel (nach dem Intro) im Jahr 872 n. Chr. in einer norwegischen Kleinregion – in Rygjafylke (dem heute norwegischen Rogaland). Dort muss Eivor, wahlweise männlicher oder weiblicher Held des Spiels, den Ort Avaldsnes aufsuchen, um ihre / seine Crew aus der Gefangenschaft des Erstlingsantagonisten Kjetve zu befreien.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Eivor selbst soll zu Beginn in die Sklaverei verkauft werden; ihre / seine Crew darf hingegen, laut einem Schreiben von Kjetve an Rikiwulf, im Rahmen einer Kulthandlung („blood-sacrifice“) geopfert werden. „Sklaven“ und „Menschenopfer“ sind kontrovers diskutierte Themen: Zwar sind beide Aspekte aus schriftlichen Quellen bekannt, jedoch gestaltet sich der archäologische Nachweis grundsätzlich schwierig.



Neben der Weltkarte als Spielmechanik wird die Handlung in ›Valhalla‹ über eine strategische Planungskarte vorangetrieben, auf der Spieler und Spielerinnen entscheiden können, welches angelsächsische Königreich sie als nächstes heimsuchen möchten. Auch hier stehen die Medientradition und Zugänglichkeit im Fokus, während „Authentizität“ in diesem Fall keinerlei Rolle spielt (Bildnachweis: © Ubisoft).



Selbst im strömenden Regen bleiben Schriftträger (wie übrigens auch Schuppenpanzer) achtlos im Schlamm und Dreck liegen. Die Comicskizze im Hintergrund, die den bahnbrechenden Schlachtplan illustriert, eine Festung gleichzeitig von zwei Seiten anzugreifen, zeigt, welche Funktion Schriftlichkeit im Spiel einnimmt. Das Authentizitätsempfinden der meisten Rezipienten wird auf diese Weise wahrscheinlich nicht tangiert. (Bildnachweis: © Ubisoft).



Das historische Avaldsnes stellte einen besonderen Platz dar, der insbesondere in der altnordischen Literatur erwähnt wird, archäologisch aber erst in jüngerer Zeit mehr Beachtung findet.<sup>16</sup> Bekannt sind die dort errichteten Grabhügel, in denen Bestattungen nachzuweisen waren, die teilweise in die Bronzezeit, teilweise in die Eisenzeit und die Wikingerzeit datieren. Hier wird aber auch ein *royal manor* vermutet, der Nachweis einer wikingerzeitlichen Elite fußt v.a. aber auf literarischen Überlieferungen.<sup>17</sup>

Für die im Spiel relevante Zeitspanne (Site Period IV: c. AD 600-900) fehlen klare Hausbefunde, mutmaßlich wurde aber eine für ältere Zeiten nachgewiesene Hofstelle weitergenutzt (vgl. Østmo /Bauer 2018, S. 92-94). Denn aus den Perioden davor (SP III) sowie danach (SP V) sind Gebäude archäologisch bekannt: etwa Bootshäuser, ein Langhaus und eine mögliche Halle (vgl. Østmo /Bauer 2018b, S. 133-135). An diesem Platz manifestierte sich vermutlich eine „Elite“. Dieser gehörte u.a. der norwegische König Harald Schönhaar (Haraldr hárfagri) an, der den zeitlich späteren Sagas zufolge in Avaldsnes residiert haben soll (vgl. Mundal 2018, S. 37). Auch in ›Valhalla‹ spielt Harald Schönhaar eine Rolle: Er tritt als König auf, der norwegische Gebiete unter seiner Vorherrschaft einen möchte. Die fikionalisierten Ereignisse um den historischen König Harald Schönhaar nehmen im Spiel die tatsächlichen Zentralisierungsprozesse späterer Zeiten vorweg, motivieren aber die Spielhandlung.

Unter diesen Vorzeichen einer „Reichseinigung“ wenden sich Eivor und sein / ihr Stiefbruder Sigurd gemeinsam mit Gefährten und Gefährtinnen von ihrer Heimat in Norwegen ab und segeln Richtung England. Hintergrund ist ein Streit zwischen Sigurd und seinem Vater, Styrbjorn, einem lokalen Herrscher, der sich König Harald unterordnen möchte: die Zeit des Kampfes sei vorbei, meint Sigurds Vater, Friede sei nötig. Der junge Sigurd, der sich um sein Erbe und sein Geburtsrecht als König betrogen sieht, erhofft sich daher eine Zukunft in England: Er möchte sich sein eigenes Reich erobern. Die anfängliche Zeit in Norwegen dient im Spiel also als Prolog vor dem Aufbruch nach England, wobei die Auslöser für eben jene Abenteuerfahrt auf Autonomiebestrebungen und Ruhmsucht enggeführt werden.

Trotzdem ist die Region Rygjafylke als Landschaft, sowohl naturräumlich als auch kulturell, detailliert dargestellt. In dieser virtuellen Welt kann Eivor agieren und auch mit dieser interagieren: Tiere können gejagt und erlegt sowie Felsen erklettert werden, ebenso kann Eivor auch in einige (aber nicht alle) Häuser eintreten sowie auf diese klettern und von Dach zu Dach

<sup>16</sup> Vgl. Skre 2018, S. V; abgesehen von Grabhügeln, die schon im 18. und 19. Jahrhundert untersucht wurden, vgl. dazu Østmo / Bauer 2018c, hier S. 229.

<sup>17</sup> Zu den Forschungen in Avaldsnes vgl. Skre 2018 sowie Skre 2018b.





springen. Die Fortbewegung durch diese Welt, etwa durch Wasser und Schnee, zeitigt akustische und visuelle Effekte und ebenso erzeugen Tag-Nacht-Wechsel sowie Polarlichter eine visuell eindrückliche und realistisch anmutende Atmosphäre.

Aus archäologischer Perspektive sticht insbesondere die (digitalisierte) materielle Kultur ins Auge: Diese umfasst sowohl Werkzeuge und Bewaffnung, Fibelschmuck, Kleidung und Körperschmuck der Menschen als auch verschiedene Gebäude, Zäune, Palisaden, Hafenstruktturen, Wege und Schiffe sowie zumindest einen Runenstein. Die hier virtuell dargestellte materielle Kultur zeichnet sich stellenweise als äußerst detailreich aus und trägt auf diese Weise ebenfalls zu der visuell dichten Atmosphäre bei.

Daneben sind im virtuellen Skandinavien auch Alltagssituationen zu beobachten: Menschen gehen ihren Tätigkeiten nach und sprechen miteinander. Durch die Sprache, d. h. Akzente und Dialekte der Menschen sowie auch durch andere Geräusche aus der Umwelt, die auch durch Mensch-Umwelt-Interaktionen erzeugt werden, sind auch akustische Sinne angesprochen.

Aber wie „echt“ oder „realistisch“ kann die virtuelle Wiedergabe einer vergangenen Welt sein? Aus archäologischer Perspektive mag dies durch eine Digitalisierung möglich scheinen, die dicht am materiellen Original bleibt, d.h. am Museumsexponat oder am archäologischen Fund bzw. Befund. Dies ist jedoch nicht so einfach, wie folgende Grundprobleme verdeutlichen:

1. Unterliegt die Archäologie bestimmten Überlieferungslogiken: Nicht alle Dinge, die in historischer Zeit genutzt wurden, sind heute überliefert. Nicht alles wurde seinerzeit verloren, in Abfallgruben entsorgt, in Bestattungen beigegeben oder im Boden deponiert – eventuell wurden Dinge auch konsumiert, zerstört, ungenutzt oder vererbt. Und die Dinge, die aber dem Alltag entzogen wurden und in den Boden gelangten, waren dort diversen Zersetzungsprozessen ausgesetzt – so vergeht Holz je nach Boden und Klima, und oft bleiben nur Bodenverfärbungen zurück. Schlussendlich müssen diese so überlieferten Funde aber auch entdeckt, erkannt und geborgen werden, bevor sie bekannt werden.
2. Verweist der archäologische Befund auf den Endzustand eines Prozesses: etwa die verlassene Siedlung oder das angelegte Grab. Die damit einhergehenden Dynamiken müssen interpretiert werden: So sind in der Siedlung mitunter zeitliche und räumliche Entwicklungen zu erkennen, und auch der Anlage des Grabes ging ein Bestattungsvorgang voraus.
3. Kann immer nur eine Annäherung an eine „historische Realität“ erfolgen; wie es wirklich war, ist nie zu erschließen. Denn einerseits fehlen überlieferungsbedingt Daten, andererseits bleiben uns die Gefühlswelten und die Gedanken der damaligen Menschen fremd.



4. Finden auf Basis materieller Vorlagen Rekonstruktionsversuche statt; Rekonstruktionen, die oft auf Basis von Bodenverfärbungen oder der Kombination verschiedener Quellengruppen durchgeführt werden und die selbstverständlich Interpretationsversuche darstellen. Rekonstruktionen entstehen nicht nur aus archäologischen Daten, sondern werden um historische Daten, historische Analogien, fiktive Elemente und Plausibilitäten bzw. moderne Erfahrungswerte ergänzt. Hier spielen selbstverständlich auch Geschichtsbilder hinein – und ihrerseits können diese so „konstruierten“ Abbilder aufgrund ihrer visuellen Wirkmacht auch auf archäologische Deutungen rückwirken und Interpretationen von Befunden gegebenenfalls beeinflussen.

Auch in ›Assassin's Creed: Valhalla‹ sind solche Rekonstruktionen, Rekombinationen, Historisierungen und Interpretationen zu erkennen. Nachfolgend stehen beispielhaft zwar nur im Spiel dargestellte Gebäude, Schiffe sowie Arbeitsweisen im Fokus der Betrachtung, aber auch bezüglich anderer Elemente sind Abgleiche mit dem archäologischen Material grundsätzlich möglich.<sup>18</sup>

Das genau Aussehen der wikingerzeitlichen Siedlungen ist zum Beispiel ungewiss. Avaldsnes stellt zwar einen archäologisch und historisch bekannten Platz dar, jedoch fehlen für die Zeit, in der das Spielgeschehen stattfindet, Daten. Scheinbar orientieren sich die Häuser im virtuellen Avaldsnes an den modern rekonstruierten Häusern der Wikingerzeit, die heute im ›Vikinggard‹ nahe Avaldsnes stehen<sup>19</sup> – dort finden sich ein Langhaus, ein Bootshaus, ein Rundhaus und auch Grubenhäuser, von denen einige, zumindest auf Basis visueller Eindrücke, als Vorlage für die Darstellungen im Spiel gedient haben könnten. Diese heute rekonstruierten Häuser sollen Vorbildern der Wikingerzeit um 900 n. Chr. entstammen.

Die räumliche Verortung der virtuellen Orte Avaldsnes und Stavanger zueinander entspricht nicht der räumlichen Lage der beiden historisch bzw. archäologisch bekannten Orte. Raum- und Zeitkonzepte entsprechen also nicht der Realität, sofern es sich bei den beiden Orten im virtuellen Rygjafylke nicht um komplett fiktive Orte handeln sollte – im Videospiel durchaus nichts Unübliches, sind „realistische“ Distanzen im Medium weder akkurat abzubilden noch spielmechanisch sinnvoll. Das historische Stavanger, immerhin eine der ältesten Städte Norwegens, war zu der Zeit, in der ›Valhalla‹ spielt, sicherlich nicht so „urban“ geprägt wie das Spiel suggeriert. Womöglich existierte hier u.a. im 10. Jahrhundert ein „sentralgård“ mit

---

<sup>18</sup> Dies betrifft etwa die Darstellung archäologisch bekannter Fibeltypen (Schalenfibeln, Scheibfibeln usw.), teils aber mit historisierter bzw. anachronistischer Fibelzier, aber auch Abweichungen in der Bewaffnung. So existieren etwa nur sehr wenige archäologische Nachweise von Kettenhemdresten und Helmen aus der Wikingerzeit (beides etwa bekannt aus einem Grab im norwegischen Gjermundbu): Eventuell wurden Kettenhemden und (eiserne) Helme seinerzeit auch kaum genutzt oder aber sie sind so selten bekannt, weil sie weiter- oder umgenutzt und nicht als Beigaben in Bestattungen deponiert wurden bzw. sich nicht erhalten haben. Vgl. für Informationen zu den Funden aus Gjermundbu: <https://www.khm.uio.no/besok-oss/vikingskipshuset/vikingtid/vapen-og-gullskatter/vapen/gjermundbu.html> (Stand: 10.12.2020).

<sup>19</sup> Informationen zum rekonstruierten „Wikingerhof“ auch mit Bildern sind im Internet abzurufen: <https://avaldsnes.info/en/vikinggard/> (Stand: 10.12.2020).



besonderer Bedeutung. Aber erst zeitlich später wurde Stavanger Stadt und Bistumssitz (vgl. Brendalsmo / Paasche 2017, S. 119-123).

Und so ist auch die Darstellung eines „tempelartigen“ Gebäudes bei Stavanger anachronistisch. Auch wenn vorchristliche „Kultplätze“ und „Kulthäuser“ archäologisch mitunter diskutiert werden, gleichen das virtuell dargestellte Gebäude – und auch die Hütte der Völva – visuell den christlichen Stabkirchen, die für Norwegen (erst) seit dem 12. Jahrhundert nachgewiesen sind.



Ein Beispiel für norwegische Stabkirchen steht in Borgund (Lærdal). Anders als im Spiel dargestellt, handelt es sich bei diesen Bauten um christliche Kirchen (Bildnachweis: © Simo Räsänen, [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/), via Wikimedia Commons).

Neben möglichen materiellen sowie visuellen Referenzen wirken auch Details der virtuellen Häuser in der Wahrnehmung: Einige der Dachschindeln scheinen unsauber gesetzt, teilweise fehlen sie, teilweise wächst Gras zwischen diesen; einzelne Hölzer sind krumm, zum Teil scheinen Bearbeitungsspuren sichtbar. Einige Häuser wirken verfallen und von Pflanzen zugewuchert – in einzelnen Räumen hängen Spinnenweben. In der Landschaft stehen Ruinen, und Gebäude werden renoviert. Dies sind alles Merkmale, die eine Alters-Anmutung sowie zeitliche Dynamiken suggerieren und dadurch „realistisch“ wirken.

Da die meisten wikingerzeitlichen Bauten seinerzeit aber aus Holz errichtet wurden, sind oberirdisch keine Spuren mehr erhalten – ein archäologischer Nachweis von Hausresten ist



demnach häufig einem Zufall geschuldet. Oft sind Pfostengruben oder Wandgräbchen nachzuweisen, über die Hausgrößen, Aufbauten, Wandverläufe und Raumaufteilungen rekonstruiert werden. Wie die Wände oder Dächer etwa aussahen, kann nur aus spärlichen Funden und Glücksfällen rekonstruiert werden.<sup>20</sup> Aufgrund der Überlieferungsbedingungen, modern überbauter Flächen oder kleinflächig durchgeführter archäologischer Untersuchungen existieren häufig nur ausschnittshafte Siedlungspläne. Viele Vorstellungen und Darstellungen von Häusern und Siedlungen der Wikingerzeit sind daher als Interpretationsversuche zu verstehen und bleiben in Teilen spekulativ. Macht es die Darstellung aber weniger richtig oder ihre Wirkung weniger authentisch? Wahrscheinlich nicht: Denn solche Häuser könnte es gegeben haben, so oder so ähnlich könnten sie ausgesehen haben.

Authentizität wird im Medium Videospiel zu einem guten Teil durch eine möglichst aufwendige und akkurate Kulisse erzeugt – weswegen der *terminus technicus* „Kulissenauthentizität“ nur folgerichtig ist. Der virtuelle Nachbau historisch nachweisbarer Architektur- und Landschaftsstrukturen steht hierbei an erster Stelle. Was grundsätzlich mehr als zu begrüßen ist, wird insofern problematisch, als im Spiel selbst nicht kenntlich gemacht werden kann, wo nachweisbares Faktum aufhört und Fiktion beginnt – eine Aufschlüsselung für interessierte Kreise findet en Detail herstellerseitig aber auch in einem anderen Format nicht statt.



Das Oseberg-Schiff wurde 1904 in Norwegen entdeckt. Es war Teil einer Bestattung des 9. Jahrhunderts. Rumpfform, Steven sowie Schnitzereien sind gut zu erkennen (Bildnachweis: © Petter Ulleland, [CC BY-SA 4.0](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oseberg_Skipet.jpg), via Wikimedia Commons).

<sup>20</sup> Hier sei etwa auf das Beispiel Haithabu in Schleswig-Holstein verwiesen, wo „niedergelegte“ Hauswände dokumentiert werden konnten – ebenso ist der Befund einer Türkonstruktion zu erwähnen; vgl. Schietzel 2014, S. 118-119 sowie S. 124-125.



Zurück zu ›Valhalla‹: Schiffe sind im Spiel von zentraler Bedeutung; sie sind Transportmittel und werden u.a. auch bei Plünderungen in Szene gesetzt. Dabei sind sie für Spieler und Spielerinnen eindeutig als typische Wikingerschiffe zu identifizieren, so wie sie auch aus anderen Darstellungen der Populärkultur bekannt sind: Sie haben eine lang-schmale Form, verfügen über Ruder und Segel, an der Reling sind Schilde befestigt, und die Steven sind mit Schnitzereien verziert, die ein „Drachenschiff“ erkennen lassen. Archäologisch sind mehrere Schiffsfunde bekannt<sup>21</sup>, zumeist ist der Rumpf vorhanden, der in der Form durchaus Parallelen mit den hier dargestellten Schiffen aufweist. Es handelt sich um in Klinkerbauweise gefertigte Schiffe mit einem flachen Kiel und hochgezogenen Steven, die gerudert und gesegelt werden konnten.<sup>22</sup> Drachenkopf und Schwanz an den Steven, wie virtuell dargestellt, sind zwar archäologisch nicht nachgewiesen,<sup>23</sup> jedoch finden sich Hinweise auf eine Stevenzier mit (Tier)Köpfen in Bildquellen wieder.<sup>24</sup> Generell sind die Schiffe im Spiel sehr bunt gestaltet und mit Schnitzereien verziert – jedoch wiederholen sich die Motive, es liegen also kaum Variationen vor.

Nicht nur am Beispiel der Häuser und Schiffe, sondern auch an der Kleidung, wird suggeriert, dass die Vergangenheit bunt und detailreich war – jedoch können solche Erkenntnisse am archäologischen Objekt überlieferungsbedingt nur im Einzelfall dokumentiert werden; ungeachtet des oben beschriebenen Umstandes, dass Kleidung und Farbigkeit auch Distinktionsmerkmal und Orientierungshilfe im Spiel darstellen. Aber grundsätzlich sind Schnitzereien (auch geschnitzte Tierköpfe) für die Wikingerzeit nachgewiesen, u.a. aus dem Grabfund von Oseberg<sup>25</sup>. Und auch wenn heutzutage viele archäologische Dinge aus Holz oder Stein oft farblos wirken, ist jedoch vorstellbar, dass die Vergangenheit bunt war. Farben sind zumeist zwar nicht mehr erhalten, aber im Kontext anderer archäologischer Beispiele wird eine „bunte“ Vergangenheit diskutiert, dies könnte daher auch für die Wikingerzeit spekuliert werden.<sup>26</sup>

<sup>21</sup> Crumlin-Pedersen 2009, S. 236 listet eine Auswahl von acht bekannten Schiffen und zwei Booten aus dem Zeitraum vom 9. bis zum 10. Jahrhundert.

<sup>22</sup> Zur „traditionellen“ Bauweise skandinavischer Schiffe der Wikingerzeit, etwa in Klinkerbauweise und mit Eisennägeln, vgl. u.a. Crumlin-Pedersen 2009, S. 235; archäologisch deuten sich aber auch Variationen der Schiffsförmigkeiten an, eventuell chronologisch und/oder funktional bedingt, vgl. dazu ebd., S. 237-238.

<sup>23</sup> Mitunter wird diskutiert, ob am Beispiel des Ladby-Schiffes ein „Drachenkopf“ nachzuweisen sei (<https://vikingemuseetladby.dk/kalender/skibsgraven/>; Stand: 10.12.2020): Es handelt sich um eiserne spiralförmige Verzierungen, die an den Steven gefunden wurden. Diese weisen Ähnlichkeiten mit Merkmalen einer „drachenkopfförmigen“ Gussform aus Birka auf. Falls es sich hier tatsächlich um eine „drachenartige“ Verzierung des Schiffes handeln sollte, dann fielen diese jedoch anders aus, als im Spiel dargestellt (zudem datiert die Bestattung von Ladby, zu der das Schiff gehörte, in das 10. Jahrhundert).

<sup>24</sup> Ein prominentes Beispiel stellt der Teppich von Bayeux dar, der jedoch in die 2. Hälfte des 11. Jahrhunderts datiert. Vgl. für bildliche Darstellungen der Schiffe auch: <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/> (Stand: 11.12.2020).

<sup>25</sup> Ein Beispiel für eine dieser Grabbeigaben ist der hölzerne Wagen mit Schnitzereien: <https://www.khm.uio.no/english/visit-us/viking-ship-museum/exhibitions/oseberg/the-oseberg-cart/index.html> (Stand: 10.12.2020).

<sup>26</sup> So waren z.B. auch Statuen aus der Antike bunt, nur passe dies nicht zur „Vorstellung der ‚edlen‘ Antike“: <https://www.dw.com/de/bunte-g%C3%B6tter-die-farben-der-antike/a-52207111> (Stand: 10.12.2020); ein



Zur materiellen Kultur gehören aber nicht nur Baustrukturen und Schiffe, sondern auch andere anthropogene Spuren, die Rückschlüsse auf beispielsweise Abfallentsorgungen, Konsum, Ernährungs-, Hausbau-, Wohn- und Arbeitsweisen, Bestattungspraktiken sowie religiöse und sozio-kulturelle Praktiken liefern. Während im virtuellen Avaldsnes, zumindest in einer sehr frühen Mission des Spiels, die Abwesenheit einer Lokalbevölkerung auffällt und nur feindliche Krieger vorhanden sind, zeichnet sich das virtuelle Stavanger hingegen durch ein detailliertes Alltagsleben aus. Zumindest der Alltag der nicht-kriegerischen Bevölkerung wird dargestellt, die für das Spiel erzählerisch nicht relevant ist (mit Ausnahme einiger Nebenquests). Die Hauptcharaktere sind hingegen Krieger und Kriegerinnen bzw. Angehörige einer Elite.

Am Beispiel des virtuellen Stavangers sind dabei nicht nur Köhler bei der Arbeit zu beobachten, auch Fischer und Fischerinnen sind zu sehen bzw. anhand der zum Trocknen aufgehängten Netze zu erahnen – anderenorts ernten ein Bauer und eine Bäuerin Getreide und auch Lederbearbeitung kann dort beobachtet werden. Dies sind Tätigkeiten, die generell auch archäologisch nachgewiesen werden können, beispielsweise durch Werkzeugfunde – die Darstellungsweise ist aber historisiert.



Die Handlung von ›Assassin's Creed‹ spielt bereits seit dem ersten Teil auf verschiedenen Zeitebenen. Mittels einer Maschine, die dabei hilft, die Erinnerungen der eigenen Vorfahren nachzuerleben, dem sog. Animus, wird eine genetische Zeitreise ermöglicht. Einerseits wird durch diese Zeitsprünge im Spiel die Immersion des Spiels immer wieder durchbrochen und die Fiktion der dargestellten Geschichte kenntlich gemacht; andererseits wird dadurch aber der „historische“ Teil des Spiels authentisiert – denn

Erinnerungen müssen gemacht worden sein, bevor man sie nochmals durchleben kann. Sie sind damit „echt“. Und noch auf andere Weise führt ›Valhalla‹ eine neue Ebene von Echtheitslegitimation ein, indem es Archäologie selbst zum Gegenstand der Erzählung macht. Die Nachfahrin Eivors, die dessen / deren Erinnerungen nacherlebt, hat in der Gegenwart das Grab des Protagonisten entdeckt, dass mit Fähnchen sauber dokumentiert angesehen werden kann (© Bildnachweis: Ubisoft).

---

Farbauftrag kann womöglich auch für das Nydamboot des 4. Jahrhunderts spekuliert werden (dazu Bockius 2013, S. 283); am Beispiel der Vasa des 17. Jahrhunderts ist eine Bemalung jedoch bekannt (<https://www.vasamuseet.se/en/vasa-history/art>; Stand: 10.12.2020).



Im virtuellen Stavanger werden zudem Schiffe gebaut – die mit einer Ausnahme, alle demselben Modell folgen – und ein Mann wäscht bzw. glättet seine Textilien im Wasser. Glättsteine und Glättgläser sind ebenfalls aus der Archäologie bekannt. Interessanterweise wird eine Textilverarbeitung hingegen nicht dargestellt: Einzig in einer der Visionen Eivors sieht diese / dieser die Nornen das Schicksal weben – am Webstuhl. Aber in frühmittelalterlichen Siedlungen lässt sich oft eine Textilverarbeitung nachweisen<sup>27</sup>, Spinnwirtel und Webgewichte stellen daher häufige Funde dar. Insbesondere auch im Hinblick auf Kleidung sowie Segel (immerhin scheint im virtuellen Stavanger ein umfangreicher Schiffbau stattzufinden) nahm die Textilverarbeitung eine zentrale Rolle ein. Womöglich findet diese aber auch vor Eivor verborgen in den kleinen Hütten statt, deren Dach bis zum Boden reicht. Diese sind nicht betretbar, und könnten vom Aufbau her an Grubenhäuser erinnern – kleine, im Boden eingetiefe Häuser, die in der Archäologie u.a. auch als „Webhütten“ interpretiert werden.<sup>28</sup> Ebenfalls fehlen etwa Menschen, die Keramik, Käämme, metallener Schmuck (im Gussverfahren) oder auch Glasperlen herstellen.

Wie beschrieben, lässt sich die Frage, wie „authentisch“ ›Valhalla‹ denn nun sei, in diesem Aspekt nur vordergründig beantworten: So verdeutlicht der Abgleich mit archäologischen Daten zwar, dass für einige Elemente konkrete materielle Vorlagen existierten. Dies betrifft Besonderheiten und singuläre Erscheinungen, wie etwa den Runenstein und die schiffsförmigen Steinsetzungen in Stavanger, aber auch wiederkehrende Merkmale, wie etwa an der Kleidung befestigte Fibeln oder Baumerkmale an Schiffen und Häusern. In anderen Fällen dienten aber historisierte Darstellungen als Vorbilder: Dies betrifft etwa das Äußere der „Wikinger“, hinsichtlich von Frisuren und Tätowierungen, bekannt aus populärkulturellen Kontexten, die archäologisch aber nicht nachzuweisen sind; dies betrifft aber auch anachronistische Elemente, die im Spiel immer wieder aufgegriffen werden – wie etwa die zeitlich späteren Stabkirchen.

### Fazit

Geschichte wird heutzutage in kaum einem Medium so „lebendig“ wie im Videospiele. Die immer wieder an einzelne Vertreter herangetragene Frage, wie „realistisch“ und „korrekt“ diese

<sup>27</sup> Vgl. Zimmermann 1982, S. 111-144 über den Gewichtwebstuhl; Er mutmaßt (S. 112), dass in den Zeitraum des frühen Mittelalters (im mittel- und nordeuropäischen Raum) ein „allgemeiner Aufschwung des Textilhandwerks und -handels“ fallen könnte.

<sup>28</sup> Vgl. Zimmermann 1982, besonders S. 133-134. Grundsätzlich sind im Hinblick auf Grubenhäuser aber auch andere Funktionen zu diskutieren, vgl. dazu u.a. Schade 2018.



Inszenierungen seien, ist unter diesem Gesichtspunkt nur folgerichtig. Allein die immer wiederkehrenden, zum Gutteil ausweichenden Antworten auf diese Frage sprechen Bände: „Zum Teil realistisch, in diesem Aspekt nicht, hier aber schon – jedenfalls irgendwie.“

Dass die Frage nach „historischer Korrektheit“ oder „vollumfänglicher Authentizität“ falsch gestellt und wenig fruchtbar ist, hat unsere Beschäftigung mit ›Assassin's Creed: Valhalla‹ hoffentlich zeigen können. Auch wenn die Begriffe zu Marketingzwecken immer wieder fallen, da Authentizität Qualität verspricht und deshalb eingefordert wird – eine Beschäftigung mit Geschichte kann immer nur eine mehr oder weniger fundierte Annäherung an eine für immer verlorene Vergangenheit bleiben. Sich anzuschauen, auf welche Weise diese Annäherung gestaltet sein muss, um authentisch zu wirken, muss daher die Prämisse sein. Wie vielschichtig und komplex die Beantwortung dieser Fragestellung ist, ist dabei stets vom Einzelfall abhängig. Nicht jedes Spiel (das gilt für Vertreter anderer Medien gleichermaßen) beansprucht Authentizität für sich, und zahlreiche Genres können dies qua vorgegebenen Rahmen nicht einmal.

Nichtsdestoweniger lassen sich ohne die Kenntnis der intermedialen Tradition populärkulturelle Medien weder interpretieren noch einordnen – welche Bedeutung diese hat, konnte an ›Valhalla‹ ausführlich aufgezeigt werden. Das vielseitige Wechselspiel zwischen intermedialem Rekurs und Adaption „echter“ Überlieferung und dem Postulat von Authentizität, das das Bedürfnis nach eben jener befriedigt, ist es am Ende, was eine überzeugende Authentizitätsfiktion entstehen lässt – weil es einerseits die Rezipienten in ihrem Erfahrungshorizont begegnet und dabei andererseits eine Beschäftigung mit „echter“ Geschichte verspricht.





## ZITIEREMPFEHLUNG

Tobias Enseleit / Tobias Schade, *Das Mittelalter im Videospiel: ›Assassin's Creed: Valhalla‹*, in: *Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2* (2020), S. 174-211.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Assmann 1988: Jan Assmann, *Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität*, in: Jan Assmann / Tonio Hölscher (Hrsg.), *Kultur und Gedächtnis*, Frankfurt a. M. 1988, S. 9-19.
- Assmann 2012: Aleida Assmann, *Authentizität: Signatur des abendländischen Sonderwegs?*, in: Michael Rössner / Heidemarie Uhl (Hrsg.), *Renaissance der Authentizität? Über die neue Sehnsucht nach dem Ursprünglichen*, Bielefeld 2012, S. 27-42.
- Bendix 1997: Regina Bendix, *In Search of Authenticity. The Formation of Folklore Studies*, Madison 1997.
- Bockius 2013: Ronald Bockius, *Zur kultur- und technikgeschichtlichen Stellung der Schiffsfunde aus dem Nydam-Moor*, in: Andreas Rau (Hrsg.), *Nydam Mose 4. Die Schiffe. Beiträge zu Form, Technik und Historie*, Schleswig 2013, S. 215-299; S. 343-356.
- Brandenburg 2020: Aurelia Brandenburg, ‚Assassin's Creed: Valhalla‘: *Knurrende Wikinger, weiche Sachsen und frühmittelalterliche Männlichkeit*, in: *Spielkultur-Wissenschaften* (<https://spielkult.hypothesen.org/2837>; Stand: 15.12.2020).
- Bredenkamp 2014: Horst Bredenkamp, *Der schwimmende Souverän. Karl der Große und die Bildpolitik des Körpers. Eine Studie zum schematischen Bildakt*, Berlin 2014 (= Kleine kulturwissenschaftliche Bibliothek 86).
- Breiner / Kolibius 2019: Tobias C. Breiner / Luca D. Kolibius, *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*, Berlin 2019.



- Brendalmsmo / Paasche 2017: Jan Brendalmsmo / Knut Paasche, *Stavanger – før det ble en by*, in: *Historisk tidsskrift* 96, 2 (2017), S. 103-123.
- Cheauré /Paletschek / Reusch 2013: Elisabeth Cheauré / Sylvia Paletschek / Nina Reusch (Hrsg.), *Geschlecht und Geschichte in populären Medien*, Bielefeld 2013 (= *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen | History in Popular Cultures* 9).
- Crew / Sims 1991: Spencer R. Crew / James E. Sims, *Locating Authenticity: Fragments of a Dialogue*, in: Ivan Karp / Steven D. Lavine (Hrsg.), *Exhibiting cultures. The poetics and politics of museum display*, Washington 1991, S. 159-175.
- Crumlin-Pedersen 2009: Ole Crumlin-Pedersen, *Boats and ships of the Baltic Sea in the 9th and 10th centuries: the archaeological and iconographic evidence*, in: Anton Englert / Athena Trakadas (Hrsg.), *Wulfstan's Voyage. The Baltic Sea region in the early Viking Age as seen from shipboard*, Roskilde 2009, S. 235-256.
- Enseleit 2017: Tobias Enseleit, »Magic and Mystery are Part of their History«. *Disneys ›Die Gummibärenbande‹ als Geschichtsimagination und als Imagination von Geschichte*, in: Ders. / Christian Peters (Hrsg.), *Bilder vom Mittelalter. Vorstellungen von einer vergangenen Epoche und ihre Inszenierung in modernen Medien*, Münster 2017 (= *Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster X 26*), S. 87-145.
- Enseleit 2020: Tobias Enseleit, *Die fünf besten Mittelalterfilme aller Zeiten*, in: *Mittelalter Digital* 3/2020 (<https://mittelalter.digital/artikel/die-fuenf-besten-mittelalterfilme-aller-zeiten/1>).
- Enseleit 2020b: Tobias Enseleit, *Helmpflicht im Mittelalter (?)*, in: *Mittelalter Digital* 1, Ausgabe 2 (2020), S. 1-28.
- Enseleit 2020c: Tobias Enseleit, *Wikinger und Normannen: Eine Einleitung*, in: *Mittelalter Digital* 1, Ausgabe 2 (2020), S. 29-50.



- Enseleit / Peters 2017: Tobias Enseleit / Christian Peters, *Einleitung: Bilder vom Mittelalter*, in: Dies. (Hrsg.), *Bilder vom Mittelalter. Vorstellungen von einer vergangenen Epoche und ihre Inszenierung in modernen Medien*, Münster 2017 (= Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster X 26), S. 1-44.
- Fitzenreiter 2014: Martin Fitzenreiter (Hrsg.), *Authentizität. Artefakt und Versprechen in der Archäologie*; Workshop vom 10. bis 12. Mai 2013, Ägyptisches Museum der Universität Bonn, London 2014 (= Internet-Beiträge zur Ägyptologie und Sudanarchäologie 15).
- Giere 2019: Daniel Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt a. M. 2019 (= Forum historisches Lernen), zugl. Diss. München 2017, S. 176-339.
- Grundmann 1978: Herbert Grundmann, *Litteratus – illiteratus. Der Wandel einer Bildungsnorm vom Altertum zum Mittelalter*, in: Ders., *Ausgewählte Aufsätze*, Teilband 3, Stuttgart 1978 (= Monumenta Germaniae Historica. Schriften 25,3), S. 1-66.
- Hausar 2014: Gernot Hausar, *Der Stadt ihrer Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der Assassin's Creed Reihe*, in: Florian Kerschbaumer / Tobias Winnerling (Hrsg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014 (= Histoire 50), S. 211-225.
- Heinze 2012: Carl Heinze, *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld 2012 (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 8), zugl. Diss. Freiburg 2012.
- Jones 2010: Siân Jones, *Negotiating Authentic Objects and Authentic Selves: Beyond the Deconstruction of Authenticity*, in: *Journal of Material Culture* 15/2 (2010), S. 181-203.



- Jones / Yarrow 2013: Siân Jones / Thomas Yarrow, *Crafting Authenticity: An Ethnography of Conservation Practice*, in: *Journal of Material Culture* 18/1 (2013), S. 3-26.
- Lethen 1996: Helmut Lethen, *Versionen des Authentischen: sechs Gemeinplätze*, in: Hartmut Böhme / Klaus R. Scherpe (Hrsg.), *Literatur und Kulturwissenschaften. Positionen, Theorien, Modelle*, Reinbek 1996 (= Rowohlt's Enzyklopädie 575), S. 205-231.
- Lowenthal 1992: David Lowenthal, *Authenticity? The dogma of self-delusion*, in: Mark Powell-Jones (Hrsg.), *Why fakes matter. Essays on problems of authenticity*, London 1992, S. 184-192.
- Mundal 2018: Else Mundal, *Avaldsnes and Kormt in Old Norse Written Sources*, in: Dagfinn Skre (Hrsg.), *Avaldsnes – A Sea-Kings' Manor in First-Millennium Western Scandinavia*, Berlin 2018, S. 35-52.
- Østmo / Bauer 2018: Mari Arentz Østmo / Egil Lindhart Bauer, *Site Periods and Key Contexts*, in: Dagfinn Skre (Hrsg.), *Avaldsnes – A Sea-Kings' Manor in First-Millennium Western Scandinavia*, Berlin 2018, S. 83-102.
- Østmo / Bauer 2018b: Mari Arentz Østmo / Egil Lindhart Bauer, *The Prehistoric Settlement and Buildings*, in: Dagfinn Skre (Hrsg.), *Avaldsnes – A Sea-Kings' Manor in First-Millennium Western Scandinavia*, Berlin 2018, S. 103-135.
- Østmo / Bauer 2018c: Mari Arentz Østmo / Egil Lindhart Bauer, *Grave Monuments at Avaldsnes*, in: Dagfinn Skre (Hrsg.), *Avaldsnes – A Sea-Kings' Manor in First-Millennium Western Scandinavia*, Berlin 2018, S. 227-252.
- Peters 2020: Christian Peters, *Lucky Leif und die bärtigen Männer – Wikinger in Rock und Metal*, in: *Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020)*, S. 118-163.
- Pirker / Rüdiger 2010: Eva Ulrike Pirker / Mark Rüdiger, *Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen*, in: Eva Ulrike Pirker / Mark Rüdiger / Christa Klein u. a. (Hrsg.), *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*, Bielefeld 2010 (= *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen* 3), S. 11-30.



- Pirker / Rüdiger / Klein 2010: Eva Ulrike Pirker / Mark Rüdiger / Christa Klein u. a. (Hrsg.), *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*, Bielefeld 2010 (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 3).
- Prietzl 2017: Malte Prietzl, *Töten, um zu herrschen. Was ist Krieg im Mittelalter?*, in: Gerd Althoff u.a., *Krieg im Mittelalter*, Darmstadt 2017 (= DAMALS – Das Magazin für Geschichte), S. 11-26.
- Sabrow 2016: Martin Sabrow, *Die Aura des Authentischen in historischer Perspektive*, in: Martin Sabrow / Achim Saupe (Hrsg.), *Historische Authentizität*, Göttingen 2016, S. 29-43.
- Sabrow / Saupe 2016: Martin Sabrow / Achim Saupe (Hrsg.), *Historische Authentizität*, Göttingen 2016.
- Saupe 2015: Achim Saupe, *Authentizität (Version: 3.0)*, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 25.08.2015 (<http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok.2.705.v3>; Stand: 06.12.2020).
- Saupe 2017: Achim Saupe, *Historische Authentizität: Individuen und Gesellschaften auf der Suche nach dem Selbst – ein Forschungsbericht*, in: H-Soz-Kult, 15.08.2017 ([www.hsozkult.de/literaturereview/id/forschungsberichte-2444](http://www.hsozkult.de/literaturereview/id/forschungsberichte-2444); Stand: 06.12.2020).
- Schade 2018: Tobias Schade, *Werkstätten oder Wohnhäuser? Ein Beitrag zur Ansprache und Deutung von wikingerzeitlichen Grubenhäusern*, in: *Arkæologi i Slesvig / Archäologie in Schleswig* 17 (2018), S. 97-114.
- Schietzel 2014: Kurt Schietzel, *Spurensuche Haithabu. Dokumentation und Chronik 1963–2013*, Neumünster / Hamburg 2014.
- Schlechtweg-Jahn 2012: Ralf Schlechtweg-Jahn, *Verlässliche Zufälle und unberechenbare Verschwörungen. Zur Organisation von Sinn in der Spielreihe Assassin's Creed*, in: Jan M. Boelmann / Andreas Seidler (Hrsg.), *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*, Frankfurt a. M. 2012 (= Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik 24), S. 151-168.



- Schlechtweg-Jahn 2015: Ralf Schlechtweg-Jahn, *Interpassivität und die Anrufung des Subjekts – Kunst, Geschichte und Gewalt im Videospiel Assassin's Creed*, in: Silvan Wagner (Hrsg.), *Interpassives Mittelalter?: Interpassivität in mediävistischer Diskussion*, Frankfurt a. M. 2015 (= Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft 34), S. 137-156.
- Seidenspinner 2007: Wolfgang Seidenspinner, *Authentizität. Kulturanthropologische-erinnerungskundliche Annäherungen an ein zentrales Wissenschaftskonzept im Blick auf das Weltkulturerbe*, in: *kunsttexte.de* 4 (2007), S. 1-20.
- Skre 2018: Dagfinn Skre (Hrsg.), *Avaldsnes – A Sea-Kings' Manor in First-Millennium Western Scandinavia*, Berlin 2018.
- Skre 2018b: Dagfinn Skre, *Rethinking Avaldsnes and Kormt*, in: Dagfinn Skre (Hrsg.), *Avaldsnes – A Sea-Kings' Manor in First-Millennium Western Scandinavia*, Berlin 2018, S. 3-9.
- Sveningsson 2012: Malin Sveningsson, ‚Pity There's So Few Girls!‘ *Attitudes to Female Participation in a Swedish Gaming Context*, in: Johannes Fromme / Alexander Unger (Hrsg.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Game Studies*, Heidelberg / New York / London 2012, S. 425-441.
- Zaremba 2012: Jutta Zaremba, *The Gender-Offensive: Female Gaming Cultures Between Shooters and Marketing*, in: Johannes Fromme / Alexander Unger (Hrsg.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Game Studies*, Heidelberg / New York / London 2012, S. 443-463.
- Zimmermann 1982: Wolf Haio Zimmermann, *Archäologische Befunde frühmittelalterlicher Webhäuser. Ein Beitrag zum Gewichtswestuhl*, in: *Jahrbuch der Männer vom Morgenstern* 61 (1982), S. 111-144.

## Bildnachweis

Startbild: © Ubisoft, Pressekit.