

Den Leviathan spielen

Thomas Hobbes und die *Civilization*-Reihe

Abstract: Playing the Leviathan. Thomas Hobbes and the Civilization series. Are the games of *Sid Meier's Civilization* series 'God games'? Or should they better be termed 'Leviathan games'? This paper explores the conceptual interconnections between the six main games of the series (1991 to present) and the thoughts of Thomas Hobbes (1588–1679) in a close reading of the games' manuals as main sources in comparison with Hobbes' works, predominantly his *Leviathan* (1651). *Civilization* as a video game can be analysed as the simulation of a Hobbesian world based on the interpretation of Hobbes as a mechanistic, determinist, and secular philosopher. The source of this influence is tentatively traced back to William James and Ariel Durant's book series *The Story of Civilization* (1935–1975). This sheds new light on concepts of sovereignty and dominion as well as on interpretative ambiguities about the roles of war and the treatment of religion in the series.

Key Words: Thomas Hobbes, "Leviathan", "Sid Meier's Civilization", digital games, William James Durant, Ariel Durant, intellectual history, game studies

„I recover some hope, that one time or other, this writing of mine, may fall into the hands of a Sovereign, who will consider it himself, (for it is short, and I think clear,) without the help of any interested, or envious Interpreter; and by the exercise of entire Sovereignty, in protecting the Publique teaching of it, convert this Truth of Speculation, into the Utility of Practice“¹

DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2022-33-2-4>



Accepted for publication after external peer review (double blind)

Tobias Winnerling, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, Institut für Geschichtswissenschaften, Lehrstuhl für Geschichte der Frühen Neuzeit, Universitätsstraße 1, 40225 Düsseldorf, Deutschland; tobias.winnerling@uni-duesseldorf.de

1 Thomas Hobbes, *Leviathan. Or, the Matter, Form, and Power of a Common-Wealth Ecclesiastical and Civil*, London 1651, 193.

Mit diesem frommen Wunsch schloss Thomas Hobbes (1588–1679) das 31. Kapitel seiner Betrachtungen in seinem *Leviathan. Or, the Matter, Form, and Power of a Common-Wealth Ecclesiastical and Civil*, mit dem der Abschnitt über den Gesellschaftsvertrag und die Herrschaft unter den Prämissen des Naturrechts endete. Bislang scheint Hobbes damit allerdings keinen Erfolg gehabt zu haben. Es ist nicht bekannt, dass jemand eine politische Ordnung explizit auf seinen theoretischen Annahmen aufgebaut hätte, und in der Forschung herrscht – hervorgegangen aus der Rezeption seit dem 17. Jahrhundert – bislang relative Einigkeit darüber, dass sich Hobbes' Ideen für eine solche praktische Umsetzung auch nicht wirklich eignen.²

Selbst wenn dieses Verdikt für die realweltliche politische Bühne Gültigkeit beanspruchen dürfte – worüber ich hier nicht urteilen möchte –, so scheint es mir doch, dass es in virtuellen Welten nicht zutrifft. Vielleicht wurde und wird die „Truth of Speculation“ in einer *Simulation of Practice* umgesetzt, ohne dass das bislang thematisiert wurde, und zwar in der bekannten Reihe digitaler Spiele namens *Sid Meier's Civilization*.³ Im Folgenden will ich herausarbeiten, inwiefern sich die *Civilization*-Titel als Umsetzungen des Hobbes'schen Gedankenguts lesen lassen. Ich beziehe mich dabei vor allem auf den Ausgangspunkt aller dieser Spiele: den – nie explizit dargestellten – Moment der ursprünglichen Vergesellschaftung samt den daraus entspringenden Folgen. Aus einer kulturgeschichtlichen Perspektive ist die implizite Wiedererstehung wenigstens einiger Gedanken eines Theoretikers des 17. Jahrhunderts in einem digitalen Spiel des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts vor allem wegen der unklaren Übertragungswege interessant. Wie gelangte Hobbes' Gedankengut in *Sid Meier's Civilization*, und was sagt das über diese diachrone historische Konstellation aus?

Die *Civilization*-Reihe⁴

Der erste Titel der Reihe, *Sid Meier's Civilization*, erschien 1991.⁵ Das Handbuch annoncierte selbstbewusst einen umfassenden Geltungsanspruch, ließ sich dabei allerdings eine nahezu prophetische Hintertür offen: „With so many cool features and interesting decisions, we are certain that Civilization is the last game you'll ever

2 Christopher Scott McClure, *Hobbes and the Artifice of Eternity*, New York 2016, 54; Jonathan Bruce Parkin, *Taming the Leviathan. The Reception of the Political and Religious Ideas of Thomas Hobbes in England, 1640–1700*, Cambridge 2007, 1; Susanne Sreedhar, *Hobbes on Resistance. Defying the Leviathan*, Cambridge 2013, 1.

3 Im Folgenden kurz *Civilization*.

4 Vgl. für *Civilization* auch den Aufsatz von Johannes Gleixner in diesem Band.

5 Microprose, *Sid Meier's Civilization*, MS-DOS, 1991.

need. But, just in case you disagree, we'll start on something new as soon as this one goes out the door."⁶ In gewisser Weise hatten die Entwickler Sid Meier und Bruce Shelley damit bereits die Erfolgsformel vorformuliert. Alle folgenden Teile der Reihe stellten und stellen sozusagen nur überarbeitete Neuauflagen des ersten Teiles dar. Das Spielprinzip wurde immer leicht modifiziert und an die technischen Möglichkeiten und die Kritik am jeweiligen Vorgänger angepasst. Obwohl es vollkommen üblich ist, dass erfolgreiche digitale Spiele Fortsetzungsteile nach sich ziehen, ist diese Art der Fortführung, die eigentlich nur eine Aktualisierung darstellt, sehr selten. Sie wurde durch das gewählte inhaltliche Motiv nahegelegt: Das Spiel umfasste die gesamte Geschichte der sesshaften Menschheit – wie sollte man die fortsetzen?⁷ Der Anspruch lautete also, das bereits allumfassende Konzept immer weiter zu perfektionieren. Diese Strategie wurde auch stets selbstbewusst kommuniziert. Schon die Einleitung in den zweiten Hauptteil ließ verlauten: „Sid Meier's Civilization II improves on a beloved classic“.⁸ *Civilization IV* stellte die Kontinuitätslinie noch deutlicher heraus:

„Civilization IV is the latest iteration of Sid Meier's Civilization, first released in the early 1990's. From its inception the Civilization series has been acknowledged as the first and best world history simulation, lauded for its incredible depth of play and its extraordinary addictive nature. We believe that Sid Meier's Civilization IV lives up to the quality of its predecessors.“⁹

Der aktuelle Teil der Serie, *Civilization VI*, brachte es fertig, die Selbststilisierung sogar noch weiter zu treiben. „Civilization VI is the sixth title of the classic game first released in the early 1990s. It is the longest-lived and best world history computer simulation ever published, renowned for its depth of play and uniquely addictive nature.“¹⁰ Die Handbücher, aus denen diese Zitate stammen, zeigen mithin deutlich, wie das Konzept der Übernahme, Anpassung und Aktualisierung auch im Textbestand dieser Paraphernalien des Spiels verfolgt wurde. Insgesamt erschienen so nach dem ersten Titel bis zum Jahr 2016 fünf weitere;¹¹ der siebte Teil der Serie dürfte in den nächsten Jahren folgen. Das erste *Civilization* begründete damit nicht nur eine

6 Microprose, *Civilization. Computer Simulation. Manual*, 2. Aufl., Hunt Valley, MD 1994, 150.

7 Die Titel *Sid Meier's Alpha Centauri* [Electronic Arts/Firaxis Games East, Macintosh/Windows, 1999] und *Sid Meier's Civilization. Beyond Earth* [2K Games/Firaxis Games, Linux/Macintosh/Windows, 2014], mit denen eine *story*-technisch eher konventionelle Art der Fortsetzung versucht wurde, erreichten nie so viel kommerziellen Erfolg wie die parallel vertriebenen *Civilization*-Folgen.

8 Microprose, *Sid Meier's Civilization II. The Ultimate Version of the Best-Selling Strategy Game. Instruction Manual*, Hunt Valley, MD 1996, 1.

9 2K Games, *Sid Meier's Civilization IV. Manual*, o.O. 2005, 4.

10 2K Games, *Sid Meier's Civilization VI. Manual*, o.O. 2016, 6.

11 *Civilization II* (1996), *Civilization III* (2001), *Civilization IV* (2005), *Civilization V* (2010), *Civilization VI* (2016).

kommerziell bis heute enorm erfolgreiche Serie digitaler Spiele – von unabhängiger Seite gesicherte Verkaufszahlen liegen nicht vor, sie dürften sich aber im mittleren zweistelligen Millionenbereich bewegen –,¹² sondern wurde im allgemeinen Verständnis auch geradezu prototypisch für digitale Spiele, die Geschichte inszenierten.¹³ Aber in welcher Form stellten diese Spiele ihre Spieler*innen als Lenkende dieser Geschichte dar?

Gott spielen?

Genre-Einstufungen digitaler Spiele folgen keiner etablierten Taxonomie oder exakten Klassifikation, sondern sind stets vage und mehrdeutig. Sie dienen potenziellen Spieler*innen als Anhaltspunkte für eine ungefähre Verortung der in Frage stehenden Titel, sind also vor allem ein gebrauchorientiertes Filterkriterium. Es handelt sich somit stets um Mengenbegriffe mit unklarer Extension, nicht um trennscharfe deiktische Indikatoren. In solchen Verortungen, die diskursiv aus dem Sprachgebrauch der Entwickler*innen, Journalist*innen und/oder Spieler*innen emergieren,¹⁴ werden allerdings konzeptuelle Einschätzungen sichtbar, die Rückschlüsse auf das zulassen, was diese Gruppen als wesentliche Eigenschaften der jeweiligen Titel empfinden. Gerade bei Spielen, die eine so hohe Popularität entwickeln wie die *Civilization*-Reihe, sind solche vorthoretischen Klassifikationen interessant wegen der Konzepte, die bei ihrer Prägung zum Tragen kamen und die meist recht explizit aus den Bezeichnungen abgelesen werden können.¹⁵ Für *Civilization* gibt es im Wesentlichen drei Zuordnungen: Es wird als rundenbasiertes (Aufbau-)Strategiespiel, als *4X Game* und als *God Game* bezeichnet. Den Zuordnungen als Aufbaustrategiespiel und als *4X Game* (nach dessen als wesentlich begriffenen Spielmechaniken *eXplore*, *eXpand*, *eXploit* und *eXterminate*) will ich an dieser Stelle nicht weiter nachgehen,¹⁶ weil sie keine konzeptuellen Aussagen über die Spieler*innenposition in Spielen machen, die diesen Genres zugeordnet werden.

Die Bezeichnung als *God Games* ist dagegen schwerer zu greifen. Im wörtlichen Verständnis charakterisiert sie Spiele, bei denen die Spieler*innen im Rahmen

12 Adam Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York/London 2016, 14.

13 Eugen Pfister/Tobias Winnerling, *Digitale Spiele und Geschichte. Ein Leitfaden für Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*, Glückstadt 2020, 60.

14 Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes 2010, 195.

15 Vgl. Chapman, *Digital Games* 2016, 70.

16 Vgl. Dom Ford, 'eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate': Affective Writing of Postcolonial History and Education in *Civilization V*, in: *Game Studies* 16/2 (2016), 1–10, 2, <http://gamestudies.org/1602/articles/ford> (22.2.2021).

der Regeln und des Szenarios gottgleiche Macht über die Spielinhalte ausüben. Das wird verständlich, wenn die Genese des Begriffs auf Spieletitel wie Peter Molyneux' *Populous* (1989) zurückgeführt wird,¹⁷ in dem die Spieler*innen tatsächlich in die Rolle einer Gottheit schlüpfen, die den sie anbetenden Menschenschlag durch die Geschichte steuerte.¹⁸

Wird dagegen auf *SimCity* (1989) als typologischen Ursprung der Bezeichnung abgehoben,¹⁹ so erscheint das wesentlich weniger zutreffend, denn darin verkörpern die Spieler*innen lediglich eine autonome Stadtverwaltung. Da Gott üblicherweise nicht als Oberbürgermeister*in imaginiert wird, kann der Benennung aus einer solchen Perspektive nur eine metaphorische Funktion unterliegen.²⁰

In der nachträglich rationalisierten Form dieser Genremarkierung, die von den *Game Studies* bereitgestellt wird, wird stattdessen auf formale Kriterien der jeweiligen Titel wie eine allwissende, avatarlose Perspektive auf das Geschehen sowie die Vermittlung der Erfahrungen von Allmacht, Allwissenheit und Allgegenwärtigkeit an die Spieler*innen durch Spielprozesse und Steuerungselemente Bezug genommen.²¹ Die inhaltlichen Elemente der Szenarien, die die entsprechenden Spiele modellieren, werden dann unter anderen Genre-Begriffen einander gegenübergestellt. Das Spielprinzip der *Civilization*-Reihe kann so als dem von *Populous* analog dargestellt werden,²² was zusätzliche Plausibilität dadurch gewinnt, dass Sid Meier sich von Molyneux hatte inspirieren lassen,²³ auch wenn Soren Johnson, der leitende Designer seit *Civilization IV*, eher *SimCity* als Vorbild sah.²⁴ *Civilization* lässt sich einer solchen Argumentation zufolge unter die Teilmenge der *God Games* subsumieren.²⁵ In den „Designer's Notes“ des Handbuchs zu *Civilization I* sprachen Meier und Shelley 1991 offen aus, dass sie auch genau das bezweckt hatten.

„The central concept to *Civilization* was that it was to be a ‚god game‘, casting the player as the hero and ruler of a civilization over the course of its history. In this role he would guide and build his civilization, watching it grow and

17 Electronic Arts/Bullfrog Productions, *Populous*, Amiga/Atari ST/DOS, 1989.

18 Donovan, *Replay*, 2010, 192f.

19 Maxis Software/Bröderbund Software, *SimCity*, Amiga/Amstrad PC/Commodore 64/DOS/Macintosh 1989; Maike Lauwaert, *Commercialized Geographies of Play*, Amsterdam 2009, 72.

20 Mark Hayse, *God Games*, in: Mark J. P. Wolf (Hg.), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara/Denver/Oxford 2012, 264–266, 264.

21 Ebd.

22 Ebd., 266.

23 Donovan, *Replay*, 2010, 196.

24 2K Games, *Civilization IV*, 2005, 175.

25 Vgl. Claudio Fogu, *Digitalizing Historical Consciousness*, in: *History and Theory* 47 (2009), 103–121, 115.

expand, rise or fall. As play proceeded the player could see the results of his decisions unfold and success would hinge on his relative skill.²⁶

Derartige Genre-Zuweisungen werden dann problematisch, wenn sie zwar nachträglich rationalisiert, aber als Leitmetaphern für die konzeptionelle Verortung der betreffenden Titel nicht mehr in Frage gestellt werden.²⁷ Ob es sich bei den Kriterien, die Meier und Shelley herausstellten, wirklich um Anhaltspunkte für eine gottgleiche Stellung der Spieler*innen handelt, möchte ich bezweifeln – und damit auch, dass sie, Gottheiten gleich, ihre intradiegetische Herrschaft ausüben.²⁸

Was steht einer Lektüre der Spieler*innenperspektive als ‚gottgleich‘ in *Civilization*-Titeln entgegen? Die Spieler*innen verfügen weder über Allwissenheit noch über Allmacht. Ihnen sind zwar zum Beispiel die Möglichkeiten gegeben, Landschaften umzugestalten und damit das Gesicht der Erde zu verändern,²⁹ allerdings nicht durch göttliches Fiat, sondern durch die Arbeit dazu abkommandierter Bautrupps, sofern die dazu nötigen Technologien entwickelt wurden.³⁰ Dieses Terraforming hat darüber hinaus seine Grenzen: Gebirge können nicht eingeebnet und Meeresgebiete in der gesamten Reihe nicht verändert werden (auch nicht durch Eindeichung oder Aufschüttung). Während die Spieler*innen über einen übermenschlichen Blick auf alle Eigenschaften der Welt, sowohl im natürlichen wie im kulturellen Bereich, verfügen, endet dieser abrupt dort, wo die Grenzen ihrer Machtbereiche liegen.³¹ Zudem sind sie nicht unsterblich, schließlich können sie das Spiel verlieren, wenn ihre Zivilisation ausgelöscht wird. Seit *Civilization III* ist der höchste wählbare Schwierigkeitsgrad des Spiels zwar der einer ‚Gottheit‘ („Deity“), aber das besagt nicht, dass die Spieler*innen intradiegetisch göttliche Machtbefugnisse bekämen, sondern lediglich, dass ihnen extradiegetisch außerordentliche Spielkompetenzen abverlangt werden.³² Um genauer zu bestimmen, in welcher Weise die Spieler*innen und ihre Herrschaft über ihre jeweilige Zivilisation hier dargestellt werden, damit

26 Microprose, *Civilization*, 1994, 149.

27 Vgl. Rudolph Glitz, *Making Worlds Historical. The Political Aesthetics of Sid Meier's ‚Civilization‘ Series*, in: Ansgar Nünning/Vera Nünning/Birgit Neumann (Hg.), *The Aesthetics and Politics of Cultural Worldmaking*, Trier 2010, 161–180, 162.

28 Die Diegese ist die Erzählung, im Falle digitaler Spiele die virtuelle Welt, die das Spiel inszeniert; intradiegetische Elemente befinden sich also innerhalb der Spielwelt, extradiegetische außerhalb davon (allerdings nicht zwingend außerhalb des Spiels; Eingabefenster, Steuerung und Schaltflächen sind häufig extradiegetische Elemente). Vgl. Didier Coste/John Pier, *Narrative Levels*, in: Peter Hühn u.a. (Hg.), *Handbook of Narratology*, Berlin/New York 2009, 295–308, 296–297, DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110217445.295>.

29 Vgl. Alenda Y. Chang, *Playing Nature. Ecology in Video Games*, Minneapolis 2019, 23.

30 Microprose, *Civilization*, 1994, 90f.

31 Ebd., 19; 2K Games, *Civilization VI*, 2016, 32f.

32 Infogrames, *Sid Meier's Civilization III. Manual*, New York 2001, 19.

sich eine alternative Zuschreibung formulieren lässt, lohnt es sich, am Anfang der dargestellten Geschichte zu beginnen.

Der Vergesellschaftungsprozess: *Mortal Gods*

Am Anfang war – der Stamm. Alle *Civilization*-Titel beginnen damit, dass die Spieler*innen im Jahr 4.000 v.d.Z. die Kontrolle über einen kleinen Nomadenstamm übergeben bekommen, der zur Keimzelle ihrer späteren Zivilisation werden soll. „The civilization that you are to rule begins as a prehistoric wandering tribe that has just reached that critical point where it is capable of building cities. The first step is to build one city and from there expand.“³³



Abbildung 1: Screenshot aus *Civilization VI*, Startphase, aufgenommen vom Autor, 2021.

In den späteren Titeln wird diese bereits wenig präzise Bestimmung noch unschärfer. *Civilization IV* ist der letzte, der das Anfangsmotiv im Handbuch aufgreift – *Civilization V* und *VI* verzichten ganz darauf. Dafür stellt *Civilization IV* die Bedrohlichkeit der Lage deutlicher heraus und verlegt sie in eine noch fernere Vergangenheit. „You begin at the dawn of the Stone Age, your people primitive hunter-gatherers armed with stone weapons and clad in the skins of animals, on the verge of extinction from starvation, animal attack, or from the encroachment of hostile tribes.“³⁴

33 Microprose, *Civilization*, 1994, 9.

34 2K Games, *Civilization IV*, 2005, 4.

Wie die Spieler*innen zur Herrschaft über diesen Stamm gekommen sind, wird nie gesagt; nur dass sie diese Position innehaben. Es ist auch alles andere als klar, wer sie eigentlich sein sollen. Sie treten auf dem Bildschirm nicht als Avatare in Erscheinung. Selbst wenn sie zu Beginn des Spiels ein personales Identifikationsangebot gemacht bekommen, indem sie wählen können, als welche historische Persönlichkeit das Spiel sie im Folgenden bezeichnen soll, ist doch leicht ersichtlich, dass damit nicht wirklich die Übernahme der Rolle dieses historischen Individuums einhergeht.³⁵ Schließlich wird klargestellt, eine Partie „Civilization IV can span the entirety of human history“³⁶ aber die Spieler*innen müssen nicht fürchten, während dieser Zeitspanne aus natürlichen Gründen das Zeitliche zu segnen. Die vordergründige Identifizierung als historisches Individuum ist also lediglich eine metaphorische, es handelt sich um ein *pars pro toto*.³⁷

Die symbolisch vorgeblendete personalisierte Identifikation der Spieler*innen dient dazu, die Übertragung der Identifikation auf eine größere Einheit zu erleichtern. Oder, mit Thomas Hobbes gesprochen: „He that is to govern a whole Nation, must read in himself, not this, or that particular man; but Man-kind“.³⁸ Die Spieler*innen vertreten also die Stelle einer metaphorischen Personifikation eines Kollektivakteurs, der theoretisch überzeitlich stabil ist. Allerdings sind diese Personifikationen ebenso wie die Spieler*innen zwar in der Lage, ewig zu leben, sie sind aber nicht unsterblich. Für sie heißt es ‚siegen‘ oder ‚untergehen‘: „Can you lead your people to a military, cultural, religious, or technological victory, or will you be crushed beneath your enemies’ chariot wheels, just another forgotten ruler of a vanquished people?“³⁹ Um dieses Schicksal abzuwenden, stehen den Spieler*innen die Möglichkeiten aller Bestandteile ihrer Zivilisation zur freien Verfügung. Im Handbuch zu *Civilization IV* wurde es am treffendsten auf den Punkt gebracht: „You are in charge – not the computer. Your civilization rises or falls according to your wisdom or folly. It’s good to be ruler! Good luck, and enjoy.“⁴⁰ Die Spieler*innen nehmen also weniger die Rolle einer Personifikation eines Herrschers oder einer Herrscherin ein, die sich mit umständlichen Befehlsketten behelfen müssten, sondern personifizieren viel direkter alles, was zu der von ihnen gesteuerten Gesellschaft gehört. Die Augen und Ohren ihrer virtuellen Untertan*innen sind ihre Augen und Ohren, durch die sie direkt und ungefiltert alles wahrnehmen, was irgendeine*r dieser Untertan*innen nur wahrnehmen könnte, und ihre Befehle werden sogleich und wortgetreu ausgeführt.

35 Vgl. Chapman, *Digital Games*, 2016, 174.

36 Ebd.

37 Glitz, *Making Worlds*, 2010, 166.

38 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 2.

39 2K Games, *Civilization VI*, 2016, 6.

40 2K Games, *Civilization IV*, 2005, 5.

Hobbes hätte seine reine Freude an einem solchen Szenario gehabt, entspricht es doch nahezu perfekt seiner Beschreibung der Entstehung des „artificial man“, den er als „Leviathan“ bezeichnete.

„The only way to erect such a Common Power, as may be able to defend them from the invasion of Forreigners, and the injuries of one another [...]; is, to confer all their power and strength upon one Man, or upon one Assembly of men, that may reduce all their Wills, by plurality of voices, unto one Will: which is as much to say, to appoint one Man, or Assembly of men, to bear their Person; and every one to own, and acknowledge himself to be Author of whatsoever he that so beareth their Person, shall Act, or cause to be Acted, in those things which concern the Common Peace and Safety; and therein to submit their Will, every one to his Will, and their Judgments, to his Judgment. [...] This done, the Multitude so united in one Person is called a COMMON-WEALTH, in Latine CIVITAS. This is the Generation of that great LEVIATHAN, or rather (to speak more reverently) of that Mortal God, to which we owe under the Immortal God, our peace and defence.“⁴¹

Die Spieler*innen schlüpfen also in die Rolle des sterblichen Gottes, des Leviathan, maskiert lediglich durch die Erscheinung als Herrscher*innenpersönlichkeiten, die dazu dienen, ihn weniger abstrakt erscheinen zu lassen. Sie bleiben dennoch individuelle Spieler*innenpersönlichkeiten, die mit dem Spiel interagieren. Zumindest aus einem Hobbes'schen Blickwinkel ist das allerdings unproblematisch. Die Spieler*innen treten nach seiner Lesart als Souveräne auf:

„And in him consisteth the Essence of the Common-wealth; which (to define it) is One Person, of whose Acts a great Multitude, by mutual Covenants one with another, have made themselves every one the Author, to the end he may use the strength and means of them all, as he shall think expedient, for their Peace and Common Defence. And he that carrieth this Person, is called SOVERAIGN, and said to Sovereign Power; and every one besides, his SUBJECT.“⁴²

Diese Rolle als Köpfe des *body politic* haben die Spieler*innen bereits von Beginn des Spiels an inne,⁴³ der „Covenant“, von dem Hobbes spricht, bleibt also stets implizit. Der Gesellschaftsvertrag ist extradiegetisch. Hätte es ihn aber nicht gegeben, hätte der „Covenant“ nicht stattgefunden, und es gäbe für die Spieler*innen keine Möglichkeit, Souverän*in zu sein. Somit muss er der Spielhandlung so, wie sie sich voll-

41 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 87.

42 Ebd., 88.

43 Vgl. Quentin Skinner, *A Genealogy of the Modern State*, in: *Proceedings of the British Academy* 162 (2009), 325–370, 327.

zieht, zwangsläufig als vorgängig gedacht werden und ist er damit Teil der ideellen Matrix, auf deren Grundlage die Programmarchitektur der *Civilization*-Titel errichtet wurde.

Die sich als nächste aufdrängende Parallele des in *Civilization*-Titeln modellierten historischen Verlaufsmodells mit Hobbes' Theorien besteht in der Annahme, dass – sobald die ursprüngliche Vergemeinschaftung einmal eingetreten ist – die Konkurrenz zwischen verschiedenen dergestalt formierten Gesellschaften unvermeidlich ist. Hobbes nutzte den Verweis auf die zwischenstaatliche Situation als Beleg dafür, dass es einen Naturzustand, wie er ihn beschrieben hatte, nicht nur in der Theorie, sondern ganz praktisch auch auf der diplomatischen Ebene gebe.

„But though there had never been any time, wherein particular men were in a condition of warre one against another; yet in all times, Kings, and persons of Sovereign authority, because of their Independency, are in continual jealousies, and in the state and posture of Gladiators; having their weapons pointing, and their eyes fixed on one another; that is, their Forts, Garrisons, and Guns upon the Frontiers of their Kingdomes; and continual Spyes upon their Neighbourhoods: which is a posture of War.“⁴⁴

Alle *Sid Meier's Civilization*-Titel seit 1991 stimmen dem zu: Es kann nur eine siegreiche Zivilisation geben. Alle anderen Leviathane sind letztendlich Gegner, die jede Schwäche erbarmungslos ausbeuten werden.

„In this dynamic world environment, surrounded by rivals in unknown corners, there is no future in complacency and stagnation. [...] A sufficient number of powerful cities can maintain the quantity of your military in any arms race. Keeping abreast of technology insures the quality. [...] Do what you can to keep your civilization growing in every area. More and larger cities, better technology, and better armies mean survival.“⁴⁵

Die Gedankenwelt des Thomas Hobbes scheint also eine gute Leitlinie zu bieten, um *Civilization* zu interpretieren. Das dürfte kein Zufall sein, sondern daran liegen, dass Versatzstücke und Ideen, die auf Hobbes zurückgehen, ins Spiel eingebaut wurden. Es geht mir also nicht darum, wie Hobbes' Werke zu interpretieren wären, sondern darum, dass eine bestimmte Art, sie zu interpretieren, in *Civilization*-Titeln beobachtet werden kann. Was in Frage steht, ist also das Simulacrum Hobbes'scher Theorie, das als „a historical model built in the present which is superimposed onto

44 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 63.

45 *Microprose, Civilization*, 1994, 6f.

the past“ in diesen Spielen auftritt⁴⁶ – und was dieses Modell mit seinem originären Bezugspunkt noch gemein hat. Die nächste Frage muss lauten: Wie kam es überhaupt dazu, dass diese Versatzstücke in *Civilization* landeten?

„The Story of Civilization“

Dass Sid Meier die bewusste Entscheidung traf, Hobbes als Grundlage für seine Modellierung menschlicher Eigenschaften und historischer Prozesse zu nehmen, halte ich für unwahrscheinlich.⁴⁷ Lässt sich denn ein halbwegs belastbarer Transmissionsprozess identifizieren, oder muss es bei der vermuteten Wirkung ‚kultureller Einflüsse‘ bleiben? Bislang sind die Historiker*innen, die sich mit *Civilization* befasst haben, meist recht konsistent einer Linie gefolgt, die durch die Serie selbst halb ironisch mit „it’s a truism at computer game companies that most customers never read the manual“ überschrieben wurde.⁴⁸ Dementsprechend selten wurde diese paratextuelle Quellengattung bei der Arbeit an *Civilization*-Titeln genutzt.⁴⁹ Dabei gerieten allerdings auch die Hinweise aus dem Fokus, die aus den Handbüchern gewonnen werden können.

Im Handbuch zum ersten Teil wurde der Abschnitt „The Dynamics of Civilization“ mit einem Literaturverweis eingeleitet, der leicht überlesen werden kann:

„Historian Will Durant describes four necessary elements of civilization: economic provision (food, shelter, and clothing), political organization (government), moral traditions, and the pursuit of knowledge and the arts. A society possessing these four elements is a civilization; a society lacking one or more remains primitive.“⁵⁰

Es ist die einzige Stelle im Handbuch, an der mit einer ostensiven Geste extradiegetisches Material herangezogen wird. Nachfolgende *Civilization*-Handbücher übernahmen diesen Verweis nicht, er steht also allein. Sid Meier ließ die Materialien, auf deren Grundlage er die historischen Prozesse in *Civilization* modellierte, sonst

46 Andrew B. R. Elliott, Simulations and Simulacra. History in Video Games, in: *Práticas da História* 5 (2017), 11–41, 29.

47 Vgl. Sid Meier/Jennifer L. Noonan, *Sid Meier’s Memoir! A Life in Computer Games*, New York/London 2020, 117–125, 160–166.

48 Microprose, *Civilization II*, 1996, 4.

49 Vgl. Ted Friedman, Civilization and its Discontents. Simulation, Subjectivity and Space, in: Greg M. Smith (Hg.), *On a Silver Platter. CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, New York/London 1999, 132–150, 135; Kacper Pobłocki, Becoming-state. The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier’s Civilization, in: Focaal. *European Journal of Anthropology* 39 (2002), 163–177, 165f.

50 Microprose, *Civilization*, 1994, 117. Ich selbst hätte es beinahe überlesen und danke Mathias Frölich für den Hinweis.

konsequent im Dunkeln. Nach eigener Aussage zog er Kinderbücher heran, um sich nicht mit unnötigen Details zu belasten.⁵¹ Dass *Civilization* ein teleologisch auf die westliche Hemisphäre, vor allem die USA, ausgerichtetes Geschichtsbild bedient, ist seit den frühen wissenschaftlichen Veröffentlichungen zur Serie klar;⁵² sie zeigten zudem bereits auf, dass es sich um Narrative des 19. Jahrhunderts handelte.⁵³ Die Vermutung, es seien Studieninhalte, die Sid Meier aus den „Western Civilization“-Kursen der US-Colleges mitgenommen habe, konnte aber nie mit handfesten Belegen untermauert werden. Der Hinweis im Handbuch des ersten *Civilization* ist daher besonders wertvoll und verdient eine genaue Prüfung, ob das zitierte Werk eine solche Grundlage geliefert haben könnte.

Es verweist auf eine monumentale Überblicksdarstellung zur Weltgeschichte, die das US-amerikanische Historiker*innenehepaar William James Durant (1885–1981) und Ariel Durant (1898–1981) zwischen 1935 und 1975 in elf Bänden veröffentlichte.⁵⁴ Das selbstbewusst *The Story of Civilization* betitelte Projekt richtete sich an ein nichtwissenschaftliches Publikum und wurde in den USA trotz fachlicher Mängel ein großer Erfolg. Dem Ehepaar Durant brachte es den postumen Ehrentitel „America’s foremost popularizers of history and philosophy“ ein.⁵⁵

Beim Vergleich der Werke der Durants mit den in *Civilization* modellierten historischen Prozessen und Ereignissen zeigt sich schnell, dass die Übereinstimmungen sehr groß sind. Ich beschränke mich hier auf zwei Punkte: die Aussagen der Durants über den Beginn dessen, was sie als Zivilisation bezeichneten, und ihre Haltung gegenüber Thomas Hobbes.

Da *The Story of Civilization* chronologisch angelegt war, führt die Suche nach dem Gesellschaftsvertrag in den ersten Band, *Our Oriental Heritage* von 1935. Die im Handbuch zum ersten *Civilization* paraphrasierte Passage findet sich auch gleich auf der ersten Seite des Haupttextes – allerdings mit einem Zusatz, der nicht explizit ins Handbuch übernommen wurde.

„Civilization is social order promoting cultural creation. Four elements constitute it: economic provision, political organization, moral traditions, and the pursuit of knowledge and the arts. It begins where chaos and insecurity end. For when fear is overcome, curiosity and constructiveness are free, and

51 Nico Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*, Berlin/Boston 2019, 49.

52 Vgl. Friedman, *Civilization*, 1999; Poblöcki, *Becoming-state*, 2002.

53 Ebd., 171; vgl. Ramón Reichert, *Government-Games und Gouvernainment. Das Globalstrategiespiel Civilization* von Sid Meier, in: Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.), *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster u.a. 2008, 189–212, 194f.

54 William J. Durant/Ariel Durant, *The Story of Civilization*, 11 Bde., New York 1935–1975.

55 Joan Shelley Rubin, Will Durant, in: *American National Biography*, 2000, DOI: <https://doi.org/10.1093/anb/9780198606697.article.1400969>.

man passes by natural impulse towards the understanding and embellishment of life.“⁵⁶

Die Furcht vor dem chaotischen Zustand, die durch den Zusammenschluss zur Gemeinschaft überwunden werden kann, ist aber ein Topos, den auch Hobbes in verschiedener Form nutzte, am deutlichsten formuliert in *De Cive* (1642):

„For when by nature all men had a right over all things, every man had a right of ruling over all as ancient as nature itself. But the reason why this was abolished among men, was no other but mutual fear [...]; reason, namely, dictating that they must forego that right for the preservation of mankind“.⁵⁷

Aus diesen gemeinsamen Grundlagen ergaben sich schwerwiegende Folgerungen. Sid Meier und Bruce Shelley fassten sie knapp zusammen:

„Your competitors are also looking to expand and grow; at your expense if given the chance. Once contact is made, you can no longer concentrate solely on the growth and expansion of your civilization. Now you must assess the strength of rivals, adequately provide for the defense of your cities in case of war, or consider making war yourself.“⁵⁸

Oder, wie Will und Ariel Durant es noch knapper ausgedrückt hatten: „It is war that makes the chief, the king and the state, just as it is these that make war.“⁵⁹ Krieg und Privateigentum führten, war der Prozess einmal in Gang gesetzt, unweigerlich zur Entstehung geordneter Gesellschaften und zum Beginn dessen, was als eigentliche Menschheitsgeschichte empfunden wurde; es blieb nur unklar, wann und warum dieser Mechanismus eigentlich in Gang geriet.⁶⁰

In der Hervorhebung der Wichtigkeit dieser beiden Punkte stimmten die Durants wiederum mit Hobbes überein, für den der Gesellschaftsvertrag nicht nur dazu diente, das Überleben zu sichern, sondern vor allem auch dazu, ein besseres Leben als im Naturzustand zu ermöglichen.⁶¹ Das erforderte den Schutz des Privateigentums.

Das Werk der Durants als Grundlage, auf der *Sid Meier's Civilization* 1991 aufbaute, war zu diesem Zeitpunkt bereits umstritten. William A. Percy und Pedro J. Suarez nahmen sich 1984 in einer Sammelbesprechung bei der Detailkritik an

56 William J. Durant/Ariel Durant, *Our Oriental Heritage*, New York 1935, 1.

57 Thomas Hobbes, *Three-Text Edition of Thomas Hobbes's Political Theory. The Elements of Law, De Cive and Leviathan*, hg. v. Deborah Baumgold, Cambridge 2017, 116f.

58 Ebd., 11.

59 Durant/Durant, *Oriental Heritage*, 1935, 22.

60 Ebd., 15–20.

61 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 87.

Richard E. Sullivans *A Short History of Western Civilization* die Zeit, besonders deutlich darauf hinzuweisen, was sie an *Our Oriental Heritage* kritisierten: „The bibliography is inconsistent, citing dates and publishers for only some entries and including Will Durant’s *Our Oriental Heritage*, a lively work, to be sure, but outdated and scarcely reliable in interpretation and outdated (1935) [sic].“⁶²

Percy und Suarez verglichen und besprachen insgesamt 22 Titel, die alle eine Einführung in die Geschichte der Zivilisation (mit besonderer Betonung der westlichen Welt) lieferten und 1984 an US-Colleges für die Lehre genutzt wurden. *The Story of Civilization* ist nicht darunter, obwohl der letzte Band der Reihe zu diesem Zeitpunkt gerade einmal neun Jahre alt war und damit deutlich jünger war als viele der übrigen besprochenen Werke. Das legt nahe, dass die Grundlage für *Civilization* eben nicht „Western Civilization“-Kursinhalte waren, sondern im Gegenteil Materialien, die für diese bereits als unbrauchbar galten.

Meier und Shelley hatten damit für ihr Spiel eine Literaturgrundlage gewählt, die zwar wissenschaftlich gesehen wenig tragfähig war, aber dafür andere Vorteile hatte. Sie war gut zugänglich, flott geschrieben und sorgte durch ihre weite Verbreitung – die elf Bände wurde in neun Sprachen übersetzt, die gesamten Verkaufszahlen beliefen sich auf über zwei Millionen Exemplare⁶³ – für ein ebenso weit verbreitetes Vorwissen, an das sie bei der potenziellen Spieler*innenschaft anzuknüpfen hoffen konnten. Kann *The Story of Civilization* aber auch die Erklärung dafür liefern, wie Hobbes in *Sid Meier’s Civilization* kam? Was hielten die Durants von Thomas Hobbes? Die kurz zusammengefasste Antwort wäre: nicht besonders viel.⁶⁴ Grundsätzlich waren die Durants skeptisch gegenüber dem „social-contract myth“, was vielleicht auch ein Grund dafür sein mag, dass *Sid Meier’s Civilization* den Gesellschaftsvertrag nie explizit thematisierte. Sie legten viel Wert darauf zu zeigen, dass Hobbes und Rousseau nicht die einzigen gewesen waren, die solche ihrer Ansicht nach irregeleiteten Theorien formuliert hatten.⁶⁵ Dennoch scheint das Autorenpaar Durant eine gewisse widerwillige Anerkennung für das Monster von Malmesbury, „the boldest heretic of his age“, entwickelt zu haben.⁶⁶ Sie räumten ihm recht viel Platz in jenen zwei Bänden ihrer Reihe ein, die sich mit dem 17. Jahrhundert befassten.⁶⁷ Wahrscheinlich lag

62 William A. Percy/Pedro J. Suarez, *Today’s Western and World Civilization College Texts. A Review*, in: *The History Teacher* 17/4 (1984), 567–590, 575.

63 Historian Will Durant Dies. Author of ‚Civilization‘ Series, in: *The New York Times*, 9.11.1981, A1.

64 Vgl. William J. Durant/Ariel Durant, *The Age of Louis XIV. A History of European Civilization in the Period of Pascal, Molière, Cromwell, Milton, Peter the Great, Newton, and Spinoza: 1648–1715*, New York 1963, 562–568.

65 William J. Durant/Ariel Durant, *The Age of Reason Begins. A History of European Civilization in the Period of Shakespeare, Bacon, Montaigne, Rembrandt, Galileo, and Descartes: 1558–1648*, New York 1961, 135.

66 Durant/Durant, *Age of Louis XIV*, 1963, 548.

67 Vgl. ebd.; vgl. auch Durant/Durant, *Age of Reason*, 1961.

der Grund dafür in der Faszination, die Baruch de Spinoza (1632–1677) auf die beiden ausübte.⁶⁸ Der in der Philosophie- und Wissensgeschichte vieldiskutierte Einfluss, den Hobbes auf Spinoza ausübte,⁶⁹ wurde von den Durants anerkannt,⁷⁰ auch wenn sie davon ausgehend zu einem originellen Schluss kamen: Von denselben Prämissen aus hätten Hobbes und Spinoza unter dem Einfluss ihrer Umgebungen, Hobbes durch seinen Aufenthalt am Hof Charles II. (1630–1685) und Spinoza durch seinen „Dutch patriotism“, unterschiedliche politische Konsequenzen gezogen – Hobbes als Vordenker des Absolutismus, Spinoza als Theoretiker der Demokratie.⁷¹

Demokratie versus Monarchie

Die Bevorzugung der Demokratie als Staatsform wäre damit ein weiterer Punkt, den das erste *Civilization* mit den Durants teilte. Dass Sid Meier seinem Spiel eine teleologische Perspektive eingeschrieben hatte, die auf eine Demokratie westlichen Zuschnitts abzielte, wurde bereits des Öfteren festgestellt.⁷² Dass Thomas Hobbes hingegen die Demokratie nicht für eine stabile Staatsform hielt und die Monarchie bevorzugte, wurde ebenfalls längst herausgearbeitet.⁷³ Spricht das also gegen eine über die Figur des Leviathan hinausgehende Nähe der *Civilization*-Reihe zur Hobbes'schen Theorie?

Hier lohnt sich der Blick auf die Modifikationen, die im Lauf der Folgeteile am ursprünglichen Konzept vorgenommen wurden. Bereits *Civilization II* stellte die Monarchie als Staatsform in ein deutlich besseres Licht: „Monarchy has been vastly improved in that the first three units from each city cost no shield support.“⁷⁴ We

68 Rubin, Durant, 2000.

69 Vgl. Daniela Bostrenghi (Hg.), *Hobbes e Spinoza. Scienza e Politica/Hobbes and Spinoza. Science and Politics*, Napoli 1992; Jonathan Israel, *Enlightenment Contested. Philosophy, Modernity, and the Emancipation of Man 1670–1752*, Oxford 2006, 12, 65, 70; Aloysius Martinich, *The Two Gods of Leviathan. Thomas Hobbes on Religion and Politics*, Cambridge 1992, 339–340; Quentin Skinner, *The Ideological Context of Hobbes' Political Thought*, in: *The Historical Journal* 9/3 (1966), 286–317, 290.

70 Durant/Durant, *Age of Louis XIV*, 1963, 621.

71 Ebd., 654.

72 Vgl. Stefan Donecker/Gernot Hausar, *Sid Meier als Geschichtsphilosoph? Die Strategiespiele der Civilization-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaften*, in: *Historische Sozialkunde* 43/4 (2013), 23–28, 25; Friedman, *Civilization*, 1999, 144f.; Poblöcki, *Becoming-state*, 2002, 172.

73 Vgl. Mark Goldie, *The Reception of Hobbes*, in: James H. Burns (Hg.), *The Cambridge History of Political Thought 1450–1700*, 4. Aufl., Cambridge 2008, 589–651, 595, 603; Martinich, *Two Gods*, 1992, 47, 282; Larry May, *Limiting Leviathan. Hobbes on Law and International Affairs*, Oxford 2013, 141, 152; Quentin Skinner, *Freiheit und Pflicht. Thomas Hobbes' politische Theorie*, Frankfurt am Main 2005, 13, 121.

74 „Shield support“ bezeichnet die laufenden Unterhaltskosten, die Städte für in ihnen ausgehobene Militäreinheiten aufbringen müssen. Diese Unterhaltskosten werden direkt vom Produktionspoten-

now strongly suggest switching to Monarchy as soon as it becomes available.⁷⁵ Die dahinterstehende Denklinie fasste *Civilization III* als einfaches Nullsummenspiel zusammen: „In essence, you could summarize governmental variants this way: the more freedom you give your people, the less they will want to fight for you, but the stronger your economy becomes.“⁷⁶ Unter den militärisch orientierten Regierungssystemen Despotismus, Monarchie und Kommunismus ließen sich dementsprechend nicht nur Kriege leichter führen, sondern unzufriedene Untertan*innen auch mittels Standgerichtsbarkeit im Zaum halten, was in den alternativen Systemen Republik und Demokratie nicht mehr möglich war.⁷⁷

Dass die *Civilization*-Titel zwar einerseits großes Gewicht auf die Zufriedenheit der virtuellen Untertan*innen der Spieler*innen legen, andererseits aber nie modellieren, dass diese durch Aufstände oder Rebellionen auch abgesetzt werden könnten, wird verständlich, wenn die Spieler*innen eben nicht mehr konkrete historische Personen als Staatsoberhäupter verkörpern, sondern den metaphorischen Staatskörper des Leviathan selbst. Denn für den „mortal god“ bedeuten Rebellion und Bürgerkrieg den Tod. „The *Wealth and Riches* of all the particular members, are the *Strength; Salus Populi* (the peoples safety) its *Business*; [...]; *Concord, Health; Sedition, Sickness; and Civil War, Death*.“⁷⁸

Die Revolutionen, die die Spieler*innen in *Civilization*-Titeln auf Knopfdruck ausrufen können, um von einer Staatsform in die andere zu wechseln, verlieren so auch ihren scheinbar selbstwidersprüchlichen Charakter des befohlenen Ungehorsams. Es ist ja nicht das Staatsoberhaupt, das sich selbst absetzen würde, sondern es geht nur darum, eine neue Übertragungsform für den künstlichen Willen des sich selbst dabei gleichbleibenden Leviathan zu finden, die den wirtschaftlichen und militärischen Bedürfnissen desselben – also der Spieler*innen – am nächsten kommt. Die verschiedenen Regierungsformen sind letztlich nur des künstlichen Kaisers immer neue Kleider, die die unbeschränkte extradiegetische Willkür der Spieler*innen schön zu maskieren verstehen.

Die folgenden Titel – *Civilization IV, V* und *VI* – ersetzen das relativ simple Regierungsformen-Konzept der ersten drei Inkarnationen der Serie zwar durch eine komplexere Matrix aus Technologien und politischen Ausrichtungen, aber der grundlegende Konflikt blieb bestehen:

zial der Stadt, symbolisiert durch Schilde, abgezogen. Wenn Militäreinheiten keinen derartigen laufenden Unterhalt erfordern, wird das Aufstellen großer Truppenmengen stark erleichtert.

75 Microprose, *Civilization II*, 1996, 38.

76 Infogrames, *Civilization III*, 2001, 138.

77 Ebd., 129.

78 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 1, Kursivierung im Original.

„Will you be an authoritarian ruler, sacrificing a little freedom for discipline and increased productivity? Will you organize your civilization to have a strong military, or will you concentrate your efforts on expanding culture and borders? Do you want to set up your civilization as a monarchy or democracy?“⁷⁹

Den Spieler*innen wurde also anheimgestellt, wie sie ihre Zivilisation organisieren sollten, mit dem jeweils sogleich folgenden Hinweis, es gebe dabei keine richtige oder falsche Wahl, sondern nur unterschiedliche Wege zum Ziel. Da dieses Ziel aber im Sieg bestand (und besteht), und sich dieser trotz neu formulierter alternativer Siegesbedingungen weiterhin am effektivsten auf eine ganz bestimmte Weise erreichen lässt – „you can employ the everpopular ‚crush all of your enemies beneath the wheels of your chariot‘ tactic and win a mighty domination victory“ –, ist/war die implizite Vorgabe deutlich.⁸⁰ Der Aufwertung der Monarchie entsprach eine gleichzeitige programmtechnische und konzeptuelle Schwächung der Demokratie, je weiter die *Civilization*-Serie fortschritt.⁸¹ Wie sich so an den Regierungsformen zeigt, können sich konzeptuelle Ambiguitäten und Widersprüchlichkeiten, die der *Civilization*-Reihe bislang vorgeworfen wurden, einfach auflösen, wenn man diese Titel als „world history simulations“⁸² einer Hobbes'schen Welt interpretiert. Das möchte ich im Folgenden an zwei Beispielen noch einmal deutlicher machen.

Testfall 1: Die Welt erobern

Das erste dieser Beispiele bezieht sich auf eine besonders auffällige solche Widersprüchlichkeit, nämlich die fröhliche Feier der Welteroberung. Die Vorliebe der *Civilization*-Titel für expansionistische und aggressive Kriegsführung wurde von der Forschung bereits in vielfacher Weise zur Kenntnis genommen,⁸³ aber stets mit

79 2K Games, *Civilization V*, 2010, 93; 2K Games, *Civilization VI*, 2016, 122. Beide Stellen wortgleich.

80 2K Games, *Civilization VI*, 2016, 146.

81 Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann, *Democracy Dies Playfully. Three Questions – Introductory Thoughts on the Papers Assembled and Beyond*, in: *Gamevironments (2020): Democracy Dies Playfully*, hg. von Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann, 1–34, 1–3, DOI: <https://doi.org/10.26092/elib/400%20>; vgl. auch Vincent Boutonnet, *Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique. Démocratie et éducation à la citoyenneté dans Civilization VI [(Didaktische) Analyse eines historischen Videospieles. Demokratie und staatsbürgerliche Erziehung in Civilization VI]*, in: *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale* 9 (2019), 1–28, 22f., DOI: <https://doi.org/10.7202/1062032ar>.

82 2K Games, *Civilization V*, 2010, 3; 2K Games, *Civilization VI*, 2016, 6.

83 Christopher Douglas, *You Have Unleashed a Horde of Barbarians! Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines*, in: *Postmodern Culture* 13/1 (2002), 1–14, 7–9, <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.1douglas.html> (22.2.2021); Fogu, *Digitalizing Historical Consciousness*, 2009, 116,

einem gewissen Unverständnis. Bereits das erste *Civilization* installierte drei mögliche Wege, das Spiel zu gewinnen: als erste*r Spieler*in eine erfolgreiche Expedition nach Alpha Centauri zu senden; nach Ablauf der Spielzeit, im Jahr 2020, den höchsten Punktestand in der Partie erreicht zu haben; und schließlich die Welteroberung. Gab es möglicherweise eine implizite – vielleicht unbewusste – ideologische Komponente hinter der Aufforderung zur Unterwerfung aller anderen Zivilisationen? Der erste *Civilization*-Teil war schließlich ganz explizit darin, was davon zu halten war: „If you succeed in eliminating all other civilizations in the world, the game immediately ends. This is the ultimate achievement possible by a civilization.“⁸⁴

Warum sollte die militärische Welteroberung als zivilisatorische Meisterleistung gelten? Ein relativ einfacher Grund liegt in der Gestaltung als Spiel gegen andere Mitspieler*innen – zunächst nur gegen Computergegner*innen, später mit dem Mehrspieler*innenmodus auch gegen menschliche Mitspieler*innen –, sodass, wenn davon keine mehr vorhanden sind, das Spiel automatisch als gewonnen gilt. In diesem Sinn unterscheidet sich *Civilization* nicht von einer Partie *Risiko* oder Schach. Das allein wäre aber kein Grund dafür, es prominent anzuführen. Ein zweiter, ebenfalls noch relativ einfach herzuleitender Grund liegt darin, dass Sid Meier seine Spieler*innen in die Lage versetzen wollte, die Weltgeschichte nachzuspielen – und nicht nur nachzuspielen, sondern auch zu übertreffen. Wem also gelang, was den prominent evozierten Vorbildern – den Hethitern, Alexander dem Großen, Dschingis Khan – nicht gelungen war, nämlich die Eroberung der ganzen Welt, die*der vollbrachte damit ein in der tatsächlichen Weltgeschichte beispielloses und unübertroffenes Vorhaben.

Civilization II bot ein weiteres Argument dafür, warum es aus der Entwickler*innenperspektive vernünftig war, diese Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, in künftigen Titeln beizubehalten: „Perhaps your taste runs to military persuasion. *Civilization II* allows you to pursue a range of postures, from pure defence through imperialistic aggression to co-operative alliance. One way to win the game is to be the last civilization standing when the dust clears.“⁸⁵ Spieler*innen, die von der Möglichkeit angezogen wurden, mit Feuer und Schwert (oder Nuklearraketen und Panzern) über die Welt herzufallen, sollten sich weiterhin mit *Civilization*-Titeln gut aufgehoben fühlen. Seit *Civilization IV* wurde dafür die bereits zitierte Formulierung „the ever-popular ‚crushing everyone else into dust beneath the wheels of your chariot‘ method“ gefunden.⁸⁶

120f.; Ford, eXplore, 2016, 6f.; Friedman, *Civilization*, 1999, 144f.; Poblocki, *Becoming-state*, 2002, 171–174.

84 Microprose, *Civilization*, 1994, 43.

85 Microprose, *Civilization II*, 1996, 3.

86 2K Games, *Civilization IV*, 2005, 105.

Abseits solcher pragmatischen Erwägungen lässt sich die Behandlung der Welt-eroberung allerdings auch als Test für eine Interpretation der Reihe mit Hobbes verstehen. Denn obwohl Hobbes die außenpolitische Arena durchaus als beständigen Kriegszustand ansah, war sein Schluss daraus nicht, Eroberungen gutzuheißen. Ganz im Gegenteil riet er scharf davon ab und ordnete die Gier danach den Krankheiten des Leviathan zu.

„We may further add, the insatiable appetite, or Bulimia, of enlarging Dominion; with the incurable Wounds thereby many times received from the enemy; And the Wens, of ununited conquests, which are many times a burthen, and with less danger lost, than kept; As also the Lethargy of Ease, and Consumption of Riot and Vain Expence.“⁸⁷

Hobbes stellte also vor allem zwei Dinge heraus, die Eroberungen aus seiner Sicht problematisch machten: die damit verbundenen militärischen, finanziellen und zivilen Kosten in Form von Verlusten, Ausgaben und Zerstörungen einerseits und das damit einhergehende Unruhepotenzial durch den Einbezug ursprünglich fremder Untertan*innen in den Staatskörper, deren Integration schwierig sein konnte, andererseits. Im ursprünglichen *Civilization* und in *Civilization II* wurde allerdings nur das erste dieser Probleme modelliert. Eroberte Städte fügten sich nach anfänglicher Unruhe ebenso wie eigene Städte von Beginn an in die Zivilisationen der Spieler*innen ein, so dass das zweite keine Rolle spielte. Damit entfiel ein wesentliches Bedenken Hobbes'. Erst mit *Civilization III* wurde das Kriterium „Nationalität“ eingeführt, und die Affinitäten erobelter Städte zur Nationalität ihrer ursprünglichen Bevölkerung in einem dynamischen und langgezogenen Angleichungsprozess modelliert,⁸⁸ was Welteroberungen schwieriger machte. Dieser Prozess wurde in den Folgetiteln fortgesetzt, was die Serie sozusagen etwas ‚hobbesianischer‘ werden ließ. Die politischen, administrativen und finanziellen Kosten der Integration erobelter Gebiete in den eigenen Staat stellen sich in *Civilization*-Titeln dennoch als deutlich weniger schwerwiegend heraus als in der Realgeschichte.

Damit ist offen, welche Position Hobbes unter den Bedingungen einer Welt, wie sie die „history world simulation“ *Civilization* darstellt(e), möglicherweise zur Welteroberung bezogen hätte. Er betonte, und die Forschung akzeptiert das weithin auch als echten Anspruch, dass eine der wesentlichsten Aufgaben des Leviathan die Wahrung des Friedens für seine Untertan*innen sei,⁸⁹ weil dies der Intention seiner Gründer*innen im ursprünglichen Gesellschaftsvertrag entspreche:

87 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 174.

88 Infogrames, *Civilization III*, 2001, 116.

89 McClure, *Artifice of Eternity*, 2016, 35f.

„The final Cause, End, or Design of men, (who naturally love Liberty, and Dominion over others,) in the introduction of that restraint upon themselves, (in which we see them live in Common-wealths,) is the foresight of their own preservation, and of a more contented life thereby; that is to say, of getting themselves out from that miserable condition of War.“⁹⁰

Dieser Friede umfasste nicht nur die Abwesenheit innerer, sondern auch äußerer Bedrohungen, und erlaubte dem Souverän grundsätzlich alle zu seiner Bewahrung oder Wiederherstellung notwendigen Maßnahmen.

„And because the End of this Institution is the Peace and Defence of them all; and whosoever has right to the End, has right to the Means; it belongeth of Right, to whatsoever Man, or Assembly that hath the Sovereignty to be Judge both of the means of Peace and Defence; and also of the hindrances and disturbances of the same; and to so whatsoever he shall think necessary to be done, both before-hand, for the preserving of Peace and Security, by prevention of Discord at home, and Hostility from abroad; and, when Peace and Security are lost, for the recovery of the same.“⁹¹

Hobbes wurde immer als relativ illusionsloser Realpolitiker bezeichnet. Dementsprechend nahm er vom Aufruf zu Eroberungen Abstand, weil ihm keine Beispiele dafür vorlagen, dass sie zur langfristigen Friedenssicherung beigetragen hätten. In einer Welt, in der die Eroberung der ganzen Welt, also die Unterwerfung aller anderen Leviathane, aber nicht nur nachgewiesenermaßen möglich, sondern auch mit vergleichsweise geringen negativen Nebenfolgen zu realisieren wäre, lautet meiner Ansicht nach die logische Schlussfolgerung, dass die einzig dauerhafte Friedenssicherung durch die Ausschaltung aller „Hostility from abroad“ gewährleistet werden kann, die auch auf der politischen Ebene den Naturzustand beendet. In diesem Sinne handelte es sich bei der Welteroberung tatsächlich um „the ultimate achievement possible by a civilization“. Damit ist es sowohl konsistent als auch konsequent, dass diese Option seit drei Jahrzehnten Bestandteil von *Civilization*-Titeln ist, und dass sie das Spiel beendet.

Testfall 2: Religion, materialistisch und determiniert

Es gibt noch einen zweiten solchen Testfall für eine konsistente Interpretierbarkeit von *Civilization*-Titeln unter Zuhilfenahme der Ideen von Thomas Hobbes. Dabei handelt es sich allerdings um ein komplexes Problem: die Behandlung der Religion.

⁹⁰ Hobbes, *Leviathan*, 1651, 85.

⁹¹ Ebd., 90f.

Mir geht es nicht darum, Hobbes' religiöse Position zu bestimmen; er wurde mit guten Argumenten bereits als Agnostiker, (Krypto-)Atheist, Deist, Fideist und Calvinist bezeichnet,⁹² und ein Ende der Debatte scheint nicht absehbar. Ich selbst stehe in dieser Diskussion auf der Seite jener, deren These lautet, dass Buch III und IV des *Leviathan* durch Darlegung aus der Offenbarung den Hauptteil für die Begründung dessen liefern sollten, was Hobbes vorab in Buch I und II allein aus Verstandesgründen darzulegen versucht hatte.⁹³ Damit greift er auf eine Beweisführung in spätestens seit Thomas von Aquin klassischer Weise zurück. Ich frage ja, ob eine bestimmte Hobbes-Interpretation in *Civilization*-Titeln konsistent beobachtet werden kann. Das scheint mir beim Blick auf die Religion der Fall zu sein. Diese Interpretationslinie ist diejenige, die Hobbes ein strikt säkularisiertes und mechanistisches Verständnis der organisierten Religion als Bestandteil menschlichen Lebens zuschreibt. Religion wäre dann der Gewalt des Staatsoberhaupts bedingungslos unterworfen.⁹⁴ Die dazu immer wieder zitierte Stelle stammt aus dem 29. Kapitel des zweiten Buchs des *Leviathan* und erscheint tatsächlich kompromisslos unmissverständlich.

„Now seeing it is manifest, that the Civil Power, and the Power of the Common-wealth is the same thing; and that Supremacy, and the Power of making Canons, and granting Faculties, implyeth a Common-wealth; it followeth, that were one is Sovereign, another Supream; where one can make Laws, and another make Canons; there must needs be two Common-wealths, of one and the same Subjects; which is a Kingdom divided in it self, and cannot stand. For notwithstanding the insignificant distinction of Temporal, and Ghostly, they are still two Kingdoms, and every Subject is subject to two Masters.“⁹⁵

Hobbes nimmt den Untertan*innen Leviathans damit nicht die private Gewissens- und Religionsfreiheit. Ihm geht es um die organisierte religiöse Verkündigung, die seiner Ansicht nach staatlich organisiert sein muss, wenn die Autorität des Souveräns nicht geschwächt oder gar in Frage gestellt werden soll. Dabei legt Hobbes besonderen Wert darauf, dass die Staatsgewalt grundsätzlich nicht geteilt werden dürfe, „for Powers divided mutually destroy each other“.⁹⁶ Die Rechte zur Exemption

92 Martin A. Bertman, *Human and Divine Action and its Language in Hobbes*, in: Bostrenghi, *Hobbes e Spinoza*, 1992, 417–433, 419; Edward Curly, ‚I durst not write so boldly‘ or, *How to Read Hobbes' Theological-Political Treatise*, in: Bostrenghi, *Hobbes e Spinoza*, 1992, 497–594, 505f., 578f., 592–594; Israel, *Enlightenment Contested*, 2006, 228–234; Martinich, *Two Gods*, 1992, 34; Skinner, *Ideological Context*, 1966, 297, 300, 314.

93 Vgl. Martinich, *Two Gods*, 1992, 34–36.

94 Armin Adam, *Allmacht, Nichtwissen und Ohnmacht. Thomas Hobbes' Politische Theologie*, in: Rüdiger Voigt (Hg.), *Der Leviathan*, Baden-Baden 2000, 167–185, 172.

95 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 171.

96 Ebd., 170.

der Kirche stellten dabei nur einen Sonderfall dieser allgemeinen Bestimmung dar, wenn auch den folgenschwersten, weil das Versprechen des Seelenheils ihren Weisungen besondere Kraft gäbe. Hergeleitet wird dieses Religionsverständnis in Kapitel 32 des *Leviathan* vor allem aus einer Unsicherheit, der religiöse, also Offenbarungstheoreme, in einer empirisch ausgerichteten Beweisführung ausgesetzt sind.⁹⁷ Da nie sicher sein kann, ob jemand, der oder die behauptet, eine göttliche Offenbarung erfahren zu haben oder als Prophet*in zu sprechen, mehr als seine oder ihre subjektive Wahrheit verkündet, kann keiner privaten religiösen Intuition intersubjektiv Glauben geschenkt werden. Zudem sei die Zeit der Wunder und Propheten nunmehr beendet.⁹⁸ Der an Hobbes gerichtete Vorwurf lautete dementsprechend – hier in der Fassung der Durants – er habe „formulated a materialism in which even religion would be a tool of the state for manipulating human machines.“⁹⁹

Um prüfen zu können, ob diese Interpretationslinie in *Civilization*-Titel eingebaut wurde, gilt es, wie bei der Frage nach der Welteroberung, zuvor einige Eigenschaften der „history world simulation“ zu klären, auch um einer unkritischen Übernahme des Simulationsbegriffs vorzubeugen,¹⁰⁰ den das Spiel zu Werbezwecken zugeschrieben bekam. Die programmierte Welt, in der sich die durch die Spieler*innen manifestierte Geschichte entfaltet, verläuft nach deterministischen Regeln, denn alle Ereignisse, die sich in ihr ereignen können, finden im Rahmen der Algorithmen statt, die sie erzeugen. Insofern ist sie unweigerlich vollkommen materialistisch, und für die sie bewohnenden virtuellen Untertan*innen der durch die Spieler*innen verkörperten Leviathane gilt, dass

„every act of mans will, and every desire, and inclination proceedeth from some cause, and that from another cause, in a continuall chaine, (whose first link is in the hand of God the first of all causes,) proceed from necessity. So that to him that could see the connexions of those causes, the necessity of all mens voluntary actions, would appear manifest“.¹⁰¹

Nur dass der Erste Bewegter in diesem Fall kein Gott ist, sondern Sid Meier und die übrigen hauptverantwortlichen Programmierer sind. Als Schöpfer der Welt, in der *Civilization* spielt, treten sie allerdings als *creator absconditus* ein: Nach der Fertigstellung des Produkts, also nach Abschluss des Schöpfungsakts, greifen sie nicht mehr in den Ablauf der darin enthaltenen Bedingungen ein. Die so simulierte Welt

97 Manfred Walther, *Biblische Hermeneutik und/oder theologische Politik bei Hobbes und Spinoza*, in: Bostrenghi, *Hobbes e Spinoza*, 1992, 623–669, 631f.

98 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 196–198.

99 Durant/Durant, *Age of Louis XIV*, 1963, 591.

100 Elliott, *Simulations and Simulacra*, 2017, 21f.

101 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 108.

war, zumindest in den ersten drei Titeln der Reihe, auch eine durchgreifend säkularisierte, in der Religion nur als durch den Staat verordnetes ephemeres Phänomen sichtbar wurde und eine einzige Funktion erfüllte: Opium des Volkes zu sein. Sie diente, manifestiert durch Bauwerke wie Tempel und Kathedralen, dazu, unzufriedene Bevölkerungsteile wieder zufriedenzustellen. „When the city’s population increases beyond these minimums, the new people are unhappy unless their condition is improved by a culture and standard of living that provides luxuries, religion and entertainment“.¹⁰² Erst mit *Civilization IV* änderte sich 2005 diese rein instrumentelle Rolle einer nie genau bestimmten Religion, bei der man nur aufgrund des Namens ihrer Bauwerke davon ausgehen konnte, dass es sich wohl um eine Form des Christentums zu handeln schien. Es wurden nun sieben mögliche Religionen eingeführt, die allerdings – laut Aussage des Handbuchs – aufgrund der Sensibilität des Themas auf eine etwas merkwürdige anmutende Art und Weise modelliert wurden.

„instead we have tried to handle them in a respectful, fair and even-handed manner as possible. (All religions in the game have the same effects, the only difference their technological requirements.) There are seven religions in Civilization IV (testing having determined that seven is the optimal number for gameplay)“.¹⁰³

Letztendlich änderte sich nicht viel, außer dass die zugrundeliegende Basisreligion nunmehr mit sieben verschiedenen Etiketten ausgeliefert wurde. Ob allerdings Christentum, Buddhismus oder Islam auf dem Etikett stand, änderte an der spieltechnischen Funktion der jeweiligen Religion gar nichts. Die Funktion wurde jedoch dahingehend erweitert, dass sie nicht mehr nur innen-, sondern auch außenpolitisch als strategisches Machtmittel zur Erweiterung des eigenen Einflusses genutzt werden konnte. Das galt nicht nur für die direkte Erweiterung der Grenzen – „Spreading your state religion is thus a good way to expand cultural borders in the early stages of your civilization“¹⁰⁴ –, sondern auch zur Ausspähung der inneren Angelegenheiten anderer Mitspieler*innen: „If you control the holy city for a religion, you can see what’s going on in any city with that religion, as well as all spaces that city can see.“¹⁰⁵

102 Microprose, *Civilization*, 1994, 60.

103 2K Games, *Civilization IV*, 2005, 77.

104 Ebd., 79.

105 Ebd., 80.

Über die gezielte Verbreitung der eigenen Staatsreligion durch Missionierung in anderen Zivilisationen ließen sich also nunmehr genau die Effekte erzielen, vor denen Hobbes gewarnt hatte. Die Gläubigen konnten als fünfte Kolonne der eigenen Politik genutzt werden. Dabei wurde zwar das private Gewissen nicht angetastet – die virtuellen Untertan*innen glaubten, was sie gemäß der Notwendigkeit bedingenden Algorithmus glauben mussten –, die offizielle Religionsausübung verblieb aber völlig in den Händen des Staates. Dieser konnte, verkörpert durch die Spieler*innen, seine Staatsreligion zwar frei wählen, aber stets nur eine Religion zu gleicher Zeit als solche bestimmen.¹⁰⁶

Nachdem *Civilization V* die Religionsmechanik wieder eher in den Hintergrund verbannt hatte, machte der aktuelle Titel der Reihe, *Civilization VI*, erneut stärker Gebrauch davon, allerdings in einer deutlich freier – und, wenn man so will, respektloser – gestalteten Form:

„In Civilization VI, you may found your Religion once you have earned (or purchased) a Great Prophet. Religious buildings will accumulate the Great Prophet Points necessary to bring this special unit to your civilization. After the Great Prophet has been earned, send the unit to your Holy Site, and then found your Religion. [...] After founding your Religion, you will be prompted to choose a name and icon to represent your beliefs. You may choose a historical religion, or create one of your own!“¹⁰⁷

Religion zeigt sich hier als durch und durch planbares und mechanisiertes Geschehen, das die Spieler*innen vollständig bestimmen können: In Hobbes'scher Terminologie gesprochen, bestimmt die weltliche Gestalt den Kanon der Offenbarung.¹⁰⁸ Darüber hinaus ist sie an dieselben funktionalen Bestimmungen gebunden wie in den übrigen Titeln der Reihe: Sie hilft dabei, die eigene Bevölkerung zufriedenzustellen, und sie stellt ein alternatives Instrument zur Eroberung der Welt ohne militärische Gewalt bereit.

„In order to obtain a Religious Victory in Civilization VI, you must make your religion the predominant religion of every Civilization. While your religion will spread passively simply by settling near other players, it is your Missionaries, Apostles, and Inquisitors who offer the best chance at victory. Through the strategic use of religious units and a strong accumulation of Faith, you will be well on your way to winning a game of Civilization VI with your religion!“¹⁰⁹

106 Ebd., 78.

107 2K Games, *Civilization VI*, 2016, 124.

108 Hobbes, *Leviathan*, 1651, 171.

109 2K Games, *Civilization VI*, 2016, 149.

Auch die Darstellung der Religion lässt sich also konsistent in eine Lesart integrieren, die *Sid Meier's Civilization* mit Hilfe einer bestimmten Hobbes-Interpretation aufschlüsselt. Diese versteht Hobbes als skeptischen, möglicherweise atheistischen, auf jeden Fall aber realpolitischen, materialistischen und deterministischen Theoretiker und fokussiert vor allem auf den *Leviathan* als Hauptwerk. *Civilization* funktioniert in diesem Sinn als Simulation einer solchen Hobbes'schen Welt. Je länger die Serie bislang lief, desto stärker lassen sich dabei die immer wieder vorgenommenen Änderungen am ursprünglichen Programmschema als Parallelen zur Hobbes'schen Gedankenwelt sehen. Statt von ‚God Games‘ wäre es also wenigstens für die *Civilization*-Titel sowohl formal wie inhaltlich sinnvoller, von ‚Leviathan Games‘ zu sprechen.

Ausblick: Kulturgeschichtliche Nach- und Nebenwirkungen

Wie eingangs angesprochen, ergibt sich durch diesen Befund aus kulturgeschichtlicher Perspektive vor allem eine Frage: Wie gelangten die auf Hobbes zurückgehenden Versatzstücke eigentlich in das Spiel? Können wirklich die Durants verantwortlich gemacht werden? Der derzeit aktuellste Titel *Civilization VI* aus dem Jahr 2016 gibt einen Hinweis darauf, dass das der Fall sein könnte. In der „Civilopedia“, dem ins Spiel integrierten Nachschlagewerk, taucht Thomas Hobbes immerhin in einem Satz kurz auf.

„Einige Historiker datieren die Aufklärung von 1715 (dem Todesjahr von Ludwig XIV.) bis 1789 (dem Beginn der Französischen Revolution) [...]. Besonders ansteckend waren die Konzepte rationaler Politiker und Denker wie John Locke, Thomas Hobbes und Thomas Paine, die individuelle Rechte, den Sozialvertrag und eine repräsentative Regierung unterstützten. Das war in den Augen der Monarchen und der Kirche eine beängstigende Denkweise, und diese Denkweise führte seither zu verschiedenen Revolutionen, den Napoléonischen [sic] Kriegen, der industriellen Revolution und allem anderen.“¹¹⁰

Civilization VI spezifiziert nicht näher, welche Historiker*innen hier angesprochen sein sollten. Allerdings erinnert diese Passage stark an die Einschätzungen William und Ariel Durants, die lediglich den Zeitrahmen etwas anders zogen.

110 Aufklärung, in: 2K Games/Firaxis, *Civilization VI*, 2016, Civilopedia, https://www.civilopedia.net/de/gathering-storm/civics/civic_the_enlightenment (8.9.2022).

„[A]ll in all, the seventeenth century was the most productive in history of modern thought. Bacon, Descartes, Hobbes, Spinoza, Locke, Bayle, Leibniz; here was a majestic sequence of men warm with the wine of reason, joyfully confident (most of them) that they could understand the universe, even to forming ‚clear and distinct ideas‘ about God, and leading – all but the last – to that heady Enlightenment which was to convulse both religion and government in the French Revolution“.¹¹¹

Möglicherweise waren sowohl die Durants wie auch *Civilization VI* bei der Einstufung von Hobbes etwas übereilig. Jonathan Israel schätzte zuletzt die Bedeutung Hobbes' für die Aufklärung und die moderne Staatstheorie deutlich geringer ein.¹¹² Die Betonung der für Monarchie wie Kirche gleichermaßen verdächtigen Positionen, die Hobbes vertrat, passt zwar nicht ganz zum inhaltlichen Impetus der Dynamik der Reihe zwischen Teil I und VI, aber immerhin besser zur aktuellen Forschungsliteratur als die etwas holzschnittartige Einschätzung der Durants.¹¹³ Trotzdem scheinen William und Ariel Durant die Schlüsselrolle in der Übertragung gespielt zu haben: Auf ihrem Hobbes-Bild baut *Sid Meier's Civilization* deutlich stärker auf als auf ihren marxistisch anmutenden Ideen zum primitiven Kommunismus in der Urhordengesellschaft, der durch Krieg und Privateigentum verschwand.¹¹⁴

Erscheint damit nun Hobbes moderner, als er war, oder *Civilization* rückwärts-gewandter, als es auf den ersten Blick den Anschein hat? Fast zeitgleich mit dem Erscheinen des ersten *Civilization*-Titels stellte Aloysius Martinich 1992 Hobbes-Interpretationen wie jener, die *Civilization* zu unterliegen scheinen, kein gutes Zeugnis aus.

„Hobbes is often misinterpreted because only those parts of his theories that are congenial to contemporary philosophers have been emphasized, while the rest has been downgraded or explained away. [...] Such interpretations are the philosophical equivalent of writing Whig history.“¹¹⁵

Sid Meier's Civilization wurde oft genug vorgeworfen, sozusagen das simulatorische Äquivalent einer „Whig history“ zu bieten, dass beide Vorwürfe zusammengezogen werden können. Sowohl *Civilization* als auch *The Story of Civilization* können als populärkulturelle Ausdrücke derselben diskursiven Formation betrachtet werden, die sowohl Welt- als auch Geistesgeschichte teleologisch als Erfolgsgeschichte des Westens modelliert und keine Alternativen dazu gelten lässt. In diese Geschichte

111 Durant/Durant, *Age of Louis XIV*, 1963, 680.

112 Israel, *Enlightenment Contested*, 2006, 239.

113 Parkin, *Taming the Leviathan*, 2007, 103–106, 112–114.

114 Durant/Durant, *Oriental Heritage*, 1935, 6.

115 Martinich, *Two Gods*, 1992, 8.

ist Thomas Hobbes' Gedankengut auf eine Weise eingeschrieben, die in *Civilization* implizit reproduziert wird, sowohl in der Verkörperung der Staatsmacht durch die Spieler*innen als auch im Verhältnis des Spiels zu Staatsformen und Religionen. Inwieweit die Durants die direkte Vorlage dafür boten, kann ich hier nicht abschließend klären, aber ich habe gezeigt, dass die Möglichkeit besteht und intensiverer Prüfung bedarf. Dessen ungeachtet wurden sie mit *The Story of Civilization* aber Teil der ideellen Grundlagen für einen diffuseren gesellschaftlichen Diskurs, aus dem sich auch *Civilization* speist, und boten damit in jedem Fall eine indirekte Vorlage.

Dass Hobbes in verschiedenen Feldern digitaler Spiele eingangs des 21. Jahrhunderts wieder als, um das Wort mit Bedacht zu gebrauchen, ideologische Referenz aufgerufen werden kann,¹¹⁶ lässt weniger auf eine bewusste Nutzung seiner Werke schließen als vielmehr auf eine Konvergenz allgemeiner gesellschaftlicher Verunsicherung mit dazu geeigneten Versatzstücken von Ideen, die in diffuser Weise zirkulieren und historische Interpretationen beeinflussen können.¹¹⁷ Hobbes' Theoreme sind dabei eher Strandgut der Zeitalter als metaphysische Grundsteine ideologischer Gebäude. Aber durch ihr Weiterwirken in der *Civilization*-Reihe haben sie immerhin vielen Spieler*innen dazu verholfen „to build an empire to stand the test of time“.¹¹⁸ Es bleibt abzuwarten, was das für das Weiterwirken des Diskurses bedeutet, aus dem sie genommen wurden.

116 Vgl. Eugen Pfister, *Zombies Ate Democracy. The Myth of a Systemic Political Failure in Video Games*, in: Stephen J. Webley/Peter Zackariasson (Hg.), *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, New York/London 2020, 216–231, 220f.

117 Vgl. Adam Chapman, *Is Sid Meier's Civilization History?*, in: *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice* 17/3 (2013), 1–21, 15, DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719>.

118 Microprose, *Civilization*, 1994, 8.