

Eugen Pfister / Tobias Winnerling

Digitale Spiele und Geschichte

**Ein kurzer Leitfaden für Student*innen,
Forscher*innen und Geschichtsinteressierte**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

E. Pfister/T. Winnerling: Digitale Spiele und Geschichte

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.



Der folgende Text entstand in enger Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele.

Der Text erscheint mit freundlicher Genehmigung der Docupedia-Redaktion.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2020

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autoren möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schalungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-164-0

Inhaltsverzeichnis

	Vorbemerkung	7
I	Einleitung	11
	Digitale Spiele als historische Quelle	11
	Digitale Spiele als Massenphänomen	13
II	Ursprünge, Begriffe und Definitionen	16
	Ursprünge	16
	Begriffe	20
	Anstelle einer Definition	21
III	Stand der Forschung	25
	Frühe Digitale Spiele und Geschichtsdidaktik	25
	Game Studies	27
	Digitale Spiele in den Geschichtswissenschaften	28
IV	Technik- und Wirtschaftsgeschichte Digitaler Spiele	33
	Technikgeschichte und Spielechroniken	33
	Wirtschaftsgeschichte	36
V	Kultur- und Sozialgeschichte Digitaler Spiele	43
	Kulturgeschichte	43
	Sozialgeschichte	44
VI	Digitale Spiele und Politik	49
	Politikgeschichte	49
	Ideengeschichte	53
VII	Geschichte in Digitalen Spielen und Public History	57
	Digitale Simulationen als historiografisches Werkzeug	57

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht	59
Populäre Geschichtsbilder in Digitalen Spielen und Public History	61
VIII Ausblick	68
Quellenverzeichnis	71
Bibliografie	71
Blogs, E-Journals, YouTube-Kanäle, Datenbanken u.Ä.	92
Videografie	93
Ludografie	93