

Vorbemerkung

Zur Entstehung dieses Textes ...

Mit diesem Buch wollen wir allen (Geschichts-)Student*innen, Forscher*innen beziehungsweise überhaupt allen Geschichts- und Computerspiel-Interessierten einen ersten Einstieg in das Thema „Digitale Spiele und Geschichte“ anbieten. Der Impuls ist dabei nicht ganz so selbstlos, wie wir ihn gerne klingen lassen würden. Vielmehr haben wir die Gelegenheit genutzt, genau den Text zu schreiben, den wir gerne als Einstieg in das Thema gelesen hätten. In ihm werden wir uns zum einen für Geschichte in Spielen, vor allem aber für Spiele als Geschichte interessieren. Das heißt, wir werden uns zwar auch der Inszenierung und Darstellung von Geschichte in Spielen annehmen, aber eben nicht nur.

Spiele sind nämlich schon an und für sich spannende historische Quellen, die uns Auskunft geben über die Gesellschaften und Kulturen, die sie hervorgebracht haben. Sie sind Botschaften aus unserer jüngsten Vergangenheit. Sie erzählen uns von kollektiven Identitäten, von Werten und Tabus, von Ängsten und Hoffnungen. Hier zeigen sie gewisse Ähnlichkeiten zu anderen Medien und Kulturprodukten wie dem Film, Romanen, Theaterstücken und der Populärmusik, um nur einige zu nennen. Vordergründig wollen sie „nur“ unterhalten, vor allem, wenn man den Marketingabteilungen internationaler Spielevertriebe oder selbst ernannten „Gamer“-Gruppen Glauben schenken will. Tatsächlich sind digitale Spiele – genau wie Spiele im Allgemeinen – viel mehr. Sie sind Lerninstanzen, gesellschaftliche Treffpunkte, künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten usw. usf. Und es gibt sie mittlerweile lange genug, sodass sie viele von uns schon unser ganzes Leben begleitet haben.

Das ist zumindest bei uns beiden der Fall. Wir wuchsen mit Schneider CPC, IBM 386er-PC und Amiga, NES und SNES auf und lernten mit Text-Adventures unsere ersten Englischvokabeln. Wir lernten mit dem Microsoft-Flugsimulator Fliegen und die Grundsätze der Aerodynamik und Physik. Wir schrieben die AUTOEXEC.BAT um, wechselten Festplatten, RAM-Bausteine, knobelten LAN-Architekturen mit Kabeln und T-Stücken aus und erkundeten die Karibik in der frühen Neuzeit. Computer und digitale Spiele begleiteten uns dann konsequent in unserer Kindheit, unserer Jugend, während unseres Studiums und schließlich in unseren Berufen. Sie fraßen Zeit, ketteten uns teilweise an Bildschirme, aber sie weckten auch unsere Neugier zu lernen, zeigten uns fremde Welten und brachten uns anderen Menschen

näher. Trotz aller Veteranenrhetorik gehörten wir damit aber längst nicht zur ersten Generation – wir waren keine *Space Invaders*¹, sondern fügten uns in eine bereits gewachsene soziokulturelle Formation ein, die sich um digitale Spiele zentrierte. Die wissenschaftlich distanzierte Beschäftigung mit der historischen Dimension dieser Phänomene soll uns also auch dazu dienen, uns vor nostalgischer Verklärung zu schützen und identitätssuchende oder identitäre Narrative zu dekonstruieren.

Die Entscheidung, uns in unserer historischen Forschung auf digitale Spiele zu konzentrieren, wurde uns trotzdem nicht unbedingt leicht gemacht. Ähnlich wie vor hundert Jahren der Film² wurden vor wenigen Jahren noch Digitale Spiele von vielen Historiker*innen als geistloser Kinderkram angesehen, die es nicht an Bedeutung mit den Akten und Urkunden jahrhundertalter Archive aufnehmen konnten. Wissenschaftliche Vorarbeiten gab es quasi keine, höchstens einzelne verstreute Aufsätze aus den 1990er-Jahren. So mussten wir uns die Grundlagen einer historiografischen Erarbeitung digitaler Spiele als Quellen meist selbst beibringen. Seitdem hat sich zum Glück vieles zum Besseren gewendet: Erste Monografien und Sammelbände sind erschienen und sie werden jedes Jahr mehr. Und vielleicht noch wichtiger für die Zukunft unserer Disziplin: Jedes Jahr werden mehr Abschlussarbeiten zu digitalen Spielen als historischen Quellen geschrieben.

Als wir im Herbst 2017 von der Redaktion des Open-Access-Nachschlagewerks *Docupedia* gebeten wurden, einen Eintrag zu „Digitalen Spielen“ zu schreiben, ließen wir uns deshalb nicht lange bitten. Zugleich war uns klar, dass wir uns hier etwas mehr Arbeit aufgebürdet hatten, als es vielleicht den Anschein hatte. Immerhin gab es, abgesehen von einer Handvoll Einleitungen in Sammelbänden, noch keine Einführungen in das Thema. Auch war uns bewusst, was für ein Riesengebiet wir mit diesen beiden Worten „Digitale“ und „Spiele“ aufmachten. Wo sollten wir die Grenzen setzen? Was mussten wir auslassen? Was mussten wir noch lernen?

Es dauerte entsprechend lang, bis im Frühjahr 2020 aus der Idee ein fertiger Eintrag für die *Docupedia*-Seite geworden war. Zwischendurch war unser Text naturgemäß viel zu lang geworden und musste drastisch gekürzt werden. Mehrfach. Zwei Blind-Peer-Review-Verfahren zwangen uns zu manch schmerzhaften Streichungen und Änderungen, halfen aber sehr, die oft aus-

1 Vgl. MERTENS, MEIBNER: *Wir waren Space Invaders*, 2002.

2 Vgl. KÖSTLBAUER, PFISTER: Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele, 2018, S. 89 f.

ufernden Gedankengänge wieder einzuhegen. So ermöglichten sie uns einen stringenten und konzisen Text, der zwar noch immer viele Leerstellen aufwies, aber doch auf die meisten davon zumindest hinwies. Mit dem Endergebnis, das auf der Docupedia-Seite nachgeschlagen werden kann,³ waren wir schließlich sehr zufrieden. Der Vorteil des Open-Access-Textes ist evident. Auf ihn kann jederzeit und von überall online zugegriffen werden. Wenn es uns die Zeit erlaubt, haben wir die Möglichkeit, ihn alle paar Jahre durch eine aktuellere Version zu ersetzen.

... und zu seinem Nutzen

Aber wir wären nicht Historiker, wenn wir nicht dann doch glänzende Augen bekommen hätten, als der Verlag Werner Hülsbusch an uns herantreten war, um sich nach der Möglichkeit einer Buchpublikation zu erkundigen. Denn auch für jene Historiker*innen, die sich der Erforschung des Digitalen widmen, sind Bücher immer noch Sehnsuchtobjekte. Zugleich bietet es uns die Möglichkeit, nun doch wieder etwas ausführlicher zu sein, eine *Extended Version*, ein *Writers Cut* sozusagen.

Das bedeutet auch, dass wir hier die Möglichkeit haben, nach Herzenslust Literaturverweise aufzunehmen und anzubringen – wie Seehunde hineinzutauchen und sie in die Luft zu werfen, dass sie uns auf die Köpfe prasseln. So zumindest mag das wirken, was wir in den Fußnoten hier hin und wieder konstruieren, eine Übertreibung des Verweisens und als Ergebnis ein fast unüberschaubares Meer von Titeln, von den meisten Leser*innen nur zu gern übersprungen. Sollen die vielleicht nur die Seiten füllen und uns gelehrter erscheinen lassen, als wir sind? Seht her! Was haben wir nicht alles gelesen!

Zum Glück verhält es sich nicht ganz so. Genau wissend, dass diese Liste in dem Moment veraltet ist, in dem wir das Manuskript in den Druck geben, und dass wir bei weitem eben nicht alles gelesen haben, was es zum Thema gibt, wollen wir dennoch versuchen, diese Fußnoten als Hinweise zu nutzen, wo es nützliche Literatur zum jeweiligen Aspekt des Themas zu finden gibt.

Wer als Studierende*r, Forschende*r oder einfach nur Neugierige*r an einer Stelle dieses Textes denkt: Das ist ja interessant! Dazu muss es doch noch mehr geben, der und dem wollen wir einen bunten kleinen Strauß von unserer Meinung nach sinnvollen ersten Anlaufstellen für das tiefere Einsteigen in die Materie an die Hand geben. Denn überall sind nur die größten Konturen nachgezogen, die feinen Strukturen und die tiefen Abgründe liegen

noch im Dunkeln und warten nur darauf, entdeckt zu werden – daher die für einen doch nicht wirklich umfangreichen Text etwas hypertrophe Bibliografie. Das Büchlein soll schließlich nicht nur Vergnügen machen und Neugier wecken, sondern als Arbeitsmaterial dienen können.

Gewiss, der Docupedia-Beitrag lässt sich von Studierenden und Forschenden leichter copy-pasten – hoffentlich unter Angabe der Quelle –, aber er lässt sich eben nicht in die Jackentasche stecken und mit Bleistift unterstreichen und annotieren. Er hat keine Eselsohren, die uns an etwas erinnern sollen.