

Einleitung: Verspielte Vergangenheit

Die Quadratur des Arbeitskreises im Blog-Format

Aurelia Brandenburg, Peter Färberböck, Anna Klara Falke, Eugen Pfister, Tobias Winnerling, Felix Zimmermann

Verspielte Geschichte

Jede Gemeinschaft hat ihre Ursprungsgeschichte, die mit der Zeit zum Mythos verklärt wird. So auch wir: Etwas mehr als sieben Jahre ist es her, dass am 13. Dezember 2015 der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele gegründet wurde. Die Idee dazu kam uns anlässlich des Workshops „Digitale Spiele vs. Geschichte“ an der Leibniz Universität Hannover, organisiert von Daniel Milch (damals Giere), Nico Nolden und Tobias Winnerling.

Die zwanzig Teilnehmer, eine überschaubare Gruppe von mehr oder weniger jungen Historikern aus Deutschland und Österreich, vereinte ihre konkreten gemeinsamen Forschungsinteressen, mit welchen sie damals andernorts im akademischen Zirkel noch ein wenig aneckten: „Digitale Spiele als neue historische Form“, „Digitale Spiele als Untersuchungsgegenstand“ und „Digitale Spiele als Untersuchungsinstrument“ hießen die drei entsprechenden Panels des Workshops.

Ein wenig inszenierten wir uns naturgemäß als akademische Underdogs. Wenn uns schon die klassischen akademischen Institutionen den Rückhalt verwehrten, wollten wir in Zukunft einander gegenseitig unterstützen. Die drei Organisatoren bildeten deshalb gemeinsam mit Josef Köstlbauer und Eugen Pfister das erste Zentralkomitee des Arbeitskreises. Mithilfe der Hypothesen-Plattform wurde ein Blog eingerichtet,¹ ein Manifest wurde geschrieben.² Wir waren zufrieden.

1 Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele [AKGWDS] (Hg.): *gespielt. Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, <https://gespielt.hypothesen.org>.

2 AKGWDS: *Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele: Ein Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit Digitalen Spielen (Version 1.1)*, in: *gespielt*, 20.9.2016, https://gespielt.hypothesen.org/manifest_v1-1.

Nun wären wir keine guten Historiker*innen, wenn wir nicht bei solchen etwas zu glatten Erzählungen kritisch nachfragten und nach etwaigen Fehlstellen suchten. Der plötzliche Genderstern in diesem Absatz ist so zum Beispiel keine editorische Willkür. Aus der ursprünglich rein männlichen Gruppe von zwanzig Historikern ist erst mit etwas Arbeit und auch einigen Rückschlägen eine heterogenere Gruppe von mittlerweile über zweihundert Historiker*innen, aber auch Forscher*innen aus anderen Disziplinen, sowie Journalist*innen, Entwickler*innen bzw. allgemein Geschichtsinteressierten erwachsen. Mittlerweile sind wenigstens drei von acht Mitgliedern des Zentralkomitees Frauen, etwa ein Drittel unserer Mitglieder sind keine Männer. Trotzdem macht sich ein Ungleichgewicht der Geschlechter und Geschlechtsidentitäten nach wie vor bemerkbar, nicht zuletzt in der Liste der Autor*innen dieses Bandes. Wir arbeiten deshalb weiterhin daran, dass sich dieses Verhältnis in nachfolgenden Publikationen weiter verbessern wird.

Die anfangs deutsch-österreichische Kooperation hat sich außerdem mittlerweile um Mitglieder aus der Schweiz, der Tschechischen Republik, den Niederlanden und Italien erweitert. Dem ursprünglichen Workshop folgten zwei Konferenzen des Arbeitskreises, eine erste vor Ort an der Universität Düsseldorf 2017 und, bedingt durch die Corona-Pandemie, eine digitale Konferenz 2021. Und im Mai 2022 gab es eine weitere, ebenfalls digitale Konferenz, die sich dieses Mal direkt an Studierende richtete.³

Zwar haben wir uns manchmal im Selbstbild der unverstandenen Rebell*innen gefallen, doch trotzdem waren wir 2015 naturgemäß nicht die ersten Historiker*innen, die sich im deutschsprachigen Raum mit dem Thema auseinandergesetzt hatten. Bereits 2009 hatte Angela Schwarz einen einschlägigen Aufsatz veröffentlicht und 2010 einen extrem einflussreichen ersten deutschsprachigen Sammelband zum Thema herausgegeben⁴ und damit

3 Geschichte von/in/mit Digitalen Spielen, 2. Arbeitstagung des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, org. von Tobias Winnerling, Düsseldorf, 15./16.9.2017, <https://www.geschichte.hhu.de/abteilungen/lehrstuhl-fuer-geschichte-der-fruehen-neuzeit/forschung/tagungen>; Vergangenheitsatmosphären und Verkörperung in digitalen historischen Räumen. Online-Arbeitstagung, org. von Christian Bunnenberg, Nico Nolden, Felix Zimmermann [online] 25./26.2.2021, <https://gespielt.hypothesos.org/4044>; Level 1, AKGWDS-Online-Studierendentagung, org. von Aurelia Brandenburg, Tobias Unterhuber, Peter Färberböck, Lucas Haasis u.a. [online] 27./28.5.2022, <https://gespielt.hypothesos.org/4512>.

4 A. Schwarz: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren?“. Geschichte in Computerspielen. In: *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, hg. von B. Korte (Bielefeld 2009), 313–340; Dies. (Hg.): „Wollten Sie auch schon immer einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel* (Münster 2010).

Digitale Spiele deutlich prominenter auf die Agenda der Geschichtswissenschaft gehoben, als das zuvor der Fall gewesen war. Ihre Arbeit war nicht zuletzt für viele von uns Inspiration, uns intensiver mit dem Thema zu beschäftigen. Sporadisch hatte sich die deutschsprachige Geschichtswissenschaft schon davor und zwar bereits seit Beginn der 1990er-Jahre mit Digitalen Spielen befasst, aber diese vereinzelt Vorstöße waren stets ohne großes Echo geblieben.⁵ 2012 waren außerdem die – immer noch wertvollen – Dissertationen Carl Heinzes⁶ und Steffen Benders⁷ erschienen. Die Forschungsperspektive schien eröffnet, die Arbeit reichlich, die Zukunft verheißungsvoll.

Vor diesem Hintergrund ist es zu verstehen, wie spätere Gründungsmitglieder des AKGWDS in den frühen 2010er-Jahren erste vorsichtige Schritte in das Forschungsfeld „Geschichte und Digitale Spiele“ wagten. Die Reaktionen von Kolleg*innen waren damals noch – und im Gegensatz zu heute – ambivalent. Viele zeigten ein grundsätzliches Interesse, konnten sich aber meist nicht vorstellen, wie eine Forschungskarriere in diesem Feld möglich sein könnte – eine Frage übrigens, die trotz aller Fortschritte nach wie vor nicht geklärt ist. Die akademischen Biografien der Mitglieder lesen sich oft ähnlich. Im Gespräch mit erfahrenen Kolleg*innen traf zum Beispiel Eugen Pfister in den frühen 2010er-Jahren oft auf ehrliches Interesse, aber auch immer auf den Ratschlag, Digitale Spiele doch nebenbei zu erforschen und sich für die Karriere lieber in klassische Archive zu begeben. Auch Tobias Winnerling wurde nach einem Vortrag zu frühneuzeitlichen Sicherheitsvorstellungen und ihren Darstellungen in *Anno 1701*⁸ und *Age of Empires II*⁹ auf dem Marburger Frühneuzeittag 2011¹⁰ noch von ehrlich besorgten Kolleg*innen gefragt, ob er denn auch zu diesem Thema promovieren würde

5 E. Pfister, T. Winnerling: *Geschichte und Digitale Spiele. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte* (Glückstadt 2020), 26.

6 C. Heinze: *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Bielefeld 2012).

7 S. Bender: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen* (Bielefeld 2012).

8 *Anno 1701*, Related Designs Software, Aspyr Media, Windows, 2006.

9 *Age of Empires II: The Age of Kings*, Ensemble Studios, Microsoft, Macintosh / PlayStation 2 / Windows, 1999.

10 Veröffentlicht als: T. Winnerling: Sicherer Berg, gefährlicher Feind. Natürlicher und militärischer Raum im Computerspiel zur Frühen Neuzeit. In: *Sicherheit in der Frühen Neuzeit. Norm – Praxis – Repräsentation*, hg. von C. Kampmann, U. Niggemann (Köln/Weimar/Wien 2013), 712–727.

(was er zur allgemeinen Beruhigung guten Gewissens verneinen konnte). Er traf dort aber auch auf einen interessierten Florian Kerschbaumer, mit dem bei einem Bier am Abend gemeinsam die übliche „Dazu müssten wir doch eigentlich mal eine Tagung machen“-Idee aufkam. Prinzipiell sollte man das gesellige Beisammensein am Rande von Konferenzen nicht unterschätzen, denn schon im Frühjahr 2013 war es soweit und die internationale Tagung „Frühe Neuzeit und Computerspiele“ konnte in Düsseldorf stattfinden.¹¹

Die Beiträge der Düsseldorfer Tagung waren so überzeugend, dass schon im nächsten Jahr in rascher Folge gleich zwei Tagungsbände erscheinen konnten, ein deutsch- und ein englischsprachiger. Der Claim wurde abgesteckt.¹² Währenddessen fanden in Rostock die ersten beiden *HiStories*-Tagungen statt,¹³ auf welchen Kaj Sollmann und Tobias Winnerling aus Düsseldorf auf Daniel Milch aus Hannover trafen, der wiederum bereits Kontakt zu Nico Nolden in Hamburg hatte. Während des abendlichen Tagungsausklangs wurde die Idee geboren, einen Arbeitskreis zu gründen. Eugen Pfister und Josef Köstlbauer aus Wien waren bereits auf der Düsseldorfer Tagung 2013 auf der Liste der Vortragenden gewesen (auch wenn Eugen damals aufgrund seiner Defensio in letzter Sekunde hatte absagen müssen), sodass die Verbindung zu den österreichischen Kolleg*innen von Anfang an mitgeplant werden konnte. Und so schließt sich der Kreis zum Beginn dieser Einleitung, und der Rest ist Geschichte ...

... oder zumindest ließe sich so der traditionellen Fetischisierung von Anfängen und Ursprüngen in der Geschichtswissenschaft Rechnung tragen und zeigen, dass wir allen digitalen Spielereien zum Trotz in dieser Hinsicht doch ganz klassische Historiker*innen sind. Das wollen wir aber nicht tun. Weder geht es in dieser Übersicht um die Konstruktion einer heldenhaften Erfolgsgeschichte, noch sollen die Gründungsfiguren quasi-mythologisch überhöht werden. So gilt es von Anfang an auch, an die Rückschläge zu erinnern: Die Präsentation des Manifests in einer Nebenveranstaltung zum Historikertag

11 Frühe Neuzeit und Videospiele / Early Modernity and Video Games. Internationale Tagung / International Conference, org. von Tobias Winnerling, Florian Kerschbaumer, Düsseldorf 15.–17.3.2013. <https://www.geschichte.hhu.de/abteilungen/lehrstuhl-fuer-geschichte-der-fruehen-neuzeit/forschung/tagungen>.

12 F. Kerschbaumer, T. Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (Bielefeld 2014); T. Winnerling, F. Kerschbaumer (Hg.): *Early Modernity and Video Games* (Newcastle-upon-Tyne 2014).

13 *HiStories*. Geschichte, Form & Sinnfunktion in Computerspielen, org. von Mario Donick, Christian Klager, Rostock, 30.11.2013; *HiStories 2014: Spielerische Reflexion und narrative Simulation*, org. von Mario Donick, Christian Klager, Rostock 29./30. 11.2014.

2016 in Hamburg wurde zur internen Angelegenheit, verirrte sich doch niemand dorthin, der*die nicht ohnehin zum Arbeitskreis gehörte (obwohl wir es uns nicht haben nehmen lassen, es trotzdem bei dieser Gelegenheit gebührend zu feiern). Erste Versuche, den anfänglichen Schwung zur Publikation eines umfassenden Handbuchs zu nutzen, verliefen Ende 2017 leider im Sand. Auch das selbstgesteckte Ziel, jährlich eine Arbeitstagung zu organisieren, musste irgendwann fallen gelassen werden. Der Grund war, dass die Arbeit des AKGWDS von Anfang an vom unbezahlten Engagement seiner Mitglieder getragen wurde.

Es sollen deshalb vor allem die gleichberechtigt zu Wort kommen, die später zum Arbeitskreis gestoßen sind: Felix Zimmermann und Aurelia Brandenburg, Anna Klara Falke, Desirée Hilscher, Lukas Boch, Peter Färberböck, Michael Kleu, um nur einige wenige Beispiele jener zu nennen, die den AKGWDS weiterhin vorantreiben. Nur dank des Engagements vieler Mitglieder war und ist es möglich, dass wir heute neben einem Blog auch einen Podcast, Twitter-, YouTube-, Twitch- und Instagram-Kanäle vorweisen können, die alle das Ergebnis der vielen unterschiedlichen Köpfe sind, die der Arbeitskreis inzwischen vereint.¹⁴ Diese vielen Köpfe und die damit verbundenen Netzwerke sind auch nach wie vor eine, wenn nicht sogar die entscheidende Stärke des AKGWDS.

Auf diese Weise konnte zum Beispiel Aurelia Brandenburg 2018 noch zwischen Bachelor und Master von Twitter in den Arbeitskreis und die Historical Game Studies stolpern, ohne selbst in ihrem Studium jemals einen Berührungspunkt mit dem Thema gehabt zu haben. Zielgerichtet gegen jeden Widerstand hat sich Peter Färberböck aus der Kulturgeschichte zuerst dem Mittelalter und der Authentizität gewidmet. Der oben genannte Band von Carl Heinze wurde ihm vom Mediävisten Michael Brauer im Seminar empfohlen. So waren doch die Digitalen Spiele nach dem abgebrochenen Informatik-Studium mit Computergrafik-Schwerpunkt schließlich in einer anderen Disziplin der vorher gewünschte Schwerpunkt. „Zielsicher“ widmete er sich dem zeithistorischen Thema der NS-Symbolik und der Selbstzensur in der Masterarbeit. Sein Betreuer Albert Lichtblau kannte aus dessen Studium

14 AKGWDS: @ak_gwds, Instagram-Account: https://www.instagram.com/ak_gwds/; AKGWDS: *gespielt | Podcast des Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, Podcast: <https://anchor.fm/ak-gwds>; AKGWDS: ak_gwds, Twitch-Kanal: https://twitch.tv/ak_gwds; AKGWDS: @AK_GWDS, Twitter-Account: https://twitter.com/ak_gwds; AKGWDS: AKGWDS, YouTube-Kanal: https://www.youtube.com/channel/UC3LzIPA8_KCDNHZC3iqk4qg.

schon gegenüber der Oral und Video History – seine Forschungsfelder – bereits den Widerstand und ermutigte ihn, diesen ominösen Arbeitskreis zu kontaktieren. Das Ergebnis: zurück zur Mittelalterrezeption in der mittlerweile gestarteten Dissertation, die von Christina Antenhofer und Tobias Winnerling betreut wird. Diese Art Stolpern und Wanken hat aber damals wie heute nie gestört, denn dafür hat der AK immer Raum geboten und tut es noch heute.

Das sollte man wirklich nicht unterschätzen: Der Arbeitskreis ist Experimentierkammer für Nachwuchsforscher*innen, gibt denen, die nicht so genau wissen, wo es mit ihrer Forschung hingehen soll, eine Perspektive. So war das auch bei Felix Zimmermann. Er hatte Glück, in Köln Public History studieren zu können, einen Studiengang also, der sich noch im Selbstfindungsprozess befand und offen war für allerlei ungewohnte Zugänge zur geschichtswissenschaftlichen Arbeit. In einem Masterseminar zur Holocausterinnerung im Digitalen Zeitalter von Habbo Knoch fasste er dann den Entschluss, sich ausgerechnet *Wolfenstein: The New Order*¹⁵ für seine Seminararbeit anzuschauen. In der Literaturrecherche tauchten dann solche ominösen Namen wie Tobias Winnerling und Eugen Pfister auf und da wurde Felix erstmals klar, dass man ja offenbar wirklich und ernsthaft zu diesen Themen in der Geschichtswissenschaft forschen konnte. Irgendwie kam es dann zur Kontaktaufnahme und die Aufnahme in den Arbeitskreis folgte bald. Und ja: Dieser gab Unterstützung, Perspektive, Halt. Ohne Übertreibung lässt sich sagen: Ohne den Arbeitskreis hätte Felix wohl kaum eine Dissertation zu Digitalen Spielen und Geschichte geschrieben.

Anna Klara Falke kam 2019 dazu, begeistert von der Idee, Digitale Spiele in museale Ausstellungen zu integrieren. Doch bei Digitalen Spielen hat sie nicht Halt gemacht, sondern sich zusammen mit Lukas Boch dem Bereich der analogen Spiele angenommen. Mit dem 2020 gegründeten Projekt *Boardgame Historian*, das als Vernetzungsplattform für die Forschung zu analogen Spielen im deutschsprachigen Raum fungiert, arbeiten sie zusammen mit dem AKGWDS an der Schnittstelle analoger und Digitaler Spiele.

Zwar fehlt nach wie vor die institutionelle Verankerung, die es uns zum Beispiel ermöglichen würde, an einem konkreten Institut in Zukunft interessierten Student*innen die Möglichkeit zur Promotion anzubieten. Trotzdem sind schon mehrere Dissertationen in und um den AKGWDS herum entstanden, Masterarbeiten wurden betreut und allgemein über die deutschsprachi-

15 *Wolfenstein: The New Order*, MachineGames, Bethesda Softworks, Windows / Xbox 360 / Xbox One / PlayStation 3 / PlayStation 4, 2014.

gen Universitäten verstreut Projektseminare und Kurse zu dem Thema angeboten. Von Anfang an wurde dabei im Arbeitskreis Wert darauf gelegt, möglichst keine starren Hierarchien aufkommen zu lassen, Student*innen und Promovierte in keiner Weise voneinander zu unterscheiden. Das zeigt sich auch beim Blog, wo neben wissenschaftlichen Aufsätzen und Essays auch immer Student*innen mit Werkstattberichten zu Wort kommen.

Naturgemäß wären wir aber keine Historiker*innen, wenn nicht auch wir noch eine altmodische Vorliebe für das gedruckte Wort hätten. So entstanden im Umfeld des Arbeitskreises die Dissertationen von Daniel Milch,¹⁶ Nico Nolden¹⁷ und Felix Zimmermann.¹⁸ Eugen Pfister und Tobias Winnerling begnügten sich nicht mit einem Eintrag zu Digitalen Spielen in der Docupedia-Datenbank,¹⁹ sondern publizierten ihren Text in einer erweiterten Form als „kurzen Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte“.²⁰ Auch Sammelbände entstanden aus dem AKGWDS heraus: 2018 erschien der Band *Weltmaschinen* zu Digitalen Spielen und Globalgeschichte, herausgegeben von Josef Köstlbauer, Eugen Pfister, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann.²¹ Letztgenannter gab außerdem 2020 gemeinsam mit Martin Lorber den Sammelband *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* heraus.²² Im selben Jahr erschien zudem eine Sonderausgabe des internationalen Online-Journals *gamevironments* zum Thema „Democracy dies playfully“.²³ Und in der Zukunft stehen (außer diesem Band) bereits weitere Sondernummern, Sammelbände, Studierendenkonferenzen und Datenbankprojekte zur Veröffentlichung bereit. Es geht voran.

16 D. Giere: *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen* (Frankfurt a. M. 2019).

17 N. Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen: Erinnerungskulturelle Wissenssysteme* (Berlin 2020).

18 F. Zimmermann: *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel* (Marburg 2023) (= zugl. Diss., Univ. zu Köln 2022).

19 E. Pfister, T. Winnerling: Digitale Spiele. In: *Docupedia-Zeitgeschichte*, 10.1.2020, https://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_vi_de_2020.

20 Pfister, Winnerling: *Digitale Spiele und Geschichte*.

21 J. Köstlbauer et al. (Hg.): *Weltmaschinen: Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen* (Wien 2018).

22 M. Lorber, F. Zimmermann (Hg.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Bielefeld 2020).

23 E. Pfister, T. Winnerling, F. Zimmermann (Hg.): Democracy Dies Playfully. (Anti-)Democratic Ideas in and Around Video Games. In: *gameenvironments* 13 (2020), <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de/completed-quests/>.

Aber auch wenn es allen Mitglieder des Arbeitskreises durch ihre gemeinsame Arbeit gelungen ist, das Forschungsfeld innerhalb der deutschsprachigen Geschichtswissenschaften in gewisser Weise zu normalisieren – mit der Annahme einer Sektion von Eugen Pfister, Kathrin Trattner, Tobias Winnerling und Felix Zimmermann auf dem Deutschen Historikertag 2021 war die Aufnahme in den inoffiziellen Kreis bearbeitungswürdiger historischer Fragestellungen besiegelt²⁴ –, bedeutet das noch lange nicht, dass damit nun alles gut wäre.

Der Arbeitskreis setzt sich immer noch zum allergrößten Teil aus aufstrebenden Wissenschaftler*innen zusammen, die vielfach noch an ihren akademischen Graden arbeiten und die auf befristeten Stellen prekär beschäftigt sind. So schön es ist, dass Josef Köstlbauer und Tobias Winnerling nach ihrer Einleitung zur Sektion „Fetisch Konkurrenz“ auf dem Rostocker Frühneuezeittag 2019²⁵ in der Diskussion als Kommentar erhielten, diese Begründung der Relevanz des Forschungsgegenstands sei ja ganz nett, aber doch nun wirklich nicht mehr nötig, und könne man den Vorgalopp nicht überspringen und bitte zum Wesentlichen kommen, nämlich den Vorträgen, man sei ja schließlich nicht zum Spaß hier, so wenig kann man sich dafür kaufen, wenn es hart auf hart kommt und sich die Frage stellt, wo es noch Stellen gibt. Die Liste derjenigen, die im Lauf der Zeit aus Forschungsfeld und/oder Arbeitskreis mehr oder weniger freiwillig ausgestiegen sind, ist lang. So hatte etwa der eingangs erwähnte Carl Heinze akademisch keinen Vorteil daraus ziehen können, dass er ein Standardwerk für ein aufstrebendes Forschungsfeld vorgelegt hatte – er ist nicht mehr universitär tätig. Das ist keineswegs ein Einzelfall.

Gespielte Gegenwart

Um aber nicht in Selbstmitleid zu versinken, ist es nunmehr an der Zeit, den Vorgalopp zu beenden und zum Wesentlichen zu kommen, nämlich zu den Beiträgen des Bandes.

24 Geschichte spielen, wie es eigentlich gewesen ist. Das Digitale Spiel im Spiegel seiner Authentizitätsdebatten – Sektion auf dem 53. Deutschen Historikertag: „Deutungskämpfe“, org. von Eugen Pfister, Tobias Winnerling, Felix Zimmermann, München, 6.10.2021. Abrufbar über: <https://youtu.be/NjLvJfUjy50>.

25 Fetisch Konkurrenz: Digitale Spiele als Inszenierung frühneuzeitlicher Konfliktfelder – Sektion auf der 13. Arbeitstagung der AG Frühe Neuzeit im VdH: „Konkurrenzen“, org. von Tobias Winnerling, Rostock, 19.–21.9.2019.

Dieser Band versammelt Aufsätze, die zuvor in verschiedenen digitalen Medien bereits online veröffentlicht wurden, die meisten davon auf dem Blog des Arbeitskreises, hier zum ersten Mal im Druck. Dabei lässt sich immer die berechtigte Frage stellen, wozu das eigentlich gut sein soll. Ähnlich wie die Beschäftigung mit Digitalen Spielen stellt auch das elektronische Publizieren Historiker*innen immer noch vor besondere Herausforderungen, weil die Geschichte, ganz besonders die deutschsprachige, nach wie vor stolz darauf ist, eine Buchwissenschaft zu sein und bleiben zu wollen. Seit Beginn dieses Jahrhunderts wird versucht, alternativen elektronischen oder internetbasierten Publikationsformen neben den klassischen Printveröffentlichungen Raum zu verschaffen. Das hat zwar dazu geführt, dass Historiker*innen in vielfältiger Weise digital publizieren, hat diesen Publikationen aber nicht das Renommee verschaffen können, das ihren gedruckten Verwandten zugesprochen wird. Der *gespielt*-Blog des AKGWDS hat eine ISSN, aber diese bedeutet nicht, dass darin zu veröffentlichen in gleicher Weise wahrgenommen würde wie der gleiche Beitrag in einer papiernen Zeitschrift. In gewisser Hinsicht ist dieses Buch also durchaus ein weiteres unter vielen Argumenten dafür, digitale Publikationsformate endlich ernst zu nehmen. Ein solches Argument allerdings kann es nur sein, wenn es uns gelingt, zu zeigen, dass die Beiträge denen in gedruckten Zeitschriften in ihrer Qualität nicht nachstehen.

Zudem ist es, zumindest für die Herausgeber*innen, auch eine Möglichkeit zur Ergebnissicherung – denn, das hat die Zeit gezeigt, digitale Publikationsformate sind ephemere und Online-Inhalte können unter ungünstigen Bedingungen rasch verschwinden. Ein gedrucktes Buch hingegen riecht nicht nur gut und verschönert jede Bücherwand, es hält sich, halbwegs sicher aufbewahrt, dagegen nahezu unbegrenzt lang. Auch das ist allerdings nur dann sinnvoll, wenn es auch etwas zu sichern gibt und die Ergebnisse gut genug sind, dass man sie wirklich auf unbestimmte Zeit vorhalten möchte. Und zu guter Letzt möchten wir auf diese Weise gern unsere Ergebnisse breiter zugänglich machen und vielleicht auch denjenigen ans Herz legen können, die sie als Blogbeiträge gar nicht wahrgenommen hätten. Klappern gehört nun einmal zum Handwerk. Auch das steht aber unter der Voraussetzung, dass wir etwas haben, mit dem sich klappern lässt.

Damit der Sammelband auch als Buch Sinn ergibt, haben wir uns im Vorfeld der Publikation gegen eine chronologische Aneinanderreihung aller Blogbeiträge und stattdessen für eine thematische Auswahl entschieden. Wir beginnen hierzu mit methodischen und grundsätzlichen Fragen, mit denen sich der Arbeitskreis beschäftigt und die Nico Nolden in seinen zehn Thesen

die auch die Debatten um Authentizität und Gewalthaltigkeit prägten. Denn beide Diskussionen ergeben nur dann Sinn, wenn implizit bereits vorab angenommen wird, dass Digitale Spiele sowohl ihre Inhalte an die Spieler*innen vermitteln können als dabei auch so wirkmächtig sind, dass die Spieler*innen sich dieser Vermittlung kaum entziehen könnten. Dementsprechend liegt es nahe zu vermuten, dass diese Eigenschaften sich auch didaktisch nutzen ließen. Nur: Wie kann das gelingen? Und treffen diese Vorannahmen überhaupt zu?

Das *Sumerian Game* liefert dabei zugleich den Anknüpfungspunkt für eine stärker an traditionellen historiografischen Periodisierungen ausgerichtete Behandlung Digitaler Spiele mit Geschichtsbezügen. Es liegt mit seiner Entstehungszeit in den 1960er-Jahren sowohl früh in der Geschichte von Digitalen Spielen als auch mit dem darin behandelten frühantiken Stoff ganz zu Beginn der Geschichte in Digitalen Spielen. Diesen Geschichtsdarstellungen folgen die nächsten Beiträge im chronologischen Muster. Die Autor*innen arbeiten sich dabei an knurrenden Wikingern, mittelalterlichen MMOs und nationalistischen Mittelalterbildern ab. *Kingdom Come: Deliverance*²⁹ wurde hierbei ebenso wie später auch *Crusader Kings III*³⁰ in Sammelbeiträgen von mehreren Mitgliedern aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet. Weiter geht es mit frühneuzeitlichen und zeitlosen Empires. Geschichte zeigt sich hier als 4X-Erzählung: „explore“, „expand“, „exploit“, „exterminate“. Daran anschließend stoßen wir an Hobsbawms *Age of Extremes*³¹, das 20. Jahrhundert.

Nach den ikonischen Schützengräben des Ersten Weltkriegs befassen sich die nächsten Beiträge ausführlich mit NS-Diktatur, Zweitem Weltkrieg und deren Präsenz und Nachwirkungen in Digitalen Spielen. Wie bereits des Öfteren gezeigt wurde, bieten Zweiter Weltkrieg und die Bekämpfung des Nationalsozialismus eine nahezu unerschöpfliche Quelle von Vorlagen für Digitale Spiele mit historischem Hintergrund – wohl kein anderes Thema wird so oft verarbeitet und für alle diese Produkte gibt es einen Markt.³² Gerade für den deutschsprachigen Raum sind die damit anstehenden Fragen –

29 *Kingdom Come: Deliverance*, Warhorse Studios, Warhorse Studios / Deep Silver, PC / PlayStation 4 / Xbox One, 2018.

30 *Crusader Kings III*, Paradox Development Studio, Paradox Interactive, PlayStation 5 u.a., 2020.

31 Hobsbawm, E. J.: *The Age of Extremes. The Short Twentieth Century, 1914–1991* (London 1994).

32 Pfister, Winnerling: *Geschichte und Digitale Spiele*, 65.

Was darf gezeigt werden? Wer darf es wie zeigen? Was lässt sich spielförmig verhandeln und zu welchem Zweck? – auch auf einer juristischen und gesellschaftspolitischen Ebene hochrelevant. Entsprechend breiten Raum nehmen die daraus entstehenden Diskussionen in der Arbeit des AKGWDS ein.

Die beiden letzten Beiträge schlagen die Brücke in die Zeitgeschichte, die sich aus der Perspektive Digitaler Spiele formal häufig wie eine Weiterführung der in der Darstellung des Zweiten Weltkriegs eingeübten Narrative und prozessualen Muster liest. Daraus entstehen endzeitliche Fantasien vom Niedergang der Zivilisation im Kampf gegen innere und äußere Feinde, die aufschlussreiche Blicke in die Phantasmagorien erlauben, die im frühen 21. Jahrhundert erfolgsversprechend als Digitale Spiele marktförmig remedialisiert werden können.

Natürlich sind die einzelnen Blöcke nicht so strikt gegeneinander abgegrenzt wie dieser Schnelldurchgang glauben machen könnte. Die Beiträge beziehen sich in vielfältiger Form aufeinander, direkt wie indirekt, was ihrem Entstehungskontext in der dynamischen Umgebung eines Forschungskollektivs geschuldet ist. Die Stärke des Arbeitskreises ist es, die ganz verschiedenen Ansätze und Perspektiven, die sich hier zeigen, nicht nur gleichberechtigt nebeneinander stehen zu lassen, sondern übergreifend zu integrieren und sich gegenseitig kommentieren zu lassen. Die versammelten Texte sind damit auch immer Schnappschüsse eines lebendigen Diskurses. Dementsprechend haben wir auf ein Fazit zu Ende des Bandes verzichtet, denn die Arbeit ist noch immer reichlich und wir hoffen weiter auf eine verheißungsvolle Zukunft. Für Schlussworte ist es viel zu früh.

Editorischer Hinweis

Alle in diesem Band abgedruckten Beiträge wurden zuvor an unterschiedlichen Stellen bereits online veröffentlicht und sind für die Veröffentlichung im Print format vereinheitlicht worden.