

Geleitwort

Tobias Unterhuber, Franziska Ascher

„Der lange Marsch durch die lange Nacht
Der Geschichte hat uns stark gemacht
Wir sind auf dem Weg und wir haben im Sinn
Unser Ziel zu erreichen, denn wir wissen, wohin“
– Die Schmetterlinge: *Wir lernen im Vorwärtsgen*

Fachgeschichte ist das Thema, bei dem Studierende im Einführungskurs normalerweise aussteigen, weil sich ihnen nicht erschließt, wieso sie wissen sollten, wann wer warum welche forschungspolitische Agenda vorangetrieben oder verhindert hat, warum sich eine gegen die andere Position durchgesetzt hat oder wie gesellschaftliche Rahmenbedingungen Forschung erst ermöglicht oder gar verhindert hat. Sie wollen zu den Gegenständen. Forschung ist dabei eher ein Vehikel, sich eben diesen – vielleicht sogar geliebten – Gegenständen (*rea ipsa*) zu widmen. Selbst in späteren Phasen der akademischen Karriere ist die Fachgeschichte meist kein allzu präsender oder beliebter Gegenstand, geht es doch – gerade unter dem Publish-or-Perish-Prinzip – darum, möglichst schnell neue Forschung zu generieren. Für den Blick in die Geschichte der eigenen Disziplin ist dabei leider wenig Zeit und ja, dies gilt selbst für primär historisch arbeitende Disziplinen. Dabei ist es nicht von ungefähr ein Allgemeinplatz – gerade unter den dräuenden politischen Vorzeichen der Gegenwart –, dass diejenigen, die die Geschichte vergessen, verdammt seien, sie zu wiederholen. Dies gilt ebenso für die Wissenschaften.

Fachgeschichte ist ein zentrales Element der akademischen Selbstreflexion und Selbstpositionierung, weil sie eben offenlegen kann, wie es überhaupt dazu kommt, dass etwas als wissenschaftlicher Gegenstand akzeptiert wurde, wie Disziplinen entstanden, sich verbanden und wieder verschwanden, wie sich Forschungsperspektiven aus den historischen Gegebenheiten speisten und wie gesamtgesellschaftliche Entwicklungen ursächlich für die oft als individuell wahrgenommenen Probleme der Forschenden oder der Disziplinen waren. ‚Publish or Perish!‘ gilt vor allem deshalb, weil die omnipräsente Neoliberalisierung seit den 1990er-Jahren auch das Wissenschaftssystem

erreichte und die selbstzweckhafte Bildungsidee nicht mit einer wirtschaftlich denkenden Verwertungslogik kompatibel war und deshalb zurückgedrängt werden sollte.¹ Auch die besonderen Probleme eines Forschungsfeldes oder einer Disziplin ergeben sich mitunter aus diesen größeren Kontexten. Doch die Fachgeschichte kann uns nicht nur solch weitreichende und allgemeingültige Antworten (die Gesellschaft, die Wirtschaft, die Politik!) bieten, sondern auch die jeweils spezifischen Probleme erhellen.

Dies gilt auch für die Spielwissenschaft mit ihren ach so „frivolen Gegenständen“², mit seinen wie das Gespenst immer wieder auftauchender Debatten und Ursprungsmythen³ und seinen immer wieder aufs Neue erfundenen Rädern. Gerade als eine Disziplin, die nun endlich auch im deutschsprachigen Raum ausgiebig darüber diskutiert, ob sie eben eine solche ist und was das bedeutet, ist die Fachgeschichte ein zentrales Mittel zur Selbstkonstitution. Es ist „an der Zeit, durch eine Historisierung des Gegenstandes als auch der Forschung diesen Kreislauf aufzubrechen und damit die Grundlage für eine kritische Reflexion zu schaffen“⁴. Dabei darf aber eines bei allen historischen Zusammenhängen nicht vergessen werden: Disziplinen bestehen nicht nur aus Gegenständen, Regeln, Institutionen, sondern zuallererst aus Menschen. Gerade deshalb bedarf es auch des Blicks der Sozialgeschichte, wie sie Björn Blankenheim hier vorgelegt hat.

Blankenheims „Bausteine zu einer Sozialgeschichte der ‚Game Studies‘ in Deutschland“ zeichnen mit hoher Quellendichte und faszinierendem Detailgrad Forschungsbiografien sowie Standort- und Projektentwicklungen nach, wobei sich aus diesen ‚Bausteinen‘ nach und nach ein Bild des Status quo der Spielwissenschaft in Deutschland bis 2010 zusammensetzt (einige erhellende Exkursionen in die Gegenwart inklusive), die dem gesamten Feld neue Perspektiven eröffnet oder vergessene wieder offenlegt. Treffsicher benennt Blankenheim die allgemeinen Probleme des akademischen (insbesondere des deutschen) Systems in Gänze sowie der Erforschung von Spielen im Speziellen und verortet Projekte und Personen im Zusammenspiel von

1 Zur gegenwärtigen Situation in Zusammenhang mit LLMs siehe etwa auch das aktuelle PAIDIA-Editorial (Ascher: Editorial 2025. 2025).

2 Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. 1962, S. 617. Vgl. auch Pias: Falsches Spiel. 2008, S. 44.

3 Vgl. Unterhuber: Of Parents and Siblings, Disciplines and Debates. 2025, S. 231.

4 Unterhuber: Das ewig neue Medium. 2024, S. 117.

Elterndisziplinen und Forschungsfeld *in statu nascendi*. Dabei findet er immer wieder dieselben Muster auf, die auch die heutige Gestalt der Spielwissenschaft noch maßgeblich prägen. Diesen Text zu veröffentlichen, war uns als PAIDIA-Herausgeber*innen ein besonderes Anliegen – umso mehr freuen wir uns, dass er nun zeitnah auch noch in Buchform im Verlag Werner Hülsbusch erscheint.

Blankenheims Diagnose ist bisweilen hart, aber – so unsere Hoffnung – auch heilsam. Es ist ernüchternd zu lesen, wie selbst international sichtbare Leuchtturmprojekte ohne Nachfolger blieben oder vielversprechende Forschungsansätze und Initiativen im Sande verliefen, weil engagierte Einzelpersonen ihre Universität oder gar den Wissenschaftsbetrieb verlassen mussten. Doch diese Realitäten anzuerkennen und zu begreifen, ist essenziell, um mit ihnen umgehen zu können. Deshalb haben wir diesem Geleitwort eben nicht das bereits erwähnte Zitat vom Wiederholungsfluch der Geschichte vorangestellt, sondern eines, das besagt, dass man gestärkt aus dem „lange[n] Marsch durch die lange Nacht der Geschichte“ hervorgehen kann und Schritt für Schritt dem Ziel – einer verstetigten Verankerung der Spielwissenschaft – entgegengehen kann. Denn wir sollten nicht vergessen, dass die Geschichte noch nicht zu Ende ist. Es gab in den letzten 15 Jahren durchaus Entwicklungen, die Hoffnung machen – nicht zuletzt die Veröffentlichung des Positionspapiers zur Etablierung einer Spielwissenschaft 2025, das verschiedene spielwissenschaftliche Strömungen im DACH-Raum vereint und sowohl als Handreichung für die Politik als auch als interne Diskussionsgrundlage fungiert.

Die Sozialgeschichte der Game Studies geht weiter – geprägt von äußeren Umständen, doch auch aktiv gestaltet von jenen, die in diesem Feld forschen. Insofern danken wir Björn Blankenheim herzlich für seine wertvolle Arbeit und würden uns sehr freuen, sollte er selbst oder sollten andere, die sich von seinem Aufschlag inspiriert fühlen, sie fortschreiben.

Headford/Irland und Wuppertal/Deutschland
im August 2026

Tobias Unterhuber, Franziska Ascher

Literatur

- Ascher, Franziska: Editorial 2025. Die Welt ist im Wandel. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. <https://paidia.de/editorial-2025/> [28.08.2026]
- Pias, Claus: Falsches Spiel. Die Grenzen eines Ressentiments. In: Maske und Kothurn. Jg. 54, Heft 4 (2008), S. 35–48.
- Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: Fricke, Gerhard; Göpfert, Herbert G. (Hg.): Sämtliche Werke. Bd. 5. 3. Aufl., München: Hanser Verlag 1962.
- Unterhuber, Tobias: Das ewige neue Medium. Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte. In: Spies, Thomas; Kurt, Şeyda; Pötzsch, Holger (Hg.): Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus. Bielefeld: transcript Verlag 2024, S. 107–121.
- Unterhuber, Tobias: Of Parents and Siblings, Disciplines and Debates: Game Studies as Media Culture Studies and the Possibility of Schools of Thought. In: Karabinus, Alisha; Kocurek, Carly A.; Mejeur, Cody; Vossen, Emma (Hg.): Historiographies of Game Studies. What It Has Been, What It Could Be. Santa Barbara: punctum books 2025, S. 227–247.