

Vorwort

Wie konnte eine Neuzeit-Historikerin in den späten 1990er Jahren darauf kommen, sich mit Computerspielen und ihrer Darstellung von Vergangenheit zu beschäftigen? Das Medium schien wenig mit Geschichte zu tun zu haben, gar nichts mit den traditionellen Quellen der Geschichtswissenschaft, so dass es von dieser Disziplin gar nicht wahrgenommen wurde. Im deutschsprachigen Raum lagen Ende der 1990er Jahre gerade einmal zwei, drei kürzere Aufsätze aus der Geschichtsdidaktik vor, die die im Computerspiel inszenierte Geschichte mit großem kritischem Abstand betrachteten. Didaktisch ausgerichtet war auch die erste Monografie zum Thema, die sich ausdrücklich damit befasste, wie das Spiel als Medium im schulischen Geschichtsunterricht genutzt werden konnte. Eine rein (geschichts-)wissenschaftliche Annäherung an die Computerspiele, die damals längst damit begonnen hatten, Vergangenheit zum Spielinhalt zu machen, mutete in der eigenen Zukunft exotisch an – erst recht für eine Historikerin, galten die Spiele in jenen Tagen doch weitaus mehr als heute noch als männliche Domäne. Und dennoch kam es dazu. Warum?

Die Antwort lässt sich nicht in einem Satz geben. Ein Impuls kam aus dem familiären Umfeld, das meine Aufmerksamkeit bereits in den späten 1980er Jahren auf Computerspiele als Freizeitbeschäftigung lenkte. Die Verknüpfung mit meiner professionellen Tätigkeit entstand in dem Moment, als ich sah, wie eine als „Fürst Metternich“ bezeichnete Figur in einem Titel mit dem Namen *Imperialismus* (1997) auftrat. Die seltsame Verbindung eines Vormärz-Politikers mit einem Phänomen des späten 19. Jahrhunderts hätte mich nicht weiter gewundert, wäre ich zu diesem Zeitpunkt nicht schon auf ein spannendes Phänomen eingestimmt gewesen. Mein Doktorvater, Prof. Dr. Rolf Schörken, hatte mich frühzeitig für Geschichte in der Alltagswelt und damit für den größeren Zusammenhang sensibilisiert, in dem Geschichte in einer breiten Öffentlichkeit wahrgenommen, verhandelt, genutzt und immer wieder neu gedeutet wird. Er selbst hatte sich dazu verschiedenen Medien und Formaten zugewandt, unter anderem dem historischen Roman und

der Werbung. So eingestimmt konnte mir beim Blick auf den Spielbildschirm der Gedanke kommen, dass mit dem Medium des digitalen Spiels mit all seinen Besonderheiten der Entwicklung, Umsetzung und Vermarktung offensichtlich eine neue Plattform geschaffen war, auf der Geschichte auf eine interessante Weise für eine wachsende Zahl von Menschen dargeboten wurde und bis heute wird. Das fand und finde ich spannend und mit Blick auf die Transformationen einer Gesellschaft und ihrer Kultur wichtig. Aus den und dem Spielen wurde eine Leidenschaft, aus der Erforschung ihrer Popularisierung von Geschichte ein neues Forschungsfeld. Ich hätte mir damals allerdings nicht träumen lassen, dass aus der ersten wissenschaftlichen Annäherung eine langjährige Beschäftigung werden würde, die mich inzwischen über mehr als zwei Dekaden begleitet und sich zu einem meiner Forschungsschwerpunkte entwickelt hat, der mich jüngst etwa im Rahmen eines DFG-Sonderforschungsbereichs zu den Transformationen des Populären beschäftigt.

Dieses Buch ist ein Spiegel dieser langen und durchaus auf empirischer Grundlage intensiven Beschäftigung mit einem sich stetig wandelnden und immer wieder aufs Neue faszinierenden Medium. Dass es nun endlich in dieser Form vorliegen kann, ist einmal dem Kohlhammer Verlag geschuldet, für den ein ‚Game Over‘ des Projekts nicht in Frage kam, und der mich deshalb über Jahre hinweg immer wieder sanft an seine Fertigstellung erinnerte. Zum anderen gilt ein großer Dank meinem Mitarbeiter Jan Pasternak, der jederzeit zu einem neuen Spiel bereit war, ganz gleich, ob es darum ging, bestimmte Details zu überprüfen oder in dem breiten Angebot der Spiele mit Geschichte nach neuen, vor allem weniger bekannten Mustern zu suchen, die sich als interessante Beispiele anboten. Und natürlich wäre dieses Buch nicht entstanden ohne den Rückhalt und die Geduld meiner kleinen Familie, von Manu, Tristan, Jasper und Joshi.

Siegen, im November 2022