

Inhalt

Tabellenverzeichnis — IX

1 Einführung — 1

- 1.1 Rastende Krieger, Geschichten und Erinnerungen — 1
- 1.2 Der Zeitgeist und die digitalen Spiele — 6
- 1.3 Die Relevanz historischer Inszenierungen — 14
- 1.4 Herausforderungen für die Geschichtswissenschaft — 19
- 1.5 Fragestellung, Vorgehensweise und Arbeitsmodell — 32

2 Digitale Spiele, Geschichtswissenschaft und der Forschungsstand — 41

- 2.1 Geschichte aus der Sicht der Branche — 42
- 2.2 Die Vermessung des Historischen — 56
- 2.3 Das Historische aus Sicht der Forschung — 63
- 2.4 Die Quelle und der methodische Zugriff — 74
 - 2.4.1 Die Eigenschaften des Gegenstandes — 75
 - 2.4.2 Methodische Folgen aus dem Charakter der Quelle — 81
- 2.5 Systematische Ansätze — 85
 - 2.5.1 Disziplinäre Arbeitsfelder — 87
 - 2.5.2 Konzentration auf Spielformen — 99
- 2.6 Zugriffe über historische Periodisierung — 111
 - 2.6.1 Die Vergessenen, die Antike und das Mittelalter — 112
 - 2.6.2 Der lange Bogen der Neuzeit — 122
 - 2.6.3 Mikroepochen: Erster, Zweiter und Kalter Weltkrieg — 131
- 2.7 Lückenfüller – Der Stand einer selektiven Forschung — 151

3 Die Erweiterung des Arbeitsfeldes — 166

- 3.1 Geschichte in digitalen Spielen — 168
 - 3.1.1 Geschichtsbilder — 169
 - 3.1.2 Zeitgeschichtliche Rückkopplung — 192
 - 3.1.3 Technikkulturelle Geschichte digitaler Spiele — 203
 - 3.1.4 Erinnerungskulturelle Wissenssysteme — 210
- 3.2 Anknüpfungspunkte und Lösungsansätze — 219
 - 3.2.1 Geschichtswissenschaft — 219
 - 3.2.2 Nachbardisziplinen — 229
 - 3.2.3 Geistes- und Sozialwissenschaften — 234
 - 3.2.4 Journalismus und Branche — 270
- 3.3 Digitale Spiele als Überlieferungsträger — 276
- 3.4 Eine verkürzte Geschichte der digitalen Spiele — 296
- 3.5 Digitale Spiele, Geschichte und Public History — 314

4 Vorstoß in verborgene Welten – Das Erinnerungskulturelle Wissenssystem von *The Secret World* — 324

- 4.1 Methodische Folgen für Modell und Quellen — 325
- 4.2 Technikkulturelle Einordnung — 335
 - 4.2.1 Soziokulturelle Ursprünge — 336
 - 4.2.2 Zwischen MUDs und MMORPGs — 344
 - 4.2.3 Auf dem Weg zum globalen Massenphänomen — 348
 - 4.2.4 Von Norwegen aus in verborgene Welten — 358
- 4.3 Wissenssystem, diffuse Grenzen und Veränderlichkeit — 381
 - 4.3.1 Objekt- und Sachkultur — 382
 - 4.3.2 Narrative Netzwerke — 424
 - 4.3.3 Makrohistorische (Rechen-)Modelle — 443
 - 4.3.4 Mikrohistorische Weltentwürfe — 452
 - 4.3.5 Das historische Wissenssystem — 467
- 4.4 Nutzerperspektiven — 495
- 4.5 Gemeinschaften und Erinnerungskultur — 510

5 Erinnerungskulturelle Wissenssysteme in digitalen Spielen — 534

Quellenverzeichnis — 545

- Literaturverzeichnis — 545
- Geschäftsberichte — 602
- Quellen aus Foren — 603
- Quellen aus Mitschnitten — 610
- Quellen aus Artefakten — 632
- Verzeichnis von Videomaterial — 632
- Verzeichnis von Webseiten und Magazinen — 635
- Verzeichnis von Hardware — 642
- Verzeichnis von Filmen — 643
- Verzeichnis digitaler Spiele — 643