



# Inhalt

---

**Vorwort** | 9

## DISKURSFELDER

**Das Computerspiel als Forschungsgegenstand der Philosophie**

Daniel Martin Feige | 15

**Digitale Spiele: Kunstdiskurse**

Stephan Schwingeler | 35

**Coincidentia oppositorum?**

**Kontingenz und Berechenbarkeit im Computerspiel**

Markus Rautzenberg | 47

**Videospiele und Genderforschung**

Hanna Fink | 57

**Die Vulnerabilität des Anderen**

**Marginalisierungen des Non-Playable Characters in digitalen Spielen**

Arno Görgen | 73

**Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele**

Josef Köstlbauer · Eugen Pfister | 89

**Videospiele als politisches Medium**

Martin Roth | 107





**Sammeln und dokumentieren**  
**Retro-Spiele und die Spiele-Geschichte der DDR**  
René Meyer | 125

## **INSZENIERUNG**

**Die Reise ins Labyrinth**  
**Wie interaktive digitale Literatur erzählt**  
Andreas Capek | 139

**Videospiele als Populärkultur**  
**Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in HEAVY RAIN**  
Stefan Schubert | 155

**Videospiele(n) als Aufführung(en) und Aufführungen in Videospielen**  
Britta Neitzel | 179

**Gaming-Strategien im Theater:**  
**Spiel-Situationen, dokumentiert und notiert**  
**Methodische Überlegungen zur (Aufführungs-)Analyse**  
Barbara Büscher | 193

**›Put theater at play‹: Spielanordnungen im Theater**  
**Aktuelle Tendenzen und methodische Fragen an**  
**Aufführungen als Spiel-Situationen**  
Juliane Männel | 205

**OPERA FATAL und die Folgen: ein Erfahrungsbericht**  
Jasmin Solfaghari | 219

**Wenn Captain Morgan vor der Schatzinsel Schiffe versenken spielt**  
**Wahrheit und Fiktion in Piratenspielen**  
Clarissa Renner | 227

**LAYERS OF FEAR – ein Spiel mit Stereotypen?**  
Alexandra Vinzenz | 249





## MUSIK

### **Sidology**

#### **Zur Geschichte und Technik des C64-Soundchips**

Klaus Rettinghaus | 269

### **Hardwaremusik**

Yvonne Stingel-Voigt | 281

#### **Dem Spieler folgend – MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE und der Beginn der adaptiven Videospelmusik**

Asita Tamme | 295

#### **Musik als dynamischer und interaktiver Bestandteil im Spielverlauf THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME und TWILIGHT PRINCESS**

Daniel Ernst | 311

### **Musik im Grafikadventure LOOM**

Alexander Faschon | 325

### **Mediale Echokammern**

#### **Überlegungen zur Musik in PRINCE OF PERSIA und ASSASSIN'S CREED**

Christoph Hust | 337

### **Höranalytische Perspektiven auf die Musik Amon Tobins**

#### **Untersuchungen zu TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY und INFAMOUS**

Krystoffer Dreps | 367

## NACHWORT

### **Musik und Computerspiele, oder:**

#### **Wie das »Ludo« in die Musikologie kam**

Melanie Fritsch | 385





## **ANHANG**

**Über die Autorinnen und Autoren** | 399

**Personenregister** | 409

**Titelregister** | 415



## Vorwort

---

Die vorliegende Sammlung von Texten zu digitalen Spielen – also Computer- und Videospiele für Konsolen, PCs und mobile Plattformen – zeigt, wie vielfältig dieses Gebiet aktuell ist. Das gilt sowohl für die Spiele als auch für die Forschung, die sich mit ihnen beschäftigt. Mit wachsender Selbstverständlichkeit sind digitale Spiele zum Teil des gegenwärtigen Medienangebots geworden. Für viele gehören sie zu der Kultur, mit der sie sich alltäglich umgeben. So wie die Spiele von aktuellen Titeln bis zu Retrospielen, vom Casual Gaming bis zum Core Gaming und in zahlreichen Genres ausdifferenziert sind, so unterschiedlich sind die Erkenntnisinteressen, Methoden und Ergebnisse der Forschung. Entsprechend divers ist die Gruppe derer, die im vorliegenden Band schreiben: Sie kommen aus der Wissenschaft, der Kunst und dem Journalismus.

Viele Beiträge gehen auf die Tagung *Videospiele: interdisziplinäre Perspektiven* zurück, die im Dezember 2016 am Leipziger Zentrum für Musikwissenschaft stattfand. Für die Druckfassung wurden die Vorträge des Symposions mit weiteren Texten ergänzt, so dass es sich gleichwohl nicht um einen Kongressbericht im engeren Sinne handelt.

Die Maßgabe des Bandes war, digitale Spiele aus der Perspektive unterschiedlicher Disziplinen zu beleuchten. So sind beispielsweise aus der Philosophie und der Kunstgeschichte, der Amerikanistik und der Japanologie, der Musikwissenschaft und der Dramaturgie – die Liste könnte fortgesetzt werden – Beiträge enthalten. Außerhalb des klassischen universitären Fächerkanons stehen die Texte der Opernregisseurin Jasmin Solfaghari und des Journalisten, Spiele- und Technik-Sammlers René Meyer, die aus Sicht ihrer jeweiligen Praxis Erfahrungsberichte beige-steuert haben. In der Wahl der untersuchten Gegenstände sind von Fallstudien bis zu Reflexionen zur Methodik vielfältige Zugänge gewählt worden. Zugleich hat der Hintergrund einer Musik- und Theaterhochschule unübersehbare Spuren hinterlassen: Erörterungen zur Aufführung und Inszenierung sowie zur Musik sind umfangreich vertreten.

Die Dreigliederung des Buchs ist als ein mögliches Angebot zur Orientierung zu verstehen. Am Beginn stehen Überlegungen zur Methodik verschiedener akademischer Disziplinen, gefolgt von Diskussionen zu Narration, Aufführung und Inszenierung sowie von Untersuchungen zur Musik. Dabei reicht das Spektrum im ersten Teil von der philosophischen Reflexion (Feige, Rautzenberg) über Diskursfelder aus der Kunstwissenschaft (Schwingeler), Genderforschung (Fink), Ethik (Görge), Geschichtswissenschaft (Köstlbauer/Pfister) und Politik (Roth) bis zu Überlegungen zur Sammlung und Archivierung von Technik und Spielen (Meyer). Der zweite Abschnitt beginnt mit Gedanken zu Erzählstrategien und narrativer Inszenierung (Capek, Schubert), um sich dann dem Konnex von Spiel und Aufführung zuzuwenden (Neitzel, Büscher, Männel, Solfaghari). Im Anschluss stehen Untersuchungen zur Inszenierung von Topoi, die exemplarisch an den Beispielen von Piraten- (Renner) und Horrorspielen (Vinzenz) geschehen. Im dritten Teil wird zunächst Musik in digitalen Spielen von den Hardwaregrundlagen (Rettinghaus) und dem kreativen Umgang damit (Stingel-Voigt) bis zu Softwarelösungen (Tamme) und ihren interaktiven Einsatzmodi (Ernst) thematisiert. Es folgen Fallstudien zur Integration von Musik in den Spieleplot (Faschon), zum Umgang mit orientalistischen Stereotypen (Hust) und gleichsam unter der Lupe eine detaillierte Analyse der Musik von Amon Tobin (Dreps). Abschließend ordnet das Nachwort von Melanie Fritsch einige Beiträge in den Kontext der Game Studies, insbesondere der Ludomusicology, ein und gibt Ausblicke auf Desiderate der Forschung.

Die Texte werden darüber hinaus von zahlreichen roten Fäden verklammert. Um einige davon zu nennen: Sowohl Andreas Capek als auch Asita Tamme thematisieren die Spezifik des nicht-linearen Erzählens, einmal aus Sicht der Literatur-, einmal aus der der Musikwissenschaft. Daniel Martin Feige und Stephan Schwingeler diskutieren beide die Frage, ob und ggf. wann Computerspiele als Kunst bezeichnet werden können (und Barbara Büscher und Juliane Männel geben weitere Beispiele für die Verbindung von Games zur interaktiven Kunst, zur Performance und zum Theater), Daniel Martin Feige, Markus Rautzenberg und Martin Roth kommen unter ganz verschiedenen Prämissen auf Gewaltdarstellungen in Games zu sprechen. Zudem werden einige Spiele in mehreren Beiträgen unter verschiedenen Blickwinkeln thematisiert; diese Fälle werden durch das Register erschlossen. – So ist in der Summe ein Querschnitt durch unterschiedliche Fragen und methodische Ansätze der Spieleforschung entstanden, der – obwohl thematische Lücken unvermeidlich waren – hoffentlich möglichst vielen Leserinnen und Le-

sern Angebote zur Lektüre und zum eigenen Weiterdenken macht und insgesamt ein breites Spektrum von Erkenntnisinteressen und Methoden vorstellt.

Mir bleibt die angenehme Aufgabe, mich zu bedanken. Der Dank gilt in erster Linie den Autorinnen und Autoren, die mit viel Engagement ihre Beiträge verfasst und die Drucklegung begleitet haben. Danken möchte ich ferner der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig, insbesondere deren Leitung, für die ideelle, organisatorische und finanzielle Unterstützung, ebenso der Universität Leipzig, mit der die Hochschule im Rahmen des Zentrums für Musikwissenschaft als Veranstalter des Symposions kooperierte. Auch denen, die Publikationsrechte für die Abbildungen erteilt haben, gebührt Dank, ebenso dem transcript Verlag für die Aufnahme des Buchs in sein Programm. Carolin Bierschenk war bei allen Problemen eine unerschütterlich hilfsbereite und stets kompetente Ansprechpartnerin. Mein ganz besonderer Dank gilt Ineke Borchert für ihre fabelhafte Hilfe bei der Redaktion und beim Satz!

Leipzig und Boppard, im Herbst 2017

Christoph Hust

**SPOILER ALERT!**

In einigen Texten werden Plottwists und Lösungswege beschrieben.





## Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele

---

JOSEF KÖSTLBAUER · EUGEN PFISTER

1927 / 2017

**A**m 14. Mai 1927, mehr als 30 Jahre nach der ersten Filmvorführung der Brüder Lumière in Paris, tagte in Göttingen die International Commission of Historical Science, um Fragen des ›Historischen Films‹ – man lehnte ihn ab – sowie des Films als historische Quelle zu diskutieren. Vier Jahre später zeigte sich Sigfrid Steinberg in einem Aufsatz in der *Historischen Zeitschrift* noch immer unbeeindruckt von dem neuen Medium:

»[M]an wird, ohne die Bedeutung dieser Quellengattung zu unterschätzen, doch wohl der Meinung sein, daß für die Historische Wissenschaft andere Aufgaben dringlicher sind.«<sup>1</sup>

1958, also etwas mehr als drei Jahrzehnte später, griff der Geschichtswissenschaftler Wilhelm Treue auf diese mittlerweile selbst historisch gewordene Erzählung zurück, um in akademischen Kreisen für die Etablierung des Films als historisches Dokument zu werben. Dabei trat er seinem Kollegen Fritz Terveen entgegen, der noch die Meinung vertreten hatte, Filme kämen höchstens als zweitrangige Quellen in Frage, als »ein die sonstigen Quellen ergänzendes und veranschaulichendes Abbild einer bestimmten Person, einer Epoche, eines Vorgangs«.<sup>2</sup> Im Gegensatz

---

1 Sigfrid H. Steinberg, *Die internationale und die deutsche ikonographische Kommission*, in: *Historische Zeitschrift* 144, 1931, S. 287–296, hier S. 290, zitiert nach Wilhelm Treue, *Das Filmdokument als Geschichtsquelle*, in: *dass.* 186, 1958, S. 308–327, hier S. 315.

2 Fritz Terveen, *Der Film als historisches Dokument*, in: *Vierteljahrshefte für Zeitgeschichte* 3, 1955, S. 57–66, hier S. 61.

dazu wollte Treue den Film als notwendige Primärquelle einer vorrangig visuellen Politik- und Kulturgeschichte verstanden wissen.<sup>3</sup>

2017, 61 Jahre nach Treues Appell und mehr als 40 Jahre nach der Markteinführung der ersten SPACEWAR!-Spielautomaten und PONG-Konsolen, ist die Zeit gekommen, auch das digitale Spiel als notwendige Primärquelle einer vor allem in den Medien verorteten Politik- und Kulturgeschichte zu etablieren: Der vorliegende Text argumentiert, dass eine geschichtswissenschaftliche Erforschung digitaler Spiele sinnvoll erscheint. Wir wenden uns dabei explizit nicht nur an Historiker\_innen, sondern auch an Forscher\_innen aus benachbarten Disziplinen, in der Überzeugung, dass eine historische Perspektive alle Forschungsrichtungen bereichern kann.

## Wieso Geschichte?

Wie kann ein spezifisch geschichtswissenschaftlicher Zugriff auf digitale Spiele aussehen und inwiefern ermöglicht er neue Erkenntnisse? Geschichte ist – zumindest im modernen Selbstverständnis der Disziplin – nicht allein das chronikale Nacherzählen vergangener Ereignisse: Sie dient der Erforschung und Analyse der Vergangenheit,<sup>4</sup> nicht nur deren Rekonstruktion. Die meisten Historiker\_innen begreifen ihr Fach deshalb – im Gegensatz zu einer in der Öffentlichkeit verbreiteten Ansicht – auch nicht mehr mit Leopold von Ranke als genaue Rekonstruktion der Vergangenheit (»wie es eigentlich gewesen«), sondern als notwendigerweise lückenhafte Erzählung, Kritik und Interpretation. Vereinfacht gesagt geht es darum, vergangene Phänomene in ihrem historischen Kontext besser zu verstehen, und zwar immer in Hinblick auf ihre Bedeutung für unsere heutige Welt. Insofern ist gerade die Geschichtswissenschaft stets eine besonders aktualitätsbezogene Disziplin.

Dabei setzt sich die Disziplin im Prinzip keine thematischen Grenzen: Von der Wirtschafts- über die Sozial-, Kultur-, Ideen-, Wissenschafts-, Rechts- oder Geschlechter- bis zur Politikgeschichte macht sie sich das ganze Spektrum

3 Wilhelm Treue, *Das Filmdokument als Geschichtsquelle* (wie Anm. 1), S. 315f.

4 Volker Sellin, *Einführung in die Geschichtswissenschaft*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1995, S. 17.

menschlichen Wirkens zum Gegenstand.<sup>5</sup> Verbindendes Moment ist der Mensch. Ein solch umfassender Fokus macht es aber immer wieder notwendig, Erkenntnisse und Methoden benachbarter Disziplinen wie Soziologie, Anthropologie, Politikwissenschaften, Wirtschaftswissenschaften, Psychologie usw. auch dann einzu-beziehen, wenn es spezifische historische Fragen zu ergründen gilt.

Genuin historisch ist dabei zum einen eine rigide Quellenkritik, also ein geschultes Misstrauen jeder Quelle gegenüber, sowie eine gründliche historische Kontextualisierung. Die Quellenkritik fragt nach dem Ursprung der Quelle und ihrer Aussage. »Was wissen wir von der Geschichte des Altertums als – was wir durch die Griechen wissen; und was wissen wir durch diese als – was sie wissen konnten und wie sie es uns wollten wissen lassen!«, liest man dazu bei Johann Gottfried Herder bereits Ende des 18. Jahrhunderts.<sup>6</sup> Exemplarisch auf digitale Spiele angewandt heißt das, dass wir nichts an und in ihnen unhinterfragt lassen dürfen: Warum gerade dieses Sujet, diese Charaktere, diese Mechanik? Warum kämpfen wir so viel? Wer sind ›die Guten‹, wer ›die Bösen‹? Warum wählte ASSASSIN'S CREED: UNITY (Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2014) beispielsweise die Französische Revolution als Hintergrund und warum wird diese historische Episode in dieser spezifischen Art und Weise dargestellt? Warum erschienen zuletzt je ein First-Person-Shooter eines großen Publishers zum Ersten (BATTLEFIELD 1, EA Dice/Electronic Arts, 2016) und zum Zweiten Weltkrieg (CALL OF DUTY: WWII, Sledgehammer Games und Raven Software/Activision, 2017)? Warum zielte die Marketingstrategie von Nintendo und später Sega nur auf ein junges männliches Zielpublikum, während sich Atari zuvor genderneutraler Werbesujets bedient hatte? Warum spielt Umweltschutz ab einem gewissen Zeitpunkt auch in Fantasy-Rollenspielen eine immer größere Rolle? Welchen Einfluss nimmt das Medium Spiel selbst auf die transportierten Aussagen, und dementsprechend: Wie veränderten sich die medialen Rahmenbedingungen im Lauf der Zeit? Der potenzielle Fragenkatalog ist im wahrsten Sinne grenzenlos.

Ein geschichtswissenschaftlicher Zugang erinnert uns immer daran, dass digitale Spiele nicht ahistorisch sind. Sie lassen sich nicht gesondert von der sie ein-

5 Eine prägnante Definition der Geschichtswissenschaft als »Kontextwissenschaft« findet sich in Wolfgang Schmale, *Schreib-Guide Geschichte*, Wien: Böhlau 2006, S. 17f.

6 Zitiert nach Regine Otto, *Sind Urkunden Urkunden? Ambivalenzen und Konstanten in Herders Sicht auf historische Überlieferungen*, in: *Literatur und Geschichte. Festschrift für Wulf Koepke zum 70. Geburtstag*, hrsg. von Karl Menges, Amsterdam: Rodopi 1998, S. 65 bis 82, hier S. 67.

bettenden Kultur und Gesellschaft betrachten. Wer zum Beispiel die Entstehung und Rezeption amerikanischer Brawler Games aus den frühen 1980er Jahren verstehen will, muss sich mit der amerikanischen Kultur- und Gesellschaftsgeschichte, mit historischen Geschlechterrollen, der Geschichte ethnischer Minoritäten in den USA, der Verslumung amerikanischer Innenstädte, aber vielleicht auch mit der medialen Selbstinszenierung von Ronald Reagan auseinandersetzen.

Im Folgenden werden wir vorstellen, wie unterschiedliche geschichtswissenschaftliche Zugriffe auf digitale Spiele aussehen können. Nach einem knappen Abriss des Forschungsstandes konzentrieren wir uns dazu auf drei Aspekte: erstens auf grundsätzliche Fragen der Methode und Medialität, zweitens auf das Spiel als Untersuchungsgegenstand und drittens auf das Spiel als heuristisches Instrument der Geschichtswissenschaft. Hierbei handelt es sich natürlich nur um Schlaglichter, die exemplarisch für eine weitaus größere Bandbreite an historiografischen Zugriffen verstanden werden sollen.

## Forschungsstand

Spätestens mit Ende der 2000er Jahre finden sich auch im deutschsprachigen Raum die ersten kulturwissenschaftlichen und historischen Untersuchungen zu digitalen Spielen. Insbesondere die Arbeiten der Historikerin Angela Schwarz und des Medienwissenschaftlers Claus Pias erwiesen sich als einflussreich. Schwarz analysierte über einen längeren Zeitraum anhand ausgewählter historischer Spiele die Vermittlung von Geschichte und vor allem von Geschichtsbildern im Spiel und veröffentlichte 2010 einen ersten, viel zitierten Sammelband dazu.<sup>7</sup> Bereits im Jahre 2002 hatte Pias eine komplexe Mediengeschichte des Computerspiels verfasst: Er untersuchte die diskursiven Felder und die zugehörigen Steuerungstechniken und Wissensformationen, aus denen schließlich (auch) das Computerspiel hervorging.<sup>8</sup> In der jüngeren Vergangenheit sind im deutschsprach-

7 »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, hrsg. von Angela Schwarz, Münster: LIT 2009. Vgl. auch dies., *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspieleforschung*, hrsg. von Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon, Köln: Halem 2015, S. 398–447.

8 Claus Pias, *Computer Spiel Welten*, München: diaphanes 2002.

chigen Raum außerdem die Monografien von Steffen Bender zur Darstellung der Kriege des 20. Jahrhunderts und von Carl Heinze zum Mittelalterbild in Computerspielen hervorzuheben, die beide im Jahre 2012 erschienen.<sup>9</sup> Bender dekonstruierte dabei die in Spielen kommunizierten historischen Vorstellungen von Kriegen des 20. Jahrhunderts, die er in Beziehung zu »erinnerungskulturellen Konjunkturen« und den dabei auftretenden transmedialen ikonografischen Transfers setzte. Heinze wiederum war der erste, der auch nach Formen der Geschichtsvermittlung in Spielen ohne offensichtliche historische Bezüge fragte: So untersuchte er beispielsweise das in Fantasy-Rollenspielen zutage tretende Mittelalterbild. Bei Bender wie bei Heinze blieb der Fokus trotzdem vor allem auf Computerspielen mit ›historischem‹ oder historisierendem Setting beschränkt. Eine erste Bestandsaufnahme der Bandbreite geschichtswissenschaftlicher Auseinandersetzung mit digitalen Spielen lieferte der 2013 erschienene Sammelband *Playing with the Past*. Matthew Kapell und Andrew Elliott publizierten darin Beiträge von 25 Autor\_innen, bemerkenswerterweise nicht nur aus den USA und Großbritannien, sondern auch aus Deutschland, Österreich und Japan.<sup>10</sup>

Erst 2016 erschien eine überaus ambitionierte Studie von Adam Chapman zu digitalen Spielen als Form des Historischen. Er versuchte dabei erstens einen Rahmen für die formale Analyse von »historical digital games« zu geben, zweitens Charakteristika der Repräsentation von Geschichte in digitalen Spielen festzustellen und drittens digitale Spiele als Möglichkeiten für Spieler\_innen zu beschreiben, sich Praktiken des Historischen anzueignen (»Historizing«).<sup>11</sup> Diese euphorische Vision eines durch Spiele ermöglichten neuen und niederschweligen Zugangs zur Geschichte qua »player-historians« traf in der Wissenschaft allerdings nicht nur auf Zustimmung.<sup>12</sup>

9 Steffen Bender, *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*, Bielefeld: transcript 2012 (Histoire 23); Carl Heinze, *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, ebd. 2012.

10 *Playing with the Past. Digital Games and Simulation of History*, hrsg. von Matthew Wilhelm Kapell und Andrew B. R. Elliott, New York und London: Bloomsbury 2013.

11 Adam Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York: Routledge 2016.

12 Buchrezension von Gervase Phillips, in: *Games Research Network*, 19. Januar 2017, <[www.gamesresearchnetwork.org/book-review-digital-games-as-history](http://www.gamesresearchnetwork.org/book-review-digital-games-as-history)>; Buchrezension von Angela Schwarz, in: *H/SOZ/KULT*, 16. Januar 2017, <[www.hsozkult.de/publicationreview/id/rezbuecher-26231](http://www.hsozkult.de/publicationreview/id/rezbuecher-26231)> (Abruf jeweils am 20. Mai 2017).

Ein für die deutschsprachige Geschichtsforschung wichtiger Moment war die 2013 in Düsseldorf stattfindende internationale Tagung zum Thema *Frühe Neuzeit im Computerspiel*.<sup>13</sup> Erstmals kamen einschlägig forschende Historiker\_innen zusammen und diskutierten ihre Fragestellungen und methodischen Ansätze.<sup>14</sup> Aus der Tagung gingen zwei Sammelbände hervor, einer in englischer und einer in deutscher Sprache, die den damaligen Stand der geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen markierten.<sup>15</sup> In Fortsetzung dieses ersten Treffens wurde 2015 an der Universität Hannover der transnationale Arbeitskreis *Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft* gegründet, der es sich zum Ziel gesetzt hat, Themenkomplexe um digitale Spiele in der deutschsprachigen wie auch in der internationalen Geschichtswissenschaft zu propagieren.<sup>16</sup> Am Rande des Historikertages 2016 in Hamburg wurde schließlich ein Manifest verabschiedet, das die digitalen Spiele als Gegenstand der historischen Erkenntnis beschreibt.<sup>17</sup>

## Von der Transdisziplinarität und Medialität der Geschichte

Sucht man wissenschaftliche Zugänge zum Spiel, sind disziplinäre Grenzen zu überwinden. Der Geschichtswissenschaft fällt das trotz der eingangs erwähnten konstitutiven Offenheit manchmal schwer. Die Medienwissenschaft beispielsweise ist im Vergleich dazu von vornherein an der Schnittstelle geistes- und sozialwissenschaftlicher sowie technischer Disziplinen (Philosophie, Linguistik, Mathematik, Kybernetik etc.) entstanden. Noch stärker inter- bzw. transdisziplinär operieren

13 Das Symposium wurde organisiert von den Historikern Tobias Winnerling (Universität Düsseldorf) und Florian Kerschbaumer (Universität Klagenfurt).

14 Tagungsbericht *Frühe Neuzeit und Videospiele / Early Modernity and Video Games* von Kaj Sollmann, in: *H/SOZ/KULT*, 29. Juni 2013, <[www.hsozkult.de/conferencereport/id/tagungsberichte-4885](http://www.hsozkult.de/conferencereport/id/tagungsberichte-4885)> (Abruf am 20. Mai 2017).

15 *Early Modernity and Video Games*, hrsg. von Tobias Winnerling und Florian Kerschbaumer, Newcastle: Cambridge Scholars 2014; *Frühe Neuzeit im Videospiele*, hrsg. von dens., Bielefeld: transcript 2014 (Histoire 50).

16 *gespielt. Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, <[gespielt.hypotheses.org](http://gespielt.hypotheses.org)> (Abruf am 31. Mai 2017).

17 *Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. Ein Manifest (Version 1.1)*, in: *gespielt*, 20. September 2016, <[gespielt.hypotheses.org/manifest\\_v1-1](http://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1)> (Abruf am 20. Mai 2017).

die Game Studies.<sup>18</sup> Versuche genuin historiografischer Ansätze scheinen aber nach wie vor zwischen Genealogien und deskriptiven Chroniken auf der einen Seite<sup>19</sup> und der Übernahme von Fragestellungen und Methoden anderer Disziplinen auf der anderen Seite zu schwanken. Eigenständige interdisziplinäre Herangehensweisen zeichnen sich derzeit erst in Ansätzen ab.

So kann es auch heute noch vorkommen, dass Historiker\_innen zuallererst die Frage stellen, wie Spiele zu zitieren seien – als wäre mit diesem formalen Akt das Spiel schon erfolgreich dem Quellenfundus der Geschichtswissenschaft eingegliedert. Das mag mit einem missverstandenen Positivismus zusammenhängen, der die Gefahr der Beliebigkeit in sich birgt: warum gerade diese Quellen untersuchen und nicht andere? Eine rein quellenkritische Auswertung kann zweifellos für sich in Anspruch nehmen, die Quellen »zum Sprechen zu bringen« – Voraussetzung dafür ist aber erst die Kontextualisierung und die Reflexion des Quellencharakters. Alles andere läuft Gefahr, in eine »histoire pour l’histoire« abzugleiten – eine Geschichte alleine um der Geschichte willen.

Trotz der internationalen Bedeutung einzelner Denkschulen (zum Beispiel der Annales-Schule, der Cambridge School oder der historischen Diskursanalyse) ist Theoriebildung in der Geschichtswissenschaft noch immer nicht breit verankert – auch wenn nicht mehr von einer grundsätzlichen Theorieferne der Disziplin gesprochen werden kann. Nach wie vor wird theoretischer Input vor allem aus anderen Disziplinen bezogen, insbesondere aus der Politikwissenschaft, Soziologie und Philosophie. Daher ist es nur verständlich, dass sich einschlägig tätige Historiker\_innen in Sachen Methodik aktuell vor allem an Problemen und Fragen aus den Game Studies orientieren, stellen diese doch einen naheliegenden und aufgrund der interdisziplinären Anschlussfähigkeit attraktiven Anlaufpunkt dar.

In den Game Studies wird Historizität zwar nicht grundsätzlich ignoriert, doch kreisen die Anliegen bislang vor allem um die Definition und Legitimation des Spiels, um seine soziale Einordnung sowie um die Anwendungs- und Wirkungs-

---

18 Siehe etwa Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon, *Game Studies und Medienwissenschaft*, in: *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, hrsg. von dens., Köln: Halem 2015, S. 11–14.

19 Siehe etwa Jon Peterson, *Playing at the World. A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing Games*, San Diego: Unreason Press 2012.

forschung.<sup>20</sup> Die Game Studies sind sehr viel unmittelbarer anwendungs- und wirkungsorientiert als die Geschichtswissenschaft es jemals sein kann und will.<sup>21</sup> Geschichtliche Verweise werden dort zwar gerne einführend gebraucht, etwa für Abrisse einer Geschichte der Computerspiele, beziehen sich aber oft auf die immer gleichen Texte meist amerikanischer Journalisten.<sup>22</sup> Eine Historisierung im Sinne einer historischen Kontextualisierung unter Anwendung geschichtswissenschaftlicher Methoden erfolgt dagegen selten. Umso besser, könnte man meinen, erlaubt dies doch Historiker\_innen, sich mit eben diesen Kompetenzen einzubringen. Das aber kann nur dann gelingen, wenn Perspektive und Methode erweitert werden.

Dabei sind digitale Spiele nicht einfach nur Spiele im Sinne eines ›freien Handelns‹ nach Johan Huizinga oder einer zweckfreien Unterhaltung;<sup>23</sup> Sie können ebenso als Kunst verstanden werden, als Erzählungen, als kommerzielle und kulturelle Artefakte, als Produkte von Informatik, Computertechnik und Mathematik und vor allem als (Massen-)Medium.<sup>24</sup> Digitale Spiele drängen sich schon deshalb

20 Frans Mäyrä, ein Pionier des Feldes, hat diesen Umstand mehrfach diskutiert, etwa in *Getting into the Game. Doing Multi-Disciplinary Game Studies*, in: *The Video Game Theory Reader 2*, hrsg. von Bernard Perron und Mark J. P. Wolf, New York: Routledge 2009, S. 313–329; *Digital Games Research. A Survey Study on an Emerging Field and Its Prevalent Debates*, in: *Journal of Communication* 65/6, 2015, S. 975–996.

21 Siehe ders., *Getting Into the Game* (wie Anm. 20), S. 8–10.

22 »Diese, vorwiegend von Journalisten zusammengetragene ›Computerspielgeschichte‹ stellt – wenig repräsentativ und kaum kritisch reflektiert – ›männliche Softwarepioniere‹ in den Mittelpunkt. Dieses Manko kann man aber nicht dem Autor vorhalten, denn es gibt bis dato keine ernstzunehmenden historischen Darstellungen und Studien«: Eugen Pfister, Rezension von Daniel Martin Feige, *Computerspiele. Eine Ästhetik*, in: *Neue Politische Literatur. Berichte aus Geschichts- und Politikwissenschaft* 61, 2016, S. 277.

23 Johan Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1939), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 20. Aufl. 2006, S. 16.

24 In den letzten 30 Jahren hat das vermeintlich ›junge‹ Medium alle Alters- und Gesellschaftsschichten durchdrungen, wenn auch die Nutzungsfrequenzen nach wie vor unterschiedlich sind. Die aktuelle Studie *Jugend – Information – Medien* des deutschen Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest gibt an, dass knapp 78 % aller deutschen Jugendlichen regelmäßig spielen. Nur 9 % spielen gar nicht. Mit dem aktuellen Heranwachsen einer ersten Generation von Menschen, für die der Umgang mit digitalen Spielen von Kindheit an Selbstverständlichkeit war, handelt es sich auch nicht länger ausschließlich um ein Jugendphänomen: Eine amerikanische Studie im Auftrag



als Untersuchungsgegenstand der Geschichtswissenschaften auf, weil sie die Disziplin dringlich mit der Medialität von Geschichte konfrontieren. Daraus ergeben sich neue Perspektiven auf die Disziplin selbst, eine Chance auf einen Moment der Selbstreflexion und methodischen Weiterentwicklung. Bislang findet dieser Umstand aber nur wenig Beachtung in der Geschichtswissenschaft.

Quellen sind immer mediale Hervorbringung – Instrumente und Artefakte menschlicher Kommunikation – oder werden zu Elementen medialer Zusammenhänge, sobald sie als Quellen bezeichnet und behandelt werden. Bemerkenswert ist, dass der Quellenbegriff der Geschichtswissenschaft den medialen Aspekt aber vollkommen ausblendet. Man könnte auch pointiert formulieren, dass die Geschichtswissenschaft zwar einen Quellenbegriff, aber keinen Medienbegriff hat.<sup>25</sup> Das ist umso erstaunlicher, als erstens der Quellenbegriff der Geschichtswissenschaft von Anfang an offen gedacht wurde als »historische Materialien, die eine Rekonstruktion der Vergangenheit«<sup>26</sup> ermöglichen. Die *historische Operation* konstruiert aus diesen Versatzstücken der Vergangenheit die *Geschichte*: eine »sinnvolle«, auf die Gegenwart bezogene Erzählung. Die historische Operation ist dabei immer auch eine mediale Operation: Im Akt der *Geschichtsschreibung* wird Geschichte den Formen und Logiken der Schriftmedien unterworfen.<sup>27</sup> In der Auseinandersetzung mit einer Quelle, die so offenkundig »Medium« ist wie das digitale Spiel, lässt sich die Reflexion des Quellenbegriffs und der medialen Dispositive der Historiografie nicht mehr vermeiden.

---

der Entertainment Software Association beziffert das Durchschnittsalter der Spieler\_innen im Jahre 2015 auf etwa 38 Jahre. Mit jedem Jahr wächst der Prozentsatz älterer Menschen, die digitale Spiele spielen. Solche Schlaglichter geben natürlich nur einen ersten Eindruck von der Verbreitung digitaler Spiele in unseren Gesellschaften, denn umfassende, das heißt länderübergreifende Studien fehlen nach wie vor. Auch gilt es festzuhalten, dass sich das Medium zwischenzeitlich so diversifiziert hat, dass nicht länger von *einem* »Publikum« gesprochen werden kann, sondern vielmehr – wie etwa beim Spielfilm und Roman – korrekter von *mehreren* »Publika« zu sprechen wäre.

25 Sergio Crivellari und Marcus Sandl, *Die Medialität der Geschichte. Forschungsstand und Perspektiven einer interdisziplinären Zusammenarbeit von Geschichts- und Medienwissenschaften*, in: *Historische Zeitschrift* 277, 2003, S. 619–654.

26 Vgl. etwa Erwin Faber und Immanuel Geiss, *Arbeitsbuch zum Geschichtsstudium*, Wiebelsheim: Quelle & Meyer 1983, S. 75.

27 Vgl. etwa Michel de Certeau, *Das Schreiben der Geschichte*, Frankfurt am Main und New York: Campus 1991, S. 9 und S. 18–20.

## Digitale Spiele als historischer Untersuchungsgegenstand: Geschichte im Spiel und Spiele als Quelle

Digitale Spiele sind aber auch Quellen *tout court*, denn sie sind wirtschaftliche und kulturelle Produkte konkreter menschlicher Gesellschaften einer bestimmten Zeit. Als solche geben sie Auskunft über ihre Entstehungszusammenhänge, denn digitale Spiele entstehen nicht in sterilen Laboren ohne Kontakt zur Außenwelt. Im Gegenteil, Spiele-Entwickler\_innen beziehen ebenso wie Autor\_innen ihre Ideen aus ihrer kulturellen und politischen Umgebung. Sie übernehmen Gedankenmodelle, Darstellungsformen und Erzählstrategien aus anderen Medien, verarbeiten persönliche Erfahrungen und lassen sich vom Tagesgeschehen inspirieren. Dadurch werden nicht nur kulturelle Vorstellungen von Vergnügen und Spannung in Spielcode übersetzt, sondern auch politische Gedanken oder Vorstellungen von ökonomischen Zusammenhängen.<sup>28</sup> Spiele sind somit Zeugen spezifischer historischer Gesellschaften und Kulturen. Für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium ist eine historische Kontextualisierung deshalb Voraussetzung. Um beispielsweise den Erfolg des Actionspiels RAID OVER MOSCOW (Access Software/U.S. Gold, 1984) im Nachhinein nachvollziehen zu können, reicht daher nicht ein Rückgriff auf vorhergehende Actionspiele: In diesem Spiel muss ein sowjetischer Atomraketenangriff abgewehrt werden, indem man Raketensilos in Moskau zerstört. Die mit dem Erscheinen dieses Titels einhergehende politische Kontroverse – zivile Proteste in Großbritannien und eine parlamentarische Enquete in Finnland – kann nur im Kontext des Kalten Kriegs verstanden werden: Der geografisch, gesellschaftspolitisch und kulturell in alle Richtungen und auf allen Ebenen ausufernde Konflikt dominierte nicht nur die internationalen Beziehungen, sondern war bis ins alltägliche Leben spürbar. Als ›Krieg der Kulturen‹ durchdrang er Narrative und Ästhetiken von Filmen, Comics, Populärmusik, Literatur und natürlich auch von digitalen Spielen.<sup>29</sup> Die Welle von First-

28 Vgl. dazu Eugen Pfister, »A passport is required« – *Imaginationen von Grenzen und Flucht im digitalen Spiel*, in: *Grenzen. Kulturhistorische Annäherungen*, hrsg. von Helene Breitenfellner u. a., Wien: Mandelbaum 2016, S. 181–197.

29 Ders., *Cold War Games™. Der Kalte-Krieg-Diskurs im digitalen Spiel*, in: *Portal Militärgeschichte*, 10. April 2017, <[www.portal-militaergeschichte.de/pfister\\_coldwargames](http://www.portal-militaergeschichte.de/pfister_coldwargames)> (Abruf am 20. Mai 2017). Vgl. auch Tero Pasanen, *Gaming the Taboo in the Finlandisation Era Finland. The Case of »Raid over Moscow«*, in: *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice*, hrsg. von Dawn Stobbart und Monica Evans, Oxford: Inter-Disci-

Person-Shootern der frühen 2000er Jahre, die sich thematisch im Zweiten Weltkrieg verorteten, lässt sich wiederum nur im Zusammenhang mit dem Erfolg von Steven Spielbergs Film *SAVING PRIVATE RYAN* (USA 1998) sowie der damit einhergehenden popkulturellen Verarbeitung der kollektiven Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg verstehen.

Überall an und in digitalen Spielen finden sich solche Spuren politischer, gesellschaftlicher und/oder kultureller Diskurse, die ihre Entstehung bedingen. Insofern können sie uns helfen, unsere Gesellschaft besser zu verstehen: Wie wurde und wird die Frage des Rassismus in Spielen verhandelt? Wo wird in Spielen die Sehnsucht nach ›starken Männern‹ in der Politik bedient? Welche philosophischen Weltbilder lassen sich in gegenwärtigen Spieledystopien, etwa im Zombiemythos erkennen?

Wenn wir häufig Gefahr laufen, gerade das Offensichtliche zu übersehen, hilft uns eine geschulte Quellenkritik, das Gewohnte immer wieder aufs Neue zu hinterfragen. So nehmen wir beispielsweise die Figur des »Mad Scientist« in Spielen normalerweise als ein altbekanntes Versatzstück aus dem Horrorgenre unhinterfragt hin. Zugleich gehorcht die Darstellung und Inszenierung der Figur nicht nur weit in die Kulturgeschichte zurückreichenden ikonografischen Traditionen, sondern verhandelt auch immer wieder aufs Neue die Grenzen der Wissenschaft.<sup>30</sup> Damit nicht genug, verändern die medialen Bedingungen des Spiels selbst potenziell die Aussage.<sup>31</sup> So kann man beispielsweise die *ASSASSIN'S CREED*-Reihe (Ubisoft/Ubisoft, seit 2007) im Sinne einer populären Ideengeschichte lesen: Die Spiele versetzen die Spieler\_innen in eine vordergründig fiktive Spielwelt, die historische Settings mit einer futuristischen Narration und Versatzstücken verschiedener Verschwörungstheorien verwebt. Die Erzählung fußt dabei auf einem binären

---

plinary Press 2014, S. 121–131; William M. Knoblauch, *Strategic Digital Defense. Video Games and Reagan's »Star Wars« Program, 1980–1987*, in: *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, hrsg. von Matthew Wilhelm Kapell und Andrew B. R. Elliott, New York und London: Bloomsbury 2013, S. 279–296.

<sup>30</sup> Arno Görgen und Matthias Kirschel, *Dystopien von Medizin und Wissenschaft. Retro-Science-Fiction und die Kritik an der Technikgläubigkeit der Moderne im Computerspiel »BioShock«*, in: *Technology Fiction. Technische Visionen und Utopien in der Moderne*, hrsg. von Uwe Frauenholz und Anke Woschek, Bielefeld: transcript 2012, S. 271–288.

<sup>31</sup> Eugen Pfister, »Doctor not mad. Doctor insane«. *Eine kurze Kulturgeschichte der Figur des »mad scientist« im digitalen Spiel*, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 27. Juli 2017, <[www.paidia.de/?p=10074](http://www.paidia.de/?p=10074)> (Abruf am 22. August 2017).

moralischen Konflikt, einer über Generationen hinweg ausgetragenen Konfrontation zwischen den Geheimgesellschaften der Assassinen und der Templer. Erstere folgen in der Spielwelt dem Credo »Nichts ist wahr, alles ist erlaubt«, während letztere nach der Errichtung einer autokratischen Ordnung streben.<sup>32</sup> Der zentrale Konflikt des Spiels muss deshalb als Metapher für eine ganz bestimmte, antagonistische Sicht auf das Verhältnis von Liberalismus und Ordnung, Freiheit und Sicherheit verstanden werden. Aber dieser ideologische Kern bleibt weitgehend intransparent.<sup>33</sup>

Erschwert wird das Ganze dadurch, dass die transportierte Aussage nicht notgedrungen bewussten Intentionen einzelner Autor\_innen gehorchen muss. Hier lohnt sich ein Rückgriff auf die Cambridge School: Historiker wie Quentin Skinner und J. G. A. Pocock wiesen die Vorstellung zeitloser philosophischer Ideen und sich selbst erklärender Texte zurück. Stattdessen setzten sie politische Diskurse und Ideen in den Kontext der allgemeinen »gesellschaftliche[n] und intellektuelle[n] Matrix, in der diese Texte entstanden«. <sup>34</sup> Da politische Sozialisierung heute in einem digitalen Medienumfeld stattfindet, in dem Spiele eine wichtige Position einnehmen, sind diese auch zur Untersuchung politischer Diskurse und intellektueller Äußerungen heranzuziehen. In digitalen Spielen findet eine »sinnhafte Konstruktion von Welt« statt, daher sind sie eine Quelle sowohl der Ideengeschichte als auch der politischen Geschichte.<sup>35</sup>

Gerade in dieser Perspektive werden Spiele mit einem historischen Setting zu lohnenden Quellen: Die Art und Weise, wie die Französische Revolution, wie die Kreuzzüge oder wie auch der Zweite Weltkrieg im Spiel<sup>36</sup> inszeniert wird, reflektiert immer einschlägige öffentliche Diskurse. In digitalen Spielen wird so die Histori-

32 Eugen Pfister, *Der Pirat als Demokrat: »Assassin's Creed IV: Black Flag« – eine Rezension*, in: *Frühneuzeit-Info* 26, 2015, S. 289f.

33 Siehe dazu Sinem Derya Kılıç, »Homo Homini Ludus«? *Vom Spiel in der Philosophie der Neuzeit zur Philosophie im Videospiele »Assassin's Creed«*, in: *Frühe Neuzeit im Videospiele*, hrsg. von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, Bielefeld: transcript 2014 (Histoire 50), S. 159–178.

34 Achim Landwehr, *Historische Diskursanalyse*, Frankfurt am Main: Campus 2008, S. 41.

35 Zur Politikgeschichte als Kulturgeschichte vgl. Ute Frevert, *Neue Politikgeschichte*, in: *Kompass der Geschichtswissenschaft*, hrsg. von Joachim Eibach und Günther Lottes, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2006, S. 152–164, hier S. 161f.

36 Eugen Pfister, *Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen*, in: *Zeitgeschichte* 4, 2016, S. 250–263.

zität von Geschichtsvorstellungen und Geschichtsbildern deutlich, die Reflexion über das Wesen des Geschichtlichen. Als solche geben sie Auskunft über die Wahrnehmung und Position von Geschichte und Geschichtsschreibung. Dabei sind ›faktische Fehler‹ sowie rassistische, kolonialistische oder sexistische Konstruktionen in historischen Darstellungen digitaler Spiele leicht zu identifizieren; es liegt wohl auch eine Aufgabe der Wissenschaft darin, auf solche Sachverhalte hinzuweisen. Es liegt aber nicht in ihrer Hand, digitalen Spielen das Recht abzuspochen, Geschichte darzustellen – genauso wie das die Literatur und der Film tun und schon immer getan haben. Historizität ist Grundbestandteil menschlicher Kultur: Letztlich erzählen alle Medien von Geschichte. Stattdessen sind die vermittelten Geschichtsbilder und ihre immer wieder neu referenzierten Bestandteile als solche zu identifizieren und ihre Herkunft und Wirkung zu erforschen.<sup>37</sup> Der Wert einer solchen Auseinandersetzung liegt im erweiterten Verständnis unserer eigenen Kultur und ihrer Diskurse von Geschichte, Legitimität und Macht.

## Digitale Spiele als Untersuchungsinstrumente?

Digitale Spiele sind aber nicht nur Quellen, Gegenstände oder Medien der Vermittlung der Geschichtswissenschaft, sie sind auch als *Instrumente* geschichtswissenschaftlicher Arbeit denkbar.<sup>38</sup> Insbesondere die Simulation scheint hier als methodische Erweiterung vielversprechend, sowohl in der Forschung als auch in der Vermittlung von Forschungsergebnissen. Simulationen sind grundsätzlich Umsetzungen von Modellen, die es erlauben, mit den Variablen komplexer Systeme zu experimentieren. Üblicherweise beziehen sie sich auf Aspekte oder Teile der Realität, man denke etwa an Fahrzeugsimulatoren oder Wirtschaftssimulationen. Zentral ist die Abstraktion – egal, ob die dahinterstehende Intention das Spiel, die Wissenschaft oder das Lernen ist. Faktoren, die für eine zu untersuchende Situ-

37 Eugen Pfister, »Wie es wirklich war.« *Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel*, in: *gespielt. Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 18. Mai 2017, <gespielt.hypothesen.org/1334> (Abruf am 25. Juli 2017).

38 Vgl. etwa Tobias Winnerling, *Selbstversuch: Wenn zwei Historiker ein Spiel machen...*, in: *dass.*, 27. Februar 2017, <gespielt.hypothesen.org/1231> (Abruf am 20. Mai 2017).

ation bestimmend erscheinen, werden identifiziert, in ihrem Verhältnis zueinander beschrieben und in einem Modell reproduziert.<sup>39</sup>

Zweifellos ist in digitalen Spielen der Aspekt der Simulation immer präsent. Gonzalo Frasca sieht darin sogar das zentrale Unterscheidungsmerkmal zu anderen Medien.<sup>40</sup> Doch auch der Simulation wohnt ein spielerisches Element inne. In der Möglichkeit, immer wieder aufs Neue die Bedingungen eines Modells zu ändern, um zu sehen, was dann passiert, liegt die Voraussetzung jedes Spiels, nämlich das »Als-ob«. Es ist das Einverständnis aller Beteiligten, gewisse Voraussetzungen den eigenen Vorstellungen oder Wünschen gemäß festzulegen und gemeinsam als bindend zu akzeptieren – bis zum nächsten Durchgang. Die Bereitschaft, das Modell als Repräsentation der Wirklichkeit zu akzeptieren, kann demnach als spielerische Komplizenschaft gedeutet werden.

Das Spiel mit skalierbaren Variablen beginnt jedes Mal neu, es erlaubt stets neue Handlungsstrategien auszutesten oder Ergebnisvariationen zu erheben. Was die geschichtswissenschaftliche Anwendung betrifft, könnten computergestützte Simulationen mit spielmechanischen Elementen zum Beispiel helfen, menschliche Netzwerke und strukturelle Wechselwirkungen besser zu erfassen und zu analysieren. Ein genuin historisches Beispiel dafür wäre etwa eine spieltheoretische Erfassung von Machtkonstellationen an einem frühneuzeitlichen Fürstenhof. Grundlagen für entsprechende Modelle könnten prosopografische Arbeiten – also die systematische Untersuchung eines konkreten historischen Personenkreises – genauso liefern wie archäologische Studien oder bestehende modellbildende Ansätze der Soziologie, Wirtschaftslehre oder Netzwerkanalyse. Das Ergebnis kann ein besseres Verständnis von Machtnetzwerken und -dynamiken sowie von Handlungsspielräumen sein. Ebenso denkbar ist die Entwicklung von Simulationen zum Zwecke der Überprüfung wirtschaftshistorischer oder umwelthistorischer Annahmen, in denen das »freie Spiel« mit Variablen möglicherweise helfen kann, mit der Problematik uneinheitlicher und lückenhafter Quellen bzw. Datensets umzugehen. Derartig angelegte Simulationen würden vor allem der Formulierung und dem Erproben von Hypothesen dienen. Damit verbunden ist auch der Einsatz

39 Siehe Josef Köstlbauer, *Spiel und Geschichte im Zeichen der Digitalität*, in: *Digital Humanities. Praktiken der Digitalisierung, der Dissemination und der Selbstreflexivität*, hrsg. von Wolfgang Schmale, Stuttgart: Steiner 2015, S. 95–124, hier S. 102–107.

40 Gonzalo Frasca, *Simulation vs. Narrative. Introduction to Ludology*, in: *The Video Game Theory Reader*, hrsg. von Mark J. P. Wolf und Bernard Perron, New York und London: Routledge 2003, S. 221–235.

von Simulationen als Demonstrationsobjekt, als Möglichkeit, das Zusammenspiel und die Abhängigkeiten bestimmter Sets von Variablen zu verdeutlichen.

Aber auch für die Geschichtsvermittlung können Spiele im Rahmen der Lehre bzw. des Geschichtsunterrichts sinnvoll eingesetzt werden. Das ›Nachspielen‹ historischer Ereignisse, aber auch das simulative Nachvollziehen historischer Strukturen ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit jenen Bedingungen, denen die Akteur\_innen unterlagen, und mit der Offenheit oder Voraussehbarkeit der historisch eingetretenen Situationen.<sup>41</sup> Ein solcher Einsatz in der akademischen Lehre geschieht allerdings bemerkenswert selten und scheint sich bisher vor allem auf die Vermittlung militärhistorischer Inhalte zu beschränken.<sup>42</sup>

Dabei sind Simulationen in anderen wissenschaftlichen Disziplinen gang und gäbe. Das betrifft nicht nur die technische oder naturwissenschaftliche Forschung, sondern durchaus auch Nachbardisziplinen der Geschichte, gerade die Sozialwissenschaften. Überall dort, wo serielle Daten zur Verfügung stehen und Modelle entwickelt werden, ist es nur ein kleiner Schritt zur wissenschaftlichen Simulation bzw. zum (bewussten) Eintritt der Wissenschaft ins Feld des Spiels. Die Verwurzelung in den diskursiven Techniken des Schreibens und Sprechens macht es Historiker\_innen aber oft schwer, die Möglichkeiten einer Geschichtsdarstellung in anderen Medien als der Schriftlichkeit zu denken – also etwa in Form digitaler Simulationen. Auch ist mit der Frage nach historischen Simulationen untrennbar das Problem der Kontrafaktizität verbunden.<sup>43</sup> Letztere steht der Tatsachenbasiert-

41 Vgl. Thomas Kubetzky, *Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationen am Beispiel von »Civilization III«*, in: »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« (wie Anm. 7), S. 63–94; Stefan Wesener, *Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt*, in: *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, hrsg. von Tobias Bevc, Berlin: LIT 2007 (Studien zur visuellen Politik 5), S. 141–164; Jeremiah McCall, *Gaming the Past. Using Video Games to Teach Secondary History*, New York: Routledge 2011.

42 Vgl. etwa Philip Sabin, *Simulating War. Studying Conflict Through Simulation Games*, London u. a.: Continuum 2012.

43 Ich verweise auf das Manifest des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und digitale Spiele, Sektion C. Siehe auch Steffen Bender, *Virtuelles Erinnern* (wie Anm. 9), S. 65 bis 68 und S. 131. Zu Kontrafaktizität und Uchronie im Zusammenhang mit Simulationen siehe Heiko Brendel, *Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielpaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive*, in: »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?« (wie Anm. 7), S. 95–122.

heit, der sich die Geschichtswissenschaft verpflichtet sieht, entgegen: Kontrafaktische Geschichte muss sich immer der Frage stellen, ob sie überhaupt noch Geschichte ist.

Worin liegen zusammengefasst die Potenziale von Simulationen in der Geschichtswissenschaft? Zum einen unterstreichen Simulationen die Offenheit der Geschichte und das Prinzip der Kontingenz. Sie bieten Einblick in jene »unverwirklichten, gleichwohl erwägenswerten Alternativen, die das Geschehen wie ein Hof umgeben«,<sup>44</sup> die Alexander Demandt angesprochen hat. In diesem Sinne wären Simulationen also Strategien der Verdeutlichung, aber auch der Verunsicherung, die – vorsichtig angewandt – für die historische Forschung eine wertvolle Ergänzung sein könnten. Gerade aus dem für die Geschichtswissenschaft problematischen Aspekt der Kontrafaktizität würde sie demnach ihr wichtigstes Potenzial schöpfen.<sup>45</sup>

Die Undeterminiertheit des geschichtlichen Geschehens und der Konstruktionscharakter von Geschichtsschreibung gehören zum basalen Selbstverständnis der Disziplin. Daher bedeuten auch Prämissen kontrafaktischer Perspektiven keine Infragestellung zentraler Positionen. Der Grund für die weitgehende Nichtbeachtung des Themas liegt woanders: Die Korrelation zwischen Aufwand und Nutzen solcher Unterfangen ist völlig unklar. Symbolische Belohnung im System Geschichtswissenschaft erfolgt durch Publikationen. Bislang waren dies Monografien, mittlerweile, aufgrund der wissenschaftsfernen Strategien öffentlicher Forschungsförderung, sind es zunehmend Aufsätze in Peer-Reviewed Journals. Ob die Erstellung einer digitalen Simulation zur Analyse einer bestimmten Forschungsfrage bei der Bewerbung um eine Stelle oder bei der Einreichung eines Projektes auch nur am Rande Berücksichtigung finden würde, ist völlig unklar. Bedenkt man zudem noch den damit verbundenen intellektuellen, zeitlichen und finanziellen Aufwand, dann wird klar, dass derartiges erstens nur unter sehr speziellen Umständen (etwa von einer gut ausgestatteten interdisziplinären Forschungseinrichtung) durchgeführt werden kann und dass zweitens derzeit keine Aussicht besteht, dass solche methodischen und konzeptuellen Erweiterungen breiter diskutiert würden. Ändern könnte sich das am ehesten durch die Entwick-

---

44 Alexander Demandt, *Ungeschehene Geschichte. Ein Traktat über die Frage »Was wäre geschehen, wenn ...?«*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2011, S. 56.

45 Vgl. auch den Ausblick auf eine »spielende Geschichtswissenschaft« in Josef Köstlbauer, *Spiel und Geschichte im Zeichen der Digitalität* (wie Anm. 39), S. 118–120.



lung und Verfügbarmachung einfach zugänglicher, leicht zu bedienender und kostenloser oder sehr günstiger Werkzeuge.

## 2018

Wir können davon ausgehen, dass digitale Spiele als historische Medien und Quellen weiterhin an Bedeutung gewinnen. Laut Angaben der Bitkom spielten bereits im Jahre 2015 nicht weniger als 42 % der Deutschen regelmäßig Computer- und/oder Videospiele (siehe auch Anm. 24, S. 96f.). Die Tendenz ist steigend. Digitale Spiele nehmen eine immer größere Rolle in unserem Freizeitverhalten ein. Mittlerweile schließen so immer mehr Historiker\_innen, für die digitale Spiele integrativer Teil der eigenen Medienerfahrung sind, ihr Studium ab. Langsam vermehren sich auch an den Historischen Instituten einschlägige Lehrveranstaltungen und Kurse. Erste sogenannte GameLabs entstehen. An der Universität Hamburg haben beispielsweise Nico Nolden und Thorsten Logge ein solches GameLab für Studierende, Lehrende und Forschende eingerichtet. Dort steht für die Erforschung digitaler Spiele sowohl die technische Infrastruktur als auch eine eigens eingerichtete Ludothek zur Verfügung.<sup>46</sup> Vielleicht wird bald der Moment kommen, an dem man sich nicht länger um die Vermittlung digitaler Kompetenzen sorgen muss, sondern um die Vermittlung der traditionellen historischen Hilfs- oder Grundwissenschaften? Die Digitalisierung wird die Notwendigkeit für Paläografie, Epigraphik, Realien- oder Aktenkunde aber langfristig nicht aufheben, sondern ergänzen.<sup>47</sup>

Die Auseinandersetzung mit der teilweise neuartigen Quellengattung des digitalen Spiels ermöglicht den Geschichtswissenschaften eine neue Perspektive auf das eigene Fach und seine Methoden. Hier bietet sich die Chance, die Methodik der eigenen Disziplin nachzuschärfen und weiterzuentwickeln. Zugleich kann ein Rückgriff auf eine historische Perspektive auch Forschungsvorhaben anderer Disziplinen bereichern.

<sup>46</sup> Das Hamburger GameLab präsentiert den neuen kommentierten Katalog seiner Ludothek via <gespielt.hypotheses.org/438> (Abruf am 20. Mai 2017).

<sup>47</sup> Eine entsprechende Diskussion wurde zwischen November 2015 und März 2016 geführt: *Diskussionsforum: Historische Grundwissenschaften und die digitale Herausforderung*, in: *H/SOZ/KULT*, <www.hsozkult.de/text/id/texte-2890> (Abruf am 20. Mai 2017).

Digitale Spiele sind darüber hinaus eine wichtige Quelle unterschwelliger populärer Diskurse sowohl kultureller als auch politischer Natur. Sie ermöglichen einen neuen Zugriff auf verbreitete Wertedebatten und Identitätskonstruktionen abseits der politischen Eliten. Sie geben Einblick in populäre Vorstellungen von rechtmäßiger Herrschaft, dominanten Wirtschaftsmodellen, Geschlechterkonstruktionen und kulturellen Tabus. Zugleich stellen diese popkulturellen, massenmedial verhandelten Diskurse keine hermetisch abriegelten ›Teilöffentlichkeiten‹ dar, sondern bilden vielmehr als unbewusst rezipierte Alltagserfahrung in demokratischen Regimen die gesellschaftliche und intellektuelle Matrix, in der Politik und Kultur entsteht. Wir werden in Spielen ebenso wie in anderen Medien sozialisiert. Eine solche notwendige popkulturelle Geschichte wurde bisher in den Geschichtswissenschaften sträflich vernachlässigt.

Den wachsenden Einfluss digitaler Spiele auf unsere Lebenswelt kann man zum Beispiel daran ermessen, dass sie immer mehr auch Eingang in unsere Alltagssprache finden. Begriffe wie »Endgegner«, »Egoshooter«, »Bossfight« und »Levelaufstieg« werden längst nicht mehr nur im spielerischen Kontext eingesetzt und beschränken sich auch nicht länger auf eine hermetische Jugend-Gamer-Kultur. Besonders eindrucksvoll ließ sich das vor wenigen Jahren bei den Demonstrationen gegen Hosni Mubarak sehen, als ägyptische Demonstrant\_innen mit Plakaten auf die Straßen gingen, auf denen »Game Over Mubarak!« zu lesen war: Dabei handelte es sich zwar um eine kulturelle Referenz auf digitale Spiele, gemeint war aber ein ganz anderes, sehr viel ernsteres Spiel.<sup>48</sup>

---

48 Siehe Peter Snowdon, »Game over Mubarak«: *the Arab Revolution and the Gamification of Everyday Life*, in: *Fast Capitalism* 11/1, 2014, <[www.uta.edu/huma/agger/fastcapitalism/11\\_1/snowdon11\\_1.html](http://www.uta.edu/huma/agger/fastcapitalism/11_1/snowdon11_1.html)> (Abruf am 31. Mai 2017).

## Über die Autorinnen und Autoren

---

INEKE BORCHERT ist freiberufliche Kulturmanagerin sowie Lektorin mit dem Schwerpunkt wissenschaftliches Lektorat in den Kunst-, Kultur- und Geschichtswissenschaften und studiert Musikwissenschaft in Leipzig. Seit 2011 arbeitet sie als wissenschaftliche Hilfskraft an den Instituten für Musikwissenschaft der Universität Leipzig und der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy«. Derzeit leitet sie das Künstlerische Betriebsbüro des Internationalen Festivals für Vokalmusik »a cappella« Leipzig und ist Assistentin des Geschäftsführers beim Internationalen Jazzfestival WOMEN IN JAZZ in Halle (Saale). Mehr unter <[www.ineke.de](http://www.ineke.de)>. E-Mail: [ineke.borchert@googlemail.com](mailto:ineke.borchert@googlemail.com).

BARBARA BÜSCHER ist Professorin für Medientheorie, Mediengeschichte und Intermedialität an der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig. Sie wurde 1985 promoviert und habilitierte sich 2003 an der Universität Leipzig mit einer Arbeit über *Live Electronic Arts und Intermedia – die sechziger Jahre. Über den Zusammenhang von Performance und zeitgenössischen Technologien, kybernetischen Modellen und minimalistischen Kunst-Strategien*. Ihre aktuellen Forschungsschwerpunkte sind die Medialität der Artefakte von Performance-Archiven, Schnittstellen zwischen Theater/Performance und Medien sowie Raum als konstituierender Parameter von Kunst-Anordnungen. Von 2012 bis 2017 leitete sie gemeinsam mit Franz Anton Cramer (Universität der Künste Berlin) das Forschungsprojekt *Verzeichnungen. Medien und konstitutive Ordnungen von Archivprozessen der Aufführungskünste*. Seit 2017 leitet sie gemeinsam mit Annette Menting (Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig) das Forschungsprojekt *Architektur und Raum für die Aufführungskünste: Entwicklungen seit den 1960er Jahren*. Sie ist Initiatorin und Mitherausgeberin des Online-Journals *MAP – Media | Archive | Performance*, <[www.perfomap.de](http://www.perfomap.de)>. Aktuelle Veröffentlichung: *Fluid Access. Archiving Performance-Based Arts* (2017, hrsg. gemeinsam mit Franz Anton Cramer). E-Mail: [barbara.buescher@hmt-leipzig.de](mailto:barbara.buescher@hmt-leipzig.de).

ANDREAS CAPEK, geboren 1985 in Wien, studierte Deutsche Philologie und Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien. 2013 schrieb er seine Diplomarbeit zum Thema *Interactive Fiction als literarische Form* (<urn:nbn:at:at-ubw:1-30098.20061.204259-5>). Er war Gründungsmitglied des von 2010 bis 2014 bestehenden Videospiegelgeschichte-Blogs und -Podcasts *Bildschirmsprünge* (Archiv unter <bildschirmsprung.net/podcast>) und als Vortragender an der Veranstaltungsreihe *Zockotron* im Wiener Museumsquartier beteiligt. Heute ist er als freier Journalist tätig (u. a. für VICE Austria) und betreibt den Podcast *#gamerdate* unter <www.gamerdate.at>. E-Mail: andreas.capek@univie.ac.at.

KRYSTOFFER DREPS, aufgewachsen im Ruhrgebiet, studierte ab 2003 zunächst Musik und Politikwissenschaft in Berlin, nach einem Aufenthalt als DAAD-Stipendiat in Kolumbien (2006) dann von 2007 bis 2014 in Leipzig Jazztrompete (Diplom 2011), Musiktheorie und Komposition. Er ist als freischaffender Komponist, Trompeter und Pädagoge tätig und nimmt Lehraufträge für Musiktheorie, Gehörbildung, Arrangement, Komposition und Improvisation in Leipzig, Münster und Osnabrück wahr. Seit 2017 arbeitet er als Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Musikhochschule Münster. 2010 erschien sein Buch *Béla Bartók im Jazz. Zur Bedeutung des Komponisten im Schaffen von Richie Beirach und Woody Shaw*. Mehr unter <www.krystoffer.com>. E-Mail: krystoffer@posteo.de.

DANIEL ERNST (geb. 1988) studierte Schulmusik und Musiktheorie in München sowie Musikwissenschaft in Leipzig. Im Studienjahr 2011/12 war er als ERASMUS-Student im Fach Klavier an Det Kongelige Danske Musikkonservatorium in Kopenhagen zu Gast. 2007 erhielt er den Kulturförderpreis seiner Heimatstadt Straubing. Er war bzw. ist für verschiedene Institutionen wie das Bayerische Staatstheater am Gärtnerplatz, den Bayerischen Rundfunk und die Musikhochschule in München tätig. Darüber hinaus verfasst er Einführungstexte zu Musik des 16. bis 21. Jahrhunderts und widmet sich in verschiedenen Arbeiten historischen Traktaten (beispielsweise Meinrad Spieß' *Tractatus Musicus*), slawischer Musik, Orchestergeschichte sowie populärer Musik, speziell der des Zeitraums zwischen 1900 und 1950. Mehr unter <www.daniel-ernst.com>. E-Mail: daaernst@gmail.com.

ALEXANDER FASCHON studiert Musikwissenschaft in Leipzig. Bis 2016 war er wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Musikwissenschaft der Universität Leipzig und am GRASSI Museum für Musikinstrumente. Seit 2017 arbeitet er als wissenschaftliche Hilfskraft an der Hochschule für Musik und Theater »Felix

Mendelssohn Bartholdy«. Zu seinen Schwerpunkten zählen neben der Musik im Videospiel insbesondere die Geschichte der Musiktheorie (18. bis 20. Jahrhundert), Musikästhetik und die Musik des 18. bis 20. Jahrhunderts. E-Mail: ac.faschon@hotmail.de.

DANIEL MARTIN FEIGE studierte zunächst Jazzpiano in Amsterdam, dann Philosophie, Germanistik und Psychologie an den Universitäten Gießen und Frankfurt am Main. 2009 wurde er an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main im Fach Philosophie promoviert. Von 2009 bis 2015 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter im Sonderforschungsbereich 626, *Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste*. Seit 2015 ist er als Juniorprofessor für Philosophie und Ästhetik unter besonderer Berücksichtigung des Designs an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart tätig. 2017 habilitierte er sich an der Freien Universität Berlin und erhielt die *Venia legendi* in Philosophie. Seine Forschungsschwerpunkte sind die Philosophische Ästhetik und Philosophie der Kunst, Deutscher Idealismus, Philosophische Hermeneutik, Theoretische Philosophie und Philosophie des Designs. Monografien: *Kunst als Selbstverständigung* (2012), *Philosophie des Jazz* (2014), *Computerspiele. Eine Ästhetik* (2015), *Design. Eine philosophische Analyse* (2018). E-Mail: daniel.feige@abk-stuttgart.de.

HANNA FINK studierte Kunstgeschichte und Musikwissenschaft an der Universität zu Köln sowie aktuell Musiktheorie und Musikwissenschaft an der Folkwang Universität der Künste in Essen. Mitte 2016 rief sie dort die Studierendengruppe *Gender@Folkwang* ins Leben. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Neue Musik, Gender Studies sowie historische Musiktheorie. Neben ihrer universitären Laufbahn betätigt sie sich im Kulturmanagement und ist u. a. Managerin des Ensembles *hand werk* in Köln. Sie spielt Klavier und Cembalo und ist nebenamtliche Kirchenmusikerin in Köln und im Ruhrgebiet. E-Mail: hanna.fink@web.de.

MELANIE FRITSCH war von 2008 bis 2013 als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Forschungsinstitut für Musiktheater der Universität Bayreuth in Forschung und Lehre tätig, wo sie nach dem Magisterabschluss an der Freien Universität Berlin ihre Dissertation zum Thema *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur* schreibt. Sie ist Herausgeberin der Ausgabe 2 von *ACT – Zeitschrift für Musik und Performance (Playing Music – Video Games and Music, 2011)* sowie des *Cambridge Companion to Video Game Music* (zusammen mit Timothy Summers, in Vorbereitung) und war von 2014 bis 2015 Mitglied des vom britischen Arts and

Humanities Research Council geförderten Netzwerks *Guitar Heroes in Music Education? Music-Based Video Games and Their Potential for Musical and Performative Creativity*. Ferner ist sie im Organisationsteam der Ludomusicology Research Group sowie des researching games BarCamp aktiv und ist Mitbegründerin und Vorstandsmitglied der Society for the Study of Sound and Music in Games. Weitere Forschungsschwerpunkte sind Liveness, virtuelle Welten, Musik als Performance, Tanz- und Theatergeschichte. Twitter: @myfritsch, E-Mail: melaniefritsch@arcor.de.

ARNO GÖRGEN studierte von 2001 bis 2008 an der Universität Augsburg Europäische Kulturgeschichte. Nach dem Masterabschluss arbeitete er an den medizinhistorischen Instituten der Universitäten Ulm und Köln, seit 2012 ist er Mitglied des Fellowship-Programms *Innovationen in der Hochschullehre* des Deutschen Stifterverbandes und der Baden-Württemberg-Stiftung. Derzeit ist er am Institut für Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf beschäftigt. Dort forscht er vorrangig zu medizin- und medienhistorischen Diskursen der Gewalt an Kindern sowie zu Repräsentationen biomedizinischen Wissens in popkulturellen Artefakten. Twitter: @pachukipachuki, E-Mail: arno.goergen@uni-duesseldorf.de.

CHRISTOPH HUST studierte Musikpädagogik, Musiktheorie, Musikwissenschaft, Anglistik und Buchwissenschaft. 2003 wurde er im Fach Musikwissenschaft promoviert, 2008 habilitierte er sich. Nach Tätigkeiten in Mainz und Bern arbeitet er seit 2011 am Institut für Musikwissenschaft der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig, seit 2016 dort am gemeinsamen Zentrum für Musikwissenschaft der Universität und Musikhochschule. Monografien: *August Bungert – ein Komponist im deutschen Kaiserreich* (2005), »Gründlich und mit Geschmack gesetzt«. *Untersuchungen zur Sinfonie im »nördlichen Deutschland« um 1790* (2011), *Athanasius Kircher und die Verzeichnung der Musik. Zur Konzeption, Ordnung und Repräsentation des musikalischen Universalwissens zwischen 1630 und 1650* (2015). E-Mail: christoph.hust@gmx.de.

JOSEF KÖSTLBAUER ist Historiker an der Universität Bremen. Er studierte Geschichte, Kunstgeschichte sowie Publizistik und Kommunikationswissenschaften in Wien, New Orleans und Berlin. 2011 wurde er mit einer Arbeit zu kolonialen Grenzräumen in Nordamerika in der Frühen Neuzeit an der Universität Wien promoviert. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen die Geschichte der At-

lantischen Welt von 1600 bis 1800, Kulturgeschichte des digitalen Spiels, Grenzen und Grenzziehungsprozesse, Europabegriffe und Europavorstellungen der Frühen Neuzeit. Von 2012 bis 2015 war er Mitarbeiter des FWF-Projekts *Diskurs- und kunsthistorische Untersuchung barocker Erdteilallegorien im Süden des Heiligen Römischen Reiches*. Seit Mai 2016 ist er Mitarbeiter des ERC-Projekts *The Holy Roman Empire and Its Slaves* an der Universität Bremen, wo er eine Arbeit zu Mission und Sklaverei in der Herrnhuter Brüdergemeine im 18. Jahrhundert vorbereitet. E-Mail: josef.koestlbauer@uni-bremen.de.

JULIANE MÄNNEL arbeitet seit 2008 als Produktionsleiterin und Dramaturgin für Rimini Protokoll. Außerdem ist sie Mitglied des Künstlerkollektivs Savoy um den Bühnenbildner und Regisseur Dominic Huber. Als Regie-Assistentin und Produktionsleiterin betreute sie Projekte von Hans-Werner Kroesinger, Hannah Hurtzig / Mobile Akademie sowie Peaches / Solistenensemble Kaleidoskop. Von 2003 bis 2007 studierte sie Dramaturgie an der Hochschule für Musik und Theater in Leipzig und arbeitet dort seit Juni 2016 an einer Dissertation zum Thema *Spielmaterial Archiv: Performative Spielanordnungen als Formen der Wissensaneignung und als Zugänge zu Archivprozessen von Aufführungen*. E-Mail: j.maennel@gmx.de.

RENÉ MEYER arbeitet in Leipzig als Journalist mit dem Schwerpunkt Computer und digitale Medien, vor allem für die *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. Er ist Autor von mehr als 60 Fachbüchern. Sein 1992 gegründetes Redaktionsbüro *Die Schreibfabrik* betreibt eine Reihe von Online-Magazinen rund um Computerspiele. Sein Privatmuseum *Haus der Computerspiele* wurde als weltgrößte Sammlung von Spielkonsolen ins *Guinness-Buch der Rekorde* aufgenommen und stellt regelmäßig auf Messen und Festivals aus. Mit Partnern wie der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig und der Koelnmesse richtet er Veranstaltungen wie die Lange Nacht der Computerspiele in Leipzig und die Retro-Schau auf der Gamescom in Köln aus. Meyer ist Mitglied der Jury des Gamescom Awards. Neben seinen Aktivitäten rund um das *Haus der Computerspiele* wird er zu Vorträgen und Diskussionen sowie von Fernseh- und Radiosendern eingeladen. Mehr unter <www.schreibfabrik.de>. E-Mail: meyer@schreibfabrik.de.

BRITTA NEITZEL ist Medienwissenschaftlerin mit den Arbeitsschwerpunkten Game Studies, mediale Räume und Orte sowie Intermedialität des Performativen. Sie wurde im Jahre 2000 in Weimar promoviert und schloss ihre Habilitationsschrift im Jahre 2017 ab. Sie war wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Bauhaus-

Universität Weimar, der Universität Kassel und der Universität Siegen, Vertretungsprofessorin für Medientheorie und Mediengestaltung an der Technischen Universität Chemnitz, Vertretungsprofessorin für Medienwissenschaften an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main, Gastprofessorin an den Universitäten Tampere und Linz sowie Gastwissenschaftlerin für Techniktheorie und -geschichte an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Sie gründete gemeinsam mit Rolf F. Nohr die AG Games der Gesellschaft für Medienwissenschaft. – Veröffentlichungen (Auswahl): »*The Cake Is a Lie!*« *Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von PORTAL* (2015), hrsg. gemeinsam mit Rolf F. Nohr und Thomas Hensel; *Performing Games – Intermediality and Videogames*, in: *Handbook of Intermediality*, hrsg. von Gabriele Rippl (2015); *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung* (2012, gemeinsam mit Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus). Mehr unter <[www.britta-neitzel.de](http://www.britta-neitzel.de)>. E-Mail: [mail@britta-neitzel.de](mailto:mail@britta-neitzel.de).

EUGEN PFISTER lehrt Geschichte an der Universität Wien und ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kulturwissenschaften und Theatergeschichte der Österreichischen Akademie der Wissenschaften. Er hat Geschichte und Politikwissenschaft an der Universität Wien und an der Université Paris IV – Sorbonne studiert. 2013 wurde er in co-tutelle an der Università degli Studi di Trento und an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main promoviert. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen Digitale Spiele, Politische Kommunikation, Mediengeschichte, Geschichte der Europäischen Integration, Kulturwissenschaften, Kollektive Identitäten und Gedächtniskultur. Er ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele und betreibt unter der URL <[spielcult.hypotheses.org](http://spielcult.hypotheses.org)> den Blog *Spiel Kultur Wissenschaften. Mythen im digitalen Spiel*. 2014 erschien sein Buch *Europa im Bild. Imaginationen Europas in Wochenschauen in Deutschland, Frankreich, Großbritannien und Österreich 1948 bis 1959*. E-Mail: [eugen.pfister@univie.ac.at](mailto:eugen.pfister@univie.ac.at).

MARKUS RAUTZENBERG ist Philosoph und Medientheoretiker und wurde 2007 nach einem Studium der Germanistik, Philosophie und Theaterwissenschaften als Stipendiat des Graduiertenkollegs *Körper-Inszenierungen* im Fach Philosophie mit einer Arbeit zum Thema *Zeichen – Störung – Materialität* promoviert. Dem schloss sich ein Postdoc-Stipendium am Graduiertenkolleg *InterArt* an, worauf eine Anstellung als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Philosophie der Freien Universität Berlin folgte. Von 2011 bis 2014 leitete er dort das Projekt



*Evokation. Zur non-visuellen Macht der Bilder* der Deutschen Forschungsgemeinschaft. Seit 2016 ist er Professor für Philosophie an der Folkwang Universität der Künste in Essen. Forschungsschwerpunkte: Medientheorie, Bildtheorie, Ästhetik, Epistemologie, Philosophie des Computerspiels. – Veröffentlichungen (Auswahl): *Ungründe. Perspektiven prekärer Fundierung* (2016, zusammen mit Juliane Schifers); *Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität* (2010) und *Trial and Error. Szenarien medialen Handelns* (2014, beide zusammen mit Andreas Wolfsteiner); *Die Gegenwendigkeit der Störung. Aspekte einer postmetaphysischen Präsenztheorie* (2009). E-Mail: markus.rautzenberg@folkwang-uni.de.

CLARISSA RENNER schloss an der Abteilung für Alte Musik der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig ein Gesangsstudium mit Auszeichnung und am Herder-Institut der Universität Leipzig das Studium »Deutsch als Fremdsprache« ab. Aktuell belegt sie zudem den Masterstudiengang Musikwissenschaft. Sie schrieb ihre Bachelorarbeit über die Gemeinsamkeiten des Rhythmus in Sprache und Musik und erstellte eine kritische Edition der Litaney in C von Johann Franz Xaver Sterkel. In letzter Zeit hat sie intensiv zur Musikpraxis bei den Piraten des 17. und 18. Jahrhunderts geforscht. Neben ihrer wissenschaftlichen Tätigkeit ist sie weiterhin auf verschiedenen Bühnen zu erleben und leitet Integrationskurse. E-Mail: clarissa.thiem@gmx.de.

KLAUS RETTINGHAUS wuchs in Berlin als Sänger beim Staats- und Domchor auf. Zunächst absolvierte er ein Physikstudium an der Technischen Universität Berlin. Nach dem Diplom studierte er Musikwissenschaft und evangelische Theologie an der Humboldt-Universität zu Berlin. 2012 wurde er mit einer Arbeit zu Otto Nicolais geistlichen Werken promoviert. Ab 2002 war er als Notenwart und wissenschaftlicher Berater beim Staats- und Domchor Berlin beschäftigt, 2004/05 zusätzlich Teil einer Projektgruppe am Staatlichen Institut für Musikforschung. Seit 2011 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter des Projekts *Bach Repertorium* der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig, angesiedelt im Bach-Archiv Leipzig. Außerdem arbeitet er als Lehrbeauftragter an der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« in Leipzig. Er ist Mitglied im Technical Team der *Music Encoding Initiative* und als Herausgeber tätig (Schwerpunkt geistliche Chormusik). Zudem entwickelt er Tools für die Digital Humanities. Twitter: @rettingklaus, E-Mail: klaus.retinghaus@gmail.com.

MARTIN ROTH studierte Japanologie sowie Kommunikations- und Medienwissenschaften an der Universität Leipzig und an der Waseda University (Japan). Von 2010 bis 2014 forschte er als angestellter Doktorand im VICI-Projekt *Beyond Utopia – New Politics, the Politics of Knowledge, and the Science Fictional Field of Japan* (Prof. Dr. Chris Goto-Jones) an der Universität Leiden und als Gastforscher an der Tokyo University an seinem Dissertationsprojekt zu den politischen Ausdrucksmöglichkeiten japanischer Videospiele. 2014 wurde er an der Universität Leiden mit dieser Arbeit promoviert (*Disruptive Conflicts in Computopic Space. Japanese SF Videogames as Sources of Otherness and Radical Political Imagination*). Seit Januar 2015 ist er Juniorprofessor für Japanologie an der Universität Leipzig und arbeitet zum Themenfeld »Japan im Zeitalter der neuen bzw. digitalen Medien«. Er ist Gründer der Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele [j]Games und koordiniert die Arbeitsgruppe #digitalegegenwart an der Universität Leipzig. Seit 2014 ist er bei der Fachzeitschrift *Asiascape: Digital Asia* verantwortlich für Rezensionen. E-Mail: martin.roth@uni-leipzig.de.

STEFAN SCHUBERT arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Amerikanistik der Universität Leipzig. Nach seinem Masterabschluss in Amerikanistik mit einer Arbeit zur Narrativität und Interaktivität in Videospiele (2011) promoviert er zum Thema *Narrative Instability in Contemporary American Popular Culture* innerhalb der amerikanistischen Literatur- und Kulturwissenschaft. Zu seinen weiteren Forschungsinteressen zählen Populärkultur, Game Studies, Gender Studies sowie zeitgenössische und postmoderne US-amerikanische Literatur. 2011 war er Mitausrichter der Konferenz *American Pornographies. Consumerism, Sensationalism, and Voyeurism in a Global Context*, seit 2009 war er mehrmals Mit-herausgeber, zuletzt General Editor von Ausgaben des Graduiertenjournals *as/peers. emerging voices in american studies*, <www.aspeers.com>. Zuletzt erschien sein Aufsatz *Objectivism, Narrative Agency, and the Politics of Choice in the Video Game BioShock* (in: *Poetics of Politics. Textuality and Social Relevance in Contemporary American Literature and Culture*, hrsg. von Sebastian M. Herrmann u. a., 2015). E-Mail: stefan.schubert@uni-leipzig.de.

STEPHAN SCHWINGELER ist Professor für Game Design an der Media Akademie – Hochschule Stuttgart. Er gehört international zu den Vorreitern der Game Studies. Sein erstes Buch mit dem Titel *Die Raummaschine* (2008) analysiert Raum und Perspektive in Computerspielen. Sein zweites Buch *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material* (2014) untersucht die Strategien der

Game Art. Er leitete das GameLab der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe und hat das Next Level Festival als Beiratsmitglied und Berater begleitet. Als Kurator war Schwingeler u. a. verantwortlich für die Ausstellung *ZKM\_Gameplay* im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien. Schwingeler hat zahlreiche internationale Ausstellungen verantwortet. Die Ausstellung *Global Games* untersuchte Games als politische Medien, während *New Gameplay* die Kunstform des Computerspiels im Nam June Paik Art Center in Südkorea zeigte. Gemeinsam mit dem Goethe-Institut kuratierte er die Ausstellung *Games and Politics*, die in einer Welttournee in 40 Länder um den Globus reist. Zudem kuratierte er die *GameZone* des Internationalen Trickfilmfestivals Stuttgart und bereitet derzeit eine Ausstellung im Ludwigforum in Aachen vor. E-Mail: [stephanschwingeler@gmail.com](mailto:stephanschwingeler@gmail.com).

JASMIN SOLFAGHARI, geboren in Freiburg im Breisgau, wuchs in Teheran / Iran und in ihrer Heimatstadt auf. Sie absolvierte ihr Regie-Studium bei Götz Friedrich in Hamburg. Es folgten u. a. Stationen als Spielleiterin an der Hamburgischen Staatsoper, inszenierende Oberspielleiterin am Stadttheater Bremerhaven und Oberspielleiterin an der Deutschen Oper Berlin. Sie inszeniert ein sehr umfangreiches Repertoire von Barock bis Moderne im In- und Ausland. Seit 2005 ist sie Mitglied der Künstlerischen Leitung der Festlichen Operngala der Deutschen AIDS-Stiftung an der Deutschen Oper Berlin und seit 2013 Jury-Vorsitzende des Nachwuchspreises der Richard-Wagner-Stiftung Leipzig. Jasmin Solfaghari ist ebenso im Bereich der Opernvermittlung tätig. Sie kreierte die Erzählerfigur LUNA, mit der sie bereits *Figaros toller Tag*, *Der Ring in 100 Minuten*, *La Cenerentola* und *Der Freischütz für Kinder* von Wien über Leipzig bis Berlin sehr erfolgreich auf die Bühne brachte. Die ehemalige Professorin der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig ist seit vielen Jahren in der Ausbildung junger Sängerinnen und Sänger tätig. Sie leitet internationale Meisterkurse und hält Vorträge in Deutschland, Italien, Israel, den USA und in Brasilien. Ein langjähriger Lehrauftrag verband sie mit der Hochschule für Musik Dresden. Aktuell arbeitet sie an ihrer Dissertation über Getränke auf der Opernbühne am Musikwissenschaftlichen Institut der Universität Tübingen. Jasmin Solfaghari ist Autorin des *Opernführers für Einsteiger. Deutsch-Alemannisch und Deutsch-Sächsisch*, der 2017 im Schott-Verlag erschienen ist. Mehr unter [www.solfaghari.com](http://www.solfaghari.com). Twitter: @solfaghari, E-Mail: [jasmin@solfaghari.de](mailto:jasmin@solfaghari.de).

YVONNE STINGEL-VOIGT studierte Musikwissenschaft und Germanistik an der Humboldt-Universität und der Technischen Universität Berlin. Nach ihrer Tätig-

keit in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit u. a. für die Technische Universität Berlin (*sound and music computing conference* 2008) wurde sie 2013 mit der Dissertation *Musik in Videospiele* an der Freien Universität Berlin promoviert, die 2014 als *Soundtracks virtueller Welten. Musik in Videospiele* veröffentlicht wurde. Danach folgten ein Referendariat und das Zweite Staatsexamen zur Lehrerin mit fachwissenschaftlicher Ausbildung in zwei Fächern. Aktuell ist sie im Berliner Schuldienst tätig und unabhängige Forscherin in den Bereichen Jugend- und Medienforschung und Musik, Sound und Sprache in Videospiele. Publikationen und Vorträge zu Computerspielen, zur Musikgeschichte und zur Medienpädagogik. Mehr unter <[www.yvonne-stingel.de](http://www.yvonne-stingel.de)>. E-Mail: [info@yvonne-stingel.de](mailto:info@yvonne-stingel.de).

ASITA TAMME studierte zunächst Schulmusik und Französisch (MA) an der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« und der Universität Leipzig (mit einer Abschlussarbeit im Fach Musikwissenschaft zum Exotismus in John Williams' INDIANA JONES-Scores) sowie Integrative Musiktheorie (MA) und Komposition mit dem Schwerpunkt Pop (BA) an der Folkwang Universität der Künste in Essen. Sie ist als freischaffende Musikerin, Komponistin, Musiktheoretikerin und Musikpädagogin tätig. Neben zahlreichen musikalischen Projekten wie dem Bowriders String Quartet und Theaterproduktionen gilt ihr Interesse der aktuellen Musiktheorie sowohl in der Lehre als auch in der Forschung. An der Würzburger Hochschule für Musik lehrt sie Musiktheorie und Gehörbildung. Mehr unter <[www.asitatamme.de](http://www.asitatamme.de)>. E-Mail: [asita.tamme@gmail.com](mailto:asita.tamme@gmail.com).

ALEXANDRA VINZENZ ist nach ihrem Studium der Kunstgeschichte und Musikwissenschaft an der Universität Mainz seit 2015 als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Europäische Kunstgeschichte der Universität Heidelberg beschäftigt. Zuvor arbeitete sie von 2012 bis 2014 und 2009/10 am Kunstgeschichtlichen Institut der Philipps-Universität Marburg. 2014 wurde sie an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz mit der Dissertation *Vision »Gesamtkunstwerk«. Performative Interaktion als künstlerische Form* promoviert, die 2018 im transcript Verlag erscheinen wird. Sie ist Mitherausgeberin des Sammelbandes *Neue Körper – Neue Räume* (2012, gemeinsam mit Franziska Maria Scheuer und Christiane Starck) und eines Buchs zur *Mainzer Universitätsarchitektur 1938–1998* (2008, gemeinsam mit Birgit Kita, Laura Heeg und Catharina Lathomus). Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in Kunst und Kunsttheorie der Moderne, der Ästhetik des Stummfilms und der Architekturgeschichte des 20. Jahrhunderts. E-Mail: [a.vinzenz@zegk.uni-heidelberg.de](mailto:a.vinzenz@zegk.uni-heidelberg.de).

## Personenregister

---

Wird eine Person nur in den Anmerkungen genannt, so ist die Seitenzahl mit \* markiert.

### A

Abbate, Carolyn | 392f., 395  
 Abraham, Michael | 292  
 Adamowsky, Natascha | 201, 212f.  
 Adkisson, Jonelle | 350  
 Adorno, Theodor W. | 109, 123f., 158\*  
 Agamben, Giorgio | 121f.  
 Anderson, Tim | 145  
 Anthropy, Anna | 150  
 Arendt, Hannah | 111–113, 116, 123f.  
 Arneson, Dave | 145  
 Arterton, Gemma | 363  
 Atkinson, Clinton | 228  
 Austin, Michael | 389f., 392

### B

Babieno, Peter | 249\*  
 Bach, Johann Sebastian | 285, 288, 340  
 Badasov, Edward | 339\*  
 Balian von Ibelin | 361\*  
 Balzac, Honoré de | 258  
 Barlow, Sam | 142  
 Barthes, Roland | 146, 260\*

Bataille, Georges | 54  
 Bates, Robert (Bob) | 143  
 Bateson, Gregory | 51f.  
 Baumgarten, Alexander Gottlieb | 25  
 Beethoven, Ludwig van | 30, 220, 221,  
 224, 225, 340, 348  
 Berlioz, Hector | 224, 228  
 Beuys, Joseph | 38  
 Bhabha, Homi | 112f., 118  
 Bielatowicz, Peter | 249\*  
 Bizet, Georges | 341  
 Blank, Marc | 145  
 Bloch, Robert | 255  
 Blow, Jonathan | 46\*  
 Böhmermann, Jan | 292  
 Bonnet, Stede | 232  
 Bonny, Anne | 244f.  
 Borges, Jorge Luis | 139f., 145, 146  
 Bosch, Hieronymus | 49, 259  
 Bowden, Oliver | 359\*  
 Brahms, Johannes | 341  
 Brasiliano, Rock | 238\*  
 Brecht, Bertolt | 121  
 Breton, André | 256  
 Brown, Dan | 356f.

Butler, Judith | 52, 70  
Byron, George Gordon | 228

## C

Cage, John | 201, 203  
Čajkovskij, Pëtr Il'ič | 330f., 333  
Campbell, Joseph | 346f., 365  
Cavanagh, Terry | 279  
Cervantes, Miguel de | 145  
Charpentier, Albert | 269f.  
Chatwood, Stuart | 351–354, 355, 365f.  
Chopin, Fryderyk | 224, 340  
Clark, Andrew | 296f.  
Coleridge, Samuel | 346  
Collins, Karen | 386f.  
Corrie, Julian | 287  
Courbet, Gustave | 259  
Crowther, William | 141, 143, 144, 146,  
148  
Curtiz, Michael | 227\*

## D

Dalí, Salvador | 256  
Daniels, Bruce | 145  
Danto, Arthur C. | 30, 37\*, 44\*  
Defoe, Daniel | 227\*  
Delacroix, Eugène | 25  
Deleuze, Gilles | 116, 146  
Derrida, Jacques | 146  
Dille, Flint | 108  
Dinkla, Söke | 42f., 44  
Djawadi, Ramin | 287  
Dooley, Jim | 374\*  
Drake, Francis | 237\*

Duchamp, Marcel | 38, 46  
Dvořák, Antonín | 341  
Dylan, Bob | 288

## E

Ebert, Roger | 35\*, 36, 37\*  
Eco, Umberto | 249, 264, 366\*  
Egg, Augustus Leopold | 258

## F

Fanon, Frantz | 112f.  
Feng Mengbo | 38f.  
Ferdausi | 352f.\*, 363\*  
Fitzgerald, Ella | 341, 343  
Fontana, Lavinia | 258f.  
Foucault, Michel | 146, 199f., 260\*  
Freeman, Kyle | 343  
Freud, Sigmund | 50, 255, 260\*  
Friedrich, Caspar David | 261  
Füssli, Johann Heinrich | 258, 260  
Furukawa, Kiyoshi | 45

## G

Gage, Zach | 22  
Gilbert, Ron | 246f.  
Goffman, Erving | 51f.  
Gogh, Vincent van | 25  
Goodman, Nelson | 33  
Goscinny, René | 339\*  
Gould, Irving | 277\*  
Goya, Francisco de | 258, 259, 260f.  
Gregson-Williams, Harry | 363  
Guattari, Félix | 146

Gygax, Gary | 145  
 Gyllenhaal, Jake | 363

## H

Händel, Georg Friedrich | 340  
 Harrison, Avril | 345\*  
 Haug, Helgard | 208  
 Haydn, Joseph | 223  
 Haywood, Thomas | 238  
 Heartscape, Porpentine Charity | 141,  
 150f.  
 Heemskerck, Joan | 31, 38  
 Hegel, Georg Wilhelm Friedrich | 18\*,  
 26  
 Hegen, Hannes | 227\*  
 Herman, David | 159  
 Herri met de Bles | 259  
 Herrmann, Bernard | 341  
 Hesiod | 332f.  
 Hirst, Damian | 38  
 Hitchcock, Alfred | 255, 341  
 Hobbes, Thomas | 112\*  
 Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus  
 283, 393  
 Holland, Tom | 254\*  
 Homer | 145  
 Horkheimer, Max | 158\*  
 Houston, James | 286, 287  
 Huber, Dominic | 208, 210  
 Hülsbeck, Chris | 276, 290, 291  
 Huizinga, Johan | 43, 96  
 Huppertz, Gottfried | 357

## I

Ingold, Jon | 152  
 Iser, Wolfgang | 250, 263  
 Itō, Mamoru | 116f.

## J

Jackson, Steve | 142  
 Jameson, Fredric | 108, 122  
 Jarman, Freya | 389, 392  
 Jarre, Maurice | 342, 343  
 Johnson, Charles | 227\*, 230\*, 244f.\*  
 Johnson, Robin | 143  
 Joyce, Michael | 141, 142, 147

## K

Kaegi, Stefan | 210\*  
 Kant, Immanuel | 20, 25  
 Kaprow, Allan | 194, 203  
 Karatani, Kōjin | 108  
 Kassabian, Anahid | 389, 392  
 Kemp, Wolfgang | 250  
 King, Stephen | 256  
 Kingsley, Ben | 363  
 Kirkpatrick, Graeme | 390f.  
 Kirnberger, Johann Philipp | 297  
 Kjellberg, Felix Arvid Ulf | 190f.  
 Klimas, Chris | 149  
 Klotz, Heinrich | 42, 43  
 Kojima, Hideo | 110, 119  
 Kondō, Kōji | 287, 290, 292, 312, 387  
 Kopas, Merritt | 150  
 Koster, Raphael (Raph) | 118  
 Krueger, Myron | 42f.

Kubrick, Stanley | 256–258, 284  
 Kyd, Jesper | 357–361, 368

## L

Land, Michael | 299f., 327  
 Lang, Fritz | 254  
 Laroche, Guillaume | 385, 387, 388  
 Lebling, Dave | 145  
 Lessing, Gotthold Ephraim | 29  
 Livingstone, Ian | 142  
 Lucas, George | 342\*, 346

## M

Martin, Trayvon | 85  
 Marx, Karl | 48  
 Mayer, JD | 374\*  
 McConnell, Peter | 299f., 327  
 McIntosh, Jonathan | 60, 62  
 Mechner, Francis | 341–346  
 Mechner, Jordan | 337\*, 338f.\*, 339–350,  
 351, 352\*, 353\*, 363, 364  
 Meier, Sid | 245  
 Méliès, Georges | 364  
 Mendelssohn Bartholdy, Felix | 223,  
 340  
 Mersch, Dieter | 209, 213, 216, 265  
 Meyer, René | 130  
 Moholy-Nagy, László | 283  
 Morgan, Henry | 227\*  
 Moriarty, Brian | 36\*, 325, 330  
 Morland, George | 261  
 Moseley, Roger | 387f.  
 Mozart, Wolfgang Amadé | 222, 225,  
 297, 340, 341

Mubarak, Hosni | 106  
 Münch, Wolfgang | 45  
 Murillo, Bartolomé Esteban | 259  
 Murnau, Friedrich Wilhelm | 253  
 Murray, Janet | 32f., 166\*

## N

Nelson, Graham | 140, 149  
 Neumann, John von | 50, 52  
 Newell, Mike | 362f.  
 Nietzsche, Friedrich | 53

## O

Offenbach, Jacques | 225  
 Orff, Carl | 341

## P

Packard, Edward | 142  
 Paesmans, Dirk | 31, 38  
 Paik, Nam June | 45  
 Pålsson, Magnus | 279  
 Papatthanassiou, Evangelos | 341  
 Pašitnov, Aleksej | 32  
 Pepusch, Johann Christoph | 227\*  
 Pereda, Antonio de | 261  
 PewDiePie ▶ Felix Arvid Ulf Kjellberg  
 Piranesi, Giovanni Battista | 340  
 Platon | 48, 332  
 Plotkin, Andrew | 141  
 Pocock, John Greville Agard | 100  
 Poe, Edgar Allan | 255  
 Polo, Niccolò | 364\*  
 Pope, Lucas | 86



Porpentine ▶ Porpentine Charity He-  
artscape  
Portwood, Gene | 338  
Pythagoras | 331–333

## Q

Quinn, Zoë | 150

## R

Rachmaninov, Sergej | 341  
Rahn, Gregory | 350  
Rakow, Christian | 208  
Ranke, Leopold von | 90, 246  
Ravel, Maurice | 341  
Raymond, Jade | 357\*  
Read, Mary | 244f.  
Reagan, Ronald | 92  
Reikowski, Arkadiusz | 254  
Reiniger, Lotte | 352\*  
Rembrandt van Rijn | 258, 259  
Reni, Guido | 258, 259  
Rettig, Tom | 344\*  
Reynolds, Joshua | 259  
Rimskij-Korsakov, Nikolaj | 341f., 346  
Roberts, Bartholomew | 237\*, 240  
Rohrer, Jason | 46\*  
Rosa, Salvator | 258  
Rózsa, Miklós | 342, 346  
Russell, Steve | 43

## S

Said, Edward | 341\*, 365  
Salen, Katie | 198, 391

Santiago, Kellee | 36  
Sarkeesian, Anita | 60, 62  
Sartre, Jean-Paul | 112f.  
Schmitt, Carl | 112\*  
Schoonjans, Anthonin | 259  
Schopenhauer, Arthur | 393  
Schostakowitsch, Dmitri ▶ Dmitrij  
Šostakovič  
Schubert, Franz | 340  
Scott, Ridley | 361  
Seldes, Gilbert | 36  
Shaw, Jeffrey | 43, 44  
Shore, Howard | 357  
Sinān, Rāšid ad-Dīn | 356, 362  
Siodmak, Robert | 227\*  
Skinner, Quentin | 100  
Sontag, Susan | 54  
Sorel, Georges | 112  
Šostakovič, Dmitrij | 341  
Spielberg, Steven | 99  
Steinberg, Sigfrid | 89  
Stevenson, Robert Louis | 227\*, 237f.,  
349\*  
Stockhausen, Karlheinz | 30, 282\*  
Stravinskij, Igor | 341  
Sullivan, Arthur | 240\*

## T

Tabary, Jean | 339\*  
Tam, Nicholas | 385  
Terveen, Fritz | 89  
Therien, James | 64  
Tilman, Martin | 374\*  
Tobin, Amon | 367–381  
Tolkien, John Ronald Reuel | 342\*  
Tramiel, Jack | 270

Treue, Wilhelm | 89f.

Trinh, Minh-ha | 51f.

Tschaikowski, Peter ▶ Pëtr Il'ič Čajkovskij

Turing, Alan | 50, 52

## V

van der Hamen, Juan | 258f.

van Eyck, Jan | 259

Vangelis ▶ Evangelos Papathanassiou

Velázquez, Diego | 259

Verdi, Giuseppe | 228, 341

Verne, Jules | 152

Viola, Bill | 38f.

Vivaldi, Antonio | 340

## W

Wagner, Richard | 29, 30, 301, 314, 334, 335, 340f., 342, 346, 347, 349, 365

Warhol, Andy | 38

Wesson, Mel | 374\*

Whiteside, George | 285

Wiene, Robert | 253

Wilde, Oscar | 259, 261f.

Williams, John | 301, 341, 347

Worley, Richard | 233\*

## Y

Yannes, Robert | 271, 273

## Z

Zadroźniak, Paweł | 287

Zeller, Wolfgang | 352\*

Zimmerman, Eric | 37\*, 198, 205, 391

Zur, Inon | 353f., 355

Zuur Platten, John | 108

## Titelregister

---

Das Register nennt die Titel von Spielen, Bewegtbildmedien (Film und Fernsehen), Performance und Theater, Medienkunst, analoger und digitaler interaktiver Literatur sowie Software und Publishingplattformen.

Für die Sortierung werden Artikel und Präpositionen ignoriert; so steht THE LEGEND OF ZELDA beim Buchstaben L. Spielereihen erscheinen in chronologischer Ordnung. Wird ein Titel ausschließlich in den Anmerkungen genannt, so ist die Seitenzahl mit \* markiert.

### 0–9

2001: A SPACE ODYSSEY (1968) | 284

80 DAYS (2014) | 141, 152, 153

9 EVENINGS: THEATRE AND ENGINEERING (1966) | 203

### A

DIE ABENTEUER DES PRINZEN ACHMED (1926) | 352\*

ADVENTURE (1976) | 141, 143, 144–146

AFTERNOON, A STORY (1987) | 141, 142, 147, 148, 152

AISLE (1999) | 142

ALADDIN (1992) | 342\*

ALGORITHMEN (2014) | 211–213

AMADEUS (1984) | 341

AMONG THE SLEEP (2014) | 82

ANNO 1404 (2009) | 358

ANOTHER WORLD (1991) | 365

ASSASSIN'S CREED (2007ff.) | 99f., 229\*, 246, 337–339

– ASSASSIN'S CREED (2007) | 356–366

– ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS (2011) | 364\*

– ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION (2012) | 366\*

– ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG (2013) | 229–247

– ASSASSIN'S CREED: PIRATES (2013) 236

– ASSASSIN'S CREED: UNITY (2014) 64, 91

– ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE (2015) | 61, 64

– ASSASSIN'S CREED (2016) | 363

**B**

- BALDUR'S GATE (1998ff.)  
 – BALDUR'S GATE (1998) | 22  
 – BALDUR'S GATE II: THRONE OF  
 BHAAL (2001) | 353  
 BATTLEFIELD 1 (2016) | 91, 189  
 BAYONETTA 2 (2014) | 61  
 BEYOND GOOD AND EVIL (2003) | 63  
 BIOSHOCK (2007ff.) | 169\*  
 – BIOSHOCK (2007) | 83, 85  
 BLOODBORNE (2015) | 49  
 BRAID (2008) | 46\*  
 BUBBLES (2001) | 45

**C**

- DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920)  
 253, 254\*  
 CALL OF DUTY (2003ff.) | 52  
 – CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE  
 (2016) | 23  
 – CALL OF DUTY: WWII (2017) | 91  
 CAVERN (1988) | 130  
 CHILD'S PLAY (1988) | 254  
 CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE  
 (1976ff.) | 142  
 CHORAL (1992) | 288  
 CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD  
 KIND (1977) | 341  
 COMMAND & CONQUER (1995) | 28f., 30  
 COMPUTERSTUNDE (1987/88) | 128  
 THE CRIMSON PIRATE (1952) | 227\*

**D**

- DEER HUNTER (1978) | 348\*  
 DEFENSE OF THE ANCIENT 2 (2013)  
 189  
 DEPRESSION QUEST (2013) | 150  
 DETECTIVELAND (2016) | 143  
 DEUS EX (2000ff.) | 85  
 – DEUS EX: HUMAN REVOLUTION  
 (2011) | 84  
 DIABLO III (2012) | 47–49  
 DISHONORED 2 (2016) | 64  
 THE DIVISION ► TOM CLANCY'S THE  
 DIVISION  
 DONKEY KONG 64 (1999) | 61  
 DOOM (1993ff.)  
 – DOOM (1993) | 28  
 – DOOM (2016) | 15  
 DR. MABUSE, DER SPIELER (1922) | 254  
 DUNGEONS & DRAGONS (1974ff.) | 145,  
 148

**E**

- E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (1982)  
 341  
 EAT (1964) | 203  
 ERIC THE UNREADY (1993) | 143

**F**

- FALLEN LONDON (2009) | 151f., 153  
 FALLOUT (1997ff.) | 74  
 – FALLOUT (1997) | 151  
 – FALLOUT 3 (2008) | 78\*  
 – FALLOUT 4 (2015) | 82f.

FAR CRY (2004) | 28  
 FAST EDDIE (1982) | 298\*  
 FEZ (2012) | 46\*  
 FIGHT CLUB (1999) | 170  
 FIGHTING FANTASY (1982ff.) | 142  
 FINAL FANTASY VI (1994) | 392\*  
 FRAN BOW (2015) | 82  
 FRANKENSTEIN (1910ff.) | 254\*

## G

GAME OF THRONES (2011ff.) | 287  
 GENJAM (1994ff.) | 288  
 GHOSTBUSTERS (1984) | 275\*  
 GOAT SIMULATOR (2014) | 190f.  
 GOLDENEYE 007 (1997) | 358  
 GREMLINS (1984) | 341  
 GUITAR HERO (2006ff.) | 292, 394f.  
 GUNGRAVE (2002) | 351\*

## H

HADEAN LANDS (2016) | 141  
 HATRED (2015) | 23, 24\*  
 HAUSBESUCH EUROPA (2015) | 208–211,  
 213, 215–217  
 HEAVY RAIN (2010) | 162–177  
 HEDGE KNIGHTS (2013) | 207  
 HORIZON ZERO DAWN (2016) | 64  
 HOWLING DOGS (2012) | 141, 150

## I

IMPOSSIBLE MISSION (1984) | 275\*  
 INDIANA JONES (1981ff.) | 298, 341

(INDIANA JONES, Forts.)  
 – RAIDERS OF THE LOST ARK (1981)  
 347, 350  
 – INDIANA JONES AND THE LAST  
 CRUSADE (1989) | 325  
 – INDIANA JONES AND THE FATE OF  
 ATLANTIS (1992) | 358  
 INFAMOUS (2009) | 373–380  
 INFORM 7 (2006ff.) | 149

## J

JAWS (1975) | 341  
 JOURNEY (2012) | 46\*

## K

KARATEKA (1984) | 340, 341, 346f., 352\*  
 KINGDOM OF HEAVEN (2005) | 361, 363

## L

LABYRINTH (1986) | 325  
 THE LAST OF US (2013) | 63  
 LAWRENCE OF ARABIA (1962) | 341, 342,  
 343, 355, 359, 363  
 LAYERS OF FEAR (2016) | 249–265  
 LAYERS OF FEAR: INHERITANCE (2016)  
 249  
 LEAGUE OF LEGENDS (2009) | 220  
 THE LEGEND OF ZELDA (1986ff.) | 132,  
 287, 311f., 313f., 317, 320\*, 322\*,  
 323f., 387  
 – THE LEGEND OF ZELDA (1986) | 60  
 – THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA  
 OF TIME (1998) | 311–324

(THE LEGEND OF ZELDA, Forts.)

- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (2000) | 322
- THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (2006) | 312-324
- THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (2017) | 311\*

THE LEGIBLE CITY (1988-1991) | 43, 44

LIMBO (2010) | 46\*

LONG MARCH: RESTART (2008) | 38f.

THE LONGEST JOURNEY (1999) | 63

LOOM (1990) | 325-335, 392f.

THE LORD OF THE RINGS (2001-2003) 357

LOSE/LOSE (2009) | 22

## M

MAFIA III (2016) | 87

MAGIC CARPET (1994) | 365\*

MANIAC MANSION (1987) | 301, 325

MARIO ► SUPER MARIO

MASS EFFECT: ANDROMEDA (2016) | 64

MASTER MIND (1987) | 130

MEDIEVAL ► TOTAL WAR

METAL GEAR (1987ff.) | 110f., 114-124

- METAL GEAR (1987) | 110\*
- SNAKE'S REVENGE (1990) | 110\*
- METAL GEAR 2: SOLID SNAKE (1990) | 110\*
- METAL GEAR SOLID (2008) | 110\*, 114-124
- METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (2001) | 110\*, 117, 118, 120
- METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (2004) | 110\*, 118f.

(METAL GEAR, Forts.)

- METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (2008) | 110\*, 117, 118f.
- METAL GEAR SOLID HD EDITION (2011) | 110\*

METAPLAY (1970) | 42

MINDWHEEL (1984) | 147\*

MISSILE COMMAND (1981) | 290

MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL (1975) | 341

## N

DIE NIBELUNGEN (1924) | 357

THE NIGHT JOURNEY (2010ff.) | 38f.

NIMM WEG (1987) | 130

NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (1922) | 253

## O

ODDWORLD: ABE'S ODDYSSEY (1997) 82

OPERA FATAL (1996) | 219-226

ORLACS HÄNDE (1925) | 253f.

## P

PAINSTATION (2001) | 38, 40

PAPERS, PLEASE (2013) | 86

PASSAGE (2005) | 46\*

PHARAOH (1999) | 358

- CLEOPATRA: QUEEN OF THE NILE (2000) | 358

THE PHARAOH'S CURSE (1983) | 358

PIRATES! ► SID MEIER'S PIRATES!

PIRATES OF THE CARIBBEAN (2003ff.)  
227\*

POINTS OF VIEW (1983/84) | 43

PONG (1972) | 45, 90, 128, 133, 351\*

POSTAL 2 (2003) | 23

PRINCE OF PERSIA (1989ff.) | 337–339  
– PRINCE OF PERSIA (1989) | 339–349,  
364–366

– PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW  
AND THE FLAME (1993) | 349f.

– PRINCE OF PERSIA 3D (1999) | 350

– PRINCE OF PERSIA: WARRIOR  
WITHIN (2004) | 353

– PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF  
TIME (2003) | 351–353

– PRINCE OF PERSIA: THE TWO  
THRONES (2005) | 354

– PRINCE OF PERSIA (2008) | 354f.

– PRINCE OF PERSIA: THE FORGOT-  
TEN SANDS (2010) | 338, 354

– PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF  
TIME (2010) | 362

PSYCHIC SPACE (1971) | 42

PSYCHO (1960) | 255

## R

RAID OVER MOSCOW (1984) | 98

RECORE (2016) | 64

REMEMBER ME (2013) | 83

RIGHT OF PASSAGE (2014) | 214

RING: THE LEGEND OF THE NIBELUN-  
GEN (1998) | 333

RING II: TWILIGHT OF THE GODS (2002)  
333

ROCK BAND (2007ff.) | 394f.

## S

SAVING PRIVATE RYAN (1998) | 99

THE SEA HAWK (1940) | 227

THE SECRET OF MONKEY ISLAND  
(1990ff.) | 229

– THE SECRET OF MONKEY ISLAND  
(1990/2011) | 229–247, 299, 334\*  
– MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S RE-  
VENGE (1991) | 300–309, 335

SEVEN SAMURAI (1954) | 341, 349

SHADOW OF THE BEAST II (1990) | 346\*

THE SHINING (1980) | 256, 257f.

SID MEIER'S PIRATES! (1987/2011) | 229  
bis 247

SILENT HILL (1999ff.) | 52

THE SIMPSONS: TAPPED OUT (2012)  
220

THE SIMS (2000) | 69\*

SITUATION ROOMS (2013) | 196

THE SIXTH SENSE (1999) | 170

THE SMURFS' VILLAGE (2010) | 220

SOD (2000) | 31f.

SOULS (2009ff.) | 49

– DEMON'S SOULS (2009) | 49

– DARK SOULS (2011) | 49

– DARK SOULS II (2014) | 49

– DARK SOULS III (2016) | 49

SOUNDMONITOR (1986) | 291

SPACE INVADERS (1978) | 360

SPACEWAR! (1962) | 43, 90

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY ► TOM  
CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS  
THEORY

STAR WARS (1977ff.) | 298, 301, 341,  
346f.

STARCRAFT (1998ff.) | 52

(STARCRRAFT, Forts.)  
 – STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID (2015) | 28  
 STEEL BATTALION (2002) | 351\*  
 STORYSPACE (1990ff.) | 147  
 SUPER MARIO (1985ff.) | 132, 312\*, 360f.  
 – SUPER MARIO BROS. (1985) | 27, 290, 292  
 SUPERMAN (1978) | 341, 347

**T**

DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE (1933) | 254  
 TETRIS (1984) | 32f.  
 THEIR ANGELICAL UNDERSTANDING (2013) | 150  
 THE THIEF OF BAGHDAD (1940) | 341, 342, 346  
 TO BE ON TOP (1987) | 276\*  
 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (2005) | 368–373  
 TOM CLANCY'S THE DIVISION (2016) | 84  
 TOMB RAIDER (1996ff.) | 63, 350  
 – TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION (1999) | 358  
 – TOMB RAIDER: LEGEND (2006) | 307  
 – TOMB RAIDER (2013) | 32  
 TOTAL ANNIHILATION (1997) | 28f.  
 TOTAL WAR (2000ff.)  
 – MEDIEVAL: TOTAL WAR (2002) | 361  
 – MEDIEVAL II: TOTAL WAR (2006) | 361\*

TOXIK (2015) | 207  
 TURRICAN (1990) | 290  
 TWINE (2009ff.) | 142f., 149–151, 153

**U**

UNTITLED GAME (1998–2001) | 38  
 – ARENA | 38  
 – CTRL-SPACE | 38

**V**

VVVVVV (2010) | 279

**W**

THE WALKING DEAD (2012ff.) | 83, 86  
 THIS WAR OF MINE (2014) | 82  
 WARCRAFT II (1995) | 28f.  
 WATCH DOGS (2014) | 84  
 WOLFENSTEIN 3D (1992) | 31  
 – SPEAR OF DESTINY (1992) | 31  
 WORLD OF WARCRAFT (2004ff.) | 52, 54, 186f., 188

**Z**

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS (1988) | 325  
 ZELDA ► THE LEGEND OF ZELDA  
 ZORK (1977) | 141, 142, 143, 144–146