

Bernhard Runzheimer

**Aurelia Brandenburg, Peter Färberböck, Anna Klara Falke, Nico Nolden, Eugen Pfister, Tobias Winnerling, Felix Zimmermann (Hg.): Verspielte Vergangenheit: Texte aus sieben Jahren AKGWDS**

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23600>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

**Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Runzheimer, Bernhard: Aurelia Brandenburg, Peter Färberböck, Anna Klara Falke, Nico Nolden, Eugen Pfister, Tobias Winnerling, Felix Zimmermann (Hg.): Verspielte Vergangenheit: Texte aus sieben Jahren AKGWDS. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 1, S. 130–131. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23600>.

**Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

**Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

**Aurelia Brandenburg, Peter Färberböck, Anna Klara Falke, Nico Nolden, Eugen Pfister, Tobias Winnerling, Felix Zimmermann (Hg.): Verspielte Vergangenheit: Texte aus sieben Jahren AKGWDS**

Glückstadt: Hülsbusch 2023, 363 S., ISBN 9783864881787, EUR 29,80

Der Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und digitale Spiele (AKGWDS), der sich seit Anfang des Jahres in Arbeitskreis Geisteswissenschaften und digitale Spiele umbenannt hat, feiert nächstes Jahr bereits sein zehnjähriges Bestehen und gibt mit diesem Sammelband einen breiten Einblick in die diskursive Arbeit an der Schnittstelle Geisteswissenschaft/digitale Spiele aus den ersten sieben Jahren seit Gründung, getreu dem Motto: „Digitale Spiele sind [...] als eine Form sinnbildender performativer Geschichtspraktiken zu betrachten“ (S.31).

Mit knapp 30 Beiträgen auf fast 400 Seiten ist das Buch entsprechend umfangreich – allerdings sind die Inhalte nicht neu, sondern „an unterschiedlichen Stellen bereits online veröffentlicht und [...] für die Veröffentlichung im Print formal vereinheitlicht worden“ (S.20). Dies erscheint nur auf den ersten Blick redundant, wenn man bedenkt, dass ähnliche Projekte und Arbeitskreise, die ihre (wissenschaftlichen) Ergebnisse ausschließlich online publizieren, bereits Probleme mit einer gesicherten Langzeitverfügbarkeit hatten – und im Laufe der Zeit plötzlich offline waren. Vor dem Hintergrund der Sicherung

wissenschaftlicher Arbeit macht die Zweitveröffentlichung – wenn nun leider kostenpflichtig – durchaus Sinn. Im Buch wird die Begründung für diese Print-Veröffentlichung zudem zu einem kritischen Seitenhieb auf den wissenschaftlichen *status quo* beider Themenfelder: „Ähnlich wie die Beschäftigung mit digitalen Spielen stellt auch das elektronische Publizieren Historiker\*innen immer noch vor Herausforderungen, weil die Geschichte, ganz besonders die deutschsprachige, nach wie vor stolz darauf ist, eine Buchwissenschaft zu sein und bleiben zu wollen“ (S.17).

Strukturell wurde auf eindeutige Kapitel verzichtet, die einzelnen Beiträge sind aber dennoch thematisch passend geordnet. Neben Einzelbeiträgen finden sich dabei auch Kompilationen aus digital geführten Diskussionen des Arbeitskreises zu einzelnen Themen. Diese und weitere Textformen (u.a. wissenschaftliche Beiträge, Kurzsays, Lehrbeispiele, der Entwicklungsprozess eines Spiels, Testberichte etc.) sorgen dann im Gesamtbild für ein stilistisches Potpourri: So folgt auf ein fast vierzigseitiges Thesenpapier zum geschichtswissenschaftlichen Umgang mit digitalen Spielen eine dreiseitige,

aber präzise Abhandlung zur Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel. Zuweilen erinnert die häufige Nutzung der Ich-Form und einiger salopperer Formulierungen („Mein Thunderbird hat es mir erzählt, und ich weiß, dass er nie lügt“ [S.141]) an die digitale Herkunft des Materials. Dadurch erhöht sich aber auch die Lesbarkeit für Personen, die fachfremd sind oder sich nur für einzelne Facetten interessieren.

Inhaltlich sorgt die Verquickung der beiden Felder Geschichtswissenschaft und Game Studies für spannende Perspektiven – die thematische Bandbreite deckt die größeren Diskurse und Debatten der vergangenen Jahre ab, die über digitale Spiele mit historischem Hintergrund geführt wurden: so zum Beispiel zur Frage nach Authentizität („Wie es wirklich war“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel“ von Eugen Pfister), zu Rollenbildern im historischen Kontext („Knurrende Wikinger, weiße Sachsen und frühmittelalterliche

Männlichkeit“ von Aurelia Brandenburg), simulierten Weltkriegsszenarien im unterhaltenden Gaming-Kontext („Wider die Selbstzensur – Das dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im digitalen Spiel“ von Felix Zimmermann) oder dem sinnvollen Einsatz von Spielen in der Pädagogik („Digitale Spiele im Geschichtsunterricht – Ein Praxisbeispiel zum Sturm auf die Bastille“ von Daniel Milch), um nur einige zu nennen. Dabei sind die Beiträge in der Regel durchdacht und erkenntnisreich – ein weiterer Vorteil eines Arbeitskreises, in dem sich Thesen und Ideen im Vorfeld diskursiv verteidigen und wissenschaftlich absichern lassen.

So ist das Buch ein unterhaltsamer und wertvoller Beitrag für diese interdisziplinäre Schnittstelle, was durch die Bandbreite der wissenschaftlichen Spezialisierungen auch in andere Bereiche übergreift.

*Bernhard Runzheimer (Marburg)*