

Herrschaft und Gesellschaft im digitalen Spiel

Die Zeit, in der digitale Spiele in den Kultur- und Geschichtswissenschaften als exotischer Untersuchungsgegenstand galten, ist vorüber. Die *Game Studies* bilden heute einen der modernsten Forschungsbereiche, indem sie ein populäres und aktuelles Phänomen in den wissenschaftlichen Blick nehmen.¹ Vorstellungen vergangener Epochen, die sich im Medium großer Beliebtheit erfreuen, gründlich auf ihre Historizität zu untersuchen, war ein erster, erfolgreicher Zugang. So blicken wir auf zahlreiche Studien zurück, die eindrücklich argumentieren, auf welche Weise die Entwicklerstudios von Spielen ihr Publikum ins finstere Mittelalter oder in den Zweiten Weltkrieg schicken. Daraus ergeben sich verschiedene Gegenstände der Untersuchung und Analyseebenen: die Spiele selbst, die Akteur*innen, darunter Spieler*innen, Entwickler*innen und wirtschaftliche Interessenvertreter*innen, weiters die Diskurse zur Konstruktion von Geschichtsbildern in den virtuellen Spielwelten.² Die Zweckmäßigkeit solcher Untersuchungen liegt nicht zuletzt in der Tatsache, dass digitale Spiele insbesondere bei Jugendlichen maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung von Geschichtsbildern haben. Neben der inhaltlichen Untersuchungsebene, der Geschichte, lässt sich das Medium Spiel als Quelle für zeithistorische Forschungen heranziehen. Die Geschichte vom digitalen Spiel bet-

DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2022-33-2-1>



Aurelia Brandenburg, Universität Würzburg, Lehrstuhl für Fränkische Landesgeschichte, Am Hubland, 97074 Würzburg, Deutschland; aurelia.brandenburg@uni-wuerzburg.de

Andreas Enderlin-Mahr, Johannes Kepler Universität Linz, Institut für Neuere Geschichte und Zeitgeschichte, Altenberger Straße 69, 4040 Linz, Österreich; andreas.enderlin-mahr@jku.at

Regina Thumser-Wöhs, Johannes Kepler Universität Linz, Institut für Neuere Geschichte und Zeitgeschichte, Altenberger Straße 69, 4040 Linz, Österreich; regina.thumser-woehs@jku.at

- 1 Im Bereich der Fachwissenschaften sind die Fachzeitschrift *Game Studies*, *The International Journal of Computer Game Research* oder im deutschsprachigen Raum die Aktivitäten des *Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele* Belege für die zunehmende Aufmerksamkeit für das Medium des digitalen Spiels.
- 2 Als Standardwerk gilt Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, 2. Aufl., Münster 2012.

tet Bildschirm-Abenteuer in ihren kulturellen und gesellschaftlichen Kontext ein und hinterfragt spezifische Entstehungszusammenhänge. Was wir schlussendlich im digitalen Spiel finden, sind populäre Geschichtsbilder, die aus den Federn von *Game-Writern* und über die *Codeblocks* von Programmierer*innen in virtueller Form zum Leben erwachen. Für Historiker*innen und Kulturwissenschaftler*innen bietet das Forschungsgebiet Möglichkeiten und Herausforderungen. Auf inhaltlicher Ebene und hinsichtlich des jeweiligen zeitgenössischen Entstehungskontexts ausgewählter Spiele widmet sich dieser Band erstmals spezifisch den verschiedenen Ausprägungen und Darstellungen unterschiedlicher Herrschafts- oder Gesellschaftsformen. Die Begriffe ‚Herrschaft‘ – im Sinne jeglicher Formen der rechtmäßigen oder anerkannten Machtdurchsetzung durch Über- und Unterordnung – und ‚Gesellschaft‘ – als verschiedenste Formen von Gemeinschaften, in denen Menschen zusammenleben – dienen den Autor*innen als Rahmen für das vorliegende Heft.³

Um einen weiten Blick auf das Feld der digitalen Spiele zu ermöglichen, haben wir uns aktiv für offene Begriffsdefinitionen entschieden. Grund dafür ist das spannende und nicht konfliktfreie Verhältnis der Spielebranche zu derartigen Fachbegriffen. Bei genauerer Betrachtung wird rasch deutlich, dass eine Vielzahl von digitalen Spielen auf Elemente wie Reich, Demokratie, Gilde, Volk oder Nation sowie auf historische Konzepte sozialer oder räumlicher Ordnung zurückgreift. Jedoch bedienen sich digitale Spiele ebenso häufig nur der Hülle von historischen und politikwissenschaftlichen Fachbegriffen – mitunter aus Marketinggründen, denn Geschichte ist im Unterhaltungsbereich nach wie vor eine beliebte ‚Marke‘. Dabei ist es aber nicht sinnvoll, diese Spiele auf ihren wissenschaftlichen Charakter oder ihre historische Akkuratess zu überprüfen. Digitale Spiele – auch das zeigen die Beiträge des vorliegenden Bandes – bedienen sich verschiedener Techniken der Konstruktion von historischer Authentizität und damit der Illusion einer Zeitmaschine, die historischer Akkuratess schon im grundlegenden Ansatz nur so weit unterworfen ist, wie sie dem Urteil von Spieler*innen ganz individuell standhält.⁴ Damit ist Authentizität als Kategorie zur Analyse digitaler Spiele selbst nur schwer fass- oder gar messbar, was wiederum einer der Gründe ist, warum historische Authentizität als Forschungsfeld die geschichtswissenschaftlichen *Game Studies* seit Jahren beschäftigt. Dieser Band

3 Vgl. Reinhart Koselleck, Herrschaft, in: Werner Conze/Otto Brunner/Reinhart Koselleck (Hg.), *Geschichtliche Grundbegriffe. Historisches Lexikon zur politisch-sozialen Sprache in Deutschland*, Bd. 3, Stuttgart 1982, 1–102; Andrea Maurer/Christoph Lau, Herrschaft, Version: 2.0, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, DOI: <https://doi.org/10.14765/zzf.dok-2316>; Klaus Schubert/Martina Klein, Gesellschaft, in: *Das Politiklexikon* 7, Bonn 2020, o. S.

4 Vgl. Felix Zimmermann, Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity, in: Marc Bonner (Hg.), *Game – World – Architectonics. Interdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, Heidelberg 2021, 19–34, 22.

widmet sich zwar bewusst nicht vordergründig der Authentizität, allerdings kreist doch ein Teil seiner Beiträge merklich darum, wie Darstellungen von Herrschaft die Entwicklung von historisierenden Settings beeinflussen und im Verständnis von Spieler*innen zur Konstruktion ihrer ‚Echtheit‘ beitragen.

Methodisch sind *bottom-up*-Zugänge zielführend, bei denen die Analyse bei den digitalen Quellen, also den Spielen selbst, beginnt. So muss kritisch hinterfragt werden, auf welche Weise verschiedene Formen vergangener wie auch gegenwärtiger Herrschaft und Gesellschaft konstruiert und reproduziert werden, und welche Rolle diese in der Gesamtkonstruktion der historischen Spielwelten, mitunter auch historisch inspirierten fantastischen Welten, einnehmen. Dabei hat das digitale Spiel keine Sonder- oder gar Vorreiterstellung inne. Auch die Bereiche Literatur und Film sind durchzogen von Vorstellungen von Herrschaft, von Reichen und Imperien.⁵ Bereits in der ab 1942 erschienenen Serie *Foundation* von Isaac Asimov begegnet den Leser*innen ein ausgedehntes *Galactic Empire*, das vor seinem imminenten Fall und dem Übergang vom *Old Empire* zum *New Empire* steht.⁶ 1965 erweckte Frank Herbert das ‚Imperium‘ mit der ersten Instanz der *Dune-Zyklen* zu neuem Leben, indem er mit den Padishah-Imperatoren (*Padishah Emperors*) eine zentralisierte Machtinstanz schuf, deren oberstes Ziel die Bewahrung der politischen Macht und die kolonialistische Eroberung zur Gewinnung des im *Dune*-Universum begehrten *Spice* ist. In Form von rivalisierenden Häusern erhält Herberts *Empire* zudem einen feudalistischen Charakter und hebt mehrfach das Konzept von *divide et impera* hervor. Mit dem Imperator als Antagonisten im ersten Roman des Science-Fiction-Zyklus entsteht das Bild eines alten Reichs, das mit der Übernahme des Throns durch den Protagonisten in ein neues *Empire* übergeht. Kulturwissenschaftliche Betrachtungen zu *Dune* haben sich bereits intensiver mit diesen Aspekten auseinandergesetzt und belegen das vorherrschende Narrativ vom *Rise and Fall of Empire*, dem politischen Mythos eines veralteten, sittlich verfallenen und auch korrupten Reiches.⁷ Die 1970er-Jahre brachten das *Empire* dann endgültig zurück in die westliche Popkultur, und zwar nicht zuletzt über die Medien Film und Television. Die britische Science-Fiction-Fernsehserie *Doctor Who* verlieh ab 1974 den zentralen Antagonisten, den außerirdischen cyborgartigen Daleks, mit der Ausstrahlung der Folge *Genesis of the Daleks* einen imperialen Charakter, indem ein *Dalek Emperor* als Oberhaupt der Spezies eingeführt wurde. Im Comic *Genesis of Evil* war dies bereits

5 Souvik Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism. Empire Plays Back*, Cham 2017, 30f.

6 Isaac Asimov, *Foundation-Trilogie*, erstmals erschienen als Kurzgeschichtenreihe in: *Astounding Science Fiction*, 1942–1950, und kurz darauf in Buchform: Isaac Asimov, *Foundation*, New York 1951; ders., *Foundation and Empire*, New York 1952; ders., *Second Foundation*, New York 1953.

7 Lorenzo DiTommaso, *History and Historical Effect in Frank Herbert's Dune*, in: *Science Fiction Studies* 19/3 (1992), 311–325.

knapp zehn Jahre zuvor, 1965, etabliert worden; der imperiale Charakter der Daleks zeichnet sich vordergründig durch aggressive Expansion, Eroberung und Vernichtung aus, letzteres in deutlicher Anlehnung an die Vernichtungsmaschinerie des NS-Regimes.⁸ Als 1977 schließlich die ersten Lichtschwerter auf den Kinoleinwänden erstrahlten und mit *Star Wars: A New Hope* die globale Popkultur maßgeblich geprägt werden sollte, kehrte auch das historische Herrschaftskonzept in Form des Galaktischen Imperiums (*Galactic Empire*) kulturell schlagkräftig zurück – und zwar erneut als zentraler Antagonist.⁹ George Lucas' Weltraumepos knüpfte direkt an den kulturhistorischen Diskurs nach 1918 an, indem er den Kontrast zwischen ‚bösem Imperium‘ und ‚guter Republik‘ erzeugte – ein Gegensatz, der die gesamte Erzählwelt von *Star Wars* bis heute durchdringt.¹⁰ Popkulturelle *Empire*-Darstellungen waren jedoch nicht exklusiv auf negative, antagonistische beschränkt. In Michael Endes *Die unendliche Geschichte* herrscht die „kindliche Kaiserin“ (*The Childlike Empress*) als Monarchin über das fiktive Reich (*Realm*) Fantastica und beauftragt einen der beiden Protagonisten mit ihrer Rettung und jener des Reiches.¹¹ Zu einem gewissen Grad dient eine solche Konzeption dem Schaffen einer fantastischen, häufig mittelalterlich anmutenden Erzählwelt, doch beinhalten Endes Utopien ebenfalls Elemente des Narrativs vom Aufstieg und Untergang und von einer herrschaftlichen Schutzmacht. Besonders für rezente Produktionen lässt sich feststellen, dass historische Konzepte weitestgehend zum Einsatz kommen, um Alterität und Vergangenheit für die Konsumentinnen und Konsumenten authentisch zu inszenieren. Ende des 20. Jahrhunderts war *Empire* eine gängige historische Marke. So lernte im Jahr 2000 nicht nur das jüngere Publikum den König der Inka Kuzco (*Emperor of the Incas*) in Disneys *Ein Königreich für ein Lama* (*The Emperor's New Groove*) kennen.¹² Nur ein Jahr später ging es bei Disney auf die Suche nach *Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt* (*Atlantis: The Lost Empire*). Besonders anhand der Übersetzungen werden nationale und kulturelle Unterschiede deutlich, da in englischsprachigen Produktionen tendenziell häufiger der Begriff *Empire* verwendet wird, als dies im deutschsprachigen Raum bezüglich ‚Großreich‘ oder ‚Imperium‘ der Fall ist.

Ähnlich wie der Literatur- und Filmbereich sind auch digitale Spiele durchzogen von einem wandelbaren *Empire*-Begriff. Sowohl auf der inhaltlichen Ebene, beispielsweise durch Spielelemente, als auch auf der narrativen Ebene instrumentalisie-

8 David Maloney, BBC, Genesis of the Daleks, 1974/75; Alan Fennell/David Whitaker, Genesis of Evil, City Magazines, 1965.

9 George Lucas, Lucasfilm, Star Wars. A New Hope, 1977; Will Brooker, Star Wars, London 2009; Carl Silvio/Tony Vinci, Culture, Identities and Technology in the Star Wars Films. Essays on the Two Trilogies, Jefferson, NC 2007.

10 Brooker, Star Wars, 2009, 70–83.

11 Michael Ende, Die Unendliche Geschichte, Stuttgart/Wien 1979.

12 Mark Dindal, Disney, The Emperor's New Groove, 2000.

ren Entwickler*innen den Begriff als maßgeblichen Spielinhalt. 1997 brachte Ensemble Studios mit *Age of Empires* ein Spiel heraus,¹³ das bis heute den Inbegriff eines historischen Aufbau- und Strategiespiels darstellt. Die Entwickler*innen bedienten sich dabei großzügig an historischem Vokabular. So bilden etwa ‚Stämme‘, ‚Zivilisationen‘ und historische sowie prähistorische Epochen das Fundament für ein Spielerlebnis, das sich durch und durch als historisch verkauft. Dass solche Konzepte von Herrschaft und Gesellschaft schlussendlich einer starken Abstraktion zum Opfer fallen können, zeigen Titel wie *Erotic Empire* oder *Empire TV Tycoon*.¹⁴

Dieser kurze Exkurs in die Welt der *Empires*, Imperien und Großreiche im Bereich der Pop-Kultur verdeutlicht, dass es seitens der Autor*innen, Regisseur*innen, Entwickler*innen und Publisher-Studios wenig Berührungängste gibt, den Begriff *Empire* zu verwenden. Trotz der auffälligen Unschärfe und teils fehlerhaft anmutenden Anwendung – ein häufiges Phänomen beim populären Einsatz von historischen Konzepten – hat der vorliegende Band wie eingangs erwähnt nicht den Anspruch, die Authentizität oder gar historische Akkuratessse zu untersuchen. Vielmehr werden tiefergehend Fragen nach der Art und Weise gestellt, wie historische Konzepte zum Einsatz kommen, welche Stereotype transportiert werden und wo unter Umständen gänzlich mit diesen, aber auch mit vorhandenem Wissen aus den Geschichtswissenschaften gebrochen wird.¹⁵

Eine große Herausforderung liegt nach wie vor in der theoretischen und methodischen Einbettung geschichtswissenschaftlicher Forschungen zum digitalen Spiel. Über den hohen Grad der Interaktivität entsteht ein grundlegender Unterschied zu Buch und Film. Spieler*innen werden der virtuellen Geschichte – sei es in Form von Ereignissen oder von historischen Konzepten – nicht nur indirekt als Zuseher*innen ausgesetzt, sondern zur Interaktion eingeladen und ermutigt. Die Spieler*innen führen das *Empire* an, sind Teil einer Gilde oder bewegen sich im historischen Raum – alles virtuell mittels Steuerungseingaben über Tastatur und Maus oder Gamepad.¹⁶

Eine weitere Herausforderung liegt in der Unschärfe der Begriffe selbst. Denn hinter Bezeichnungen wie *Empire* verbergen sich nur selten konkrete fachwissenschaftliche Begriffe, viel häufiger begegnen uns weit verbreitete Stereotype, popu-

13 *Age of Empires*, Ensemble Studios, Microsoft Windows, 1997.

14 *Erotic Empire*, Zone 2 Studios, rondomedia Marketing, 2004; *Empire TV Tycoon*, Dreamsite Games, Android/Microsoft Windows/Linux/macOS, 2015.

15 Vgl. Florian Kerschbaumer, (Post-)Koloniale Narrative in Computerspielen. Globalhistorische Forschungsperspektiven und -potentiale, in: Josef Köstlbauer u.a. (Hg.), *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*, Wien 2018; Dom Ford, *Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization 5*, in: *Gamestudies. The International Journal of Computer Game Research* 16/2 (2016), 1–10, <http://gamestudies.org/1602/articles/ford> (8.9.2022).

16 Vgl. Klaus Sachs-Hombach/Jan-Noël Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015.

läre Narrative und Motive. Während sich zur Analyse Zugänge aus den Film- und Literaturwissenschaften auf das digitale Spiel umlegen lassen, hat Eugen Pfister mit seinem Konzept der „politischen Mythen“ basierend auf Roland Barthes *Mythos* ein praktisches Werkzeug geliefert.¹⁷ Dahingehend lassen sich Formen von Herrschaft und Gesellschaft nicht in erster Linie als historische oder analytische Konzepte betrachten, die auf ihre Akkuratessse geprüft werden müssen. Vielmehr werden sie als Element diskursiver Aussagen in einer Gesamtinszenierung verstanden, die einen konkreten Zweck hinsichtlich der Handlung und des Narrativs erfüllen und auf historischen Stereotypen aufbauen. Das vorliegende Heft bietet neben dieser theoretischen Einbettung eine praxisorientierte Perspektive über die Nähe zum Medium und damit verbunden auch über den Blick auf die Konsument*innen – die Spielerinnen und Spieler. Spiel- und Konsumverhalten sind zugleich aus wirtschaftlicher Sicht für die Spieleindustrie äußerst wichtige Faktoren. Diese stehen wiederum in direktem Zusammenhang mit den hier untersuchten historisch-kulturwissenschaftlichen Konzepten, denn die ‚Marke Geschichte‘ trägt entscheidend zur ‚Satisfaction‘ der Konsument*innen bei.¹⁸

Wie in vielen Bereichen der Wissenschaft haben sich die *Game Studies* zunehmend zu einer spezialisierten Subdisziplin entwickelt, in der Forscher*innen nicht zuletzt zu Analyse Zwecken häufig auch Konsument*innen sind. Ein Großteil der Spezifika des Mediums, wie etwa Mechaniken oder Genres, gelten dahingehend rasch als Grundlagen, die vermeintlich keiner weiteren Erläuterung bedürfen. Besonders bei Leser*innen, die wenig mit dem Thema vertraut sind, darf das, wie in allen wissenschaftlichen Spezialbereichen, nicht vorausgesetzt werden. Außerdem sind Spiele in gesellschaftliche Diskurse und politische Entwicklungen verwoben, denen die Forscher*innen zwangsläufig ausgesetzt sind. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium erfordert möglicherweise gerade deshalb ein speziell hohes Maß an kritischer Reflexion der eigenen Position. Einführungstexte, wie der Docupedia-Eintrag *Digitale Spiele* von Eugen Pfister und Tobias Winnerling, sind hierfür besonders hilfreich.¹⁹

Die in diesem Band vereinten Beiträge verdeutlichen sowohl die Vielfalt der Wege, auf denen digitale Spiele mit Geschichte in Verbindung stehen, als auch die Fülle der möglichen Zugänge, selbst unter dem thematischen Zuschnitt auf Herr-

17 Eugen Pfister, Narrative und politische Mythen in digitalen Spielen, in: Ingo Börner/Wolfgang Straub/Christian Zolles (Hg.), *Germanistik Digital. Digital Humanities in der Sprach- und Literaturwissenschaft*, Wien 2018, 62–76; ders., Das Politische im Populären Diskurs, Roland Barthes Mythos-Begriff, 21.10.2015, <https://spielkult.hypotheses.org/349> (30.8.2022).

18 Vgl. zu Konsumverhalten und digitalen Spielen Phuong Nguyen/Luong Nguyen, A Study on Game Consumer Behavior, in: *Management Science Letters* 11 (2021), 2323–2330.

19 Vgl. Eugen Pfister/Tobias Winnerling, *Digitale Spiele*, Version: 1.0, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, DOI: <https://doi.org/10.14765/zzf.dok-1718>.

schaft und Gesellschaft. Dabei fragen die Autor*innen sowohl nach Bildern von Geschichte und Konstruktionen von historischen Kulissen als auch nach den Einflüssen von konkreten Spielmechaniken, Konzeptualisierungen und Plattformen. Das Heft und seine Beiträge sind damit interdisziplinär ausgerichtet, was letztlich schlicht einerseits das Medium Spiel und andererseits auch die (historischen) *Game Studies* als Disziplin spiegelt und zur Analyse digitaler Spiele als komplexes, vielseitiges Medium notwendig ist. So widmet sich Aurelia Brandenburg in ihrem Beitrag der Frage nach der geschlechterspezifischen Konstruktion von Mittelalter und Adel innerhalb der *Dragon Age*-Reihe und insbesondere in den Teilen *Dragon Age: Origins* und *Dragon Age: Inquisition*. Der Beitrag untersucht die in diesen Spielen erzählten Thronfolge-Krisen in Ferelden und Orlais unter dem Gesichtspunkt der Darstellung der darin auftretenden potenziellen Herrscherinnen und belegt anhand von Entwickler*innen-Aussagen eine Konstruktion von Mediävalem entlang von Männlichkeit. Dabei arbeitet die Autorin heraus, dass weibliche Regentschaft im dezidiert mittelalterlich geprägten Ferelden als Krisenphänomen konstruiert wird, während sie im Gegensatz dazu im frühneuzeitlich gestalteten Orlais als Zeichen von Fortschritt inszeniert wird; daran lassen sich Bruchlinien der Imaginationen von Mittelalter und Früher Neuzeit in digitalen Spielen beispielhaft ablesen. Clemens Reisner untersucht in seinem Beitrag, der vor dem 24. Februar 2022, dem Beginn des Krieges in der Ukraine, entstand, mit *Soviet Strike* und *Aufschwung Ost* zwei Spiele aus den 1990er-Jahren. Vor dem Hintergrund der zunächst wenig überschaubaren Zukunft der ehemaligen Sowjetunion in dieser Zeit analysiert Reisner beide als Deutungsangebote für damalige Spielende. Dabei arbeitet er eine westliche Perspektive auf postsozialistische Staaten und Gesellschaften heraus und verdeutlicht, wie diese Spiele als Aufbaustrategiespiele mit ihren Spielmechaniken derartige Deutungsangebote unterstreichen. Daran schließt Tobias Winnerling an, der – einem geistesgeschichtlichen Ansatz folgend – fragt, inwiefern die Spiele der Reihe *Sid Meier's Civilization* Spieler*innen tatsächlich anbieten, aus einer gottgleichen Perspektive über ihre virtuellen Zivilisationen zu herrschen. Er analysiert dazu die Handbücher der Reihe und die daraus hervorgehende historische Grundlage, um aufzuzeigen, auf welchen Konzepten die Modellierung der in den Spielen abgebildeten historischen Prozesse fußt, und vergleicht beides mit den Werken von Thomas Hobbes. Winnerling stellt dabei eine implizite Reproduktion von Hobbes' Theorien innerhalb der Spiele heraus und hält fest, wie dadurch das Gedankengut des 17. Jahrhunderts mehr zufällig, aber doch deutlich in den Diskursen digitaler Spiele des 21. Jahrhunderts auftaucht. Johannes Gleixner widmet sich ebenfalls der *Civilization*-Reihe, anders als Tobias Winnerling allerdings unter dem Blickpunkt von Authentizitätsansprüchen. Er analysiert die in der Reihe auftauchenden Herrschaftsformen gerade vor dem Hintergrund der verhältnismäßig linearen Fort-

schrittzählungen der ersten Teile – im Gegensatz zur späteren Auffächerung dieses Ansatzes unter anderem durch eine verstärkte Multiperspektivität. Dazu bedient er sich von Spieler*innen bestimmte Inhalte in Form von Modifikationen, um die Verschiebungen von Korrektheitsansprüchen auf Seiten der Rezipierenden mit-einzubeziehen. Eugen Pfister greift mit seinem Essay zur Ideengeschichte digitaler Spiele noch einmal direkt auf, was den Beiträgen von Clemens Reisner und Tobias Winnerling als implizite Grundlage dient: digitale Spiele als eine eigene Quelle. Er plädiert dafür, dass eine zeitgenössische Ideengeschichte ohne digitale Spiele nicht mehr vollständig sein könne. Spiele bilden unter anderem durch ihre Interaktivität auch jene Gesellschaften ab, in denen sie entstehen, und als solche sind sie, so Pfisters Schlussfolgerung, „ein Ort der spielerischen Weltaneignung“. Abgeschlossen wird der themenspezifische Teil dieses Bandes mit einem von Andreas Enderlin-Mahr geführten Gespräch mit Günter Wallner, der einen Einblick in den Bereich *Games User Research* und *Games Analytics* gewährt. Dieser setzt sich konkret und datenbasiert mit dem Verhalten von Spieler*innen in digitalen Spielen auseinander.

Die Beiträge des vorliegenden Themenbandes haben trotz der bereits erwähnten Vielfalt ihrer Ansätze und Schwerpunkte gemeinsam, dass sie digitale Spiele letztlich als digitale historische Artefakte und damit auch als Quellen begreifen. Sie spiegeln die Gesellschaften, in denen sie entstehen (Pfister), gerade durch die Konstruktionen von Herrschaft und Geschichte, die sie ausmachen (Brandenburg, Gleixner), genauso wie durch die Perspektiven, die sie einnehmen und/oder offenbaren (Reisner, Winnerling). Was sie darüber hinaus verbindet, ist die Annäherung an ein Medium, das Tag für Tag Millionen von Spieler*innen erreicht, die auf diese Weise mit unterschiedlichsten politischen, historischen oder kulturellen Imaginationen konfrontiert werden. Digitale Spiele dürfen deshalb nicht ausschließlich auf ihren Zweck als unterhaltsame Freizeitbeschäftigung reduziert werden. Vielmehr müssen wir Forscher*innen sie in ihrer gesamten Tragweite als Massenmedium hinsichtlich der Prägung von populären Auffassungen und Wahrnehmungen von Herrschaft und Gesellschaft untersuchen.

Den Open Space eröffnet ein Beitrag von Peter Melichar zur Autorität in den Schulen der späten Habsburger Monarchie und der Ersten Republik, erarbeitet auf Basis von Autobiografien. Melichar identifiziert dabei die Schule als einen Hort der Langeweile, als Ort von Prüfungsregimen und der Subordination – nicht nur der Schüler*innen, sondern auch der Lehrkräfte. Er widmet sich unter anderem der Frage, ob die autoritäre Prägung, vor allem der männlichen Jugend, Voraussetzung für die Zerstörung der noch ‚zarten‘ österreichischen Demokratie in den Jahren 1933/34 war. Schule und Bildung, insbesondere von Frauen, wurde zudem ab 1933 als Gefahr für den Staat gesehen, da man eine ‚Überproduktion‘ an Gebildeten fürchtete.

Daran anschließend findet sich ein Beitrag ‚in eigener Sache‘, nämlich Oliver Kühschelms Überlegungen zur Zukunft der *Österreichischen Zeitschrift für Geschichtswissenschaften*, insbesondere zu ihrem Weg hin zum digitalen Publizieren. Der Beitrag beschließt – nach der Publikation von Kiran Klaus Patels Festvortrag und des Interviews von Johanna Gehmacher mit Reinhard Sieder, einem Mitbegründer der OeZG, – als dritter und letzter Teil die Serie zum 2021 – ebenfalls digital – gefeierten 30-jährigen Jubiläum der OeZG.²⁰

Glücklicherweise können wir auch mit einem kleinen Schwerpunkt zu Ehren der Historikerin Gerda Lerner aufwarten. Lerner, die 1920 als Gerda Hedwig Kronstein in Wien geboren wurde und 2013 in Madison/Wisconsin starb, flüchtete 1938 in die USA und wurde dort eine Pionierin der *Women's History*. Am 7. Juni 2022 fand an der Universität Wien ein Festakt zur feierlichen Benennung eines Hörsaals nach Gerda Lerner statt. Die aus diesem Anlass gehaltene Festrede der Historikerin Gisela Bock dürfen wir dankenswerter Weise ebenso abdrucken wie ein in diesem Rahmen von der auf Geschlechtergeschichte spezialisierten Historikerin Levke Harders geführtes Interview mit Thavolia Glymph. Während Gisela Bock die Rolle Gerda Leners für die Geschichtsforschung und ihre Prägung insbesondere der *Women's History* sowohl aus europäischer als auch amerikanischer Sicht aufrollt und sie mit sehr persönlichen biografischen Erinnerungen rahmt, erzählt Thavolia Glymph, Peabody Family Distinguished Professor of History an der Duke University, USA, über ihre Freundschaft mit Gerda Lerner. Neben ihrem Kennenlernen berichtet Glymph über ihre Gespräche mit Lerner, die vor allem Frauengeschichte, afroamerikanische Geschichte und die Arbeit an den Quellen zum Thema hatten. Auch Thavolia Glymph beschreibt eindrucksvoll die zentrale Rolle Gerda Leners für die Frauen- und Geschlechtergeschichte. Thavolia Glymph thematisiert weiters das Revival, das Gerda Leners Arbeiten gegenwärtig erleben, und analysiert im Gespräch mit Levke Harders, wie Geschichte heute intersektional geschrieben werden kann.

Aurelia Brandenburg, Andreas Enderlin-Mahr und Regina Thumser-Wöhls

20 Kiran Klaus Patel, Anwesenheit in der Geschichte. Problemaufriss und Perspektiven, in: *Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaften* 32/2 (2021), 199–232, DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2021-32-2-13>; „OeZG 30+1“. Die Gründung einer Zeitschrift als wissenschaftsgeschichtliches Experiment. Reinhard Sieder im Gespräch mit Johanna Gehmacher, in: ebd., 32/3 (2021), 309–320, DOI: <https://doi.org/10.25365/oezg-2021-32-3-17>.