

lebendige Streit- und Debattenkultur, die zu einer reichhaltigen und solider begründeten Geschichtsschreibung führen würde. Die dahinter liegenden Debatten um die Legitimität von Sprechpositionen und historische Erfahrung als Eigentum erinnern unmittelbar an Konfliktkonstellationen der Gegenwart heutiger Leser:innen bzw. sind die historischen Erstbelege dieser Konflikte (erinnert sei an die Debatte, ob nicht-Braune/nicht-Schwarze Forscher:innen Intersektionalitätsforschung betreiben sollten oder die Frage, wer die Poesie der Schwarzen Amerikanerin Amanda Gorman übersetzen dürfe).

Es wäre müßig, *Black Women in White America* am Standard einer heutigen wissenschaftlichen Quelledition oder eines enzyklopädischen Nachschlagewerks wie etwa der mehrbändigen Enzyklopädie von Darlene Clark Hines *Black Women in America* zu messen. Auch das Vertrauen in die Unmittelbarkeit der Quellen, in die aus ihnen sprechenden authentischen Stimmen, sowie der darin zum Ausdruck kommende Erfahrungsbegriff – charakteristisch für viele, nicht nur feministische Forscher:innen vor dem Linguistic Turn – mutet heute naiv an. Maßgebliche Veränderungen haben zudem auf dem Gebiet des wissenschaftlichen Vokabulars stattgefunden. Sie betreffen unter anderem den Wandel der Selbstbezeichnungen von Schwarzen Menschen in den USA, auf den auch Gerda Lerner in ihren Arbeiten stets hingewiesen und den sie, nach dem jeweiligen Stand der Diskussion, berücksichtigt hat. In Leners 600 Seiten Anthologie kommen lediglich *African Americans* (nach aktuellem größtenteils akzeptiertem Sprachgebrauch) in den Blick. Demgegenüber wird unter Schwarzen Menschen in den USA heute ein breites Spektrum an Bevölkerungsgruppen, US-Amerikaner:innen und anderen in den USA lebenden Schwarzen Menschen, mit ihren unterschiedlichen

(trans-)regionalen Migrationsgeschichten und ethnischen, nationalen oder religiösen Herkunftsn verstanden. Ferner wird deutlich, dass das Buch noch vor dem Aufkommen der derzeit so umkämpften *Critical Race Theory* verfasst wurde. Die einschlägige Analysekategorie lautet Rassismus, *white supremacy* ist als *terminus technicus* noch unbekannt. Erkennbar wird an *Black Women in White America* jedoch auch, wie wenig heutige Vorstellungen von einer differenzvergesessenen und einer reinen Opfergeschichte aufgesessenen frühen historischen Frauenforschung mit der Praxis der Geschichtsschreibung einer Gerda Lerner zu tun haben. Gezielt betont die Autorin Agency, Widerstand und Würde Schwarzer Frauen, um den vielfältigen Formen ihrer Viktimisierung entgegenzuwirken. *Black Women in White America* war trotz seiner nicht nur nach gegenwärtigen Maßstäben vorhandenen Mängel ein Meilenstein der *US-Women's-* und *Black Women's history*, dessen Bedeutung als Türöffner für intersektionales geschlechtergeschichtliches Denken und Forschen kaum überschätzt werden kann.

Vera Kallenberg (Bielefeld)

## History in Games

Martin Lorber/Felix Zimmermann (Hg.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld (transcript) 2020, 284 S., 35 €

Die immense Popularität digitaler Spiele lässt sich nicht nur an deren hohen Verkaufszahlen oder an statistischen Daten zum Anteil der digital spielenden Bevölkerung erkennen, sondern auch an der Fülle der kulturwissenschaftlichen Publikationen zu diesem Thema in den letzten Jahren. Der von Martin

Lorber und Felix Zimmermann herausgegebene Sammelband *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* kann als eine Bestandsaufnahme der historisch arbeitenden Game Studies vor allem im deutschsprachigen Raum und eine Vermessung des Forschungsbereichs verstanden werden. Den Herausgebern ist es gelungen, einen Gutteil der bekanntesten Namen dieses Forschungsfeldes zu versammeln und eine sehr anschauliche Überblicksdarstellung unterschiedlicher Forschungsansätze und Themenschwerpunkte zusammenzustellen. Die Beiträge nähern sich dabei dem im Untertitel prominent platzierten Authentizitätsbegriff aus unterschiedlichen Richtungen und daher mit divergenten Perspektiven beziehungsweise Fragestellungen an. In vielen Beiträgen liest man zwar nicht immer bahnbrechend Neues – so manches wurde von denselben Autor:innen schon in ähnlicher Form an anderen Stellen veröffentlicht; in seiner Gesamtheit ist der Sammelband jedoch ein längst überfälliges Kompendium geschichtswissenschaftlicher Auseinandersetzung mit digitalen Spielen.

Mit dem populären Begriff der »Authentizität« steht ein Schlagwort im Zentrum, das sowohl von Seiten der Produzent:innen wie auch Rezipient:innen digitaler Spiele zwar immer wieder benutzt wird, das in vielerlei Hinsicht jedoch einen »Passepartoutbegriff« im Sinne Umberto Ecos darstellt. Also ein Wort »ohne eigentliche terminologische Schärfe«, das so schwammig und vieldeutig verwendet wird, dass ein jeder oder eine jede damit anfangen kann, was er oder sie will. Im vorliegenden Sammelband wird nun versucht, etwas mehr Klarheit in dieses Begriffswirrwarr zu bringen und zu definieren, was unter Authentizität verstanden werden kann, wie es als Gefühl und Atmosphäre hergestellt und wahrgenommen wird und wie es

aus kulturwissenschaftlicher Perspektive analysiert werden kann. Dies gelingt grundsätzlich sehr gut, auch wenn – für einen Sammelband ja durchaus üblich – von den verschiedenen Autor:innen unterschiedliche Zugänge und Fragestellungen gewählt werden.

Umso wichtiger ist daher die ausgesprochen konzise Einleitung von Felix Zimmermann selbst. Er wiederholt darin das für die historisch arbeitenden Game Studies mittlerweile essentielle Credo, dass es in der geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen nicht darum gehen kann, wo das Spiel irrt, also etwas historisch nicht »akkurat« darstellt, und wo kluge (da wissenschaftlich gebildete) Historiker:innen recht haben, weil sie die »wahren« Fakten kennen. Vielmehr sei es die Aufgabe rezenter Game Studies zu analysieren, wie in digitalen Spielen Authentizität als das Gefühl, dass die Vergangenheit richtig dargestellt ist, vermittelt wird. Die Vehemenz, mit der Zimmermann hier argumentiert, amüsiert insofern ein wenig, als dass die zentrale Grundposition von praktisch allen Beiträger:innen in sehr ähnlicher Form wiederholt wird. Dies erlaubt die Frage, ob hier nicht sowieso ein *preaching to the converted* stattfindet – immerhin lassen sich kaum noch wissenschaftliche Untersuchungen finden, in denen grundlegend anders gearbeitet wird. Der Akkuratess-Fetischismus gehört zumindest in wissenschaftlichen Untersuchungen längst selbst der Vergangenheit an, und wer dem immer noch anhängt, wird sich von einer weiteren fachwissenschaftlichen Veröffentlichung wohl kaum überzeugen lassen.

Das Buch gliedert sich in insgesamt drei Schwerpunkte mit jeweils vier Einzelbeiträgen, die sich vom Allgemeinen hin zum Speziellen orientieren. Der erste Abschnitt »History as Told by the Game« kann als theoriebildende Annäherung

an Geschichte in digitalen Spielen per se verstanden werden und stellt somit eine weitere Einführung in das Grundthema dar: Angela Schwarz schlägt in ihrem Beitrag eine Einteilung in drei Kategorien vor, innerhalb derer sich die Verwendung von Geschichte in digitalen Spielen verorten lässt: Quarry, Playground und Brand. Eugen Pfister rückt in seinem Artikel den politischen Mythos ins Zentrum und analysiert dabei mit einem ideologiekritischen Fokus, welche Funktion Geschichte in digitalen Spielen erfüllt. Nico Nolden interessiert sich aus der Perspektive der Public History für die Rolle der Spieler:innen bei der Konstruktion kollektiver Gedächtnisse. Den Abschluss des Themenblocks macht dann schließlich Rüdiger Brandis. Er greift die bereits von Schwarz beobachtete geschichtstheoretische Nähe digitaler Spiele zum Historismus des 19. Jahrhunderts einmal mehr auf und überlegt, wie sich dies mit deren Interaktivität vereinbaren lässt.

Der zweite Teil »Authenticity in and of History« geht noch stärker als die Beiträge im Block davor auf den Kernbegriff des Bandes »Authentizität« ein und dekonstruiert unterschiedliche Techniken beziehungsweise Elemente, mit denen in digitalen Spielen versucht wird, bei den Spieler:innen ein Gefühl von historischer Authentizität zu erzeugen. Auch am Beginn dieses Abschnitts steht ein Text von Angela Schwarz, in dem erneut eine Kategorisierung vorgeschlagen wird: Eine Einteilung in vier Techniken der Konstruktion von Authentizität. Andrew B.R. Eliot und Mike Horswell untersuchen im darauf folgenden Beitrag die Darstellung der mittelalterlichen Kreuzzüge in digitalen Spielen und zeigen, dass sich diese stark an populären Vorstellungen in anderen Medien orientieren. Einen ausgesprochen spannenden und auf den ersten Blick exotischen Verhandlungsspielraum greift Andra Ivănescu auf und

erklärt, wie das Genre des musikalischen »Mixtapes« im Spiel *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* Authentizität vermitteln soll. Im letzten Beitrag des Abschnitts interessiert sich Lara Keilbart für queere Repräsentationen in digitalen Spielen und verortet diese in der Frage nach historischer Authentizität.

Im Fokus des dritten und letzten Teils des Sammelbandes, »The Politics of Authenticity«, stehen dann abschließend die Spieler:innen selbst. Im ersten Beitrag analysiert Aurelia Brandenburg Forenbeiträge zu *The Witcher 3: Wild Hunt* und zeichnet diskursanalytisch nach, wie dort Rassismus- und Sexismusvorwürfe diskutiert werden. Tobias Winnerling greift in seinem Artikel das Phänomen auf, dass in den Debatten rund um die ausgesprochen erfolgreiche *Anno*-Serie zwar sehr viel darüber diskutiert wird, ob diese Spiele die wirtschaftlichen Prozesse akkurat darstellen, aber nur sehr wenig über deren kolonialistischen Aspekte. Angus A. A. Mol stellt das Projekt *RoMinecraft* in das Zentrum seines Beitrags und denkt theoriegeleitet darüber nach, wie in diesem Beispiel Authentizität und deren bewusste Störung verhandelt wird. Dieser Perspektivenwechsel, weg von den medialen Bedeutungsangeboten, hin zu deren Rezipient:innen, ist ausgesprochen interessant. Verwunderlich ist allerdings, dass ausgerechnet im letzten Beitrag des Sammelbandes – jenem von Jörg Friedrich – eben jener historische Wahrheitsgehalt digitaler Spiele, der zuvor über fast 300 Seiten hinweg zu Grabe getragen wurde, plötzlich wieder durch die Hintertür zurückkommt, wenn er fordert, dass digitale Spiele die Dinge darstellen müssten »the way they happened«.

Insgesamt ist Martin Lorber und Felix Zimmermann mit dem vorliegenden Band eine ausgesprochen konzise und überzeugende Überblicksdarstellung zum Umgang mit Geschichte in digitalen Spielen

im Allgemeinen und dem Authentizitätsbegriff im Speziellen gelungen. Den einzelnen Beiträgen ist dabei die *Conclusio* gemein, dass »Authentizität« etwas Wahrgenommenes und somit Produkt einer Zuschreibung ist, also durch den Akt der Authentifizierung durch den Rezipienten oder die Rezipientin überhaupt erst erzeugt wird und somit abhängig ist von deren Enkulturation und Erwartungshaltungen.

*Martin Tschiggerl (Saarbrücken/Homburg)*

## Koloniale Verbindungen – transkulturelle Erinnerungstopografien

*Albert Gouaffo/Stefanie Michels (Hg.), Koloniale Verbindungen – transkulturelle Erinnerungstopografien. Das Rheinland in Deutschland und das Grasland Kameruns (Histoire; Bd. 145), Bielefeld (transcript) 2019, 243 S., 35 €*

Das Interesse an der Erforschung von Vernetzungen, Verstrickungen und Fernwirkungen des deutschen Kolonialismus hat in letzter Zeit markant zugenommen und, wie die mitunter scharf geführten Debatten um postkoloniale Reichweiten, Sprachregelungen und Deutungsansprüche zeigen, auch die breitere Öffentlichkeit erreicht. Die gestiegene Aufmerksamkeit für Deutschlands koloniale Vergangenheit beziehungsweise deren postkoloniale Implikationen transportiert per se allerdings noch keinen Paradigmenwechsel, der die Wechselwirkungen dieser gemeinsamen, aber problematischen Geschichte (ehemaliger) Kolonisierer und Kolonisierter neu justieren würde. An diesem Desiderat knüpft die vorliegende, aus einer transdisziplinären Kooperation hervorgegangene Publikation an. Im Rahmen des vom In-

stitut für Geschichtswissenschaften der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und dem *Département des Langues Étrangères Appliquées* der Universität von Dschang initiierten Projekts sind Lehrende und Studierende der Geschichte, Germanistik, Medien- und Kulturwissenschaften zwischen 2015 und 2018 der deutsch-kamerunischen Beziehungs- und Verflechtungsgeschichte durch das Prisma erinnerungskultureller Prozesse gemeinsam auf den Grund gegangen.

Das Forschungsdesign orientiert sich an der Zielstellung, so einleitend Albert Gouaffo und Stefanie Michels, die wechselseitigen Verbindungen von (ehemaliger) Metropole und Kolonie in diachroner wie synchroner Perspektive auszuleuchten. Dabei will der Band sowohl der Viestimmigkeit der Reminiszenzen an die deutsche Kolonialzeit in Kamerun als auch den von Gedächtnisträgern beiderseits – gesellschaftlichen Akteursgruppen in Düsseldorf und Dschang beziehungsweise dem deutschen Rheinland und kamerunischen Grasland – geschaffenen Interaktionsräumen Rechnung tragen. Damit greift das Buch die seit längerem von der historischen Afrikaforschung geübte Kritik am methodologischen Unvermögen nationalstaatlich, aber auch globalgeschichtlich gerahmter Großerozählungen auf, über binär konstruierte Täter-Opfer-Schemata und monolithische Großgruppenkonstruktionen hinaus zu gelangen. Damit werde die Asymmetrie der kolonialen Situation insofern absolut gesetzt, so Gouaffo und Michels, als die zwar ungleich verteilten, aber einander überformenden Handlungspotenziale von Kolonisierern und Kolonisierten ausgeblendet blieben.

Wie sich das Projekt dieser Herausforderungen in methodologisch-konzeptioneller und empirischer Hinsicht angenommen hat, dokumentieren die im Band versammelten zehn Beiträge