

## »Historiker analysieren«<sup>1</sup>

### Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus

---

Aurelia Brandenburg

»Letztlich haben sich zwei Fronten gebildet und verhärtet, die der jeweils anderen Seite Geschichtsrevisionismus vorwerfen«<sup>2</sup>, resümierte Fabiano Uslenghi 2018 zu Beginn einer ausführlichen »Historiker-Analyse« von *Kingdom Come: Deliverance*<sup>3</sup> (KCD) in der *GameStar* über die vorangegangene Debatte über historische Authentizität, Rassismus, Sexismus und die Rolle der Spielepresse im Kontext des Spiels. Er schrieb damit der *GameStar* eine Art Schlichterrolle zu, die Licht in das Dunkel eines Konflikts bringen sollte, in dem die Redaktion aber selbst nicht »einer von beiden Seiten die Wahrheitshoheit zukommen [...] lassen«<sup>4</sup> wollte, sondern als scheinbar neutrale dritte Partei um eine Klarstellung bemüht war. Das war insofern bemerkenswert, als dass diese Einleitung damit zunächst einmal ausließ, dass auch die *GameStar* mit diesem Beitrag eigentlich aus der Defensive reagierte und sich selbst dem Vorwurf der Beihilfe zum Geschichtsrevisionismus stellen musste. Mit dieser argumentativen Logik war die *GameStar* nicht allein, genauso wenig wie mit ihrer Konsultierung von Historiker\*innen als Expert\*innen und der Betonung genau dieses fachlichen Status.

Diese Logik, so eine der Thesen dieses Beitrags, knüpfte zudem direkt an Formen von Expertentum und Inszenierung desselben in der *GameStar* und vergleichbaren Magazinen im Allgemeinen an, ergänzte sie nur um historische Korrektheit und Geschichte als Kategorien. Sie war die logische Konsequenz und Fortsetzung der Authentizitätskonstruktionen von männlich dominiertem Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus, das seinerseits unter anderem in der Geschlechtergeschichte des Mediums im Allgemeinen wurzelt, woran auch die Authentifizierungsstrategien der eigenen Argumentationen und ihrer Leerstellen über die Autorität von Historiker\*innen anschließen.

---

1 Fabiano Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung.« *GameStar*, 11.04.2018, zuletzt geprüft am 22.Mai2022, <https://www.gamestar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html>.

2 Ebd.

3 Warhorse Studios, *Kingdom Come: Deliverance* (Deep Silver; Warhorse Studios, 2018).

4 Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.

Zur Betrachtung der Verschränkung dieser Phänomene möchte ich im Folgenden kurz Authentifizierungsstrategien von Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus im Allgemeinen am Beispiel der *GameStar* skizzieren, um mich dann der Debatte um *KCD* und ihre Mechanismen vor allem anhand der Reaktionen von *GameStar*, *Game Two* und *4Players* als Fallbeispiele zu analysieren.

### »[A] modern, interactive museum«<sup>5</sup> – Die Debatte um *KCD*

Die Debatte um *KCD* im Speziellen ist vor allem deshalb ein sinnvolles Fallbeispiel, weil darin mehrere Ebenen aufeinandertreffen, deren Berührungspunkte zugleich die Verzahnung von Authentizitätskonstruktionsprozessen sowohl inner- als auch außerhalb eines einzelnen Spiels als Werk gut verdeutlichen. Bei *KCD* handelt es sich um ein historisierendes<sup>6</sup> Rollenspiel, dessen Entwicklung 2014 zunächst über eine Kickstarter-Kampagne<sup>7</sup> innerhalb weniger Tage finanziert wurde und schließlich im Februar 2018 regulär erschien. Bereits im Zuge des Crowdfundings warb Warhorse Studios, damit, ein Spiel entwickeln zu wollen, das eine »strong story rooted in the height of the Middle Ages, brought to life in all its glory«<sup>8</sup> erzählen würde. Mit anderen Worten:

We want to make the experience as authentic as possible – real-world locations, real castles that don't look like something from Disneyland, period-accurate armors and costumes, combat and fencing systems designed in collaboration with the most knowledgeable, skillful swordsmen around, and a story based on actual, historic events.<sup>9</sup>

Dieses fast schon überdeutliche Versprechen von historischer Korrektheit und Authentizität – wobei beide Begriffe im Rahmen der Kickstarter-Kampagne synonym verwendet wurden – war und bleibt typisch für Warhorse. Ähnliche Werbetexte finden sich bis heute auf der Website zum Spiel<sup>10</sup> und nicht nur Mitarbeiter\*innen von Warhorse trugen die Idee eines »modern, interactive museum«<sup>11</sup> z. B. in Interviews nach außen, sondern auch

5 Andrew Webster, »Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy: Swords, but no sorcery«, *The Verge*, 02.02.2018, zuletzt geprüft am 10. Mai 2022, <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>.

6 Vgl. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, »Postmoderne Visionen des Vor-Modernen: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo«, in *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hg. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, *Histoire* 50 (Bielefeld: transcript, 2014), 14.

7 Vgl. Warhorse Studios, »Kingdom Come: Deliverance (Kickstarter-Kampagne).« Zuletzt geprüft am 10. Mai 2022, <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>.

8 Ebd.

9 ebd.

10 z. B. mit Versprechen wie dem einer »detailed reconstruction of the 15th century landscape.« Warhorse Studios, »Kingdom Come: Deliverance (Offizielle Website): Game Features: Realism«, zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521150046/https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>.

11 Webster, »Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy«.

in der Presse wurde der Gedanke mit Formulierungen wie der von *KCD* als »spielbare[n] Geschichtsunterricht«<sup>12</sup> wiederholt aufgegriffen.

Ausgehend davon kam noch vor Veröffentlichung des Spiels besonders im deutschsprachigen Raum eine größere Debatte sowohl über das Mittelalterbild des Spiels als auch über die Intentionen seiner Entwickler\*innen auf. In einem Blogpost<sup>13</sup> kritisierte der Historiker und Blogger Jan Heinemann im Januar 2018 sowohl das Werbeversprechen von Realismus und historischer Korrektheit als irriges Unterfangen jenseits des Forschungsstandes als auch die Rolle des Spielepresse bei der fehlenden Einordnung dieses »Authentizitäts-Taumel«<sup>14</sup>. Im Zentrum seiner Kritik an der deutschsprachigen Spielepresse stand dabei die fehlende politische Einordnung von Daniel Vávra, dem Gründer von Warhorse Studios und Lead Designer von *KCD*. Vávra hatte im deutschsprachigen Raum schon auf der Gamescom 2017 für Diskussionen gesorgt, als er dort in einem T-Shirt der norwegischen Neonazi-Black Metal-Band *Burzum* auftrat,<sup>15</sup> seine politischen Positionen waren allerdings schon länger bekannt. Er äußerte ab Ende August 2014 wiederholt seine Unterstützung für die reaktionäre bis rechtsradikale Hashtagkampagne GamerGate auf Twitter und in der Presse,<sup>16</sup> hatte in der Vergangenheit bereits rechten Medien wie *Breitbart* Interviews gegeben<sup>17</sup> und war auch jenseits dessen alles andere als schweigsam über seine politischen Ansichten auch in Bezug auf *KCD*

12 Sebastian Stange, »Kingdom Come: Deliverance – Interview mit Warhorse ->Ohne Superhelden braucht man auch keine Drachen«, *GameStar*, 07.12.2014, zuletzt geprüft am 10. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-interview-mit-warhorse-ohne-superhelden-braucht-man-auch-keine-drachen,3080419.html>.

13 Vgl. Jan Heinemann, »Das ›authentischste‹ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von ›Kingdom Come: Deliverance‹«, *Let's Play History*, 13.01.2018, <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/>.

14 Ebd.

15 Game Two, »Game Two #35 | gamescom 2017 – Die Highlights der Messe«, zuletzt geprüft am 22.05.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=6ePCqQgcKoE>, 05:20.

16 Sein ältester Tweet unter dem Hashtag (Vgl. Daniel Vávra, »Finally someone sane! #Respect #GamerGate.« (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521161941/https://twitter.com/DanielVavra/status/505737911258861568>) stammt vom 30.08.2014, womit er verhältnismäßig früh seine Unterstützung für den Hashtag deutlich machte, die sich ab dem 15.08.2014 zu formieren begann und sich grob bis zum 28.08. als Kampagne gefestigt hatte. (Vgl. Keinen Pixel den Faschisten!, *GamerGate, eine Retrospektive* (2020), zuletzt geprüft am 12. Mai 2022, <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>, 3–7) Vávra äußerte allerdings auch darüber hinaus wiederholt wohlwollend gegenüber der Kampagne (Vgl. Stephen Totilo, »My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer.« *Kotaku*, 02.07.2015, zuletzt geprüft am 15. Mai 2022, <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964>) und twitterte noch im Juli 2015 (Vgl. Daniel Vávra, »Please tell me this isn't happening! #Gamergate.« (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521162800/https://twitter.com/DanielVavra/status/621937267146420225>) selbst unter dem Hashtag.

17 Vgl. Robert Shimshock, »Developer Speaks Out over Claim ›Historical Accuracy‹ Pushes White Supremacy in Games«, *Breitbart*, 28.07.2015, zuletzt geprüft am 16. Mai 2022, <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>.

gewesen. So warf er z.B. Kritiker\*innen seiner Behauptung eines rein weißen Europas im Mittelalter wiederholt Geschichtsrevisionismus vor:<sup>18</sup>

I am making a game about the history of my country... all of a sudden there are people telling me that I should not make it as it really was, or how I as an author feel it should be, but as it should have been according to their political views.<sup>19</sup>

Vávra hatte also nicht einmal selbst ein Geheimnis aus seinen politischen Ansichten gemacht, trotzdem löste die Kritik Heinemanns im deutschsprachigen Raum eine größere Debatte aus, im Zuge derer u.a. die *GameStar*, gegen die sich die Kritik als großes und bekanntes Medium auch richtete, sich selbst rechtfertigte und ein offizielles Statement Vávras in deutscher Übersetzung veröffentlichte.<sup>20</sup> Die Details der Debatte als solcher und ihrer Folgen sind inzwischen ausgiebig diskutiert worden,<sup>21</sup> es ist allerdings festzuhalten, dass die Diskussion wie wenige andere Geschichte als Kategorie in den Fokus der deutschsprachigen Spielepresse gerückt hat. Im Nachgang zu Heinemanns Blogpost ergriffen nicht nur Wissenschaftler\*innen, sondern auch Journalist\*innen das Wort, um sich in der Debatte zu positionieren, wobei vermehrt auch Diskussionen über die historische Korrektheit von *KCD* aufkamen, inklusive verschiedener Versuche, sie wahlweise zu be- oder widerlegen. Die *GameStar* ließ so z.B. das Spiel von Historiker\*innen auf Korrektheit prüfen,<sup>22</sup> *GameTwo* produzierte einen eigenen Beitrag über das Spiel und die Debatte,<sup>23</sup> und auch zuvor unbeteiligte Medien wie *4Players* gingen ausführlich auf die Kritik ein.<sup>24</sup>

- 
- 18 Vgl. z.B. Daniel Vávra, »@aegies Yes I am, because they weren't.« (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521165836/https://twitter.com/DanielVavra/status/598885090580635649>, Daniel Vávra, »Thanks to popular demand by history revisionists & for the sake of accuracy let me introduce you to our protagonist!«, (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai. 2022, <https://web.archive.org/web/20220521170025/https://twitter.com/DanielVavra/status/570203427537625088>.
- 19 Shimshock, »Developer Speaks Out over Claim ›Historical Accuracy‹ Pushes White Supremacy in Games«.
- 20 Vgl. *GameStar* Redaktion, »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe«, *GameStar*, 17.01.2018, zuletzt geprüft am 16. Mai 2022, [https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe\\_3324854.html](https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe_3324854.html).
- 21 Vgl. z.B. Rudolf Inderst, »Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus: die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance als Fallbeispiel«, *Language at Play*, 2020, zuletzt geprüft am 21.05.2022, <https://languageatplay.de/2020/08/13/per-digitale-spiele-im-spannungsfeld-mediaevalismus-die-kontroverse-debatte-rund-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-als-fallbeispiel/>, Jan Heinemann, »Hope of deliverance...«, *Let's Play History*, 27.01.2018, zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/27/hope-of-deliverance/>.
- 22 Vgl. Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.
- 23 Vgl. *Game Two*, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, Zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=lixibjXXFVY>.
- 24 Vgl. *4Players*, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance-Entwickler Vávra um?«, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=DrhoUSVIGos>.

Während unter Historiker\*innen die Kritik, wie sie Heinemann äußerte, weitgehend auf Zustimmung traf und inzwischen auch die Forschung zum Spiel selbst inzwischen in den meisten Fällen spiegelt,<sup>25</sup> fielen die Positionierungen von Seiten von Presse und Öffentlichkeit z.T. merklich anders aus. Die *GameStar* z.B. wies die Kritik an der fehlenden Einordnung Vávras und des Spiels im Zuge ihres Statements mit dem Argument von sich, dass sie als »Deutschlands größte Gaming-Website [...] nicht zu einem Boykott gegen ein Projekt auf[rufen], an dem über 150 Menschen, Arbeitsplätze und Familien beteiligt sind, nur weil der Chef-Entwickler auf der politischen Anklagebank sitzt.«<sup>26</sup> *GameTwo*, das ebenfalls in die Kritik geraten war, produzierte einen ausführlichen Beitrag, in dem auch Historiker\*innen zu Wort kamen, der aber auch zu dem Schluss kam, dass die Chance, dass People of Color im Böhmen des 15. Jahrhunderts gelebt hätten, sehr gering gewesen wäre, und damit die Kritik abwehrte.<sup>27</sup> Ähnlich reagierte auch *4Players*, wo Eike Cramer und Jörg Luibl sich der Debatte widmeten und Vávras politische Äußerungen als nicht rechtsradikal<sup>28</sup> sowie die Kritik als »unfair«<sup>29</sup> einstufen, nachdem das Spiel selbst zu diesem Zeitpunkt noch nicht erschienen war.

## Historische Authentizität und Authentifizierungsstrategien

Bemerkenswert sind diese Reaktionen vor allem, wenn man sie im Kontext der vorangegangenen Debatte um das Spiel, sein Marketing und Vávra als Person betrachtet. Auf diese Debatte reagierte nun die deutschsprachige Spielepresse mit verschiedenen Auseinandersetzungen mit dem Spätmittelalter, auch weil mehrere größere Redaktionen mit der Kritik ganz direkt angegriffen worden waren und Heinemann zudem mit seiner Kritik gezielt an eine in der Forschung bereits länger bestehende Diskussion über historische Authentizität und Digitale Spiele anknüpfte. Die Reaktionen, die auf die historische Dimension der Kritik eingingen, sahen sich nun alle u.a. mit dem Vorwurf der Unterstützung von Geschichtsrevisionismus konfrontiert und mussten somit ihre eigene Glaubwürdigkeit und Autorität im Zuge ihrer Einordnungen ihrerseits auf die eine oder

- 
- 25 Vgl. z.B. Helen Young, »Race and historical authenticity: Kingdom Come: Deliverance.«, in *The Middle ages in modern culture: History and authenticity in contemporary medievalism*, hg. Karl C. Alvestad und Robert Houghton, *New directions in medieval studies* (London: Bloomsbury Academic, 2021), Eugen Pfister, »Why History in Digital Games matters: Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths«, in *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, Bd. 12, hg. Martin Lorber und Felix Zimmermann, *Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur* (Bielefeld, Germany: transcript, 2020), 12:60-2 oder Felix Zimmermann et al., »Vom rechten Bild des Mittelalters« – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von »Kingdom Come: Deliverance« für den Deutschen Computerspielpreis 2019«, *gespielt – Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 11.03.2019, zuletzt geprüft am 17. Mai 2022, <https://gespielt.hypotheses.org/3071>.
- 26 GameStar Redaktion, »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe«.
- 27 Vgl. Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«.
- 28 Vgl. 4Players, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen »Kingdom Come Deliverance«-Entwickler Vávra um?«, 00:41-11:30.
- 29 Ebd., 19:21 (Luibl)

andere Weise begründen.<sup>30</sup> Es lagen also im Kern zwei Ebenen von Authentizität vor, die sich gegenseitig bedingten und ergänzten: Die der historischen Authentizität von *KCD* als Spiel sowie das Marketing-Versprechen von ›Realismus‹ und historischer Korrektheit auf der einen Seite und die der (journalistischen) Authentizität besagter Einordnungen auf der anderen Seite.

Betrachtet man historische Authentizität nicht nur, aber auch im Kontext Digitaler Spiele als gefühlte Geschichte,<sup>31</sup> die sich in erster Linie daran orientiert, was Rezipient\*innen ›richtig‹ vorkommt,<sup>32</sup> ohne dass dafür zwingend ein direkter Beleg notwendig wäre,<sup>33</sup> dann folgt daraus auch direkt, dass historische Authentizität nicht nur spielimmanent erzeugt wird, sondern auch über Erwartungshaltungen basierend auf Sehgewohnheiten, Marketing und dem Diskurs in Presse und Sozialen Medien entsteht. Authentizität wird also einerseits auf Seiten von Schaffenden, d.h. von Entwickler\*innen, konstruiert und wird gleichzeitig auch durch ihren Kontext und den damit verbundenen Diskurs bedingt, der sowohl die Voraussetzungen für Authentizität schafft als auch sie bestätigt. »Authentisch zu sein ist also keine Evidenz, die bestimmten Phänomenen bereits inhärent wäre, sondern eine, die ihnen in sozialen Praxen zu- bzw. abgesprochen wird.«<sup>34</sup>

Folgt man dieser Definition, wirft das jeweils die Frage auf, welche Authentifizierungsstrategien verschiedene Akteur\*innen in diesem Prozess nutzen, durch die direkt oder indirekt eine solche Authentizitätsfiktion<sup>35</sup> erzeugt wird. Oder, um ganz konkret zur Debatte um *KCD* und den journalistischen Reaktionen auf die Kritik zurückzukehren: Wenn Authentizität eine diskursiv getriebene, soziale Praxis ist, die sowohl (digitalen) Objekten wie Spielen zugeschrieben werden, aber auch auf eine »subjektbezo-

30 Ein Grund dafür war unter anderem, dass mit Heinemann die Kritik von einem Historiker kam, der auch so in der Debatte wahrgenommen wurde. Vgl. Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, 2:22.

31 Vgl. Felix Zimmermann, »Historical Digital Games as Experiences: How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity«, in *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, hg. Marc Bonner (Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021), 22–24, Helen Young, *Race and popular fantasy literature: Habits of whiteness*, Routledge interdisciplinary perspectives on literature 51 (New York: Routledge, 2016), 76.

32 Zur Unterscheidung und dem Verhältnis zwischen ›echter‹ Geschichte und Authentizität siehe einführend auch Martin Lücke und Irmgard Zündorf, *Einführung in die Public History* (Göttingen/Stuttgart: Vandenhoeck & Ruprecht, 2018), 90–94.

33 Vgl. Helen Young, »It's the Middle Ages, Yo!«: Race, Neo/medievalisms, and the World of Dragon Age«, *The Year's Work in Medievalism* 27 (2012), Aurelia Brandenburg, »If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?«: Constructing and Debating the Middle Ages of *The Witcher* 3: *Wild Hunt* in Lorber; Zimmermann, *History in Games* (s. Anm. 25), 211–212.

34 Benjamin Roers, »Herrlich unprofessionell – Zur Authentifizierung von Geschichte(n) auf YouTube am Beispiel MrWissenzgo (2012–2013)«, in *Geschichte auf YouTube: Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung*, hg. Christian Bunnenberg und Nils Steffen, Medien der Geschichte 2 (Berlin/München/Boston: Walter de Gruyter, 2019), 149.

35 Vgl. Lücke und Zündorf, *Einführung in die Public History*, 89–90.

gen[e]«<sup>36</sup> Weise auftreten kann, dann wirft das im Kontext der Reaktionen auf die Kritik an *KCD* die Frage auf, ob und wie mit diesen Reaktionen eine »autoritative Deutung«<sup>37</sup> als Entgegnung auf die Kritik beansprucht oder inszeniert wurde und ob bzw. wo das an männliches Expertentum und Authentizitätskonstruktionen im Spielejournalismus im Allgemeinen anschließt.

## Männliches Expertentum und Authentizität in der deutschsprachigen Spielepresse

Die deutschsprachige Spielepresse eint in der Regel in ihrem Stil als Fachpresse, dass Redaktionen darauf bedacht sind, selbst einen persönlichen stilisierten Kontakt zu ihren Leser\*innen zu pflegen, der ihr Publikum so z.B. ganz gezielt an einzelne Redakteur\*innen bindet. Die *GameStar*, um ein Beispiel eines an der *KCD*-Debatte beteiligten Magazins zu zitieren, stellte so schon in ihrer ersten Ausgabe 1997 ihre Redaktion auf einer eigenen Seite mit Foto, Namen, Schwerpunkten, »Vorgeschichte«, d.h. den Magazinen, für die die einzelnen Redakteure vorher gearbeitet hatten, und Fingerabdruck vor.<sup>38</sup> In der Ausgabe darauf wurde das Publikum mit einem Editorial auch tatsächlich persönlich angesprochen, damals siezte die Redaktion ihre Leser\*innenschaft noch und unterzeichnete das Editorial als »*GameStar*-Team«,<sup>39</sup> was sich erst 2014 änderte, als die Editorials von einzelnen Redakteur\*innen, z.T. auch unter Verwendung von Spitznamen, übernommen wurden.<sup>40</sup> In älteren Ausgaben wurden in der Printausgabe der *GameStar* zwar trotzdem auch immer Fotos und Namen der Redaktion beim Editorial abgedruckt, d.h. das »Team« war Leser\*innen immer sowohl namentlich als auch mit Gesichtern bekannt, mit dieser individualisierten Personalisierung des Editorials wurde auch der\*die Autor\*in – in der Regel ein Autor – des Editorials durch Foto und eine persönliche Un-

36 Martin Sabrow und Achim Saupe, »Historische Authentizität: Zur Kartierung eines Forschungsfeldes«, in *Historische Authentizität*, hg. Martin Sabrow und Achim Saupe, 2. Auflage, Leibniz Historische Authentizität (Göttingen: Wallstein Verlag, 2019), 8.

37 Ebd.

38 Vgl. *GameStar* Redaktion, »Die *GameStar*-Redaktion«, *GameStar*, 8/97, 8 Dazu sei erwähnt, dass es an dieser Stelle irrelevant ist, ob die abgedruckten Fingerabdrücke ein Witz oder »echt« waren, weil sie in jedem Fall zu einer selbstironischen und persönlichen Inszenierung der Redakteure beitragen, die zu diesem Zeitpunkt tatsächlich alle durch andere Magazine längst in der Branche etabliert waren.

39 *GameStar* Redaktion, »GameStart!« *GameStar*, 10/97, 3 Die Nummerierung der ersten und zweiten Ausgabe scheint dabei nicht vollkommen kohärent zu sein. Im Archiv der *GameStar* online taucht die erste Ausgabe aus dem August 1997 als Heft 9/97 auf, woran die zweite Ausgabe im Oktober direkt anschließt. Auf den Heftcovern selbst sind die Ausgaben allerdings als 8/97 und 10/97 mit keiner Ausgabe dazwischen angegeben.

40 Vgl. z.B. Michael Trier, »Editorial: 2014: Die *GameStar* gibt Vollgas!«, *GameStar*, 06/2014, 3 Die Personalisierung des Editorials war damals allerdings noch nicht dauerhaft und z.B. in der Juli-Ausgabe von 2014 wurde das Editorial wieder vom »Team« unterzeichnet, auch wenn ab der August-Ausgabe wiederum Jochen Gebauer als Chefredakteur als Editorial-Autor auftrat.

terschrift weiter in den Vordergrund gerückt.<sup>41</sup> Mit diesem Wechsel scheinen die Editorials auch grundsätzlich eine persönliche Anrede ihrer Leser\*innen zu vermeiden, auch wenn z.B. Jochen Gebauer in seinem letzten Editorial zwar seine Leser\*innen siezt, aber trotzdem in seinem Abschiedsabsatz andere Redakteur\*innen nur beim Vor- bzw. Spitznamen nennt und mit den Worten »Macht's gut, Leute. Ich bin sicher, wir lesen uns wieder«<sup>42</sup> endet. Zum »du« statt »Sie« wechselte das Magazin dauerhaft erst später, aber schon davor wurden regelmäßig kommende und gehende Redakteur\*innen prominent begrüßt oder verabschiedet,<sup>43</sup> es wurde wiederholt mit der Leser\*innenschaft »gemeinsam« an die Anfänge des Magazins erinnert,<sup>44</sup> es gab z.B. Kleidung mit *GameStar*-Logo, für die Redakteur\*innen als Models warben<sup>45</sup> und vereinzelt unterschrieben Redakteur\*innen auch in einem besonders persönlichen Stil nur mit ihrem Vor-/Spitznamen statt Vor- und Nachnamen.<sup>46</sup> Parallel stieg das Magazin in der Hochphase des Aufstiegs von YouTube-Influencer\*innen 2012 ebenfalls auf diesen Trend auf und etablierte seinen eigenen YouTube-Kanal mit einem ähnlichen, stark personalisierten Stil, in dem Redakteur\*innen in einem Influencer\*innen-Format auftreten und so »Videos zu allem was piept und flimmert«<sup>47</sup> produzieren sollten.

Mit diesem Stil ist die *GameStar* nicht allein, sondern viel mehr nur ein gut dokumentiertes Beispiel dafür, wie deutsche Spielmagazine sich selbst authentifizieren, indem sie das Magazin und Redakteur\*innen mit ihren Interessen und beruflichen wie Spielbiografien in den Vordergrund rücken. Daran knüpfen auch Online-Formate dieser Magazine an, die immer wieder diesen Stil fortgeführt und mit Influencer\*innen-Stilistik wie z.B. aus Let's Plays oder Streams auf Twitch kombiniert haben.<sup>48</sup> Dabei steht immer wieder der Aufbau und die Betonung wie persönliche Reaktion auf das eigene Publikum im Vordergrund,<sup>49</sup> wie z.B. bei Influencer\*innen auch, deren Autorität, wie die

- 
- 41 Jochen Gebauer, »Editorial: Warum ich nicht klatsche, sondern lieber spiele.« *GameStar*, 09/2014, 3.
- 42 Jochen Gebauer, »Editorial: Gute Artikel verdienen ein gutes Papier«, *GameStar*, 11/2014, 5.
- 43 Vgl. z.B. Trier, »Editorial«, 3, Gebauer, »Editorial«, 3, Markus Schwerdtel, »Editorial: Zukunft ist für alle gut.« *GameStar*, 09/2016, 5.
- 44 Vgl. z.B. Michael Graf, »Editorial: 18 Jahre GameStar – Endlich erwachsen?« *GameStar*, 10/2015, 5.
- 45 Vgl. *GameStar* 09/2016, 4.
- 46 Vgl. Graf, »Editorial«, 5.
- 47 Kristin Knillmann, »High5 – Wir starten unseren neuen YouTube-Kanal: Das sind unsere Shows!«, *GameStar*, 01.12.2012, zuletzt geprüft am 20. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/high5-wir-starten-unseren-neuen-youtube-kanal-das-sind-unsere-shows,3007269.html>. Dieser YouTube-Kanal war dabei zwar auf der Plattform YouTube ein neues Projekt für das Magazin, tatsächlich knüpfte das aber schon an alte DVD-Beilagen mit Videos der Redaktion sowie an im engeren Sinn journalistische Video-Angebote der *GameStar* an.
- 48 Vgl. z.B. Maurice Weber, »Crusader Kings 3 – Ränkespiel mit Steinwällen, Edopeh und Moerp am Dienstag ab 16 Uhr«, *GameStar*, 29.11.2021, zuletzt geprüft am 20. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/videos/crusader-kings-3-raenkespiel-mit-steinwaelen-edopeh-und-moerp-am-dienstag-ab-16-uhr,104186.html>.
- 49 Zum Jubiläum der *GameStar* betonte so z.B. Michael Graf im Editorial, dass »wir, die *GameStar*-Redaktion, [im Herzen] auch immer noch ein Haufen Kinder« (Graf, »Editorial«, 5) seien und als die Redaktion 2015 neue Büroräume bezog, wurden in einer Ausgabe mehrere Fotos vom Umzug samt entsprechendem Chaos im Zuge des Ausräumens der Kartons abgedruckt. Im selben Edit-

von Redakteur\*innen von Spielmagazinen auch, durch eine Inszenierung als kompetent, aber ihrem Publikum nah getragen wird. Das haben Redakteure von Spielmagazinen auch z.B. mit Moderator\*innen von u.a. historischen Erklärvideos gemeinsam, die als »wissend[e] Freund[e]«<sup>50</sup> auf ähnliche Strategien von Kompetenz und Zugänglichkeit zurückgreifen<sup>51</sup>.

Diese so fast schon erzwungene Sichtbarkeit einzelner Redakteur\*innen bekommt allerdings auch eine eigene Dimension, wenn man in diesem Kontext den für Digitale Spielkultur typischen Sexismus<sup>52</sup> bedenkt, der sich z.B. anhand von GamerGate besonders deutlich beobachten ließ und der von Influencerinnen wie Streamerinnen, aber auch Journalistinnen inzwischen auch im deutschsprachigen Raum regelmäßig angesprochen und kritisiert wird.<sup>53</sup> Gerade Frauen sind also bei der so branchentypischen Sichtbarkeit besonderer Aufmerksamkeit ausgesetzt, nicht nur, aber auch, weil sie kulturell gesehen Zuschreibungen wie »Gamer«, die für Authentifizierungsstrategien dieser Magazine zentral sind, häufig nicht entsprechen oder sie sich erst erkämpfen müssen. »As ›gamer‹ often means ›male,‹ identifying as female at times precludes identifying as a gamer, and vice versa.«<sup>54</sup> Daraus ergibt sich eine Spannung, in der Expertentum im Allgemeinen im Kontext Digitaler Spiele stark (cis-)männlich konnotiert ist, was sich auch in der Debatte um KCD und der Interaktion der Spielepresse mit Konzepten wie Geschichte und einer Art historischer Wahrheit<sup>55</sup> niederschlug.

---

rial betonte zudem Heiko Klinge als Chefredakteur, »[d]er Abonnent [sei] König«. (Heiko Klinge, »Editorial: Man kann's nie allen Recht machen. Aber den Wichtigen!«, *GameStar*, 11/2015, 5)

50 Judith Uebing, »Geschichte in 10 Minuten – Wie geht das? Ein Vorschlag zur Analyse von historischen Erklärvideos auf der Plattform YouTube«, in Bunnenberg; Steffen, *Geschichte auf YouTube* (s. Anm. 34), 85.

51 Vgl. ebd., 87–89.

52 Vgl. z.B. Amanda C. Cote, *Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games* (New York: New York University Press, 2020), 56–85.

53 Rae Grimm, die Chefredakteurin von GamePro, dem Schwestermagazin der GameStar, wollte sich laut einem selbstreflexiven Statement des GameStar-Chefredakteurs Heiko Klinge gegen Sexismus u.a. bei der GameStar z.B. nicht bei der GameStar bewerben. In Klings Statement spricht er auch an, dass es »Inhalte bei GameStar gab, für die ich mich heute schäme« (Heiko Klinge, »Sexismus-Skandal bei Blizzard: Warum Entschuldigungen wichtig sind, aber längst nicht mehr reichen«, *GameStar*, 26.07.2021, zuletzt geprüft am 30. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/sexismus-skandal-blizzard-meinung.3372008.html>), womit er zumindest indirekt anspricht, dass er selbst seit 2000 für das Magazin arbeitet und somit Anteil an dieser Kultur hat. Zu Streamerinnen vgl. z.B. Game Two, »Sexismus-Talk mit Tinkerleo, LeFloid & OddNina | Press Select«, zuletzt geprüft am 20. Mai 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=S-mMaCIAR2Y>, 34:00-40:00.

54 Vgl. Cote, *Gaming sexism*, 59.

55 Hierbei sei zumindest erwähnt, dass die Idee einer allumfassenden historischen Wahrheit natürlich unmöglich ist, die Idee sich aber trotzdem beständig auch im Diskurs der Spielepresse hält und dementsprechend in diesem Beitrag Erwähnung findet.

## »Historiker-Analyse«<sup>56</sup> und Autoritätskonstruktionen

Auch wenn die Debatte um *KCD* schnell einige Nebenschauplätze wie Diskussionen entwickelt hat, wie »politisch« der deutsche Spielejournalismus zu sein habe,<sup>57</sup> ist an ihr in erster Linie bemerkenswert, wie sie für Medien wie die *GameStar* und *4Players* als Aufschlag diente, um den historischen Kontext von Spielen stärker zu beleuchten. Grundsätzlich fällt dabei zunächst einmal auf, dass in der gesamten Debatte und ihren journalistischen Rechtfertigungen eine Abwesenheit von Menschen vorherrscht, die von den an *KCD* kritisierten Diskriminierungsformen direkt betroffen gewesen wären. Tatsächlich haben in den prominenten Beiträgen zur Debatte bei *GameStar*, *4Players* und *Game Two* ausschließlich Männer teilgenommen und auch darüber hinaus gab es außerhalb persönlicher Blogs sehr wenige journalistische Beiträge, die sich mit der Debatte auseinandersetzten und in denen die Einschätzungen z.B. von Frauen auch nur prominent vorkamen.<sup>58</sup> Diese Selektion – ob bewusst oder unbewusst – wurde z.B. von der *GameStar* zumindest bei der Auswahl der Expert\*innen vereinzelt, allerdings nicht vollständig aufgebrochen.

Die *GameStar*, die mit der Kritik Heinemanns besonders in den Fokus gerückt worden war, reagierte so in dreifacher Form: Indem sie ein Statement Daniel Váras und Martin Klimas als Chefs von Warhorse Studios einholte und veröffentlichte, mit einer ausführlichen Einschätzung durch Historiker\*innen, die nur zahlenden Abonnent\*innen zugänglich war, und einer Kurzfassung dieser Einschätzung, die die wichtigsten Erkenntnisse zusammenfasste.<sup>59</sup> Dabei räumte das Magazin im Nachgang basierend auf diesen Einschätzungen von Historiker\*innen zumindest ein, dass *KCD* ein historisch unterkomplexes Frauenbild vertreten würde, blieb bei der allgemeinen Einordnung allerdings trotzdem recht deskriptiv und orientierte sich in erster Linie entlang der Fra-

- 
- 56 Fabiano Uslenghi, »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse – »Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert«, *GameStar*, 11.04.2018, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-die-wichtigsten-erkenntnisse-der-historiker-analyse-die-kumanen-sind-ein-zweischneidiges-schwert,3328370.html>.
- 57 Zum Diskurs des »Politischen« im Kontext Digitaler Spiele, in den auch diese Reaktionen einzuordnen sind, siehe v.a. Eugen Pfister, »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, in *Digitale Spiele im Diskurs* ([www.medien-im-diskurs.de](http://www.medien-im-diskurs.de)), hg. Thorsten Junge und Claudia Schumacher (2018).
- 58 Eine Ausnahme stellen jeweils ein Podcast bei *ArchaeoGames* und *Polygamia* zum Spiel dar, wobei es sich bei beiden allerdings um Nischenpublikationen handelt und *Polygamia* u.a. durch Lara Keilbart betrieben wird. Vgl. Dom Schott, »Symposion 01: Videospiele und Geschichte — eine Herausforderung für alle«, *ArchaeoGames*, 25.01.2018, <https://archaeogames.net/symposion-01-videospiele-und-geschichte-eine-herausforderung-fuer-alle/> und Andreas Müller, Lara Keilbart und Andreas Altenheimer, »Polycast #101: Kingdom Come Deliverance«, *Polygamia*, 14.03.2018, <https://www.polygamia.de/polycast-101-kingdom-come-deliverance>.
- 59 Vgl. *GameStar* Redaktion, »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe«, Uslenghi, »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse – »Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert«, Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.

ge, ob »so etwas im Mittelalter wirklich passiert«<sup>60</sup> sei und blendete damit den quellenkritischen Kontext um GamerGate und die damit verbundenen Machtverhältnisse, die die Debatte auch angesprochen hatte, weitgehend aus. Ähnlich verhielt es sich bei *Game Two*, die zwar einen insgesamt selbstkritischen Beitrag produzierten, in dem verschiedene Journalisten und neben Heinemann selbst ein Historiker als Experte für Böhmen im 15. Jahrhundert zu Wort kamen, wobei der Beitrag allerdings auch entlang von Korrektheit und der Suche nach einer »auffallend rassistischen Handschrift«<sup>61</sup> argumentierte und keinerlei Expert\*innen für Geschlechtergeschichte, Race, Aktivist\*innen oder überhaupt nicht-weiße oder nicht-männliche Personen aus Spielebranche oder -journalismus befragt wurden. Damit reihte sich der Beitrag also in die allgemeinen Tendenzen der Debatte ein, die auch die *GameStar* nur bei der Befragung von Historiker\*innen aufgebrochen hatte.

Dieselbe Tendenz ließ sich auch bei *4Players* beobachten, die nicht direkt selbst kritisiert wurden, aber in einem ausführlichen Video auf die Debatte eingingen, in dem Eike Cramer als ehemaliger Musik-Redakteur und Jörg Luibl als Chefredakteur und Historiker auftraten.<sup>62</sup> Interessant hieran ist vor allem, dass in diesem Kommentar Luibl selbst als historischer Experte zur Absicherung der Position des Magazins bzw. der beiden diskutierenden Redakteure auftrat. Er erwähnt an mehreren Stellen, dass er Geschichte studiert habe, stellt Bezüge z.B. zur römischen Antike her und deutet an, dass Vávras Deutung tatsächlich nicht »authentisch und realistisch«<sup>63</sup> sei, auch wenn er – genauso wie die anderen Beiträge – den Begriff »People of Color« mit »Schwarzen Personen« gleichsetzt und zur Abwehr der Kritik eine Position vertritt, nach der Vávra als Designer freie Hand haben solle.<sup>64</sup>

All diese Beiträge und ihre Akteure – genauso wie Jörg Luibls an die Debatte anschließende, zweiteilige »Einführung ins Spätmittelalter«<sup>65</sup> – eint, dass sie ›Geschichte‹ als statische Kategorie begreifen, die als ›historische Wahrheit‹ bewiesen oder widerlegt wird. Die von *Game Two* und *GameStar* konsultierten Historiker\*innen betonen zwar ihrerseits den Deutungscharakter von Geschichte,<sup>66</sup> aber ihre Äußerungen erfül-

60 Uslenghi, »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse –>Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert«.

61 Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, 5:36-5:40.

62 Vgl. *4Players*, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance‹-Entwickler Vávra um?«, 1:51-2:00, 8:40-9:10, 16:35-17:00.

63 Ebd., 16:35.

64 Ebd., 16:20-16:30.

65 Vgl. Jörg Luibl, »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 1.« *4Players*, 12.02.2018, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, [https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129598/Kingdom\\_Come\\_Deliverance/Einfuehrung\\_ins\\_Spaetmittelalter\\_Teil\\_1.html](https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129598/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_ins_Spaetmittelalter_Teil_1.html), Jörg Luibl, »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 2.« *4Players*, 13.02.2018, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, [https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129605/Kingdom\\_Come\\_Deliverance/Einfuehrung\\_ins\\_Spaetmittelalter\\_2.html](https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129605/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_ins_Spaetmittelalter_2.html).

66 Vgl. Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, 5:00-5:10, Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.

len in der Argumentation des Beitrags vor allem eine Überprüfungsfunktion, die wiederum Teil der Autoritätskonstruktion dieser Beiträge ist. Ähnlich agiert auch Luibl, der allerdings den Deutungscharakter nicht hervorhebt, sondern z.B. archäologische Funde als Beleg anführt.<sup>67</sup> Aufbauend auf dieses statische Geschichtsverständnis kreisen damit diese Beiträge um eine Suche nach Eindeutigkeit, in deren Kontext Historiker\*innen mit ihrer Autorität durch Studium und/oder Forschung diese Eindeutigkeit bereitstellen sollen. Betrachtet man Authentizität als soziale Praxis, wird hier also die Autorität von als Expert\*innen vorgestellten Personen zur Authentifizierungsstrategie, die direkt an die Strategien zur Konstruktion eines männlichen Expertentums im deutschsprachigen Spielejournalismus im Allgemeinen anschließen. Es wird ein persönlicher, vertrauter Stil eingesetzt, mit dem ein Vertrauen zum Publikum hergestellt bzw. referenziert wird, ehe Expert\*innen als historische Autorität in Bezug auf die »geschichtlich[e] Realität«<sup>68</sup>, die sich primär durch Ereignisgeschichte und nicht etwa eine Einordnung der Rezeption konstituiert, auftreten, ehe auf dieser Basis der Schluss gezogen wird, dass sich »viele Aussagen der Entwickler mit denen der Experten [decken].«<sup>69</sup> Wie bei der Frage nach der fehlenden Teilhabe z.B. von Frauen oder feministischen Einordnungen in dieser Debatte ist auch hier interessant, dass der fachliche Teil, der fehlt, der der Rezeption und der rechten Umdeutungen des Mittelalters als Epoche und damit der Kern der Kritik bzw. der Äußerungen Vávras ist.

## Männliches Expertentum und KCD

Diese Leerstellen sind im Kern eine Fortsetzung der bereits skizzierten Autorität und Authentizität von Redaktionen und einzelnen Journalisten über eine freundschaftlich inszenierte Ebene. Über Elemente wie vertraute Ansprachen per Vorname oder die Inszenierung der eigenen Redaktion in einer Schlichterrolle zwischen verhärteten Fronten wird Vertrauen in die Magazine und ihre Redakteure, die dem Publikum in der Regel individuell bekannt sind und ein ebenso freundschaftlich-vertrautes Expertentum konstruiert, das in seinen Strategien dem z.B. von Influencer\*innen oder YouTuber\*innen nicht unähnlich ist. Im Kontext des deutschsprachigen Spielejournalismus ist diese Inszenierung nur deutlich älter und eng mit der Geschlechtergeschichte des Mediums Spiel und seines Journalismus verknüpft. Mit anderen Worten: Die Debatte um KCD verdeutlicht, wie ›Geschichte‹ als Kategorie im Zuge der Rechtfertigungsversuche von journalistischer Seite weiterhin nach derselben Logik eingesetzt wurde, wie journalistisches Expertentum der Branche und Authentizität im Allgemeinen. Redaktionen konnten damit auf bestehendes Vertrauen und Authentizitätszuschreibungen zurückgreifen und so Leerstellen wie z.B. die Abwesenheit von Frauen in einer Debatte über

67 Vgl. 4Players, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance-Entwickler Vávra um?«, 16:40-17:00. Er zitiert hier allerdings tatsächlich nach eigenen Angaben Funde aus der Antike.

68 Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung.«

69 Ebd.

Sexismus und Sexualisierung von Frauenfiguren, aber auch die Leerstelle von Mittelalterrezeption als Feld übergehen. Damit verdeutlicht die Debatte mit ihren Beißreflexen beispielhaft eine Schnittstelle eines Verständnisses von Geschichte als statische Kategorie einer (eindeutigen) historischen Wahrheit, einer diskursiven Dominanz von weißer Cis-Männlichkeit und thematischen Leerstellen, die auch aus einer historisch männlich imaginierten Spielkultur gewachsen und dadurch bedingt werden.

## Medienverzeichnis

- 4Players. »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance‹-Entwickler Vávra um?«. Zuletzt geprüft am 22. Mai 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=DrhoUSVIGos>.
- Brandenburg, Aurelia. »If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?»: Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt.« In Lorber; Zimmermann, *History in Games*, 201–220.
- Bunnenberg, Christian und Nils Steffen, Hg. *Geschichte auf YouTube: Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung*. Medien der Geschichte 2. Berlin/München/Boston: Walter de Gruyter, 2019. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=5995096>.
- Cote, Amanda C. *Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games*. New York: New York University Press, 2020.
- Game Two. »Game Two #35 | gamescom 2017 – Die Highlights der Messe.« Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=6ePCqQgcKoE>.
- Game Two. »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59.« Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=IixibjXXFVY>.
- Game Two. »Sexismus-Talk mit Tinkerleo, LeFloid & OddNina | Press Select.« Zuletzt geprüft am 20.05.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=S-mMaCIAR2Y>. *GameStar* 09/2016.
- GameStar Redaktion. »Die GameStar-Redaktion.« *GameStar*. 8/97.
- GameStar Redaktion. »GameStart!« *GameStar*. 10/97.
- GameStar Redaktion. »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe.« *GameStar*, 17.01.2018. Zuletzt geprüft am 16.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html>.
- Gebauer, Jochen. »Editorial: Gute Artikel verdienen ein gutes Papier.« *GameStar*. 11/2014.
- Gebauer, Jochen. »Editorial: Warum ich nicht klatsche, sondern lieber spiele.« *GameStar*. 09/2014.
- Graf, Michael. »Editorial: 18 Jahre GameStar – Endlich erwachsen?« *GameStar*. 10/2015.
- Heinemann, Jan. »Das ›authentischste‹ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von ›Kingdom Come: Deliverance‹.« *Let's Play History*, 13.01.2018. <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeit-en-die-gewaltige-schraeagle-von-kingdom-come-deliverance>.

- Heinemann, Jan. »Hope of deliverance...« *Let's Play History*, 27.01.2018. Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/27/hope-of-deliverance/>.
- Inderst, Rudolf. »Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus: die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance als Fallbeispiel.« *Language at Play*, 2020. Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://languageatplay.de/2020/08/13/paper-digitale-spiele-im-spannungsfeld-mediaevalismus-die-kontroverse-debatte-rund-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-als-fallbeispiel/>.
- Keinen Pixel den Faschisten! *GamerGate, eine Retrospektive.*, 2020. Zuletzt geprüft am 12.05.2022. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>.
- Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. »Postmoderne Visionen des Vor-Modernen: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo.« In *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hg. v. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 11–24. *Histoire* 50. Bielefeld: transcript, 2014. <https://doi:10.1515/transcript.9783839425480.11>.
- Klinge, Heiko. »Editorial: Man kann's nie allen Recht machen. Aber den Wichtigen!« *GameStar*. 11/2015.
- Klinge, Heiko. »Sexismus-Skandal bei Blizzard: Warum Entschuldigungen wichtig sind, aber längst nicht mehr reichen.« *GameStar*, 26.07.2021. Zuletzt geprüft am 30.05.2022. [https://www.gamestar.de/artikel/sexismus-skandal-blizzard-meinung\\_3372008.html](https://www.gamestar.de/artikel/sexismus-skandal-blizzard-meinung_3372008.html).
- Knillmann, Kristin. »High5 – Wir starten unseren neuen YouTube-Kanal: Das sind unsere Shows!« *GameStar*, 01.12.2012. Zuletzt geprüft am 20.05.2022. [https://www.gamestar.de/artikel/high5-wir-starten-unseren-neuen-youtube-kanal-das-sind-unsere-shows\\_3007269.html](https://www.gamestar.de/artikel/high5-wir-starten-unseren-neuen-youtube-kanal-das-sind-unsere-shows_3007269.html).
- Lorber, Martin und Felix Zimmermann, Hg. *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur. Bielefeld, Germany: transcript, 2020.
- Lücke, Martin und Irmgard Zündorf. *Einführung in die Public History*. Göttingen/Stuttgart: Vandenhoeck & Ruprecht, 2018.
- Luibl, Jörg. »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 1.« *4Players*, 12.02.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. [https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129598/Kingdom\\_Come\\_Deliverance/Einfuehrung\\_inns\\_Spaetmittelalter\\_Teil\\_1.html](https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129598/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_inns_Spaetmittelalter_Teil_1.html).
- Luibl, Jörg. »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 2.« *4Players*, 13.02.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. [https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129605/Kingdom\\_Come\\_Deliverance/Einfuehrung\\_inns\\_Spaetmittelalter\\_2.html](https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129605/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_inns_Spaetmittelalter_2.html).
- Müller, Andreas, Lara Keilbart und Andreas Altenheimer. »Polycast #101: Kingdom Come Deliverance.« *Polygamia*, 14.03.2018. <https://www.polygamia.de/polycast-101-kingdom-come-deliverance>.
- Pfister, Eugen. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte.« In *Digitale Spiele im Diskurs* ([www.me](http://www.me)

- dien-im-diskurs.de), hg. v. Thorsten Junge und Claudia Schumacher. 2018. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Pfister, Eugen. »Why History in Digital Games matters: Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths.« In Lorber; Zimmermann, *History in Games*, 47–72.
- Roers, Benjamin. »Herrlich unprofessionell – Zur Authentifizierung von Geschichte(n) auf YouTube am Beispiel MrWissen2go (2012–2013).« In Bunnenberg; Steffen, *Geschichte auf YouTube*, 145–160.
- Sabrow, Martin und Achim Saupe. »Historische Authentizität: Zur Kartierung eines Forschungsfeldes.« In *Historische Authentizität*, hg. v. Martin Sabrow und Achim Saupe. 2. Auflage, 7–28. Leibniz Historische Authentizität. Göttingen: Wallstein Verlag, 2019.
- Schott, Dom. »Symposion 01: Videospiele und Geschichte — eine Herausforderung für alle.« *ArchaeoGames*, 25.01.2018. <https://archaeogames.net/symposion-01-videospiel-e-und-geschichte-eine-herausforderung-fuer-alle/>.
- Schwerdtel, Markus. »Editorial: Zukunft ist für alle gut.« *GameStar*. 09/2016.
- Shimshock, Robert. »Developer Speaks Out over Claim ›Historical Accuracy‹ Pushes White Supremacy in Games.« *Breitbart*, 28.07.2015. Zuletzt geprüft am 16.05.2022. <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>.
- Stange, Sebastian. »Kingdom Come: Deliverance – Interview mit Warhorse – »Ohne Superhelden braucht man auch keine Drachen.«« *GameStar*, 07.12.2014. Zuletzt geprüft am 10.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-interview-mit-warhorse-ohne-superhelden-braucht-man-auch-keine-drachen,3080419.html>.
- Titolo, Stephen. »My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer.« *Kotaku*, 02.07.2015. Zuletzt geprüft am 15.05.2022. <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamer-gate-developer-1715511964>.
- Trier, Michael. »Editorial: 2014: Die GameStar gibt Vollgas!« *GameStar*. 06/2014.
- Uebing, Judith. »Geschichte in 10 Minuten – Wie geht das? Ein Vorschlag zur Analyse von historischen Erklärvideos auf der Plattform YouTube.« In Bunnenberg; Steffen, *Geschichte auf YouTube*, 71–94.
- Uslenghi, Fabiano. »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung.« *GameStar*, 11.04.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html>.
- Uslenghi, Fabiano. »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse – »Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert.«« *GameStar*, 11.04.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-die-wichtigsten-erkenntnisse-der-historiker-analyse-die-kumanen-sind-ein-zweischneidiges-schwert,3328370.html>.
- Vávra, Daniel. »Finally someone sane! #Respect #GamerGate.« (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521161941/https://twitter.com/DanielVavra/status/505737911258861568>.
- Vávra, Daniel. »Thanks to popular demand by history revisionists & for the sake of accuracy let me introduce you to our protagonist!« (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521170025/https://twitter.com/DanielVavra/status/570203427537625088>.

- Vávra, Daniel. »@aegies Yes I am, because they weren't.« (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521165836/https://twitter.com/DanielVavra/status/598885090580635649>.
- Vávra, Daniel. »Please tell me this isn't happening! #Gamergate.« (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521162800/https://twitter.com/DanielVavra/status/621937267146420225>.
- Warhorse Studios. »Kingdom Come: Deliverance (Offizielle Website): Game Features: Realism.« Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521150046/https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>.
- Warhorse Studios. »Kingdom Come: Deliverance (Kickstarter-Kampagne).« Zuletzt geprüft am 10.05.2022. <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>.
- Warhorse Studios. *Kingdom Come: Deliverance*. Deep Silver; Warhorse Studios, 2018.
- Weber, Maurice. »Crusader Kings 3 – Ränkespiel mit Steinwällen, Edopeh und Moerp am Dienstag ab 16 Uhr.« *GameStar*, 29.11.2021. Zuletzt geprüft am 20.05.2022. <https://www.gamestar.de/videos/crusader-kings-3-raenkespiel-mit-steinwaelle-edopeh-und-moerp-am-dienstag-ab-16-uhr,104186.html>.
- Webster, Andrew. »Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy: Swords, but no sorcery.« *The Verge*, 02.02.2018. Zuletzt geprüft am 10.05.2022. <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>
- Young, Helen. »It's the Middle Ages, Yo!<: Race, Neo/medievalisms, and the World of Dragon Age.« *The Year's Work in Medievalism* 27 (2012): 2–9.
- Young, Helen. *Race and popular fantasy literature: Habits of whiteness*. Routledge interdisciplinary perspectives on literature 51. New York: Routledge, 2016.
- Young, Helen. »Race and historical authenticity: Kingdom Come: Deliverance.« In *The Middle ages in modern culture: History and authenticity in contemporary medievalism*, hg. v. Karl C. Alvestad und Robert Houghton. New directions in medieval studies. London: Bloomsbury Academic, 2021. <https://doi:10.5040/9781350167452.0009>.
- Zimmermann, Felix. »Historical Digital Games as Experiences: How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity.« In *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, hg. v. Marc Bonner, 19–34. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021. <https://doi:10.17885/HEIUP.752.C10376>
- Zimmermann, Felix, Jan Heinemann, Eugen Pfister, Aurelia Brandenburg, Nico Nolden und Robert Heinze. »Vom rechten Bild des Mittelalters< – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von ›Kingdom Come: Deliverance< für den Deutschen Computerspielpreis 2019.« *gespielt – Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 11.03.2019. Zuletzt geprüft am 17.05.2022. <https://gespielt.hypotheses.org/3071>.