

Von Lara Croft zu »Deus Vult!«

Spielgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter

Aurelia Brandenburg

»We are dreaming of the Middle Ages, some say.« (Eco 1987, 64) Mit diesen Worten attestierte Umberto Eco schon Mitte der 80er-Jahre in seinem einflussreichen Essay »Dreaming of the Middle Ages« der Gegenwart eine tiefe Sehnsucht nach dem Mittelalter als Epoche, die nach wie vor ungebrochen ist. Egal, ob in Form von Serien wie *Game of Thrones* (Benioff und Weiss 2011–2019) samt ihrer Buchvorlagen, Historienfilmen wie *The Last Duel* (Scott 2021) oder Pen-&-Paper-Systemen wie *Dungeons & Dragons* oder *Das Schwarze Auge* – Imaginationen des Mittelalters sind omnipräsent und machen auch vor digitalen Spielen nicht halt, ganz im Gegenteil. Sowohl Fantasy-Spiele, die ein vage mittelalterlich inspiriertes Setting als Referenzrahmen verwenden, als auch Spiele wie etwa *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal 2020), das mit dem frühmittelalterlichen England der Wikingerzeit ganz konkrete Orte und realhistorische Persönlichkeiten referenziert, sind beliebt wie eh und je.

Das ist zunächst einmal auch keine spektakuläre oder auch nur neue Erkenntnis, denn das Mittelalter war im Grunde ab dem Moment, in dem es vorbei war, Projektionsfläche für die Gegenwart (Eco 1987, 65–67; Elliott 2018, 2) und es wäre ungewöhnlicher, wenn ausgerechnet digitale Spiele darin eine mediale Ausnahme bilden würden, als umgekehrt. Tatsächlich ist sogar Ecos Essay gerade in Bezug auf digitale Spiele interessant, denn neben seinen etwas ironisch skizzierten zehn Arten von Mittelalter (Eco 1987, 68–72) sieht Eco in der Faszination mit dem Mittelalter auch eine gesellschaftliche Identitätssuche (ebd., 64–65). Folgt man diesem Gedanken, dann rückt bei jeder Beschäftigung mit gängigen Mittelalterbildern auch ganz automatisch eine genauso komplexe, wie interessante Frage in den Vordergrund: Wer sucht mit seinem »Mittelalter« nach welcher Identität und warum?

Diese Frage ist gerade im Kontext digitaler Spiele sowohl spannend als auch fruchtbar, weil das Verhältnis von digitalen Spielen zu »Geschichte« im

Allgemeinen mit Fragen nach Identität durchzogen ist. Fragen, wie Geschichte eigentlich in digitalen Spielen aufgegriffen wird und werden kann, was angemessen ist oder nicht, was Spiele darüber hinaus als Medium eigentlich sind und sein können, wer Spiele entwickelt, wer sie finanziert oder auch ganz banal, wer eigentlich Gamer¹ ist und sein darf. Die Rezeption von Geschichte lässt sich allgemein nicht vom Kontext des Mediums trennen, in dem sie stattfindet, doch im Fall von digitalen Spielen ließ sich dieses Spannungsverhältnis entlang diverser politischer Konflikte gerade online besonders gut beobachten. Dieses Detail ist auch deshalb interessant, weil sich bestimmte Subkulturen digitaler Spielkultur, insbesondere diejenigen, die mit Begriffen wie »Gamer Culture« umrissen werden können, sich als »especially vulnerable to white supremacist recuriters« (Condis 2020, 143) erwiesen haben (Kowert, Martel und Swann 2022). Das hat gerade die reaktionäre Hashtagkampagne *GamerGate* verdeutlicht, während allerdings auch unabhängig davon gerade Mittelalterbilder eine lange und bis heute sehr aktive Tradition der politischen Vereinnahmung und Instrumentalisierung (Elliott 2018, 2–3; Young 2020b) vorweisen können.

Das kommt auch, wie ich im Folgenden argumentieren möchte, nicht von ungefähr, wenn man diese Phänomene in den Kontext der Geschichte des Mediums und vor allem seiner Kulturen seit den 80er-Jahren bis heute einbettet. Digitale Spiele waren spätestens seit den 80ern immer eng mit Männlichkeit und Misogynie verwoben, was wiederum den Grundstein für reaktionäre Backlashes wie *GamerGate* legte und erklärt, warum in den Kämpfen um Diversität, Repräsentation und Feminismus besonders seit den 2010ern ›Geschichte‹ im Allgemeinen und ›Mittelalter‹ im Speziellen immer wieder eine zentrale Rolle gespielt haben. Deshalb ist dieser Beitrag ein Versuch, dieses komplexe Spannungsfeld ein wenig aufzufächern und die Verbindungslinien zwischen der Geschichte digitaler Spiele und Gaming-/Gamerkultur(en), den Mittelalterbildern des Mediums der letzten Jahre und den damit verbundenen von unterschiedlichen Seiten formulierten Deutungshoheitsansprüchen zu ziehen. Dazu gehört auch, diese Phänomene in ihren damit verbundenen, größeren spiel- und internetkulturellen Kontext einzubetten, in den sich auch die Debatten um Geschichte, Diskriminierung und Spiele einfügen und sich damit

1 Ich verwende hier »Gamer« bewusst nur in der maskulinen Form, weil das Konzept »Gamer« historisch gesehen nicht von Männlichkeit zu trennen ist. Siehe dazu z.B. Shaw 2012.

in gewisser Weise auch eine Identitätssuche von Spielen als Medium beobachten lässt.

1 Helden, Götter und Veteranen – Spielgeschichte als Männergeschichte

Die Geschichte digitaler Spiele ist, plakativ formuliert, eine Männergeschichte. Nicht, weil z.B. in den 1980er- und 90er-Jahren, als viele kulturelle Grundsteine für moderne Gamingkultur(en) gelegt wurden, tatsächlich nur (cis) Männer oder Jungen digitale Spiele gespielt oder entwickelt hätten, sondern weil Spielgeschichte bis heute häufig als Männergeschichte *erzählt* und *erinnert* wird. In dieses Narrativ reihen sich einerseits einzelne große Männer in »sacred litanies of ›founding fathers,‹ ›hacker heroes,‹ and ›game gods« (Nooney 2013) ein, andererseits beeinflussen diese Erzählungen auch Kanonisierungsprozesse genauso wie nostalgische Verklärungen von Spielkultur dieser Zeit.

Als z.B. *The Strong National Museum of Play* (Rochester, New York) 2023 verlauten ließ, dass es vorhabe, *Barbie Fashion Designer* (Digital Domain 1996) in seine internationale *World Video Game Hall of Fame* aufzunehmen, erntete es für diese Entscheidung harsche Kritik. Daraufhin rechtfertigte Jon-Paul Dyson als Direktor des *International Center for the History of Electronic Games* die Entscheidung in Form eines Blogposts auf der Museumsseite. Darin positionierte er zwar *Barbie Fashion Designer* als »as close to the opposite [of the stereotype about what a gamer's game is like] as you can get« (Dyson 2023), führte aber genau das als historische Begründung für die Nominierung an. *Barbie Fashion Designer* wurde zu einer Zeit entwickelt und veröffentlicht, als sich die Spielbranche noch selbst erzählte, dass Mädchen keine relevante Zielgruppe für digitale Spiele seien. Trotzdem wurde das Spiel zum absoluten Kassenschlager, der nicht nur einflussreich war und eine Welle der sogenannten *Pink Games* lostrat, sondern auch verdeutlichte, dass dieser Branchenmythos von Frauen und Mädchen, die sich nicht für Spiele interessierten, eben das war: ein Mythos. Die Feststellung, dass *Barbie Fashion Designer* also historisch für das Medium Spiel zumindest einen wichtigen Einschnitt darstellen kann, ist also grundsätzlich einmal unspektakulär. Es war designhistorisch einflussreich und sowohl kulturell als auch kommerziell so erfolgreich wie viele Spiele, die heute selbstverständlich als Klassiker gelten. Dass das Museum *trotzdem* aufgrund der Kritik durch Spieler:innen die Notwendigkeit sah, seine Entscheidung für

die Aufnahme in ihre *Hall of Fame* zu rechtfertigen, verdeutlicht dagegen, wer und was in der Geschichte digitaler Spiele sichtbar ist und wer darüber die Deutungshoheit hat.

Diese selektive Sichtbarkeit und die damit einhergehende (fehlende oder nur zögerliche) Erinnerung und Kanonisierung u.a. von Frauen als Teil von Spielgeschichte ist auch kein Zufall, sondern letztlich u.a. ein Produkt einer »Sehnsucht nach einer gemeinsamen Basis der Identifikation« (Felzmann 2010, 210) im Kontext digitaler Spiele und gängiger nostalgischer Bilder in diesem Zusammenhang. Dazu passt im Übrigen auch der Boom der Retrokultur digitaler Spiele seit 2000, durch den auch auf stilistischer Ebene Rückgriffe auf die 1980er und 90er und damit ein vermeintlich Goldenes Zeitalter digitaler Spiele alltäglich wurden. Diese Rückgriffe hatten, gerade bei Indie-Entwickler:innen, häufig auch pragmatische Gründe, weil der so wiederentdeckte Pixelstil im Vergleich zu einer aufwändigen Hochglanzgrafik auch mit kleinen Teams überhaupt umsetzbar ist, die Popularität dieser Nostalgie steht aber auch für eine »oft eher selbsttherapeutisch[e] als kritisch[e]« (Birken 2022, 51) Aufarbeitung von Spielgeschichte.

Die Vergangenheit digitaler Spiele ist also nicht einfach nur durch Machtverhältnisse, häufig durch Männer und eine eigene Variante *weißer*, cis Maskulinität dominiert, in gewisser Weise bestimmt es sogar ihre Gegenwart in der Form, wie ihre Geschichte öffentlich (nicht) geschrieben wird. Mit anderen Worten: »Gamer has a history« (Nooney 2013), Spieler:innen oder digitale Spiele im Allgemeinen nicht unbedingt, was wiederum direkten Einfluss auf größere Prozesse bis heute hat.

2 *GamerGate* und die Autoritätskrise des *Gamers*

Konkret verbirgt sich hinter diesen größeren Prozessen und der mit ihnen verbundenen Variante von Männlichkeit, dass die Spielebranche schon in den 80ern und 90ern eine Form *weißer*, cis Maskulinität einer besonders US-zentrierten Mittelschicht zum Maßstab digitaler Spielkultur erklärt hat. Das lässt sich besonders an der Werbung seit den 80er Jahren ablesen, wo besonders im englischsprachigen Raum früh sehr deutlich verhandelt wurde, »what it means to be a man, to be masculine, and to be a masculine man who plays video games« (Condis und Morrissette 2023, 12). Hier lässt sich schon früh ein heteronormativer Automatismus beobachten, in dem Frauen als Objekt der Begehre vorkommen, aber nicht oder nur kaum als selbstständige Teilneh-

mer:innen an digitaler Spielkultur. Dabei war es sogar egal, ob diese Frauen rein virtuell existierten: Wenn Eidos Interactive als Publisher des Spiels in Werbeanzeigen für *Tomb Raider III* darüber witzeln ließ, dass es leider immer noch keinen Nacktcheat für Lara Croft gäbe, hatte das ganz genauso eine klar sexualisierte Dimension wie Werbung mit nahezu nackten, menschlichen Models in entsprechenden Posen (Condis und Morrissette 2023, 11, 12). Diese Imagination, die auf sehr binäre Weise heterosexuelle cis Männer in eine Handlungsposition hebt, während cis Frauen zur Projektionsfläche werden und queere Menschen grundsätzlich abwesend sind, schließt direkt an Imaginationen an, wer eigentlich standardmäßig Gamer war und zu sein hatte (Condis und Morrissette 2023, 12–14; Cote 2020, 25–32).

Diese Verhandlung einer Art Berechtigung zur Teilhabe an Spielen und vor allem Spielkultur steht letztlich im Zentrum diverser Entwicklungen seit der Jahrtausendwende, deren Höhepunkt sich in *GamerGate* beobachten ließ. Nachdem im Laufe der 80er- und 90er-Jahre sich eine Autorität weißer cis Männlichkeit hatte etablieren können, begann diese Autorität ab der Mitte der 00er-Jahre wieder zu bröckeln. Mit Konsolen wie der Nintendo Wii, die gezielt an Familien vermarktet wurden, aber auch Phänomenen wie Social Media, Smartphones und Flash Games, begann der Aufstieg von »Casual Gaming«. Damit kam zum ersten Mal im großen Stil ein Gegenentwurf zum sehr stark mit Männlichkeit verknüpften Bild des »(Core) Gamers« (Cote 2020, 138–41) auf, der sehr viel Zeit, Geld und Energie in digitale Spiele investiert hatte und sich dementsprechend stark mit Gamer Culture identifizierte (Cote 2020, 32–40; Juul 2010, 145–52). Spielen und Spielkultur verlor damit sukzessive den Reiz einer Kultur, die sich historisch gesehen mal freiwillig, mal unfreiwillig als exklusiv imaginiert und inszeniert hatte. Stattdessen öffnete sich sogar der Markt selbst, unter anderem weil z. B. über Mobile Gaming nun neue Zielgruppen und damit Einnahmequellen erschlossen werden konnten und schon aus einer finanziellen Perspektive eine Fokussierung auf Gamer und damit primär auf junge Männer nicht mehr attraktiv war. Die daraus resultierende Spannung einer Weiterentwicklung von Spielkultur und Spielen im Allgemeinen entlud sich besonders deutlich in *GamerGate*, einer klar reaktionären und insbesondere misogynen Hashtagkampagne ungefähr 2014–2016, bei der sich ein Bündnis aus Antifeminist:innen, Neonazis, Gamern und ähnlichen reaktionären Strömungen zusammenfand (Keinen Pixel dem Faschismus 2020; Strick 2021, 215–38; Condis 2020, 144–47). Fast wichtiger als der konkrete Verlauf der Kampagne war allerdings, dass *GamerGate* aus einer Autoritätskrise heraus geboren wurde, »in which the group that has been hegemonic

sees its power shifting and reacts with force to prevent change due to the rise of counterhegemonic forces« (Cote 2020, 181). Digitale Spielkultur war, wie vergleichbare Nerdkulturen mit ähnlichen Konflikten zur selben Zeit auch, vor allem auf eine immer deutlicher *sichtbare* Art diverser geworden und *GamerGate* war der Backlash, der nun versuchte, die eigene Autorität (erfolglos) wieder zurückzugewinnen.

GamerGates Bedeutung als Kampagne hat schon spätestens seit der Wahl Donald Trumps zum US-Präsidenten 2016 merklich immer weiter abgenommen, etwa auch, weil wichtige Akteur:innen *GamerGates*, wie etwa Steve Bannon oder Milo Yiannopoulos, die der Kampagne Aufmerksamkeit und politische Bedeutung verschafft hatten, weiterzogen und mit größeren Projekten wie etwa der amerikanischen ›Alt-Right‹ beschäftigt waren (Keinen Pixel dem Faschismus 2020, 11–14). Jenseits dieser Schatten, die *GamerGate* immer geworfen hat und teilweise bis heute wirft (Strick 2021, 220–21), ist die Kampagne aber vor allem ein sehr deutliches Beispiel für die Produktions- und Diskurskontexte Digitaler Spiele in den 2010ern und darüber hinaus. Digitale Spielkultur war immer stark von Geek Maskulinität (McDivitt 2020, 11–18) und u.a. Misogynie geprägt, doch Phänomene wie *GamerGate*, aber auch andere, ältere und kleinere Kampagnen (Keinen Pixel dem Faschismus 2020, 15) verdeutlichten das noch einmal auf eine Weise, die sich nicht mehr übersehen ließ.

Dieser Kontext der Kampagnen und Diskussionen der letzten zehn bis fünfzehn Jahre ist insofern von Bedeutung, als dass er auch diverse Debatten über historische Authentizität und Korrektheit miteinander verbindet, in denen genauso populäre Geschichtsbilder wie die Deutungshoheit über Spiele und Spielkultur verhandelt wurden und teilweise noch immer werden. Mit anderen Worten: Historisierende Spiele (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 14) verhandeln, wie alle historisierenden Medien, sowohl ihre eigene mediale Geschichte als auch die Geschichte(n), die sie abbilden.

2.1 Das war aber so? – Digitale Spiele, Mittelalter und historische Authentizität

Wenn die Geschichte digitaler Spiele eine Männergeschichte ist, dann zeichnet sich das Mittelalter in digitalen Spielen auf sehr ähnliche Weise oft dadurch aus, in der Regel sehr *weiß*, sehr männlich und dezidiert nicht-queer zu sein (Brandenburg 2021). Das gilt in dieser Pauschalität vor allem, aber nicht nur, für teure Großproduktionen, die unter Umständen ein Millionenbudget ver-

schlingen und dementsprechend inhaltlich keine Risiken eingehen, sondern entsprechenden Profit abwerfen sollen und müssen. Auch kleinere Produktionen von Studios, die aufgrund ihrer Größe eher den Spielraum haben könnten, um sich von konservativen Mittelalterbildern zu lösen, um z. B. einen Gegenentwurf zu zwangsweise schwerfälliger angelegten Blockbustern anzubieten, orientieren sich häufig an diesen Bildern. So imaginiert z. B. das Sandbox-Rollenspiel *Medieval Dynasty* (Render Cube 2020) des polnischen Studios Render Cube eine vage mittelalterlich-dörfliche Idylle, die zwar grundsätzlich darauf ausgelegt ist, Spieler:innen viele Freiheiten im Aufbau ihres eigenen Hofes und Dorfs zu bieten, aber trotzdem ganz automatisch Frauen gerade auf spielmechanischer Ebene primär auf Häuslichkeit und Mutterschaft reduziert. Noch deutlicher verhält es sich bei dem Mittelalter-RPG *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios 2018), das teilweise per Crowdfunding finanziert wurde und schon da damit warb, ein »realistisches« Mittelalter präsentieren zu wollen, das im Gegensatz zu den vielen Adaptionen der Epoche stehen sollte, die besonders mit phantastischen Elementen wie etwa Elfen, Drachen u. v. m. arbeiten. Letztlich fiel das Spiel aber gerade in der Forschung (Pfister 2020, 60–62; Young 2020a; Brandenburg 2021, 4–7; Meier 2022), aber auch in Teilen der Presse (Sigl 2018; Inderwildi 2018) vor allem durch seinen mindestens rechts-offenen Chefentwickler und ein altbackenes bis rechtes Mittelalterbild auf und geriet so auch in der öffentlichen Diskussion, gerade in Deutschland, stark in Kritik (Huss 2018; Zimmermann u. a. 2019; Inderst 2020; Brandenburg 2023).

Diese Bilder sind bei weitem nicht neu – sie sind vielmehr »[d]es 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 11) – doch es ist trotzdem bemerkenswert, wie häufig ihnen durch Studios, Marketingabteilungen, Presse und Spieler:innen eine Art Echtheit zugesprochen wird, die direkt an die Vorstellung von digitalen Spielen als Zeitmaschinen anschließt. Spiele sollen Geschichte erfahrbar machen, einerseits weil Studios und Publisher wie Ubisoft so Debatten über die Nützlichkeit und Nutzlosigkeit von Spielen entgegneten und andererseits »Authentizitätsbedürfnisse« (Zimmermann 2023, 91) befriedigen können, die schlicht einen weltweit lukrativen Markt unter anderem für digitale Spiele bieten.

Kulturell gesehen ist diese Fixierung auf und Einforderung von »Authentizität«, »Korrektheit« oder »Realismus« dabei von Rezipient:innen-Seite meist ein tendenziell reaktionäres Projekt, im Zuge dessen Deutungshoheiten u. a. über Geschichte, aber auch über Spiele als Medium verhandelt werden. Während Spieler:innen zwar z. B. in Internetdiskussionen gerne mal die Begrifflichkeiten von Authentizität, Korrektheit und Realismus synonym

verwenden, zielen die damit verknüpften Forderungen doch immer auf historische Authentizität im Sinne einer wahrgenommenen Nähe zu einer ›echten‹ Vergangenheit ab. Das bedeutet, dass es hier nicht um eine Art »Verifizierung oder einen Abgleich mit einem geschichtswissenschaftlichen Forschungsstand [...], sondern um eine spezifische Form von Erlebnissen [geht], die Authentizitätsgefühle auszulösen imstande sind« (Zimmermann 2023, 95). Mit anderen Worten: Historisch authentisch im Allgemeinen ist zunächst einmal das, was Spieler:innen als authentisch deklarieren. Während historische Korrektheit auf eine punktuelle (quellenbasierte) Belegbarkeit abzielt, ist Authentizität ein ›Bauchgefühl‹ von Geschichte. Daraus folgt wiederum, dass, erstens, Genrekonventionen und Sehgewohnheiten zu historischer Authentizität beitragen und, zweitens, Korrektheit im Sinne einer Falsifizierbarkeit historisch anmutender Thesen eine untergeordnete bis irrelevante Rolle spielt (Young 2012, 6–7; Brandenburg 2020, 211–16). Sehr viel wichtiger ist die Illusion, die Spiele mit ihrer Kulisse perpetuieren und die sie wiederum weniger zu Zeitmaschinen als zu »Zeiten-Maschinen« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 14) in dem Sinne machen, dass sie »fremdartige Zeiten [produzieren]« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 14).

2.2 Die historische Authentizität *weißer cis Männer*

Das Aushandeln dieser fremdartigen Zeiten bzw. der Frage, was authentisch ist und sein darf, ist dementsprechend automatisch auch ein Schauplatz eines Aushandelns politischer Konflikte. Denn während reaktionäre Gruppen und Strömungen wie *GamerGate* geradezu berüchtigt für ihre Forderung nach einem unpolitischen Spiel (»Keep your politics out of my games!«) und damit für eine Trennung von Spielen von der Realität sind (Pfister 2018; Birken 2022, 51–54), waren und sind dieselben Strömungen gleichzeitig glühende Verfechter:innen von Argumentationen, nach denen Spiele ›historisch korrekt‹ in dem Sinne zu sein hatten, dass Frauen, nicht-weiße oder queere Figuren als nicht-realistisch gelten (Brandenburg 2021).

Daniel Vávra hat sich z. B. als Cheftwickler von *Kingdom Come: Deliverance* immer wieder dazu geäußert, welche Ziele er bzw. Warhorse Studios mit dem Spiel verfolgten, wobei er nicht nur die Begründung anführte, ein »game about the history of [his] country« (Shimshock 2015) zu entwickeln, um Kritik abzuwehren, sondern sich auch wiederholt auf Twitter über Diskussionen über Diversität lustig machte und gegenüber Journalist:innen den Mythos eines rein *weißen* europäischen Mittelalters verteidigte (Vávra 2015b). So twitter-

te er z. B. 2015 ein Standbild aus der Komödie *Black Knight* (Junger 2001), das Martin Lawrence als Jamal Walker zeigt. Der Film greift lose Mark Twains *Ein Yankee am Hofe des König Artus* auf und parodiert so einiges an Mittelalter- und Artusromantik, versetzt dabei allerdings mit der Hauptfigur einen Schwarzen Mann in die Rolle des Protagonisten. Vávra wiederum kommentierte das Bild auf Twitter ironisch damit, dass darauf angeblich »[t]hanks to popular demand by history revisionists & for the sake of accuracy« (Vávra 2015a) der Protagonist von Vávras eigenem Spiel *Kingdom Come: Deliverance* zu sehen sei. Tatsächlich war von Seiten von Warhorse Studios immer ein weißer Mann als Protagonist vorgesehen gewesen und damit war klar, dass Vávra hier keine echte Ankündigung als einer der Chefs des Studios vornahm. Vávra, selbst ein offener Unterstützer von *GamerGate* (Totilo 2015; Vávra 2014) mit Nähe zu rechten Medien wie *Breitbart* (Shimshock 2015), stellte hier also vielmehr in einer ironischen Verkehrung die Behauptung auf, dass die Kritik am möglichen Rassismus in *Kingdom Come: Deliverance* geschichtsrevisionistisch sei, während sein Entwurf eines rein weißen Böhmens des 15. Jahrhundert historisch korrekt sei. Abgesehen davon, dass der Kommentar insofern intellektuell unehrlich war, als dass die Kritik sich um die vollständige Abwesenheit und später Dämonisierung von People of Color – und eben *nicht* nur Schwarzen Menschen – in *Kingdom Come: Deliverance* drehte (Young 2020a), sind Vávra und seine Tweets ein sehr deutliches Beispiel, wie in den Konflikten des Erkämpfens von Repräsentation und Diversität in Spielen und den damit verbundenen Backlashes vermeintliche historische Korrektheit immer wieder als eine Waffe gegen Marginalisierte eingesetzt wurde, um ihnen ihre Daseinsberechtigung in historisierenden Spielen abzusprechen.

Damit war Vávra nie allein. Ähnliche Diskussionen und Vorwürfe kamen z. B. im Kontext der Debatte um Sexismus und Rassismus in *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED 2015) auf, als etwa die Kritik an der Sexualisierung von Frauenfiguren wie Ciri zu Debatten über »Mittelalter« und historische Korrektheit führten (Brandenburg 2020), ebenso wie im Fall von *Crusader Kings 3* (Paradox Development Studio 2020), als die Ankündigung von bisexuellen und asexuellen Figuren im Spiel schon vor Release zu einer Kontroverse führte (Brown 2020).

Genauso wenig kam es überraschend, als Sony im September 2021 neue Charakterbilder für die Figuren des Thors und der Angrboda in *God of War Ragnarök* (Santa Monica Studio 2022) veröffentlichte und so ebenfalls eine angeblich in historischer Korrektheit begründete Kontroverse auslöste (Beverungen 2021). Das Spiel bediente sich, wie der Name schon nahelegt,

großzügig an nordischer Mythologie und dadurch einer Mischung aus Wikinger-Symbolik und gängigen Mittelalterimaginationen, wodurch u.a. einige Figuren der nordischen Götter- und Sagenwelt auftraten. Dabei imaginierte das Charakterdesign von Thor ihn als einen breitschultrigen, dicken Mann mit zotteligem Haar und Bart, während für Angrboda mit Laya DeLeon Hayes eine Schwarze Schauspielerin gecastet worden war. Beides führte zu Protest auf Social Media, wobei im Fall von Angrboda dabei u.a. auf Twitter (z.B. @TheChowderhead 2021) ein Bild zirkulierte, auf dem sie zu einer *weißen* Frau umretuschiert worden war.

Abgesehen davon, dass der Protest offensichtlich misogyn und rassistisch motiviert war, ist dieses Bild auch deshalb bemerkenswert, weil es ausgehend vom *GamerGate*-Subreddit *r/kotakuinaction2* verbreitet worden zu sein scheint ([deleted user] 2021a), womit der Fall ein prägnantes Beispiel für die Verflechtungen zwischen reaktionären Strömungen digitaler Spielkultur(en), Authentizität und Mittelalterimaginationen bzw. Imaginationen von Geschichte in digitalen Spielen ist. Aus den bis heute sichtbaren Kommentaren² zu dem Originalpost mit dem Gegendesign auf Reddit geht so z.B. hervor, dass zumindest die Kommentator:innen auf *r/kotakuinaction2* das Casting einer Schwarzen Frau als Angrboda genauso wie die retuschierte Version als Teil eines Kulturkampfes gegen eine ›woke‹ Agenda sahen, in der sich Gamer als Fans angeblich nur wehren würden. ([deleted user] 2021b) Dieses Narrativ ist nicht ungewöhnlich, sondern entspricht dem Selbstbild einer selbstgerechten Revolution der angeblich eigentlich ja toleranten und liberalen Gamer, das *GamerGate* immer propagiert hat und bis heute propagiert (Wagner 2021, 177–79; Strick 2021, 220–23; Keinen Pixel dem Faschismus 2020, 16–17). Es verdeutlicht allerdings zugleich, wie für diese extremen Strömungen sehr klar war und ist, was ihre politischen Anliegen in diesen Debatten sind, während z.B. in der Spielepresse Debatten darüber geführt wurden, ob etwa die Darstellung von Thor nicht ›actually accurate to the source material‹ (Maher 2021) sei. Ähnliches ließ sich auch in der Debatte um *Kingdom Come: Deliverance* beobachten, in der Kritik

2 Der Originalpost mit dem retuschierten Bild ist inzwischen gelöscht, allerdings noch immer über die Wayback Machine des Internet Archives aufrufbar ([deleted user] 2021a). Da dieser Snapshot allerdings recht bald nach dem ursprünglichen Post aufgenommen zu sein scheint und Kommentare auf Reddit nicht auf diesem Weg archivierbar sind, verweise ich hier zusätzlich auf die aktuelle Version der Seite, obwohl dort inzwischen auch einige Kommentare und User:innen, wohl teilweise auch aufgrund von Regelverstößen, gelöscht wurden ([deleted user] 2021b).

am Mittelalterbild des Spiels basierend auf den Äußerungen des nachweislich rechtsoffenen Chefwentwicklers und auf dem Marketing des Spiels selbst aufkam, auf die die deutschsprachige Spielepresse dann allerdings primär mit Versuchen reagierte, zu überprüfen, ob *Kingdom Come: Deliverance* denn nun »historisch korrekt« oder nicht sei (Uslenghi 2018; Game Two 2018). In beiden Fällen griff also ein recht simpler Mechanismus, bei dem sich Presse und Öffentlichkeit von Authentizität und Korrektheit als Strohmänner ablenken ließen, während die Intentionen und Motivationen in reaktionären Kreisen eigentlich recht klar waren.

Das ist auch deshalb bemerkenswert, weil sich diese Beobachtung auch über Imaginationen des Mittelalters, das seinerseits eine lange Tradition als Projektionsfläche hat, hinaus anstellen lässt. Ähnlich wie Vavra und Warhorse Studios von historischer Korrektheit schwärmten, so schwärmte z.B. auch der CEO von *Destructive Creations* 2015 darüber, wie realistisch die Grafik und fortschrittlich in die Programmierung des damals aktuellen Spiels seines Studios sei, womit er ebenfalls eine technisch-stilistische Überhöhung als Argument für sein Spiel nutzte (Birken 2022, 54). *Destructive Creations* ist allerdings ein Studio, das u.a. 2021 für Verbindungen in rechte Kreise kritisiert wurde (Keinen Pixel dem Faschismus 2021), und das Spiel, um das es ging, war ein Amoklaufsimulator. Damit sind seine Aussagen erst einmal losgelöst von Verhandlungen von Geschichte. Doch was diese und alle anderen Argumentationslinien eint, ist, dass hier entlang von Behauptungen über die Realität u.a. Deutungshoheiten über das Medium Spiel und die Sichtbarkeit Marginalisierter verhandelt wurden und werden. Diese Realität, die hier postuliert wird, ist allerdings eine Realität, in der Frauen, People of Color, queere oder behinderte Menschen und viele andere per se als »politisch« und damit als Störfaktor »weiße« cis Männer hingegen grundsätzlich als »unpolitisch« gelten.³

2.3 Von *Crusader Kings* zu Donald Trump

Beispiele wie Warhorse Studios und Destructive Creations sind Extremfälle. Es ist aber auffällig, wie gerade mittelalterlich inspirierte Settings in den letzten zehn Jahren immer wieder ein prominentes Schlachtfeld im Kontext von

3 Diese Art Behauptung, die die bloße Existenz von allen Personen außerhalb einer cis- und heteronormativen, weißen Männlichkeit zum Problem erklärt, das Spiele angeblich kaputt macht, ist tatsächlich so weit verbreitet, dass sie inzwischen schon als Klischee zum Meme geworden ist. (Vossen 2019; Pfister 2018)

Backlashes gegen Repräsentation und Diversität in Digitalen Spielen waren. »The ghosts of the Middle Ages are unquiet« (Matthews 2017, 1) und als unruhige Geister sind sie immer wieder Streitpunkt der Gegenwart. Das gilt im Allgemeinen für jede Verhandlung von Geschichte u. a. in und mit digitalen Spielen. Bei Spielen sowie Fan- und Internetkulturen zu Spielen sind nun gerade Mittelalterimaginationen häufig ein besonders deutliches Beispiel, weil hier die Anknüpfungspunkte gerade in rechte Kreise auch auf inhaltlicher Ebene gut zu beobachten sind, eben weil die Traditionen der Vereinnahmung des Mittelalters hier weit zurückreichen.

Ein Beispiel für diese Verbindung liefert unter anderem das »Deus Vult!«-Meme, das ab 2014 mehr und mehr an Beliebtheit in Alt Right-Kreisen online gefunden hat. Der Ausspruch selbst hat historisch gesehen als Schlachtruf des Ersten Kreuzzugs 1096–1099 Wurzeln bis ins Mittelalter (Mayer 2005, 18–19), war und ist aber wie die Kreuzzüge im Allgemeinen schon lange immer wieder präsent in rassistischen und insbesondere islamfeindlichen Narrativen und Strömungen. Zum Zeitpunkt, als das »Deus Vult!«-Meme besonders durch 4chan an Popularität gewann, waren diese rechtsradikalen Kreuzzugsbilder längst wieder (oder immer noch) beliebt bei Akteur:innen der Neuen Rechten (Elliott 2017, 132–54; 2018, 3). Doch das Meme im Speziellen gewann vor allem deshalb an Verbreitung, weil es ausgerechnet in Gaming-Subreddits zu den Strategiespielreihen *Crusader Kings* und *Europa Universalis* beliebt war (Hagen 2018). Bevor »Deus Vult!« Teil der Meme-Propaganda des Trump-Subreddits *r/The_Donald* wurde, war es ein Gaming-Meme und eine Gaming-Nähe blieb auch noch 2017 erhalten. Damals tauchte das Meme wieder verstärkt im Subreddit zum Action-Multiplayerspiel *For Honor* *r/forhonor* auf, was damit ins selbe Jahr wie die rechtsradikalen Ausschreitungen in Charlottesville fiel, bei denen Kreuzzugssymbolik und »Deus Vult!« längst Teil der rechtsradikalen Symbolik waren (Hagen 2018). Damit lässt sich kein direkter Zusammenhang zwischen Spielen und Rechtsradikalen herstellen – diesen Zusammenhang gibt es so pauschal auch nicht – aber das Beispiel verdeutlicht, wie Phänomene von Gamingkultur(en) häufig in einer Wechselwirkung mit rechtsradikalen Strömungen stehen oder zumindest Anknüpfungspunkte bieten.

Phänomene wie *GamerGate* lassen sich nur vor dem Hintergrund gekränkter Männlichkeit und Whiteness auf der einen und der Geschichte von digitaler Spielkultur auf der anderen Seite verstehen. Es ist kein Zufall, dass das »Deus Vult!«-Meme ausgerechnet ab 2014/15 und damit zu Hochzeiten von *GamerGate* von Gaming-Subreddits aus verbreitet werden konnte, genauso wenig wie es ein Zufall ist, dass das retuschierte Bild der Angrboda aus *God*

of *War Ragnarök* offenbar aus *GamerGate*-Kreisen kam oder dort wenigstens sehr früh in der Debatte auftauchte. Ebenso sind die Versuche kein Zufall u. a. über Forderungen nach historischer Authentizität und damit Geschichte als Kategorie besonders Frauen, People of Color und/oder queeren Menschen ihre Daseinsberechtigung und Sichtbarkeit in Gaming-Räumen abzusprechen oder wenigstens einzuschränken. Hier fand vielmehr die Autoritätskrise des Gamers als männlicher Nerd in Gamingkulturen mit einer Opfererzählung der Neuen Rechten und altbackenen Geschichtsbildern, wie sie leicht weiter zu vereinnahmen waren und sind, zusammen. Damit war Gaming auch nie allein, Phänomene wie die sogenannten *Sad Puppies* bei den Hugo Awards 2013–17⁴ (Wilson 2018, 440–42) oder die reaktionären Backlashes gegen die neueren *Star Wars*-Filme gingen in eine ähnliche Richtung, wobei beide Kampagnen eint, dass sie besonders von gekränkter Männlichkeit in Nerdkulturen wie Gaming und Science Fiction getragen wurden.

3 Die Geister, die sie riefen: Digitale Spiele, Spielgeschichte und Männlichkeit

Es gibt keinen direkten Zusammenhang zwischen digitalen Spielen und rechtradikalem Gedankengut. Und entgegen populären Behauptungen von Seiten von Gamern, die aus einem Beißreflex heraus jede Kritik am Medium Spiel und seinen Kulturen zu einer neuen Killerspieldebatte deklarieren, gibt es auch keine seriöse Kritik mit belastbarer Datenbasis, die das behaupten würde. Es gibt allerdings einen Zusammenhang zwischen (gekränkter) Männlichkeit, der Radikalisierung insbesondere weißer cis Männer und der historischen Dominanz des Archetyps des Gamers in *Spielkulturen*.

Dieser Zusammenhang fußt auf verschiedenen Phänomenen, deren Zusammenspiel sich gerade in den letzten zehn Jahren sehr gut öffentlich beobachten ließ: Erstens ist die Geschichte digitaler Spiele sowohl kulturell als

4 Hinter den *Sad Puppies* verbarg sich eine koordinierte Kampagne, die sich besonders gegen Diversität in Science Fiction und Fantasy-Literatur wandte und dazu gezielt Kategorien der Hugo Awards und damit einen der wichtigsten Preise der Branche zu kapern versuchte. Die Kampagne folgte einer ähnlichen Logik und hatte außerdem teilweise auch personelle Verflechtungen mit *GamerGate*, bewegte sich allerdings insgesamt in einem kleineren Rahmen. Siehe dazu besonders Wilson 2018 und Vossen 2020.

auch finanziell stark von Männlichkeit dominiert, woraus die Figur des Gamers als Werkzeug geboren wurde, Fragen von Männlichkeit in der Nerd-Nische Gaming zu verhandeln. Dieser Kontext schuf wiederum, zweitens, die Basis für *GamerGate* und ähnliche bzw. damit verbundene Kulturkämpfe, in denen es zum Schulterschluss zwischen reaktionären Autoritätskämpfen von Gamern und offen rechtsradikalen Akteur:innen kam. Und, drittens, lassen sich die Mechanismen vieler dieser Kämpfe besonders gut entlang von Diskussionen über historische Authentizität in digitalen Spielen und ›Mittelalter‹ beobachten, nicht nur, aber auch weil das europäische Mittelalter seinerseits eine lange Tradition als Projektionsfläche für Identität und damit auch rechtsradikale Vereinnahmungen hat.

Damit war und ist Gaming nicht allein. Gerade feministische Forscher:innen haben schon spätestens seit den 90ern immer wieder insbesondere Misygnie, Sexismus und Rassismus in Nerd- und Geekkulturen wie Gaming, Science Fiction oder Hackerkulturen untersucht und kritisiert. Womit sich Gaming allerdings zuletzt tatsächlich hervor getan hat, ist die Deutlichkeit und Reichweite dieser Phänomene, wobei unklar ist, wie sich diese Strömungen und Debatten wohl weiterentwickeln. Das Schlagwort *GamerGate* ist ein Jahrzehnt nach Beginn der Kampagne inzwischen weitgehend in der Bedeutungslosigkeit versunken, Nachfolgekampagnen mit ähnlichen Methoden innerhalb wie außerhalb von Nerd- und Geekkulturen sind allerdings lebendig wie eh und je.

Quellenverzeichnis

- @TheChowderhead. 2021. »Someone Got so Mad That Angrboda Was Black in God of War That They Went Ahead and Did... Whatever the Fuck This Is. <https://t.co/IqKLKMBksR>«. Tweet. *Twitter*. <http://web.archive.org/web/20230711073624/https://twitter.com/TheChowderhead/status/1436735356217479168>.
- [deleted user]. 2021a. »FIXED«. Reddit Post. *r/kotakuinaction2*. <https://web.archive.org/web/20210910135950/https://www.reddit.com/r/kotakuinaction2/comments/plljh5/fixe/>.
- [deleted user]. 2021b. »FIXED [gelöscht]«. Reddit Post. *r/kotakuinaction2*. https://www.reddit.com/r/kotakuinaction2/comments/plljh5/deleted_by_user/.

- Assassin's Creed Valhalla. 2020. Entwicklung: Ubisoft Montreal. Publisher: Ubisoft.
- Barbie Fashion Designer. 1996. Entwicklung: Digital Domain. Publisher: Mattel Media.
- Beverungen, Jasmin. 2021. »God of War Ragnarok-Macher erklären, warum Thor nicht der Marvel-Version ähnelt«. *GamePro*, 13. September 2021. <https://www.gamepro.de/artikel/god-of-war-ragnarok-aussehen-tor,3373386.html>.
- Birken, Jacob. 2022. *Videospiele: Illusionsindustrien und Retro-Manufakturen*. Digitale Bildkulturen. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Brandenburg, Aurelia. 2020. »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 *History in Games*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 201–20. transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454206-011>.
- Brandenburg, Aurelia. 2021. »Digitale Spiele und die (Un-)Authentizität von Gender und Queerness: Ein Beitrag aus der Perspektive der Geschichtswissenschaft«. *Digitale Spiele im Diskurs*, 1–18. <https://doi.org/10.18445/20210914-113841-0>.
- Brandenburg, Aurelia. 2023. »Historiker analysieren«: Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus«. In *Politiken des (digitalen) Spiels: transdisziplinäre Perspektiven*, herausgegeben von Arno Görge und Tobias Unterhuber, 121–36. Bielefeld: transcript.
- Brown, Fraser. 2020. »Crusader Kings 3 Lets You Play as Bisexual or Asexual Rulers«. *PC Gamer*, 14. April 2020. <https://www.pcgamer.com/crusader-kings-3-lets-you-play-as-bisexual-or-asexual-rulers/>.
- Condis, Megan und Jess Morrisette. 2023. »Dudes, Boobs, and GameCubes: Video Game Advertising Enters Adolescence«. *Media, Culture & Society*, 1–18. <https://doi.org/10.1177/01634437231159533>.
- Condis, Megan. 2020. »Hateful Games: Why White Supremacist Recruiters Target Gamers«. In *Digital Ethics: Rhetoric and Responsibility in Online Aggression*, herausgegeben von Jessica Reyman und Erika M. Sparby, 143–59. Routledge Studies in Rhetoric and Communication. London New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Cote, Amanda C. 2020. *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York: New York University Press.
- Crusader Kings III. 2020. Entwicklung: Paradox Development Studio. Publisher: Paradox Interactive.

- Dyson, Jon-Paul. 2023. »Why Barbie Fashion Designer Is a GREAT Selection for the World Video Game Hall of Fame«. *The Strong National Museum of Play* (blog). 5. Mai 2023. <https://www.museumofplay.org/blog/why-barbie-fashion-designer-is-a-great-selection-for-the-world-video-game-hall-of-fame/>.
- Eco, Umberto. 1987. »Dreaming of the Middle Ages«. In *Faith in Fakes*, 3. Aufl., 61–72. London: Secker & Warburg.
- Elliott, Andrew B. R. 2017. *Medievalism, Politics and Mass Media: Appropriating the Middle Ages in the Twenty-First Century*. Medievalism, volume X. Woodbridge, Suffolk: D. S. Brewer.
- Elliott, Andrew B. R. 2018. »Internet Medievalism and the White Middle Ages«. *History Compass* 16 (3): 1–10. <https://doi.org/10.1111/hic3.12441>.
- Felzmann, Sebastian. 2010. »Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele«. In *Technikostalgie und Retrotechnologie*, herausgegeben von Andreas Böhn und Kurt Möser, 197–215. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.
- Game of Thrones. England, USA 2011–2019. HBO.
- Game Two, Reg. 2018. *Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59*. <https://www.youtube.com/watch?v=IixiBjXXFVY>.
- God of War Ragnarök. 2022. Entwicklung: Santa Monica Studio. Publisher: Sony Interactive Entertainment.
- Hagen, Sal. 2018. »Deus Vult!<: Tracing the Many (Mis)Uses of a Meme«. *Open Intelligence Lab (OILab)*, März. <https://oilab.eu/deus-vult-tracing-the-many-misuses-of-a-meme/>.
- Huss, Nicolas. 2018. »Ist das Mittelalter oder kann das weg? Zur Debatte um Authentizität in Kingdom Come: Deliverance«. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Juni. <https://paidia.de/ist-das-mittelalter-oder-kann-das-weg-zur-debatte-um-authentizitaet-in-kingdome-come-deliverance/>.
- Inderst, Rudolf. 2020. »Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus: die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance als Fallbeispiel«. *Language at Play*, August. <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/>.
- Inderwildi, Andreas. 2018. »Kingdom Come Deliverance's Quest for Historical Accuracy Is a Fool's Errand«. *Rock, Paper, Shotgun*, 5. März

2018. <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>.
- Junger, Gil, Reg. 2001. *Black Knight*. 20th Century Fox.
- Juul, Jesper. 2010. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Mass. London: MIT Press.
- Keinen Pixel dem Faschismus. 2020. *GamerGate, eine Retrospektive*. <https://keinapixel.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus. 2021. *Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus*. <https://keinenapixel.de/2021/09/29/destructive-creations-zwischen-neo-faschismus-neuheidentum-antisemitismus-und-antimuslimischem-rassismus-download/>.
- Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. 2014. »Postmoderne Visionen des Vor-Modernen: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo«. In *Frühe Neuzeit im Videospiel*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 11–24. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839425480.11>.
- Kingdom Come: Deliverance. 2018. Entwicklung: Warhorse Studios. Publisher: Deep Silver, Warhorse Studios.
- Kowert, Rachel; Alexi Martel und William B. Swann. 2022. »Not Just a Game: Identity Fusion and Extremism in Gaming Cultures«. *Frontiers in Communication* 7 (Oktober): 1–16. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>.
- Maher, Cian. 2021. »If You're Mad About God Of War Ragnarok's Thor, You Know Nothing About Mythology«. *TheGamer*, 10. September 2021. <https://www.thegamer.com/god-of-war-ragnarok-thor-accurate-mythology/>.
- Matthews, David. 2017. *Medievalism: A Critical History*. Paperback edition. Medievalism, Volume 6. Cambridge: D.S. Brewer.
- Mayer, Hans Eberhard. 2005. *Geschichte der Kreuzzüge*. 10., Völlig überarb. und erw. Aufl. Kohlhammer-Urban-Taschenbücher Geschichte, Kulturgeschichte, Politik, Bd. 86. Stuttgart: Kohlhammer.
- McDivitt, Anne Ladyem. 2020. *Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s-1980s)*. *Hot Tubs and Pac-Man*. Berlin/Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110668575>.
- Medieval Dynasty. 2020. Entwicklung. Reder Cube. Publisher: Toplitz Productions, GS2 Games Inc.
- Meier, Marie-Luise. 2022. »Von der Jungfer und Verführerin zur Heldin und Häretikerin: Fantasy als Werkzeug weiblicher Ermächtigung in Rollenspielen mit mittelalterlichem Setting«. *PAIDIA – Zeitschrift für*

- Computerspielforschung*, November. https://paidia.de/von-der-jungfer-und-verfuehrerin-zur-heldin-und-haeretikerin-fantasy-als-werkzeug-weiblicher-ermaechtigung-in-rollenspielen-mit-mittelalterlichem-setting/#identifier_26_16062.
- Nooney, Laine. 2013. »A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History«. *Game Studies* 13 (2). <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- Pfister, Eugen. 2018. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel«. *Digitale Spiele im Diskurs*, 1–22. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Pfister, Eugen. 2020. »Why History in Digital Games matters: Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths«. In *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 47–72. Bielefeld: transcript.
- Shaw, Adrienne. 2012. »Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity«. *New Media & Society* 14 (1): 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>.
- Shimshock, Robert. 2015. »Daniel Vávra on Historical Accuracy and Race in Games«. *Breitbart*, 28. Juli 2015. <https://web.archive.org/web/20230710163620/https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>.
- Sigl, Rainer. 2018. »Kingdom Come: Deliverance«: Rechte Ideologie durch die Hintertür?« *Der Standard*, 19. Januar 2018. <https://www.derstandard.de/story/2000072551592/berufsspieler-kingdom-come-deliverance-rechte-ideologie-durch-die-hintertuer>.
- Strick, Simon. 2021. *Rechte Gefühle: Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*. X-Texte zu Kultur und Gesellschaft. Bielefeld: transcript.
- The Last Duel. 2021. Regie: Ridley Scott. 20th Century Studios.
- The Witcher 3: Wild Hunt. 2015. Entwicklung: CD Projekt RED. Publisher: Bandai Namco Entertainment, Warner Bros. Interactive, Spike Chunsoft.
- Totilo, Stephen. 2015. »My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer«. *Kotaku*, 2. Juli 2015. <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964>.
- Uslenghi, Fabiano. 2018. »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«. *GameStar*, 11. April 2018. <https://www.gamesstar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html>.

- Vávra, Daniel. 2014. »Finally Someone Sane! #Respect #GamerGate <http://Ubm.Io/1rG19gQ>«. Tweet. *Twitter*. <https://web.archive.org/web/20220521161941/https://twitter.com/DanielVavra/status/505737911258861568>.
- Vávra, Daniel. 2015a. »Thanks to Popular Demand by History Revisionists & for the Sake of Accuracy Let Me Introduce You to Our Protagonist! <http://T.Co/OKreKrDj5f>«. Tweet. *Twitter*. <https://web.archive.org/web/20220521170025/https://twitter.com/DanielVavra/status/570203427537625088>.
- Vávra, Daniel. 2015b. »@aegies Yes I Am, Because They Weren't.« Tweet. *Twitter*. <https://web.archive.org/web/20220521165836/https://twitter.com/DanielVavra/status/598885090580635649>.
- Vossen, Emma. 2019. »Gamers Are Still Convinced That There Are Only: Two Races: White and ›Political‹ Two Genders: Male and ›Political‹ Two Hair Styles for Women: Long and ›Political‹ Two Sexualities: Straight and ›Political‹ Two Body Types: Normative and ›Political‹. <https://T.Co/LMDWixXyTD>«. Tweet. *Twitter*. <http://web.archive.org/web/20230823075949/https://twitter.com/emmahvossen/status/1138841342921060354>.
- Vossen, Emma. 2020. »There and Back Again: Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media«. *Feminist Media Histories* 6 (1): 37–65. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>.
- Wagner, Pascal. 2021. »Becoming Their Enemy – Antifascist Gaming Network ›Keinen Pixel Den Faschisten!‹ And Its Right-Wing Backlash«. In *A Ludic Society*, herausgegeben von Natalie Denk, Alesha Serada, Alexander Pfeiffer, und Thomas Wernbacher, 171–86. Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems. <https://door.donau-uni.ac.at/view/o:1399>.
- Wilson, Katie. 2018. »Red Pillers, Sad Puppies, and Gamergaters: The State of Male Privilege in Internet Fan Communities«. In *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, herausgegeben von Paul Booth, 431–45. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch27>.
- Young, Helen. 2012. »It's the Middle Ages, Yo!«: Race, Neo/medievalisms, and the World of Dragon Age«. *The Year's Work in Medievalism* 27: 2–9.
- Young, Helen. 2020a. »Race and historical authenticity: Kingdom Come: Deliverance«. In *The Middle Ages in modern culture: history and authenticity in contemporary medievalism*, herausgegeben von Karl C. Alvestad und Robert Houghton, 28–39. London; New York: Bloomsbury Academic.
- Young, Helen. 2020b. »Whitewashing the »Real« Middle Ages in Popular Media«. In *Whose Middle Ages?*, herausgegeben von Andrew Albin, Mary C. Erler, Thomas O'Donnell, Nicholas L. Paul, und Nina Rowe, 233–42. Fordham University Press. <https://doi.org/10.1515/9780823285594-023>.

Zimmermann, Felix; Jan Heinemann; Eugen Pfister; Aurelia Brandenburg; Nico Nolden und Robert Heinze. 2019. »Vom rechten Bild des Mittelalters« – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von »Kingdome Come: Deliverance« für den Deutschen Computerspielpreis 2019«. *gespielt – Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele* (blog). 11. März 2019. <https://gespielt.hypotheses.org/3071>.

Zimmermann, Felix. 2023. *Virtuelle Wirklichkeiten Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. 1. Auflage. Marburg: BÜCHNER-Verlag. <https://www.buechner-verlag.de/buch/virtuelle-wirklichkeiten/>.