

# Von der Authentizität virtueller Wirklichkeiten – Atmosphärisches Vergangenheitserleben in Digitalen Spielen

DR. FELIX ZIMMERMANN

Atmosphären sind überall: am Arbeitsplatz, im Fußballstadion, vor dem knisternden Kaminfeuer. Sie prägen unsere Alltagssprache und sind ganz selbstverständlich gewordener Ausdruck dessen, wie wir uns in bestimmten Umgebungen befinden und wie wir diese empfinden. Ihr Einfluss ist weitreichend: Ästhetische Atmosphären sind eng verbunden mit einer gegenwärtigen erlebnisorientierten Geschichtskultur, deren Produkte und Praktiken behaupten, einen unmittelbaren Kontakt mit der Vergangenheit herzustellen. Bisher wird der Atmosphärenbegriff allerdings nur behelfsmäßig verwendet und konnte seine Eignung als Analysebegriff der Public History noch nicht unter Beweis stellen. Der Vortrag versucht sich deswegen an einer Schärfung: Ausgehend vom Digitalen Spiel, das sich mit stetig zunehmender audiovisueller Brillanz der Schaffung vermeintlich authentischen Vergangenheitserlebens verschrieben hat, wird der Begriff der Vergangenheitsatmosphäre entwickelt. Ziel ist es, die Produktivität einer an Theorien und Methoden der Public History, Game Studies und Phänomenologie geschulten Atmosphärenforschung – ausdrücklich nicht nur für die Arbeit an Digitalen Spielen – unter Beweis zu stellen.



## **DR. FELIX ZIMMERMANN**

REFERAT GAMES-KULTUR,  
POLITISCHE BILDUNG UND  
EXTREMISMUS BEI DER BPB BONN

Felix Zimmermann ist Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung. Er studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Public History in Münster und Köln. Von 2018 bis 2022 war er Promotionsstipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne.

## Publikationen (in Auswahl)

Felix Zimmermann: Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel. Marburg 2023.

Felix Zimmermann: Vergangenheitsatmosphären als Herausforderung für KZ-Gedenkstätten und digitale Spiele – Erlebnis, Kognition und das Potenzial atmosphärischer Störungen. In: Iris Groschek/Habbo Knoch (Hrsg.): Digital Memory. Neue Perspektiven für die Erinnerungsarbeit (Beiträge zur Geschichte der nationalsozialistischen Verfolgung, Bd. 4). Göttingen 2023.

Eugen Pfister/Felix Zimmermann: “No One is Ever Ready for Something Like This.” – On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order. In: International Public History 4 (2021), H. 1 (Themenheft „Videogames and History“), S. 35–46.

---