

5. Geschichte transportieren – Simulieren im digitalen Spiel

Völlig intuitiv ist diese Einschränkung aber nicht, da in Spielen vor allem Geschichte tradiert wird, aber eben auch gelernt wird. Dazu gehören Partikel von Geschichte (Bernhardt 2018, 238) aber vor allem die innere Logik des Spiels, die gerade in Simulationen verstanden werden muss, um Fortschritte zu machen. Unter dem Begriff der Simulation verbergen sich mehrere Genres, die im Kern als digitale Formen des Planspiels verstanden werden können. Bei einem engen Verständnis des Begriffs bleibt er auf Serious Games begrenzt (Rackowski 2018, 160). Ein Verständnis von Simulation als einem nicht-narrativen Spiel ist für die Unterrichtspraxis zugänglicher, obwohl die Trennschärfe nachlässt. Zwei Formen von Simulationen sind für unterrichtliche Zwecke interessant.

Die erste Form bilden jene Simulationen, die eine Makroperspektive auf politische, soziale und wirtschaftliche Prozesse einnehmen. Diese Formen des Spiels haben eine lange Tradition: Während man in SIM CITY (seit 1989) Städte errichtete, konnte man in RAILROAD TYCOON (seit 1990) eine eigene Eisenbahn errichten. In der ANNO-Reihe errichtete man ausgehend von einem Kontor eigene Inselreiche mit komplexen Wirtschaftsketten. In CIVILIZATION von Sid Meier führt man eine Kultur durch die Weltgeschichte. In SIMS (seit 2000) von Electronic Arts und INZOI (2025) steuert man auf der anderen Seite das Leben eines Individuums bzw. eines limitierten Umfelds.

Unter der zweiten Form kann man die unmittelbar militärischen Simulationen fassen. In diesen Strategiespielen/Kriegsspielen wird vor allem ein mehr oder weniger umfangreiches Kriegsgeschehen simuliert. Viele dieser Spiele greifen auf die Geschichte des Zweiten Weltkriegs zurück (Schwarz 2010, 13), aber auch futuristische und phantastische Settings kommen vor. In der Reihe HEROES OF MIGHT AND MAGIC (seit 1995) führt man in seiner Armee unterschiedliche phantastische Kreaturen und Individuen. Für die Bewältigung dieser Spiele ist die Auseinandersetzung mit den Regeln der virtuellen Welt(en) bedeutsam (Fritz 2007, 137).

Die Grenzen zwischen den beiden Formen können fließend sein, aber eine der beiden überwiegt stets deutlich und fügt durch Aspekte der anderen Form jeweils Komplexität zum Spielgeschehen hinzu. Manchmal handelt es sich auch um ein

halbherzig hinzugefügtes Feature, welches von Spielerinnen und Spieler mehr oder weniger ignoriert wird. Beide Formen können rundenbasiert sein, aber gerade in neueren Spielen läuft das Geschehen in Echtzeit und damit sehr dynamisch statt.

Wirtschaftssimulationen haben zusätzlich eine Eigenart, die anderen Spielen fehlt; in den Endlosmodi der Spiele gibt es keinen finalen Endpunkt, der das Spiel per Sieg der Spielerinnen und Spieler beendet. Theoretisch könnte eine Partie endlos fortgeführt werden, während Spielerinnen und Spieler immer komplexere Wirtschaftskreisläufe oder Produktionszyklen umsetzen. Die meisten anderen Simulationen im Gegenzug sind als Spiele endlich, da es Bedingungen für ein Ende des Spiels gibt. Rundenbasierte Militärsimulationen haben klar definierte Ziele, die zum Sieg führen.

Markus Bernhardt zweifelt den Nutzen von *CIVILIZATION* für historisches Lernen an, weil lediglich Partikel aus dem Universum des historischen tradiert werden (Bernhardt 2018, 238). Dazu gehören aber auch Basisnarrative und Geschichtsbilder, die in *CIVILIZATION* trotz verschiedener Wege zum Spielsieg eine eurozentrische/westliche Perspektive transportieren.

Persönlichkeiten, Städte und Weltwunder werden für den Wiedererkennungseffekt verwendet, aber die Simulation setzt keinen dieser historischen Partikel in einen sinnstiftenden Zusammenhang. Zwar werden Spiel und Geschichte verbunden (Schwarz 2023, 74), aber in *CIVILIZATION* oder *AGE OF EMPIRES* findet kein historisches Lernen auf Basis von Einzelinformationen statt. Bernhardts Zweifel sind plausibel, aber Individuen begegnen in der Geschichtskultur nicht nur vereinzelt Partikeln.

In Romanen, Filmen und digitalen Spielen begegnen Schülerinnen und Schüler einer Vielzahl von historischen Partikeln, die gemeinsam vermutlich doch Sinnstiftung ermöglichen. Aus der kaum überschaubaren Summe von Einzelinformationen ergibt sich ein – zweifelsfrei naives – aber doch sinnstiftendes Geschichtsbild. Es gilt als gesichert, dass Spiele sinnstiftende Geschichten erzählen (Juul 2005, 219). Empirische Untersuchungen zur Wirksamkeit von spezifischen Erzählungen auf das Geschichtsbild in der Geschichtskultur liegen allerdings nicht vor.

Ein Konsens zur Wirksamkeit von geschichtskulturellen Produkten aus didaktischer Sicht steht als Diskussionsbasis nicht zur Verfügung (Siefert 2025), obgleich gerade Simulationen für die empirische Erfassung von bestimmten Verstehensprozessen durchaus geeignet scheinen. Simulationen mögen weniger sinnstiftend erzählen, aber die Durchdringung der Spielmechaniken mit Blick auf ludische Immersion setzt kognitive Prozesse in Gang. Sowohl in Militär- als auch in Wirtschaftssimulationen geht es um ein Verstehen von logisch verknüpften Elementen.

5.1 Strukturen verstehen

Simulationen als prozess-orientierte Spiele (Sterbenz 2011, 28) bieten nämlich eine vereinfachte Veranschaulichung von beobachteten (Cermak-Sassenrath 2010, 282) Ausschnitten aus der Wirklichkeit, obwohl Simulationen zunehmend an Komplexität gewinnen (Seda 2008, 6). Es geht – anders als in aktteursgebundenen Narrationen – nicht um die Perspektive auf die Geschichte, sondern um ein Verständnis von sozialen, ökonomischen und politischen Strukturen, die sachlogisch und kausal aufeinander bezogen sind. Ein Verständnis der Spielmechaniken im Sinne ludischer Immersion wird in Simulationen angelegt. Als Teil des Worldbuilding sind Erzählungen nur im Rahmen verstandener Systeme nachvollziehbar.

Es ließe sich argumentieren, dass narrative Spiele eine stärkere affektive Bindung zu den Charakteren anlegen, während Simulationen vor allem auf die kognitive Durchdringung abzielen.

Spiele wie *TIMBERBORN* (2021) oder *FACTORIO* (2020) haben dabei keinen Geschichtsbezug, der in Spielen wie *ANNO 1800* oder *ANNO 117* sowie in *AGE OF EMPIRES IV* eine prominente Rolle einnimmt. Ohne den Geschichtsbezug wird deutlich, dass es Simulationen ein Verstehen sachlogischer Kausalketten erfordern, die zu planmäßigen Handlungen innerhalb des Spiels führen. Dies gilt für die Durchdringung von Spielmechaniken in den meisten Spielen, löst sich hier aber vollständig von der affektiven Dimension spielinternen narrativen Handelns. Deutlicher wird dies mit Blick auf vor allem erzählende Spiele wie *PENTIMENT* oder *THE DARKEST FILES*, in denen die Spielmechaniken nur eine geringe(re) Rolle spielen und keine Herausforderung darstellen.

Betrachtet man Simulationen mit Geschichtsbezug, so werden rein sachlogische Handlungsstränge durch Geschichtsbilder und ästhetische Überlegungen beeinflusst. Es geht nicht nur um ludische Effizienz, sondern auch um das vereinfachte Abbild eines Systems, die in den verschiedenen Genres weitgehend konventionell abgebildet werden und oft auf klassische Darstellungen aus anderen Darstellungen zurückgreifen. Dabei lassen sich drei grundsätzliche und gerade in umfangreicheren Spielen verzahnte Strukturen hervorheben:

1. Strukturen sozialer Prozesse

In Simulationen wie *ANNO 1800* mit historischem Bezug aber auch dystopischen Settings wie in *FROSTPUNK* werden gesellschaftliche Hierarchien und Beziehungen in vereinfachter Form abgebildet. Dabei folgen diese Spiele einer linearen Progressionslogik gesamtgesellschaftlichen Fortschritts und einer Stufenlogik von Hierarchien. Dabei haben soziale Prozesse im ludischen Sinne vor allem instrumentellen Charakter, um Spielerinnen und Spielern eine Zielperspektive anzubieten. In *ANNO 1800* sind dies beispielsweise Bürger der höchsten Stufe, die zwar die höchsten und vielfältigsten Ansprüche formulieren, aber eben auch

das höchste Einkommen produzieren. Meistens stehen soziale Prozesse hinter wirtschaftlichen und militärischen Strukturen an.

2. Strukturen wirtschaftlicher Prozesse

Zu den Wirtschaftssimulationen gehören einige der langlebigsten Simulationen, wie die ANNO-Reihe, die in verschiedenen Epochen von 117 bis 2070 die Verwaltung von Handelsketten eines Inselreichs ermöglichen. Daneben gibt es auch Simulationen, die im kleineren Rahmen Verwaltungstätigkeiten ermöglichen. Dazu gehören neben Verkehrsverbünden wie in RAILROAD TYCOON auch Vergnügungsparks wie in JURASSIC WORLD EVOLUTION 3 (2025) oder der Bau umrissener Städte wie in SIMCITY. Im Kern haben diese Spiele gemeinsam, dass immer komplexere Bedürfnisse der Bewohner/Besucher bzw. des kontrollierten Habitats erfüllt werden wollen. Dazu werden aus grundständigen Ressourcen zunächst basale Einrichtungen geschaffen und einfache Grundbedürfnisse befriedigt. Diese werden in der Regel stufenweise aber nicht unbedingt symmetrisch komplexer. Die Vereinfachungen der Wirklichkeit liegen in der Stufung von Wirtschaftsprozessen, der Linearität der Entwicklung und der Reduktion von Teilprozessen auf spielmechanisch umsetzbare Dimensionen.

3. Strukturen der Kriegsführung

Die Funktionsweise von militärischen Konflikten spielt in vielen Spielen eine dominante Rolle, wobei abhängig von Genre und den abgebildeten Dimensionen von Krieg unterschiedliche Strukturen dominieren. Simulationen wie THE GREAT WAR: WESTERN FRONT beschränken sich dabei ganz auf Verwaltung, Planung und Durchführung von Kriegshandlungen. Andere Spiele wie TOTAL WAR: THREE KINGDOMS binden den Sieg zwar de facto an erfolgreiche Kriegsführung, bieten für Teile der Konflikte aber alternative Lösungen wie ein Diplomatiesystem an. In ANNO 1800 kann man andere Inseln auch gewaltsam für sich beanspruchen, aber die militärische Option spielt hinter der Wirtschaftssimulation eine nachrangige Rolle. In den verschiedenen Teilen der CIVILIZATION-Reihe gibt es neben dem Sieg durch Eroberung stets unterschiedliche Siegesoptionen, die beispielsweise auf den Sieg im Weltraumrennen oder die kulturelle Blüte der eigenen Zivilisation abzielen. Kleinere Spiele wie WAR HOSPITAL (2024) füllen Simulation mit narrativen Elementen.

In kompetitiv ausgerichteten Spielen wie AGE OF EMPIRES IV, oder STARCRAFT II wird eine strukturelle Gemeinsamkeit von Kriegssimulationen besonders deutlich. Auch wenn eine Vielzahl unterschiedlicher Einheiten den Eindruck von Komplexität erzeugt, so steht dahinter ein (mehr oder weniger) präzises Schere-Stein-Papier-Prinzip, dessen Ausnutzung über Sieg oder Niederlage in der Schlacht entscheidet. In Spielen mit historischem Bezug spiegelt die Umsetzung dieses Spielprinzips diffuse Geschichtsbilder von der Kriegsführung in anderen Epochen wider.

Neben distanzierten Simulationen von Krieg, die sich auf Verwaltung von Ressourcen und taktische oder strategische Planung beziehen, simulieren Shooter wie *BATTLEFIELD I* das Chaos einer Schlacht aus Perspektive eines einfachen Soldaten. In den Kampagnen werden diese in den narrativen Rahmen eingebettet, aber die Multiplayer-Gefechte mit teils hohen Spielerzahlen simulieren das historische Setting. Inwieweit man diese Simulationen über räumliche Immersion oder (prä-)narrative Perspektivübernahme erklären kann, hängt zentral von der Forschungsperspektive ab.

5.2 Schwerpunkt: Das System

Dabei ist der Blick auf Strukturen bei Spielen mit Geschichtsbezug stark von Geschichtsbildern geprägt. Zwischen einem bloßen Verstehen spielmechanischer Strukturen und einem Einbezug von Geschichtsbildern besteht damit ein Unterschied. Ohne den Geschichtsbezug und (prä-)narrative Kontextualisierung spielt allein die maximal effiziente Ausnutzung der Spielmechaniken eine Rolle. Militär- und Wirtschaftssimulationen haben darüber hinaus aber eine (prä-)narrative und ästhetische Perspektive, bei der Spielerinnen und Spieler ausgehend von ihrem Geschichtsbild Spielhandlungen durchführen. In diesen Spielhandlungen spiegeln sich neben der spielmechanischen Progression auch Vorstellungen vom Verlauf der Geschichte, die das Spiel entweder unterstützt oder untergräbt.

Auch in Simulationen werden Schlüsselprobleme adressiert, die jedoch nicht auf der individuellen Ebene (als Perspektivübernahme) transportiert werden. Stattdessen geht es im größeren und notwendigerweise abstrakteren Rahmen um die Lösung von Schlüsselproblemen auf der Ebene von Gruppen oder Gesellschaften.

5.3 Schlüsselprobleme in Simulationen

Simulationen im Spiel sind trotz ihrer Komplexität noch immer Vereinfachungen der Realität. Entwickler würden nicht von didaktischer Reduktion sprechen, aber Spiele wie *ANNO 1800* erfordern, dass eine Reihe von Mechaniken analysiert wird, um innerhalb des Regelwerks das Spielziel zu erreichen. Sie stellen bei aller denkbaren Komplexität wie in *ANNO 1800* einen Weg dar, Wechselbeziehungen, Abhängigkeiten und Transferprozesse hervorzuheben. Dies gilt besonders für Wirtschaftssimulationen. In Militärsimulationen wie in *WESTERN FRONT* spielt der Umgang mit verschiedenen Ressourcen ebenfalls eine Rolle, aber auch die Darstellung des Überlebenskampfes und der Methoden der Kriegsführung sind Teil von Simulationen. Im weiteren Sinne simulieren auch Shooter wie *BATTLEFIELD I*, aber hier soll es nur

um jene Spiele gehen, in denen Spielerinnen und Spieler systemische Entscheidungen treffen.

Auch wenn Simulationen ihre Inhalte nicht als Erzählung organisieren, haben sie dennoch eine Bedeutung für Geschichtsbilder und historisches Lernen. Um eine Erzählung verstehen zu können, ist ein Verständnis des historischen Kontextes relevant. Der Aufbau einer Gesellschaft, die Funktionsweise eines Wirtschaftssystems mit Ressourcenbedarf und Mechanismen der Verarbeitung oder die Logiken der Kriegsführung ermöglichen Detaillierung und Verständnis für den Kontext, die Handlungsspielräume und Perspektiven historischer Figuren erklären können.

Außerdem enthalten Spiele wie ANNO oder WESTERN FRONT auch ohne eigene Erzählungen Geschichtsbilder, die eine Analyse wert sein können, da sie als geschichtskulturelle Produkte ein Bild ihrer Entstehungszeit auf die Vergangenheit tradieren. Die betrachteten Schlüsselprobleme behalten ihre Gültigkeit auch in Simulationen (Vgl. Kapitel 4.3).

5.4 Zusammenfassung

Mit Blick auf Schlüsselprobleme bieten auch Simulationen didaktische Zugänge zu Simulationen, die jedoch nicht über Erzählungen organisiert werden und (damit) nicht notwendigerweise an die Geschichtsdidaktik gebunden sind. Auch die Fachdidaktiken für Politik und Geographie spielen eine Rolle. In der (geschichts-)kulturellen Praxis verwaschen die Grenzen zwischen den Disziplinen, die theoretischer Natur sind. Gerade Politik und Geschichte spielen als Fächer eng zusammen. Vorstellungen von Herrschaft, Partizipation und Identität hängen als Schlüsselprobleme mit den Erzählungen zusammen, aber die unterschiedlichen Darstellungsformen erfordern für geschichtskulturelle Kompetenz andere Teilhandlungen.

Auf der einen Seite erfordern Simulationen mit einem Bezug zur Geschichte bereits Vorwissen, damit ihre Inhalte eingeordnet werden können (Beil 2021, 56). Dies bietet einen Ansatz für die Analyse von geschichtskulturellen Darstellungen, da sie Beispiele für tradierte und (meist) akzeptierte Formen der Darstellungen sind. Ihre didaktische Eignung für den Einsatz im Unterricht bleibt also nicht nur mit Blick auf die verfügbaren Ressourcen diskutabel. Vielmehr scheint das Potential außerhalb von Schule in der geschichtskulturellen Praxis einer Erzählgemeinschaft zu liegen, in der sich Spielerinnen und Spieler sowohl produktiv als auch rezeptiv bewegen.

Dabei haben Simulationen als Serious Games wie PLAGUE INC. EVOLVED gezeigt, dass eine Anwendung im Unterricht zur Anwendung von vermittelten und verstandenen Grundprinzipien möglich ist. Für Geschichte als schlecht organisierte Disziplin mit einer Reihe von Bezugswissenschaften ist dies schwierig. Die Geschichtsdidaktik, die als Disziplin unter dem Legitimationsdruck steht, in einer unordentlichen Gegenwart Orientierungsangebote zu machen, steht vor der prinzipi-

ellen Frage, ob Entertainment Games tatsächlich noch zum Kern unterrichtlicher Arbeit gehören, auch wenn es einen (un-)mittelbaren Geschichtsbezug gibt. Eventuell bleibt der allgemeine Bezug zur *Media Literacy* oder auch *Digital Literacy* übrig (Schöffmann 2021, 26/27). Jochen Koubek formuliert zugespitzt eine *Ludoliteracy* beim Umgang mit Spielen (Koubek 2025, 2). Dies kann als Zuspitzung verstanden werden, zumal digitale Spiele auf Charakteristika anderer Textgattungen zurückgreifen.

Sowohl für die Beschäftigung mit narrativen Spielen als auch mit Simulationen gilt dann, dass sie als Medien Gegenstand des Unterrichts sind, in denen nach-erzählt oder neu erzählt wird (Haumann 2024, 32). Mit Blick auf eine fächerübergreifende Medienkompetenz und auf den fachspezifischen Umgang mit geschichtskulturellen Medien müssen mehrere Ziele betrachtet werden (Tilsner/Ullrich 2025, 14/15):

1. Medienanalyse
2. Mediengestaltung
3. Rezeption
4. Nutzung
5. Partizipation
6. Kritik

Unabhängig von ihrer Kategorisierung sind digitale Spiele Gegenstand von Public History und damit von Unterricht, wenn Lehrende Medienkompetenz zum Ziel machen. Allerdings ist nicht zu vergessen, dass jedes Lernen fachliches Lernen ist und das Medium nicht inhaltsleer ist. Grundsätzlich ist nicht geklärt, ob bzw. inwieweit Geschichtsunterricht Medienkompetenz außerhalb oder wenigstens an der Grenze zum Kerngegenstand des eigenen Fachs anstreben soll.

Allerdings ist die didaktische Perspektive auf digitale Spiele im Unterricht nicht unbedingt die einzig relevante. Die Game Studies, Geschichtswissenschaft und Literaturwissenschaft brauchen für die weitere Erforschung digitaler Spiele als Gegenstand ihrer Forschung neben einem hier vorgeschlagenen Ansatz zur Analyse des Mediums auch einen empirischen Zugriff, um die Wirksamkeit von Spielen zu erforschen. Dies ist prinzipiell kein einfaches Unterfangen, da viele Verzerrungseffekte auf die Probanden einwirken. Schülerinnen und Schüler bieten sich – bis zu einem gewissen Grad – an, um die Wirksamkeit auf Geschichtsvorstellungen, Urteilsbildung und narrative Fertigkeiten zu untersuchen.

Auch wenn grundsätzliche Zweifel an der Nutzung von digitalen Spielen im Sinne von Entertainment Games bestehen mögen, so ist die geistes- und gesellschaftswissenschaftliche Perspektive auf doch von unmittelbarer geschichts- und erinnerungskultureller Relevanz. Spielerinnen und Spieler verbringen einen erheblichen Teil ihrer Freizeit innerhalb der fiktionalen und geschichtsbezogenen Spielwelten.

Sie rezipieren, deuten und beurteilen die Spiele mit Blick auf ihre spielmechanische Konstruktion aber eben auch auf die enthaltenen Geschichtsbilder und Sinnstiftungsangebote hin. Umgekehrt spiegeln diese Sinnstiftungsangebote den Konsens einer Erzählgemeinschaft, über den Modus von Geschichtsdarstellungen. Produzenten und Rezipienten vereinbaren hier stellvertretend einen gemeinsamen Diskurs (Chapman 2018, 131).

Die Neigung zu intertextuellen und intermedialen Bezügen macht dies klar, denn in jeder Referenz ist die Annahme gegenseitigen Verstehens enthalten. Es geht sowohl um inhaltliche als auch strukturelle Bezüge, die Erwartungen an ein Spiel wecken. Dies gilt für Genres, Topoi und Motive und letztlich auch das Verhältnis zwischen Faktizität und Fiktionalität. Angesichts ihrer hohen Reichweite ist es also auch hier sinnvoll, digitale Spiele aus literaturwissenschaftlicher bzw. medientheoretischer Sicht in den Blick zu nehmen.