

7. Digitale Spiele in Lehre und Forschung

Digitale Spiele sind ohne Zweifel ein wichtiges Medium (Gundermann/Hanke/Schlutow 2024, 7), das Geschichtsbilder tradiert (Bevc 2010, 173). Eventuell kann man sie als Teil von Erinnerungskultur betrachten (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 271), auch wenn die Qualität der Geschichtsnutzung stark variiert und in der Rezeption teils voraussetzungsreich ist. Staatliche Förderung und Kooperation zwischen Museen und Spiele-Entwicklern legen zumindest nahe, dass digitale Spiele Teil von Erinnerungskultur diskutiert werden können.

In den letzten Dekaden haben Spielerinnen und Spieler die Entwicklung digitaler Spiele zu einem Leitmedium geschichtskultureller Praxis quasi als Zeitzeugen erlebt: Viele von ihnen sind nun selbst Lehrerinnen und Lehrer oder nehmen in verschiedenen Formen an der Geschichtskultur teil. Ihr Geschichtsbild wird auch von digitalen Spielen mitgeprägt. Einige Autoren sehen die Zukunft von Geschichtsdarstellungen gar im digitalen Raum (Demleitner/Beck Zangenberg 2020, 9), wie neue Vorschläge zur Erinnerungskultur auf Instagram wie @sophiescholl oder in digitalen Spielen wie *THE DARKEST FILES* nahe legen. Dieser Prozess der digitalen Transformation ist notwendigerweise ein konflikthafter Aushandlungsprozess. Beispiele finden sich auch in diesem Band (Vergleiche Kapitel 2.1, 6.7 und 8.3). Geschichtsbilder in digitalen Spielen können sicherlich kritisiert werden. Sie sind einerseits oft stereotyp und blenden kritische Aspekte wie die Kolonialgeschichte aus (Winnerling 2023, 141). Schlüsselprobleme wie das Geschlechterverhältnis, Umweltfragen oder Herrschaft werden aber auch innerhalb und außerhalb der Spielhandlung sichtbar.

Die Nutzung von Geschichte in digitalen Spielen ist beliebt (Köhler 2009, 226), aber aus fachwissenschaftlicher Perspektive nicht unkritisch zu betrachten. Reflexionsgrad und Triftigkeit der Geschichtsbilder entsprechen nicht unbedingt den Erwartungen wissenschaftlicher Zugänge oder verschleiern teils umfassende Recherchen zur historischen Vorlage in ihren Darstellungen. Andererseits machen viele Entwickler wie Ubisoft oder Obsidian transparent, wie ihre Geschichtsdarstellungen entstehen. Spiele sind also möglicherweise leichter zu analysieren als Filme, deren Deutung der Geschichte besonders im Unterricht diskutiert wird (Demleitner/Beck-Zangenberg 2020, 10).

Für Geschichtsunterricht sind diese Überlegungen durchaus interessant, weil sie Reflexion und Diskussion ermöglichen. Außerdem ist nicht davon auszugehen, dass andere geschichtskulturelle Medien triftiger und reflektierter sind. Für Forschung sind gerade diese Darstellungen interessant, da der Entstehungsprozess geschichtskultureller Produkte betrachtet werden kann. Im Rahmen digitaler Transformation kann man beobachten, dass ein tradierter kommunikativer Konsens zerfällt und neue Textgattungen mit neuen Stilmitteln experimentieren. Dieser Prozess fällt in eine Zeit der Weltunordnung, während zeitgleich die letzten Zeitzeugen des Zweiten Weltkriegs und des Holocaust verschwinden. Drei Transformationsprozesse fallen zusammen und erfordern multiple und teils unsichere Entscheidungsprozesse beim inhaltlichen und strukturellen Wandel von Geschichts- und Erinnerungskultur.

Beide hier – tendenziell künstlich – getrennten Formen digitaler Spiele ermöglichen also Transferleistungen von digitalen Räumen in die Wirklichkeit und (geschichts-)kulturelle Praxis. Für narrative Spiele ist der Transfer von Wertvorstellungen und Emotionen bedeutsam – wie in anderen erzählenden Medien auch. In Simulationen wird vor allem ein Verständnis von Strukturen geschaffen, die gesellschaftliche Formationen in unterschiedlichen Epochen mitbestimmen. Die Analyse und Reflexion über die Nutzung von Geschichte im digitalen Spiel ist also angesichts kultureller Praktiken von Schülerinnen und Schülern sowohl für erzählende als auch für simulierende Spiele sinnvoll. Sie sind die erste Gruppe, die keinen Vergleich zwischen »alten« und »neuen« Praktiken der Geschichtskultur ziehen kann. Auch wenn sie im Unterricht verfügbar gemacht werden, so spalten sich institutionelle und öffentliche Praktiken der Geschichtsdarstellungen scheinbar zunehmend auf.

Für empirische Forschung und theoretische Analysen ist diese Phase sowohl aussichtsreich als auch herausfordernd. Für die Geschichtswissenschaft und ihre Didaktik auf der einen und für die Literaturwissenschaft und Game Studies auf der anderen Seite bieten sich unterschiedlichen Paradigmen an, um Formen der Geschichtsnutzung in digitalen zu beschreiben.

7.1 Geschichte in Narrationen

Die im sechsten Kapitel skizzierten Beispiele thematisieren sehr unterschiedliche Themen in verschiedenen Epochen. Sie wurden so ausgewählt, dass ein Transfer auf andere und noch erscheinende Spiele möglich sein ist. Die Darstellung menschlicher Schlüsselprobleme zur Perspektivübernahme haben sie jedoch alle gemeinsam und sind auch in den Curricula fixiert. Aus dem digitalen Spiel können Emotionen und Wertvorstellungen transferiert werden (Wesener 2004, 143). Die höhere Anschaulichkeit und Anbindung an andere Erzählungen in Film, Roman und Spiel macht diese Erzählungen so zugänglich aber auch verführerisch.

In den Narrationen werden Geschichtsbilder niederschwellig tradiert und die Entwickler verwenden verschiedene Instrumente aus anderen Textgattungen, um Immersion zu erzeugen. Mit den Möglichkeiten von Augmented und Virtual Reality Technologien mag sich das Potential zum Erleben fiktiver Welten und reenactment historischer Epochen (Chapman 2018, 180/181) dramatisch erweitern. Dies mag das exklusive Charakteristikum des Mediums sein, dessen Authentizität auch auf anderen Erzählungen in Roman, Comic/Manga und Film Bezug basiert. Die Dekonstruktion von standortgebundenen Erzählungen ist eine zentrale Leistung auf dem Weg zu narrativer Kompetenz. So wie der Film das erzählende Medium des 20. Jahrhunderts war, so mögen digitale Spiele das Medium des 21. Jahrhunderts sein, die in Narrationen und Simulationen Geschichte berücksichtigen und abbilden. Lineare Erzählungen klassischer Medien haben einen entscheidenden Einfluss auf die (non-linearen) Geschichtsdarstellungen im digitalen Spiel, das inhaltlich und stilistisch auf sie zurückgreift.

Kapitel 6 zeigt, dass zwischen nationalen und globalen Erinnerungskulturen viele Schattierungen gelungener Geschichtserzählungen im Spannungsfeld zwischen ludischen und narrativen Elementen entstehen. Die Deskription der Geschichtsnutzung in einzelnen Spielen mag mit Quellenunterstützung noch möglich sein, doch riskiert man Spekulation, möchten Forschende Aussagen über die Ursachen der konkreten Spielform tätigen. Eine direkte Begleichung von Entstehungsprozessen eines Spiels und die empirische Erkundung der Entwicklerperspektiven auf Geschichte scheinen notwendig, um die geschichtskulturelle Praxis im digitalen Spiel diskutieren zu können.

7.2 Geschichte in Simulationen

Simulationen auf der anderen Seite hängen lediglich mittelbar mit der Geschichtsnutzung im Medium zusammen. Ein Verständnis für gesellschaftliche, politische und ökonomische (Koubek 2025, 276) Strukturen ist notwendig, um in der Szenerie historischer und gegenwärtiger Umstände die Bande zu identifizieren, die Akteure binden und leiten. Die Perspektivität der Erzählungen geht auf die Lebensumstände und Wissensbestände der erzählenden Personen zurück.

Simulationen ermöglichen einen Blick auf die Lebensumstände und Mechaniken gesellschaftlicher Funktionalität. Auch wenn Simulationen nicht im strengen Sinn historische Erzählungen anbieten, können sie doch Orientierung bieten (Ammerer 2019, 22), da die Darstellungen als geschichtskulturelle Angebote als solche eben Sinnstiftungsangebote sind.

Diese Spiele verwenden Geschichte potentiell weniger eindeutig und in einer nicht narrativ strukturierten Form, greifen aber dennoch im Kommunikationsprozess zwischen Entwickler und Spieler auf gemeinsam bekannte Darstellungsformen

zurück. Die Formästhetik der Darstellung im Spiel ist bei Simulationen für die Analyse bedeutsamer, da sie innerhalb nicht unbedingt eindeutiger Bezugsdisziplinen einen Hinweis auf Geschichtsnutzung und Authentizität liefert. Um Geschichtsnutzung in digitalen Spielen zu beschreiben, ist auch Wissen über Architektur, Kunst und Musik notwendig. Da sich Simulationen nicht auf ihre narrative Triftigkeit zurückziehen können, greifen sie möglicherweise auf andere Authentifizierungsstrategien zurück als narrative Spiele.

7.3 Fazit für die Nutzung von Spielen in Public History

Digitale Spiele als Forschungsobjekt stellen Forschende also vor eine Reihe von Herausforderungen. Zugänge, die sich nur auf die Forschungsperspektive einer einzelnen Disziplin beziehen, können die Komplexität des Mediums, der enthaltenen (Geschichts-)Erzählungen und seiner Wirksamkeit als eine Erzählpraxis in einer polymedialen kulturellen Praxis nur fragmentarisch erkunden. Andererseits sind interdisziplinäre Zugänge mit unterschiedlichen Problemen konfrontiert (Pfister 2023, 84), die aus den jeweiligen, fachexklusiven Forschungstraditionen entspringen. Dies beginnt bei der Nutzung von Fachbegriffen und endet bei den zu Verfügung stehenden Methoden der Erkenntnisgewinnung, die oftmals disziplinspezifisch sind.

So wurden im Zuge der empirischen Wende in den geisteswissenschaftlichen Fachdidaktiken Methoden aus der empirischen Sozialforschung in die Unterrichts- und Bildungsforschung übertragen. Mit der dokumentarischen Methode (Minnameier/Oberwimmer/Steger/Wenzl 2023, 177) oder der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring bzw. Kuckartz liegen jedoch empirische Instrumente vor, die grundsätzlich geeignet sind, die Wirksamkeit von Erzählungen in Spielen zu analysieren. Beide Methoden entstammen der empirischen Sozialforschung und spielen nicht in allen Disziplinen mit unmittelbarem Blick auf digitale Spiele eine Rolle. Die Reichweite einzelner empirischer Forschungsarbeiten muss hier ebenfalls bedacht werden. Während die Geltungsreichweite quantitativer Arbeiten groß sein kann, beziehen sich qualitative Forschungsarbeiten oft auf Einzelfälle, deren Transferfähigkeit angenommen wird (Minnameier/Oberwimmer/Steger/Wenzl 2023, 234/235).

Bei der empirischen Erfassung gibt es zudem eine Reihe von Verzerrungseffekten (Breuer 2016, 201), welche Belastbarkeit und Reichweite von Aussagen über Wirksamkeit und Reichweite von digitalen Spielen limitieren. Vorwissen und bestehende Geschichtsbilder sind bei Schülerinnen und Schülern nicht so ausgeprägt, dass sie als Verzerrungseffekt relevant wären. Eindeutige Aussagen über die Effekte auf Seiten der Rezipienten zu machen, ist also nicht einfach, da die Bildungsforschung einen Blick auf die medialen Voraussetzungen von Bildungsperspektiven

schuldig bleibt (Pilarczyk 2021, 211). Analysen des Produkts als Teil (geschichts-)kultureller Praxis aus verschiedenen Perspektiven scheinen daher vielversprechender.

Quantitative Datenerhebungen bieten hierbei interessante Ansätze bei der Beschreibung von Verbreitung von Plattformen und Spielen, aber auch von weltregionalen Präferenzen (Roth 2023, 227), zumal der methodische Zugang eine größere Reichweite verspricht (Minnameier/Oberwimmer/Steger/Wenzl 2023, 234). Für die Beschreibung der Rezeption eines Spiels sind diese Erhebungen nützlich, während bereits die inhaltliche Analyse eines Spiels durch einen textanalytischen bzw. literaturtheoretischen Zugang erfolgen muss. Beide gehören mit Blick auf die in diesem Band vorgeschlagene Vorgehensweise zusammen, so dass innerhalb einer Spieleanalyse sowohl Aussagen mit großer als auch kleiner Reichweite gemacht werden können. Zu den verbindenden Elementen gehören beispielsweise genretheoretische Zugriffe (Siefert 2025a, 56–57), in denen spielspezifische Merkmale und genredefinierende Konventionen in ihrem Zusammenspiel diskutiert werden. Dazu gehört auch der Blick auf Geschichte in einzelnen Spielen, die als Repräsentationen Ausdruck von Geschichtsbewusstsein oder Teil von Geschichtskultur sein können. Abhängig von diesem Grundverständnis ändern sich Forschungszugänge und Leitfragen.

Bei der Erforschung von Geschichte in digitalen Spielen ist es also wichtig, die Perspektive auf das Untersuchungsobjekt klar zu formulieren. Geschichte in digitalen Spielen ist – analog zu Geschichte in anderen Medien – ist nicht weder dazu gedacht noch dafür geeignet, inhaltliches, historisches Lernen einzuleiten. Als Produkte ihrer Entstehungszeit spiegeln sie Vorstellungen und tradierte Geschichtsbilder der Gegenwart wider. Letztlich sind sie Projektionen der Gegenwart auf die Vergangenheit. Zur Orientierung benötigt man Wissen über die Vergangenheit (aus anderen Quellen) zum Verständnis der Gegenwart mit Blick auf die Zukunft. Digitale Spiele bieten als Darstellungen Orientierung für die Gegenwart und verwenden dazu Referenzen auf die Geschichte.

Die Nutzung von digitalen Spielen im Unterricht kann also durchaus sinnvoll sein. In den Unterrichtsbeispielen wird Handlungsorientierung unmittelbar berücksichtigt, während es im Rahmen der Unterrichtsvorbereitung nötig ist, einen Zugang zum Spiel zu finden, der für Schülerinnen und Schüler im Rahmen der begrenzten Unterrichtszeit auch zu Lernerfolgen führt. Projektarbeiten scheinen der plausibelste Weg dazu zu sein, aber auch Exkurse zur Geschichtskultur zu ausgewählten Themen sind vielversprechend. Zuletzt mögen Projekte zum Umgang mit digitalen Spielen auch motivierend für Schülerinnen und Schüler sein, wenn es um den Gegenwartsbezug und den Umgang mit einem für sie entscheidenden Medium geht, dessen Reputation noch immer gering ist.

Dies scheint sich allmählich zu ändern. Eine ernsthafte Beschäftigung mit digitalen Spielen zeigen sowohl Projekte an Hochschulen als auch Initiativen durch Spieleentwickler. Während an der Universität Wien bereits ein Labor für digitale

Spiele im Unterricht besteht (<https://gamelab.univie.ac.at/gamelab-switch/>) wird ein ähnliches Programm auch in Oldenburg etabliert (<https://uol.de/villa-geistreich>). Dort werden nicht nur Workshops angeboten; auch Lehrerfortbildungen sind im Angebot verfügbar. Im Arbeitskreis Geisteswissenschaften und digitale Spiele (<https://gespielt.hypotheses.org/>) organisieren sich Kolleginnen und Kollegen aus unterschiedlichen Disziplinen, die sowohl theoretisch als auch praktisch an Geschichte in digitalen und analogen Spielen arbeiten. Auf der Seite der Stiftung Digitale Spielekultur können sich Kolleginnen und Kollegen ebenfalls einen Überblick über mögliche Projekte verschaffen (<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/>).

Auch Entwickler bieten didaktische Zugänge zu ihren Spielen an. Ubisoft bietet mit den Ablegern ASSASSIN'S CREED Discovery einen eigenen Zugang zu den historischen Settings seiner Spiele an, die Schülerinnen und Schüler bereisen können, um sich über ausgewählte Epoche zu informieren. Während an den Hauptspielen der Reihe hunderte Mitarbeiter in verschiedenen Studios arbeiten, wird der Serious-Game Ableger von einem kleinen Team betreut, wobei weitere Teile angedacht sind. Alle bisherigen Beispiele sind bei Ubisoft digital verfügbar.

Abb. 063: Internetseite von Ubisoft mit verschiedenen Angeboten der Discovery-Tour.



(<https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour>, 13.09.2024)

Die gezeigten Kapitel der Discovery Tour von 2019 (Beil 2021, 56) zeigen, dass auch digitale Räume als solche erkannt werden und als »Ersatz« für den Besuch der historischen Orte dienen können. Anders als die Konzeptionen in Wien und Oldenburg ist die Discovery Tour für alle Schulen erreichbar, die über die technische Aus-

stattung verfügen. Perspektiven für den Unterricht finden sich in Geschichte lernen 223 aus dem Jahr 2025.

Ein Geschichtsunterricht, der den medien- und gattungsspezifischen Umgang mit geschichtskulturellen Narrationen als Teil der Methodenkompetenz in den Blick nehmen möchte, wird sich auch mit digitalen Spielen befassen müssen. Die fachliche Kritik an Geschichtsbildern in digitalen Spielen ist sicherlich berechtigt, aber eben auch Teil des methodischen Umgangs mit dem Medium – auch außerhalb schulischen Lernens. Es ist historisches Lernen in der Konfrontation mit Geschichtsdarstellungen. Die Perspektive auf eine geschichtskulturelle Kompetenz wird so deutlich.

Die Beschäftigung mit Geschichte im digitalen Spiel birgt also Perspektiven für unterschiedliche Kompetenzen. Zugleich mag sie Schülerinnen und Schüler auch dazu ermutigen und motivieren, sich mit Geschichte auseinanderzusetzen. Wichtig ist dabei, digitale Spiele als Teil (geschichts-)kultureller Praxis zu begreifen. Hier liegt es an Lehrerinnen und Lehrern, einen reflektierten Umgang mit dem Medium und den darin enthaltenen Geschichtsbildern zu ermöglichen. Dieser Band möchte dazu einen Beitrag leisten, wobei konkrete Instrumente für die Adaption für Unterricht auf Basis didaktischer Reduktionszwänge entwickelt und empirisch getestet werden müssen. Ein weiterer Schritt für die theoretische Diskussion und empirische Validierung muss die Anpassung an verschiedene Gruppen sein, wobei sich Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen Gründen besonders für die empirische Erforschung von Geschichtsbildern eignen.

Dies gilt auch für eine Nutzung von Erzählungen in digitalen Spielen im Literaturunterricht, deren Dekonstruktion besonders anspruchsvoll ist. Dies liegt zum einen an den intermedialen und intertextuellen Bezügen, die für ein Verständnis des Textes bekannt sein müssen. Zum anderen bedienen sich Entwickler besonders vieler Instrumente aus Roman, Film, Comic/Manga und anderen Spielen, um ihre Geschichte zu erzählen. Perspektiven für die Nutzung von digitalen Spielen im Deutschunterricht diskutierte Andreas Schöffmann 2021 (Schöffmann 2021), wobei eine konkrete Unterrichtsplanung anhand bestimmter Spiele noch aussteht.

Ein Zugang zu Erzählungen in digitalen Spielen kann jedoch besonders erkenntnisreich sein. Non-lineare Erzählungen (Koubek 2025, 211) wie in *DETROIT: BECOMING HUMAN* oder fragmentarische Erzählungen wie in *ELDEN RING* können sowohl rezeptiv als auch produktiv genutzt werden, wenn Schülerinnen und Schüler Erzählungen auf Basis des Textes analysieren oder weiterführen sollen. Die Erzählung von *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* bietet sowohl für Analyse der Geschichte als auch der Figuren enormes Potential. Kapitel 6 zeigte mehrere mögliche Zugänge ohne expliziten Bezug zur schulischen Praxis.

7.4 Fazit für die empirische Erforschung digitaler Spiele

Digitale Spiele sind ein komplexes Medium, das sich nicht einfach nur schnell wandelt. Im kulturellen Austausch zwischen Produzenten und Rezipienten entstehen neue Genres, während sich gleichzeitig bestehende Konventionen mischen (Seda 2008, 114). Als Angebot geschichtskultureller (Erzähl-)Praxis sind Untersuchungen zu konstitutiven Merkmalen von Spielen bedeutsam, die über das jeweilige Beispiel hinausweisen und vergleichbar mit anderen Erzählungen im gleichen und in anderen Medien sind. Wie Geschichte in digitalen Spielen funktioniert wird von vielen Faktoren bestimmt, deren Erklärung auf die Erkenntnisse unterschiedlicher Disziplinen zurückgreifen muss.

Die Wirksamkeit von Geschichtserzählungen in digitalen Spielen genauer in den Blick zu nehmen, ist nicht nur angesichts der Reichweite des Mediums bedeutsam. Die neue Medienpraxis in digitalen Räumen erfordert dabei auch Überlegungen zur empirischen Erfassung von Produktion (im Sinne von Doing History) und Rezeption von Geschichte im digitalen Spiel. Ein gutes Beispiel sind *Let's Plays*, die Teil dieser neuen Medienpraxis sind (Fromme/Hartig 2020, 176). Geschichtsbilder, Rezeption und Diskussion werden durch (vor allem) YouTuber transparent.

Die Erzählungen in digitalen Spielen vermitteln mehr oder weniger naive Geschichtsbilder, deren implizite Vorstellungen von Geschichte, Kultur und Akteuren unbewusst transportieren und in der geschichtskulturellen Praxis verstetigen. Gerade da, wo intertextuelle Bezüge den Eindruck historischer Korrektheit verstärken, ist die Wirksamkeit von Geschichtspartikeln bedeutsam. Aktuelle Debatten um Repräsentationen in digitalen Spielen zeigen, dass Produzenten und Rezipienten auf undifferenzierte Geschichtsbilder zurückgreifen. Auch wenn in digitalen Spielen Eskapismus und Unterhaltung (Ring 2010, 37) im Vordergrund stehen, werden an diesen Debatten Forschungslücken deutlich.

Ein weiteres Dilemma bei der Erkundung liegt in der Perspektive von Forschenden, deren Arbeit mit digitalen Spielen und der Geschichtsnutzung in ihren Erzählungen/Darstellungen auch aus persönlicher Präferenz gespeist wird. Die wissenschaftliche Distanz zum Gegenstand ist daher möglicherweise nicht vollumfänglich gegeben. Auf der anderen Seite sind Querverweise und »unsortiertes« Wissen zum Kontext der Geschichtsnutzung notwendig, um digitale Spiele im größeren Kontext ihrer (geschichts-)kulturellen Vernetzung einordnen zu können. Neben der intersubjektiven Verständlichkeit bei qualitativen Erhebungen und dem Gütekriterium der Objektivität bei quantitativen Erhebungen spielt bei der empirischen Arbeit mit digitalen Spielen die Transparenz und Diskussion der Forscherperspektive eine Rolle. In vielen Beiträgen – auch in diesem Band – erkennt man die einzigartige Perspektive, die aus der Zusammenführung unterschiedlicher disziplinärer Zugänge entsteht.

Dies begrenzt zunächst den Zugriff auf die Grundgesamtheit, da Forscherinnen und Forscher mit den Medien arbeiten, die in ihrem Zugriffsbereich liegen. Dies schränkt die Reichweite der Diskurse und empirischer Zugänge potentiell ein. Bei aller Kritik muss jedoch erwähnt werden, dass die Analyse von Geschichte in digitalen Spielen ein verschachteltes Fachwissen benötigt, dessen Zusammensetzung vom persönlichen Interesse ausgeht und durch verschiedene Disziplinen gestützt wird. Auch in diesem Band wird immer wieder auf andere Disziplinen jenseits der Geschichte und Game Studies verwiesen. Gerade am Beispiel der Geschichtswissenschaft lässt sich dies zeigen. Wissen über bestimmte Epochen und Regionen ist nicht als Gemeingut des Fachs zu verstehen. Die Erforschung digitaler Spiele ist letztlich auf die individuellen Präferenzen und Wissensbestände forschender Kolleginnen und Kollegen angewiesen, muss aber Reichweite und Verzerrungseffekte ihrer Perspektiven transparent machen.

Die Forscherperspektive ist jedoch nicht als einzige von Bedeutung. Für die Analyse ist ein interdisziplinärer Blick auf Produzenten und Rezipienten genauso notwendig wie der unmittelbare Fokus auf digitale Spiele als verbindendes Medium zwischen diesen Akteuren. Ähnlich wie Forscherinnen und Forscher sind diese als geschichtskulturelle Akteure zu betrachten und damit bedingt repräsentativ für Geschichtsbilder, die in öffentlichen Räumen vorliegen. An dieser Stelle muss erneut über Triftigkeit und Reichweite diskutiert werden, sofern es überhaupt gelingt, Zugang zu diesen geschichtskulturellen Akteuren zu bekommen.

Insgesamt resultieren aus den hier diskutierten Beiträgen zwei Forschungsperspektiven. Zunächst bedarf es kritischer Analysen digitaler Spiele als Geschichtsdarstellungen aus Perspektive der Geschichtswissenschaft, die dabei auf Erkenntnisse der Geschichtsdidaktik und Literaturwissenschaft zurückgreifen muss. Diese müssen auch kategoriale Aussagen machen, um eine hinreichende Reichweite und Transferfähigkeit zu erreichen. Daraus resultiert die Notwendigkeit, die Wirksamkeit von digitalen Spielen auf Verstehensprozesse zu untersuchen. Dies gilt sowohl für die Perspektivübernahme in narrativen Spielen als auch für Strukturverstehen in Simulationen. Diese erste Forschungsperspektive fragt explizit nach den Effekten bestimmter Sinnstiftungsangebote.

Darüber hinaus bedarf es eines reflektierten Diskurses über die in verschiedenen Erzählgemeinschaften vorliegenden Geschichtsbilder. Angesichts des Zerfalls von dominanten Meisterzählungen in diversen Gesellschaften ist es für alle beteiligten Disziplinen notwendig, neben der Entstehung und Wirkung zunächst zu untersuchen, welche Vorstellungen von Geschichte in verschiedenen Communities akzeptiert und erzählt werden. In digitalen Spielen als globalen Produkten werden die Spannungsverhältnisse zwischen medienexklusiven Charakteristika und Geschichtserzählungen mit Blick auf verschiedene Rezipientengruppen besonders deutlich.

7.5 Digitale Spiele als Medium im 21. Jahrhundert

Dieser Band bündelt und organisiert unterschiedlichste Beiträge zum Blick auf digitale Spiele als (geschichts-)kulturelles Medium und richtet sich an ein breites Publikum. Ziel war es, eine Grundlage für die Analyse von Spielen zu bieten, die Spielerinnen und Spielern, Lehrenden in Schule und Hochschule einen wissenschaftlich fundierten aber niederschweligen Einstieg ermöglichen und die drei Forschungsperspektiven auf ein breiteres, interdisziplinäres Fundament zu stellen. Diese Verbindung unterschiedlicher Zugangswege scheint auf der einen Seite aussichtsreich, doch ist für weitere Forschung und Theoriebildung zu bedenken, dass Theory-Hopping zu wenig berücksichtigt, dass Forschungstraditionen, disziplininterne Konventionen und Begriffsbildung wesentliche aber unausgesprochene Charakteristika sind. Interdisziplinäre Ansätze sind wichtig, bedürfen aber der besonderen Präzision und Diskussion ihrer Grenzen.

Die Verbindung von Theorie und Praxis der Diskussion von Narrationen und Simulationen als Geschichtsdarstellungen ist zusätzlich entscheidend – gerade da Forschungen von digitalen Spielen als geschichtskulturellem Produkt vereinzelt sind und über eine geringe Reichweite verfügen.

Die Wirksamkeit von digitalen Spielen auf Geschichtsbilder in unterschiedlichen Gruppen ist wenig untersucht und die theoretischen Annäherungen sind noch lückenhaft, da interdisziplinäre Ansätze unterberücksichtigt sind. Geschichts- und Literaturwissenschaft tun sich mitunter schwer, das Medium in seiner Ganzheit zu betrachten, obwohl schon der zentrale Erzählbegriff in verschiedenen Disziplinen Bedeutung besitzt (Haumann 2024, 16 und 23). In diesem Band wurde daher versucht, in den Leitfragen möglichst viele Aspekte für die Spieleanalyse zu berücksichtigen. Der Preis für eine breite Perspektive ist allerdings, dass nicht alle Aspekte in ihrer vollständigen Tiefe durchdrungen werden können; weitere Arbeiten werden hier notwendig sein.

Stark fokussierte Perspektiven auf digitale Spiele sind für wissenschaftliche Diskurse innerhalb ihrer Bezugsdisziplinen essentiell, bleiben für Teilnehmende an anderen Diskursen oft undurchsichtig. Für interessierte Spielerinnen und Spieler gilt dies erstrecht. Dieser Band soll einen grundsätzlichen Einstieg in die Analyse eines jungen aber bedeutenden Mediums bieten, der für geschichtskulturelle Praxis, methodische Arbeit im (Geschichts-)Unterricht und Forschungsperspektiven nutzbar sein soll.

Zum Abschluss sollen die hier gebündelten Diskurse einen Ansatz für empirische und theoretische Diskussion des Mediums bieten. Diese stützen sich nicht allein auf die Literatur, sondern spiegeln sich auch in der Praxis der Spieleentwicklung und Rezeption wider. Im Rahmen dieses Bandes wurden verschiedene Perspektiven berücksichtigt, die im folgenden Abschnitt als Quellen deutlich machen, wie unter-

schiedlich und komplex ein Blick auf digitale Spiele und Geschichte in Spielen sein kann.