

Jan Siefert

GESCHICHTS- VERMITTLUNG IN DIGITALEN SPIELEN

Mechaniken zwischen Wissenschaft,
Öffentlichkeit und Didaktik



[transcript] Public History –
Angewandte Geschichte

Jan Siefert
Geschichtsvermittlung in digitalen Spielen

Editorial

Public History ist ein interdisziplinäres Forschungsfeld an der Schnittstelle zwischen Geschichte und Gesellschaft, zwischen Forschung und Praxis. Themen der Aufarbeitung, Vermittlung und Popularisierung des Wissens über die Vergangenheit haben zwar Hochkonjunktur, jedoch fehlt es noch immer an editorischen Plattformen für die Diskussion und weitere Etablierung der Public History im Kontext von Erinnerungskultur und kulturellem Erbe.

Die Reihe **Public History – Angewandte Geschichte** schließt thematisch daher nicht nur die Forschung über Geschichtsvermittlung und -didaktik mit ein, sondern auch die Arbeit zahlreicher Akteur*innen wie des Museums- und Ausstellungswesens, des Archivwesens sowie populäre und performative Formen der Vermittlung von Geschichte in den Medien oder im Tourismus. Die Reihe verankert die Public History als kooperatives und innovatives Projekt der Historischen Kulturwissenschaften in der wissenschaftlichen Diskussion, entwickelt sie weiter und macht sie öffentlich nutzbar. Willkommen sind daher auch Beiträge, die sich mit der Public History als solcher sowie der Geschichte und Theorie der Geschichtsvermittlung befassen.

Jan Siefert (Dr. phil.), geb. 1984, lehrt Didaktik der Geschichte an der Universität Duisburg-Essen. Er promovierte nach dem Lehramtsstudium und der Lehrpraxis an der Schule zur Alteritätserfahrung anhand japanischer Geschichte. Seine Forschungsschwerpunkte sind Sprache im Geschichtsunterricht, Globalgeschichte in Public History und Unterricht, sowie Geschichte in der digitalen Transformation.

Jan Siefert

Geschichtsvermittlung in digitalen Spielen

Mechaniken zwischen Wissenschaft, Öffentlichkeit und Didaktik

[transcript]

Die Publikation der Open-Access-Ausgabe wurde ermöglicht mit Unterstützung des Open-Access-Fonds der Universität Duisburg-Essen.

Die Open-Access-Ausgabe dieser Publikation wurde im Rahmen von Purchase to Open (P2O) ermöglicht. Mehr Informationen: <https://www.purchase-to-open.com>



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist unter der Creative-Commons-Lizenz BY 4.0 lizenziert. Für die ausformulierten Lizenzbedingungen besuchen Sie bitte die URL <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

2026 © Jan Siefert

transcript Verlag | Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Umschlaggestaltung: Maria Arndt

Umschlagabbildung: © Sam Burton von Carbot Animations

Druck: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen

<https://doi.org/10.14361/9783839479285>

Print-ISBN: 978-3-8376-8321-9 | PDF-ISBN: 978-3-8394-7928-5

Buchreihen-ISSN: 2700-8193 | Buchreihen-eISSN: 2703-1357

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

Dank	7
1. Einführung	9
1.1 Bedeutung des Spielens (mit Blick auf Geschichte).....	23
1.2 Digitale und analoge Spiele	35
1.3 Digitale Spiele als Teil der (Geschichts-)Kultur	47
1.4 Digitale Spiele als Medium (im Unterricht)	50
2. Debatten und diskursive Einordnung von Spielen	53
2.1 Genderrollen und -Bilder	57
2.2 Darstellung von Gewalt	61
2.3 Spieleindustrie	63
2.4 Geschichtsbilder im digitalen Spiel	69
3. Analytische Zugänge zur Geschichte in digitalen Spielen	73
3.1 Geschichtsnutzung im digitalen Spiel	74
3.2 Immersion und Engagement	84
3.3 Narrativität und Interaktivität.....	103
3.4 Genres in digitalen Spielen	110
3.5 Faktizität und Fiktionalität	113
3.6 Intertextualität und Intermedialität	119
4. Geschichte transportieren – Erzählen im digitalen Spiel	131
4.1 Perspektiven verstehen	134
4.2 Schwerpunkt: Das Individuum.....	141
4.3 Schlüsselprobleme in Narrationen.....	142
4.4 Zusammenfassung	144
5. Geschichte transportieren – Simulieren im digitalen Spiel	145
5.1 Strukturen verstehen	147
5.2 Schwerpunkt: Das System	149

5.3	Schlüsselprobleme in Simulationen	149
5.4	Zusammenfassung	150
6.	Skizzen für digitale Spiele in der Public History	153
6.1	(historisches) Erzählen in: GHOST OF TSUSHIMA	179
6.2	(historisches) Erzählen in: PENTIMENT	186
6.3	(historisches) Erzählen in: RISE OF THE RÖNIN	195
6.4	(literarisches) Erzählen in: ELDEN RING	203
6.5	(literarisches) Erzählen in: CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33	207
6.6	Simulieren in: THE GREAT WAR: WESTERN FRONT	215
6.7	Simulieren in: ANNO 1800	224
6.8	Simulieren in: AGE OF EMPIRES IV	229
7.	Digitale Spiele in Lehre und Forschung	233
7.1	Geschichte in Narrationen	234
7.2	Geschichte in Simulationen	235
7.3	Fazit für die Nutzung von Spielen in Public History	236
7.4	Fazit für die empirische Erforschung digitaler Spiele	240
7.5	Digitale Spiele als Medium im 21. Jahrhundert	242
8.	Interviews	245
8.1	Geschichte in digitalen Spielen: Jörg Friedrich von Paintbucket Games	246
8.2	Digitale Spiele und Bewahrung eines Kulturguts: Piotr Gnyb von Good Old Games	250
8.3	Digitale Spiele als Kulturgut: Peter Bathge von GameStar	255
8.4	Games als Kunst, Kulturgut und Konsumprodukt: Felix Falk, Geschäftsführer von <i>game</i> ..	258
8.5	Genre in digitalen Spielen (Rollenspiele): Owlcat Games	261
8.6	Intermedialität in digitalen Spielen: Owlcat Games	263
9.	Literaturverzeichnis	267
10.	Spieleverzeichnis	291