

1. Einführung

Abb. 001: Meme zur Geschichte in ASSASSIN'S CREED 2 (2009).



Dieses ältere Meme kursiert in verschiedensten Varianten und Versionen seit der Veröffentlichung von ASSASSIN'S CREED 2 durch Ubisoft im Jahr 2009 im Internet. Der Urheber dieses Seitenhiebs auf Geschichtsunterricht ist freilich nicht mehr auszumachen, aber das Statement ist in vielerlei Hinsicht aufschlussreich und vermutlich nicht so ganz unberechtigt. Die Qualität digitaler Spiele als eigenständiges (geschichts-)kulturelles Medium wird ebenso klar benannt wie die vermeintlich niedrigere Qualität institutioneller Geschichtsvermittler. Das Meme macht natürlich nicht klar, was mit Geschichte gemeint ist und ignoriert die Instrumentalisierung von Geschichte für das Marketing eines Produkts. Die bittere Wahrnehmung, dass Geschichte außerhalb von Unterricht aufregend und innerhalb von Unterricht leidlich langweilig ist, wird trotz der groben Vereinfachung deutlich. Zugleich wird manifest, dass Geschichtserzählungen im öffentlichen Raum sowohl über Reichweite als auch über Wirksamkeit verfügen können – auch wenn diese diffus ist.

So oder so sind digitale Spiele mit ihren Anleihen aus der Geschichte Teil der Lebenswirklichkeit von Lernenden (Mai/Preisinger 2020, 5) als Spielerinnen und Spielern und eine neue Generation von Lehrerinnen und Lehrer ist mit der rasanten Entwicklung des Mediums selbst groß geworden (Inderst 2020, 7). Digitale Spiele sind im Laufe einer Generation fester Bestandteil (geschichts-)kultureller Praxis im öffentlichen Raum geworden (Wegge/Kleinbeck/Quäck 1995, 214). Der Kritik, digitale Spiele erzählten dramaturgisch und erzählerisch »schlecht«, ist das Medium unlängst entwachsen (Weidlich 2024, 58), auch wenn nicht alle spielinternen Erzählungen gleichermaßen gelungen sind – wofür es unterschiedliche Gründe gibt, die von Communities und Experten diskutiert werden.

Digitale Spiele sind nicht mehr als Nischen-Medium einer Subkultur zu betrachten, sondern ein integraler Bestandteil alltäglichen, gemeinsamen Handelns, das prägende Wirkung hat (Kühberger 2023, 450). Seit 2008 sind sie als Kulturgut anerkannt (Grieffhahn 2010, 31; Hahn 2017, 25; Lilge 2025, 42) und werden von vielen Disziplinen mit sehr unterschiedlichen Perspektiven untersucht (Klimmt 2008, 67; Seda 2008, 77; Gundermann/Hanke/Schlutow 2024, 8), wobei sie als entsorgbare Kunst (Koubek 2016, 31) und Massenprodukte (Ring 2010, 40) eigenen Logiken folgen als andere Kulturgüter. Digitale Spiele sind auch aber nicht nur Kunst (Vgl. Kapitel 8.2 und 8.4).

Dabei sind sie nicht mehr an den PC oder Konsolen gekettet (Wolling 2008, 75), sondern durch mobile Geräte auch in hoher Grafikqualität überall verfügbar. Theoretisch ist der Zugang zu digitalen Spielen damit zeitlich und räumlich unbegrenzt. Seit 2005 haben sich digitale Spiele einen festen Platz im Tagesablauf von Jungen und Mädchen gesichert (Witting 2010, 115). 2023 war der Anteil von »Nicht-Spielerinnen und Spielern« sehr gering (Statista 2023). Die Bedeutung digitaler Spiele für die (geschichts-)kulturelle Praxis insgesamt ist grundsätzlich unbestreitbar (Kühberger 2023, 450), obwohl die Folgen nicht nur positiv sind. Eine Betrachtung durch universitäre Forschung liegt damit auch für die Disziplinen nahe, die nicht wie die Game Studies unmittelbar an der Konzeption von digitalen Spielen beteiligt sind (Inderst 2020, 74). Auch die Literatur- und Geschichtswissenschaften, sowie ihre Fachdidaktiken, Public History und Medienwissenschaften blicken auf digitale Spiele als Objekt von Forschung und Lehre (Gundermann/Hanke/Schlutow 2024, 7). Die Erforschung von Spielen bleibt trotz und wegen der Beteiligung vieler Disziplinen schwierig (Huhtamo 2005, 17). Dies gilt auch für Geschichte, die nicht allein von den Geschichtswissenschaften betrachtet (und erzählt) wird (Heinze 2012, 86).

Die Bedeutung und Transformationskraft (Lücke/Zündorf 2018, 108) des Mediums zeigt sich nicht zuletzt auch in den Umsätzen der Spieleindustrie. Erfolgreiche Produkte haben nämlich eine enorme aber schwer zu beschreibende Reichweite (Weidlich 2024, 347) in einem Markt, der unlängst die Film- und Musikindustrie übertroffen hat und 2025 Rekordumsätze gemacht hat (GameStar-Talk 2026).

Einblicke in die Entwicklung der Spieleindustrie bietet beispielsweise der Verband Game (<https://www.game.de/zahlen-und-fakten/>).

Der Erfolg gilt auch für Spiele mit einem Bezug zur Geschichte (Milch 2023, 93/94). Digitale Spiele haben sich insgesamt von der Passion einer kleinen Subkultur in ein zentrales Medium gewandelt und in ursprünglich vier (Köhler 2009, 229) und nun unterschiedlichste Genre ausdifferenziert, die wiederum kleinere Zielgruppen ansprechen. Ähnlich wie in Brettspielen richten sich Spiele nicht nur an Fans bestimmter Genres, sondern auch an Einsteiger oder Profis (Haffelder/Maisenhölder 2019, 39). Parallel dazu sind die Investitionen in den Spielemarkt dramatisch gestiegen, aber auch die Aufmerksamkeit über Fehlentwicklungen nimmt stetig zu. Diese betreffen sowohl ökonomische als auch inhaltliche Aspekte. Dazu gehören neben Arbeitsbedingungen in der Branche, Monetarisierung und Folgen des Einsatzes von K.I. auch die in Spielen transportierten Geschlechterrollen und Geschichtsbilder.

Ihre Bedeutung für Geschichtsbilder als Instrument haben digitale Spiele mit anderen geschichtskulturellen Medien wie dem historischen Roman, Comics/Manga oder Film und Serien (Pandel 2021, S. 266/267; Gundermann 2021, S. 342; Schoel 2021, 440) gemeinsam. Digitale Spiele sind soweit etabliert, dass sie wie andere erzählende (Thon 2015, 104) Textgattungen als Gegenstand historischer Bildung in der Fachdidaktik diskutiert werden (Schwarz 2021, 565), wobei es an Fallbeispielen für die Umsetzung fehlt. Gleichzeitig gibt es keine Aussagen über die konkrete Wirksamkeit einzelner Medien. Die obigen genannten Beispiele wurden nicht zufällig gewählt.

All diese erzählenden Medien sind bedeutsam genug, um in Handbüchern (Schwarz 2019, 41/Köhler 2020, 226; Friedrich/Heinze/Milch 2020, 261) diskutiert zu werden, stehen aber trotz ihres teils immensen Erfolgs stets im Verdacht, eine unseriöse, inakurate oder allzu verführerische Darstellung und Ursprung von naiven Geschichtsbildern zu sein (Schwarz 2015, 411). Dabei nennt Jörn Rüsen digitale Spiele als Teil elaborierten Erzählens in einem Atemzug mit historiographischen Texten, Gedenkveranstaltungen und Lehrveranstaltungen (Rüsen 2001, 58/59).

Über Comics und Manga wurde ein ähnliches Urteil gesprochen, was ihrem zunächst nicht intendierten öffentlichen Erfolg im Westen nicht schaden konnte (Gravett 2004, 154). Gerade Manga sind angesichts ihrer großen Reichweite (Brunner 2010, 7; Gundermann 2017, 56) ein einflussreiches Medium, dessen Ästhetik und Erzählweisen in Film und Spiel einfließen (Schlüter 2013, 83). Ihr kultureller Einfluss hat die US-amerikanischen Comics unlängst überflügelt, wobei die Reichweite des Comics insgesamt überschaubar bleibt (Näpel/Dahms 2020, 162).

Die fehlende Berücksichtigung trifft natürlich vor allem reine Unterhaltungsspiele (Entertainment Games) und nicht unbedingt Lernspiele (Serious/Learning Games), die primär einen didaktischen Zweck verfolgen und (als Lernmaterialien) eigene Gattungsmerkmale besitzen (Schrader 2010, 180). Um Lernspiele soll es hier allerdings nicht gehen. Serious Games scheinen zwar für Unterricht interessant

(Jeske 2022, 12), da sie in Umfang und Design zusammen mit weiteren Materialien fast unmittelbar einsetzbar sind. Allerdings spielen diese Spiele in der Mediennutzung außerhalb des Unterrichts keine Rolle – digitale Spiele in der kulturellen Praxis sollen primär unterhalten, sprich Spaß machen (Mosel 2016, 163/164; Mayer 2009, 29), ohne einem dezidierten Zweck zu dienen (Cermak-Sassenrath 2010, 129).

Allerdings kann man Spielen neben ihrem Charakteristikum als Spiel auch eine Bedeutung für die Geschichts- und Erinnerungskultur zuschreiben (Bender 2012, 223, 226; Widmann 2024, 15), obwohl diese diskutiert werden kann (Tesch 2012). *THE DARKEST FILES* von 2025 ist ein Detektiv-Spiel, das die Aufarbeitung des NS-Regimes 1956 thematisiert. Es bleibt ein Spiel, birgt jedoch eine wichtige Aussage, die Geschichtsbewusstsein bzw. geschichtskulturelle Kompetenz erfordert. Es wurde 2026 mit dem deutschen Computerspielpreis prämiert. Es handelt sich um gutes Beispiel für die Erfahrung von Erinnerung im digitalen Spiel (Chapman 2018, 175), das geschichtskulturelle und didaktische Perspektiven verbindet.

Die Entwicklung von *VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR* anlässlich des 100. Jubiläums des Ausbruchs Ersten Weltkriegs (Pfister/Winnerling 2020, 59) ist ein weiteres Beispiel sowohl für die Nutzung von Geschichte zur Vermarktung als auch für die erinnerungskulturelle Bedeutung von digitalen Spielen, die auch wissenschaftlich als Fallbeispiel aufbereitet wurden (Schwarz, 2015, 422). Der erste Weltkrieg wird aus verschiedenen Perspektiven erzählt, für deren Ausführung und historische Einordnung *VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR* positiv rezipiert wurde (Zimmermann 2023a, 281). Eine Fortsetzung folgte 2023 mit *VALIANT HEARTS: COMING HOME*. Digitale Spiele sind damit nicht länger reine Unterhaltungsmedien. Es sind auch geschichtskulturelle Angebote, die Erinnerung an die großen Tragödien der Geschichte wachhalten und besonders jungen Zielgruppen zugänglich machen. Die mahnende Funktion der Erinnerungskultur (Jordan 2021, 170) bleibt erhalten, auch wenn sich das transportierende Medium wandelt.

Versteht man Geschichtskultur als ungesteuerten Umgang mit Geschichte und Erinnerungskultur als von oben gesteuerten Umgang, so erkennt man am Fall digitaler Spiele, dass diese Trennung nur bedingt funktioniert. *THE DARKEST FILES* und *VALIANT HEARTS* erinnern an die dunkelsten Kapitel der europäischen Geschichte, ohne in einem gesamtgesellschaftlichen Auftrag zu handeln. Es sind trotz staatlicher Förderung kommerzielle Spiele. Förderung ist jedoch weit verbreitet, wird jedoch vor allem als Wirtschaftsförderung der boomenden Branche verstanden.

Unabhängig von einer Zuordnung zu Geschichts- oder Erinnerungskultur sind digitale Spiele als Gegenstand historischen Lernens bereits berücksichtigt. In geschichtsdidaktischen Modellen ist der Umgang mit unterschiedlichen (Text-)Gattungen bereits angelegt, zumal Erinnerung und Erzählung untrennbar verbunden sind (Rüsen 1982, 135). Allerdings wird diskutiert, ob Methodenkompetenzen konzeptionell neu gefasst werden müssen (Mierwald 2024, 148). Fasst man digitale Spiele wie *VALIANT HEARTS* also als relevantes Medium, dann ist der Umgang mit diesen

Medien Teil schulischen Lernens und medienkompetenter Teilhabe an öffentlichen Debatten. Ob dieser Umgang aber andere Fertigkeiten erfordert als mit traditionellen Medien, ist nicht geklärt.

Auch wenn ca. 20 % der Spiele einen Bezug zur Geschichte haben, so ist das Medium nicht nur für den Geschichtsunterricht interessant. Erzählungen in Spielen greifen auf Erzählmodi, Topoi und Konventionen anderer erzählender Medien zurück. Die Bezüge zu Film mögen offensichtlich sein, aber viele Spiele nehmen auch auf Klassiker der Literatur Bezug. Alice im Wunderland (ALICE: MADNESS RETURNS), Pinocchio (LIES OF PI) oder die Reise nach Westen (BLACK MYTH: WUKONG) sind nur einige Beispiele, in denen Spiele unmittelbaren Bezug zu einer literarischen Vorlage knüpfen. Eine Betrachtung im Rahmen von Unterricht liegt nahe, soll dieser doch auf Partizipation in der öffentlichen Kultur vorbereiten.

Der Umgang mit digitalen Spielen ist nicht nur für Geschichtsunterricht interessant. Auch Deutsch- und Englischunterricht können sich mit Erzählungen befassen, um Medienkompetenz und narrative Kompetenz (Rüsen 1982, 149) bei Schülerinnen und Schülern anzulegen. Um medienkompetent im Sinne einer *Digital Literacy* oder konkreter *Gaming Literacy* zu werden (Koubek 2025, 2), ist die Auseinandersetzung mit eben jenen digitalen Spielen relevant, die auch wirklich von Spielerinnen und Spieler rezipiert werden. Zugleich sind nur Entertainment Games für die Forschung relevant, da sie in der Geschichtskultur offen vorliegen und ihre Wirkung entfalten können. Dabei besteht diese aus vier Aspekten besteht (Kaminski 2013, 33; Tilsner/Ullrich 2025, 14/15):

1. Medienkunde
2. Medienkritik
3. Mediennutzung
4. Mediengestaltung

Digitale Entertainment Games sind als (geschichts-)kulturelles Medium schon lange etabliert und können angesichts ihrer Reichweite als Leitmedium geschichtskultureller Praxis betrachtet werden. Diese lässt sich mittlerweile auch für jedes Spiel dokumentieren, solange es auf der wichtigsten Plattform Steam verfügbar ist. Allerdings muss man bedenken, dass Spiele auch auf anderen Plattformen erscheinen und – wenn überhaupt – manchmal Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung auf Steam zugänglich werden. Auch Zahlen der eigenen Launcher der jeweiligen Publisher und Spiele in einem Abo wie dem Xbox-Pass werden nicht berücksichtigt. Das Bild ist also nicht vollständig, auch wenn Aussagen über die Reichweite eines Spiels nicht unmöglich sind. Viele Firmen veröffentlichen ihre Verkaufszahlen auch, während wirtschaftliche Misserfolge weniger offen kommuniziert, aber von Spielerinnen und Spielern weitläufig diskutiert werden.

Abb. 002: Spielerzahlen von BLACK MYTH: WUKONG auf Steam.



Abb. 003: Spielerzahlen von ASSASSIN'S CREED: UNITY auf Steam.



2024 stellte BLACK MYTH: WUKONG den Rekord von ELDEN RING für die meisten zeitgleich aktiven Spielerinnen und Spieler in einem Singleplayer-Spiel ein (Abb. 002). Insgesamt wurde das Debut von Game Science über 25 Millionen Mal verkauft. (<https://steamdb.info/app/2358720/charts/>, 19.11.2024). 20 Millionen Kopien wurden allein im ersten Monat umgesetzt (GameRant 2025). The Witcher 3 verkaufte knapp 60 Millionen Kopien seit seinem Erscheinen 2015. Die Spielerzahlen lassen sich so langfristig verfolgen und mit aktuellen Ereignissen, weiteren Veröffentlichungen anderer Spiele oder DLCs abgleichen (Abb. 003). Auch langfristige Trends lassen sich dokumentieren. Hier zeigt sich jedoch, dass das Bild nicht vollständig ist, weil Ubisoft lange mit einem eigenen Launcher arbeitete (<https://steamdb.info/app/289650/charts/#max>, 28.11.2024).

Digitale Spiele bedürfen der Analyse in Öffentlichkeit und Unterricht (Preisinger 2022, 20) und bieten einige didaktische Möglichkeiten für die Praxis (Mai/Preisinger 2020, 10), auch wenn sie nicht didaktisch aufbereitet sind. Gerade der Praxisband von Stephan Friedrich Mai und Alexander Preisinger nimmt die Medienanalyse in den Arbeitsblättern in den Blick (Mai/Preisinger 2020, 13/14). Die Durchdringungstiefe der didaktischen Möglichkeiten digitaler Erzählungen und Simulationen im Geschichtsunterricht ist damit aber noch unzureichend. Gleichsam werden fächerübergreifende Aspekte wie der Umgang mit Erzählungen mit Blick auf den Literaturunterricht und die Einbettung von Spielen als Produkt im Wirtschaftsunterricht nicht berücksichtigt.

Die Analyse digitaler Spiele ist insgesamt nicht einfach (Seda 2008, 115) und zeigen die Grenzen der verschiedenen Disziplinen auf. Die vier Bereiche ihres Entstehungsprozesses werden von unterschiedlichen Disziplinen betrachtet:

1. Assets (audiovisuelle Elemente)
2. Narrationen (Fludernik 2008, 15)
3. ludische Elemente
4. Interaktion zwischen Spiel und Spielenden (Koubek 2013, 17)

Neben diesen Elementen bieten digitale Spiele als (historische) Erzählungen in unterschiedlichen Genre Sinnzusammenhänge aus der Deutung der Vergangenheit, der Abbildung der Gegenwart und dystopischen oder utopischen Perspektiven auf die Zukunft an. Das Medium wird als historisch inszeniert und bietet kreative Räume für Rezeption, Erleben und Produktion von Erzählungen an. Zwischen historisch »akkuraten« und kontrafaktischen Erzählungen werden in Entertainment Games viele Nuancen manifest und sind als *alternate history* durchaus erfolgreich (Inderst 2020, 22/Lücke/Zündorf 2018, 95).

Spiele wie KINGDOM COME: DELIVERANCE (2018) und sein Nachfolger (2025) proklamieren besondere historische Korrektheit für sich. Das mittelalterliche Böhmen soll so akkurat wie möglich dargestellt werden. GHOST OF TSUSHIMA nimmt die ers-

te Invasion der Mongolen zum Anlass, um eine fiktive Geschichte zu erzählen, obwohl es historisch akkurat/authentisch wirkt. *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* erzählt die kontrafaktische Geschichte des Widerstands gegen ein Nazi-Regime, das den Zweiten Weltkrieg für sich entscheiden konnte. Die Aufarbeitung des Zweiten Weltkrieges findet aber auch eindringlich wenn auch weniger bildgewaltig in *THROUGH THE DARKEST TIMES* (2020) und *THE DARKEST FILES* (2025) statt. Die beiden Spiele thematisieren Widerstand gegen das NS-Regime und dessen Aufarbeitung auf in verschiedenen Genres auf sehr unterschiedliche Weise.

Geschichte in digitalen Spielen wird allerdings nicht nur erzählt. In Simulationen mit dem Fokus auf Durchdringung, Anwendung und ggf. Überwindung der Mechaniken der Spielwelt (Stortz 2025, 43) wird ebenfalls Geschichte dargestellt und vermittelt. Der Maßstab kann dabei stark schwanken. In *CIVILIZATION* lenken Spielende das Schicksal einer ganzen Zivilisation über die Jahrtausende hinweg (Winnerling 2024, 53), während in *ANNO 1800* ein frühindustrielles Inselreich errichtet wird, dessen Bürger mit allerhand Kolonialwaren versorgt werden wollen. *AGE OF EMPIRES IV* rekonstruiert in seinem Kampagnen Episoden aus der Geschichte als Erzählungen an und unterstützt die historische Authentizität mit kurzen Dokumentationen. Shooter wie *BATTLEFIELD I* simulieren trotz ihres Genres die chaotische Situation in den Gefechten des Ersten Weltkrieges (Zimmermann 2023a, S. 282). Tatsächlich verschwimmen die Grenzen zwischen den (neu entstehenden und sich wandelnden) Genres (Widmann 2024, 15) zunehmend.

Im digitalen Spiel wird Geschichte instrumentalisiert und zugleich werden Geschichtsbilder vermittelt. Das populäre, interaktive und narrative Medium hat eine enorme Reichweite und kann als Massenphänomen betrachtet werden (Pfisster/Winnerling 2020, 13; Schwingeler 2008, 148; Dickey 2019, 283; Kaminski 2013, 39). Allerdings wurden Wege zum reflektierten und kritischen Umgang aus den unterschiedlichen Perspektiven kaum zusammengefügt. Die Geschichtswissenschaft (Schwarz 2023) und ihre Fachdidaktik blicken mit unterschiedlichen Fragestellungen und unterschiedlicher Intensität auf das Medium (Schwarz 2015, 399; Nolden 2019, 314). Viele dieser Fragen sind zugleich Gegenstand der Public History (Schwarz 2015, 407). Gleiches gilt für Literaturwissenschaft und -didaktik (Günzel 2013, 383; Kutscher 2019, 28). Natürlich haben auch die Game Studies ein Erkenntnisinteresse beim Blick auf Geschichte im digitalen Spiel (Freyermuth 2015, 71). Das digitale Spiel als Forschungsobjekt verfügt also über keine exklusive Bezugsdisziplin (Thon, 2015, 106).

Der vorliegende Band soll hier ansetzen, um Wege zu skizzieren Erzählungen und Simulationen in (Geschichts-)Unterricht und Forschung als vernetztes Medium in öffentlicher, kultureller Praxis zu analysieren. Die Diskussion von Spielen und ihrer Nutzung von Geschichte sollte über die Diskursräume ihrer Spielerinnen und Spieler hinaus möglich sein. Erzählungen im digitalen Spiel ermöglichen den Blick auf die Perspektiven fiktiver und historischer aber auch literarischer Akteure. Si-

mulationen verlangen besonders ein Verständnis für die Mechaniken des Spiels als Vereinfachung der Wirklichkeit. Gemeinsam vermitteln sie Geschichtsbilder, die im Unterricht untersucht (Pfister/Winnerling 2020, 61) und öffentlich diskutiert werden können. Digitale Spiele sind damit Teil erinnerungskultureller Diskurse (Sarr/Savoy 2020, 25). Die Analyse sollte jedoch auch den Entstehungskontext des Spiels als geschichtskulturellem Medium in den Blick nehmen, was das Medium als Objekt der Analyse in die Räume von Forschung und Public History aber auch der Literaturwissenschaft/Deutschdidaktik (Seda 2008, 62) bewegt.

Der Schlüssel zur Spielanalyse ist in all diesen Fällen die Kategorie der Immersion als Sogwirkung in Spielhandlung und Geschichte, deren verschiedene Formen zur Plausibilität von Geschichtsbildern beitragen. Dazu gehört auch eine Analyse der Textgestalt in digitalen Spielen und Formen instrumentalisierter Geschichte im Medium des digitalen Entertainment Games.

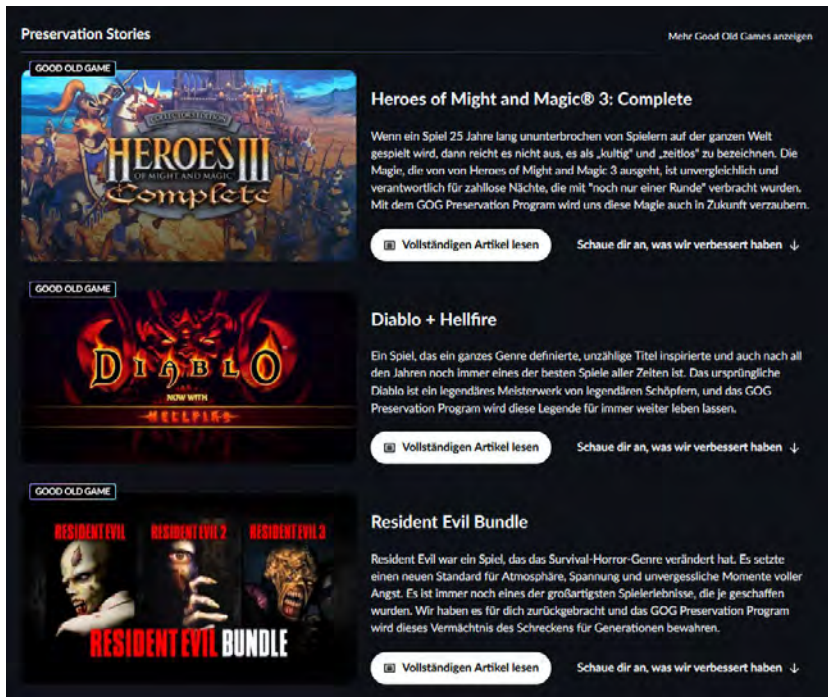
Digitale Spiele nutzen Geschichte nämlich in verschiedensten Formen und in unterschiedlichem Maße. Gemein ist ihnen eine Vermischung von Fakt und Fiktion, welche oft nicht mehr voneinander zu trennen sind. Die technischen Möglichkeiten haben sich seit der Jahrtausendwende dramatisch erweitert und bestimmen Perspektiven auf die Weiterentwicklung des Mediums (Blankenheim 2023, 410). Das Versprechen von technischer Innovation war dabei stets Topos der Technikgeschichte des Computers und des Spiels, die sich nun in neuen Entwicklungen um K.I. und Virtual Reality erneut manifestieren.

Dabei sind die Folgen von K.I. und Augmented und Virtual Reality für die Spielentwicklung nicht absehbar, werden die Immersion (van Looy 2017, 56) und Spielerfahrung aber zweifelsohne auf eine neue Ebene heben, was Freyermuth als hyperimmersive Wende bezeichnet (Freyermuth 2015, 110/111). Eine Perspektive der Augmented und Virtual Reality ist es in diesem Sinne, historische Erlebnissräume unmittelbar und authentisch erfahrbar zu machen (Zimmermann 2019, 105; Pfister 2023, 58). Augmented Reality wird bereits in musealen Projekten angewendet (Lewers 2026). Die Mixed Reality Stadtführung Essen 1887 und die Führung über das Nürnberger Reichsparteitagsgelände gehören dazu.

Nach der Schaffung von dreidimensionalen Spielwelten und den großen Dimensionen von Open-World-Spielen könnten Virtual-Reality-Spiele die nächste Entwicklungsstufe digitaler Spiele darstellen. Die Immersion der Spielwelten könnte damit derart intensiv werden, dass eine Unterscheidung zwischen Realität und digitaler Fiktion nicht mehr möglich ist. Die Möglichkeiten der Unreal Engine 5 geben darauf bereits einen Vorgeschmack (Gamespot 2023). Das Potential für räumliche Immersion mag immens sein, aber angesichts der Entwicklungen auf dem Spielemarkt und der hohen Kosten könnte es sich auch um ein wenig relevantes Nischenprodukt handeln. Vorerst ist die Berücksichtigung von Virtual-Reality im Unterricht nicht zwingend, während sie in Museen bereits Verwendung findet (Lewers 2026). Zugleich nutzen digitale Spiele in Retro-Spielen mit

bewusst pixeliger Grafik bereits eine Woge der Nostalgie (Felzmann 2018, 73), die sich nicht nur auf daheim spielbare Spiele bezieht. Schon für alte Arcade-Automaten kann Nostalgie beschrieben werden (Fenty 2008, 21). Dabei wird in den Spielegemeinschaften bereits die Bewahrung von Spielen diskutiert, die aufgrund der technischen Weiterentwicklung nicht mehr spielbar sind oder deren Server abgeschaltet werden.

Abb. 004: Angebot älterer Spiele auf GOG.



(https://www.gog.com/de/gog-preservation-program#GOG_PRESERVATION_PROGRAM_STORIES_SECTION, 04.01.2025)

Das GOG Preservation Programm (Abb. 004) bemüht sich darum, Spieleklassiker auch auf modernen spielbar zu machen. Die Betreiber zeigen auch auf, warum es das jeweilige Spiel verdient, als Kulturgut erhalten zu werden (Kapitel 8.2). Ein Teil von Spielen als digitaler Kunst ginge sonst verloren, da mit der technischen Weiterentwicklung der Zugang zu Datenträgern verloren geht (Koubek 2016, 44). Ein Teil digitaler Spiele als »entsorgbarer Kunst« (Koubek 2016, 31), ging bereits verloren. 2024/2025 wurde mit Stop Killing Games eine Petition erfolgreich (Ondruska

2024), in der gegen die Vernichtung des Zugangs zu gekauften Spielen durch Publisher vorgegangen wird. Vor dem EU-Parlament wurde das Problem 2026 diskutiert und von Spielerinnen und Spielern zunächst als Sieg gegenüber der Spieleindustrie wahrgenommen (<https://www.stopkillinggames.com/> [13.07.2025] und <https://eci.ec.europa.eu/o45/public/#/screen/home> [13.07.2025]). Die EU-Kommission erteilte den Forderungen nach einem Gesetz zum Schutz digitaler Kulturgüter allerdings eine Absage (Steinlechner 2026). Die Entscheidung von Sony im Juli 2027 ab 2028 keine physischen Kopien mehr zu verkaufen, wurde in diesem Zusammenhang negativ aufgenommen.

Dies ist ein Zeichen, dass sich Spiele als Massenphänomen (Ney 2025, 13) generationenübergreifend etabliert haben und der kulturelle/künstlerische Aspekt den technischen überwiegen kann. Die Basis der Rezipienten ist so groß, dass die an der technischen Seite des digitalen Spiels Interessierten nur noch einen begrenzten Teil ausmachen. Es ist schon lange nicht mehr notwendig, sich mit der Hardware auszukennen. Gerade Konsolen bieten einen einfachen Einstieg an und ermöglichen einen Fokus auf die Inhalte der Spiele.

Seit den frühen Tagen der Computer-Entwicklung haben sich Spiele extrem verändert (Freyermuth 2015, 95.) und stellen nun ein Leitmedium digitaler (Sub-)Kulturen dar, welches in seiner Geschichte (Donovan 2010/Mauruschat 2021) stets auf der Suche nach autonomen Darstellungsformen war. Gleichzeitig sind die Referenzen zu Film (Sterbenz 2011, 13) und Roman durchaus eng und tendieren zu eigenen Kommunikationsmodi mit Umdeutungen und Querverweisen, die nur für Teilnehmer an teils speziellen Diskursen verständlich sind. Die Nerds von gestern sind die Autoren von heute, aber die Codes der (Sub-)Kultur bleiben trotz eines Wandels verständlich (Eco 2002, 33). Intertextuelle Bezüge innerhalb und zwischen erzählenden Medien sind ein wichtiges Charakteristikum gemeinschaftsspezifischer Codes, die bestimmte Bedeutungen enthalten und andere nicht (Eco 2002, 58).

Im vorliegenden Band soll ein methodischer Umgang mit narrativen Spielen und Simulationen genauer in den Blick genommen und für (Geschichts-)Unterricht, öffentliche Diskurse und Forschung fruchtbar gemacht werden. Simulationen wie narrative Spiele (Vgl. Kapitel 3.3) bieten eigene Perspektiven für historisches Lernen, die in Projektarbeiten und Abschnitten von Unterrichtsreihen fruchtbar gemacht werden können. Zugleich sind sie Ausdruck des Geschichtsbildes ihrer Produzenten, die bei ihren Rezipienten wiederum Geschichtsbilder erzeugen oder verfestigen. Betrachtet man digitale Spiele als Ausdruck eines gemeinschaftlichen Erzähl- und Genverständnisses, dann sind Spiele auch Vereinbarungen über Konventionen von Spiel und Erzählung, die Teil von Geschichts- und Erinnerungskultur sind und damit kritisch reflektiert werden müssen (Ammerer 2019, 23).

Die besonderen Merkmale des Mediums und der Nutzung von Geschichtsspielen dabei eine zentrale Rolle. Narrative Spiele können zunächst als besondere Textgattung verstanden werden, in der fiktionale und faktische Geschichten

verwoben werden. Ihre Simulationen hingegen nehmen ohne narrative Strukturierung die Ausgestaltung von Teilen der Wirklichkeit in den Blick. In vielen Spielen wie *AGE OF EMPIRES IV* werden Merkmale von Narrationen und Simulationen allerdings gemischt oder in unterschiedlichen Teilen des Spiels unterschiedlich berücksichtigt. Während die Kampagnen meist Erzählungen anbieten, sind kompetitive Mehrspieler-Partien in der Regel auf die Spielmechaniken fokussiert. Für historisches Lernen und deren Erforschung aber auch für die Public History ist die entscheidende Frage, wie Geschichtsbilder in digitalen Spielen ihre Wirksamkeit entfalten können und wie Historizitäts- und Authentizitätsansprüche kommuniziert/transportiert werden. Die faktische Richtigkeit ist dabei nicht der Kern der Spielerfahrung (Schulz-Hageleit 1982, 28).

Dieser Band geht von der Bedeutung des Spielens als individuelle Handlung und kulturelle Praxis aus. Zentrale Kontroversen um digitale Spiele werden skizziert, um erste Leitfragen der Spieleanalyse zu formulieren. Dazu gehören neben Interaktion, Spielmechaniken und Setting auch Genre und wirtschaftliche Aspekte (Dickey 2019, 301). Im Zentrum des Bandes steht die Analyse von (historischen) Narrationen und Simulationen, die sich durch unterschiedliche Spezifika bestimmter Kernkategorien ausmachen. Am Ende der theoretischen Ausführungen werden Leitfragen für Analyse und Diskussion eines digitalen Spiels formuliert.

Dazu gehört neben der Beschreibung von Instrumenten zur Erzeugung von Immersion, die Dekonstruktion enthaltener Geschichtsbilder, dem Verhältnis von Interaktivität und Narration, Faktizität und Fiktionalität sowie einer Diskussion von Intertextualität und Referentialität (Hartung 2024, 135), die Jan-Noël Thon als Perspektive einer transmedialen Narratologie betrachtet (Thon 2015, 105). Genauere Zugänge zur Analyse digitaler Spiele werden nach narrativen Spielen und Simulationen kategorisiert, die sich entweder auf die Durchdringung von Perspektiven und Strukturen konzentrieren. Diese unterschiedlichen Aspekte werden in einem Leitfaden für die Analyse in Forschung und Unterricht zusammengeführt.

Schon 2016 fasste der Arbeitskreis für Arbeitskreis für Geisteswissenschaften und digitale Spiele einen möglichen Leitfaden zusammen (Arbeitskreis für Geisteswissenschaften und Digitale Spiele 2016). Zuletzt beschrieb Lorenz Prager diskursanalytische Zugriffe zur Spieleanalyse im Ausschnitt (Prager 2025, 70) und diagnostizierte dabei auch eine dürftige Grundlage für die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen aus geschichtsdidaktischer Perspektive (Prager 2025, 62). Dazwischen gibt es vor allem Literatur, die über die Disziplinen hinweg verstreut ist. Gerade der Blick auf die vielschichtige Praxis ist damit schwierig.

Die Anwendungsbeispiele sollen die Funktionsweise des Leitfadens skizzieren, ohne vollumfänglich zu sein. Für die unterschiedlichen Kategorien digitaler Spiele soll der Nutzen des Leitfadens für die Erforschung digitaler Spiele als geschichtskulturellem Medium für schulischen Unterricht aufgezeigt werden. Neuere

Geschichtsschulbücher greifen die Analyse von digitalen Spielen bereits auf ihren Methodenseiten auf.

Die Beispiele wurden gewählt, da es sich um Spiele handelt, die trotz ihres spezifischen Zugangs zu Geschichte über sich hinaus weisen (Kapitel 6.). Ein Problem der Analyse digitaler Spiele ist, dass Transferfähigkeit und Reichweite limitiert sind. Die Vielfalt des Mediums und Überschneidungen bei Genre, Spielmechaniken und Erzählweisen machen allgemeingültige Aussagen schwierig (Prager 2025, 73) und beeinflussen die Geschichtsbilder im Spiel (Zimmermann 2023, 219). Anhand der ausgewählten Spiele als Repräsentation ihres Genres und Erzählmodus' soll deutlich werden, dass dieses Dilemma zumindest tendenziell aufgelöst werden kann. Eine vollständige Analyse der Spiele im Sinne aller Leitfragen ist schon aufgrund des begrenzten Umfangs dieses Bandes nicht möglich.

Dieser Band richtet sich an Studentinnen und Studenten der Geschichtswissenschaften, Public History und des Lehramts für Geschichte, die digitale Spiele als Quelle und Medium nutzen und analysieren möchten (Nolden 2019, 314; Pfister/Winnerling 2020, 59). Da im Studium selten vollständige Monographien gelesen werden, enthalten viele Kapitel Querverweise aber auch redundante Informationen, damit auch einzelne Kapitel konsistent sind. Für Forscherinnen und Forscher soll ein grundsätzlicher Vorschlag formuliert werden, um digitale Spiele in ihren wichtigsten und medienexklusiven Merkmalen beschreiben und analysieren zu können. Der grundsätzliche Blickwinkel liegt auf der Nutzung von Geschichte und der Wirksamkeit von Geschichtsbildern in digitalen Spielen. Diese ist im digitalen Spiel jedoch verwoben mit anderen Aspekten des Spiels als solches und Medium.

Eine vollständige Berücksichtigung aller interessanten und plausiblen Aspekte kann dieser Band nicht leisten. Es ist vielmehr ein interdisziplinärer Ausgangspunkt, der die Diskussion in Öffentlichkeit und Analyse in Unterricht und Forschung ermöglichen soll. Für die Erforschung bestimmter Aspekte bieten die Teildisziplinen präzisere Instrumente, die ohne tieferen Einstieg in die Materie nicht zugänglich sind.

Zugleich richtet sich dieser Band nämlich auch an interessierte Leserinnen und Leser, welche Geschichte im digitalen Spiel als Spielerinnen und Spieler verfolgen und rezipieren. Die gewählten Aspekte sollen in die Materie einführen und anschlussfähig sein. Um den Zugang auch für Studierende zu erleichtern, werden wichtige Informationen wiederholt, wenn im Rahmen des Studiums bestimmte Kapitel bearbeitet werden sollen. Der Verweis auf möglichst viele digitale Spiele der letzten 30 Jahre soll – so weit wie im Rahmen dieses Bandes möglich – die wichtigsten Entwicklungen an konkreten Erzählungen und Simulationen abbilden und Beispiele aufzeigen.

Das Verständnis des digitalen Spiels als (geschichts-)kulturelles Medium in Verwebung mit anderen Medien, die ebenfalls Geschichtsbilder vermitteln, bedeutet auch, dass ein Blick auf eine historische oder fiktionale Erzählung stets an ande-

ren Sinnstiftungsangebote gebunden ist. Sie folgen in der Regel klassischen Plots nach Hayden White (White 2008): Romanze, Komödie, Tragödie und Satire (Barricelli 2017, 265). Simulationen wie *TOTAL WAR: THREE KINGDOMS* ordnen Spielabschnitte in die Geschichte ein und erzeugen den Eindruck historischer Authentizität, die nicht mit Realismus gleichzusetzen ist (Bender 2012, 41). Geschichtspartikel werden in vielen Spielen mitgeliefert. Ihre Wirksamkeit wird zwar als irrelevant eingeschätzt (Bernhardt 2018, 238), aber im Austausch zwischen Produzenten und Rezipienten sind sie entscheidender Teil von Genrekonventionen. *THREE KINGDOMS* ist ein besonders interessantes Beispiel, da es einen historischen Modus und einen literarischen Modus anbietet (Abb. 005). Der Bezug zum chinesischen Klassiker *die drei Reiche* ist besonders eng (Herrmann/Siefert 2026). Hier zeigt sich, dass Geschichtsdarstellungen im digitalen Spiel von vielen Faktoren beeinflusst werden.

Ausgangspunkt ist zunächst die Frage, nach der kognitiven, affektiven und kulturellen Bedeutung des Spielens. Deren Beantwortung zeigt auch auf, warum digitale Spiele als Medium Gegenstand (historischen) Lernens und kultureller Praxis sind.

Abb. 005: Ladebildschirm aus *Total War: Three Kingdoms* mit historischem Kommentar.



1.1 Bedeutung des Spielens (mit Blick auf Geschichte)

In digitalen Spielen vermischen sich ungesteuertes (historisches) Lernen, geschichts- und erinnerungskulturelle Praxis (Widmann 2024, 17) und Nutzung in einem interaktiven und narrativierenden Medium miteinander. Darin wird quasi *versehentlich* gelernt und Geschichtskultur tradiert, obwohl es in Serious Games gesteuerte Lernprozesse gibt (Mayer 2019, 85). Dies ist jedoch nicht das Ziel des Spielens. Vielmehr ist Spielen ein Kern menschlichen Seins, ohne einen beschreibbaren Zweck zu haben. »Die tiefe Verwurzelung des Spiels im menschlichen Leben bringt es mit sich, dass jeder von uns ein Spieler ist« (Bernhardt 2018, 12). Spiele erfüllen unterschiedliche Aufgaben und sind weder bloßer Zeitvertreib noch Mittel zum Zweck (Huizinga 2006, 10/Mayer 2009 27).

Spiele stellen eine spezifische Lernweise dar (Kluge 1981, 53), bei denen (bedingt) transferfähige Handlungen erlernt und eingeübt werden. Die wesentliche Funktion von Spielen sind aber Unterhaltung und Entspannung. Digitale Spiele fallen zu meist unter Ludus/Game, da sie Regeln unterliegen (Lilge 2025, 9). Das Gegenstück dazu sind freie Spiele, die unter Paidia/Play gefasst werden (Prager 2025, 65). Diese Unterscheidung hat einige offensichtliche Lücken und Grauzonen – gerade bei digitalen Spielen zur Entspannung wie DORFROMANTIK oder TINY GLADE. Die Unterscheidung zwischen Ludus und Paidia ist theoretisch nützlich, für die Praxis der Spieleanalyse aber nicht völlig eindeutig. Game und Play treten vielmehr ineinander auf und sind nicht als Gegensätze zu verstehen (Cermak-Sassenrath 2010, 167).

Auch wenn digitale Spiele vor allem der Unterhaltung dienen (Bender 2010, 139), müssen sie nicht entspannend sein. Spannung macht auch den Reiz des Spielens aus (Huizinga 2006, 19). Das vom japanischen Studio FromSoftware quasi begründete Genre der so genannten Souls-Likes wurde für seinen unerbittlichen Schwierigkeitsgrad (Haffelder/Maisenhölder 2019, S. 42) bekannt, der den immensen Erfolg allerdings nicht allein erklären kann. Die fantastischen Welten dieser Spiele sind extrem detailreich. Das Design der Level ist ausgesprochen durchdacht und lädt trotz des ständigen Risikos eines digitalen Todes zur Erkundung der verschachtelten Gebiete ein.

Dieses eigene Genre wird vor allem von Spielerinnen und Spielern bevorzugt, die eine Herausforderung suchen. Die vieldeutigen und vagen Narrationen mit Mitteln des environmental storytelling (Gelker 2019, 20) in DARK SOULS (2009/2014/2016) und ELDEN RING (2022) haben zum Erfolg der Spiele beigetragen (Lehmann 2026, 76). Letzteres zeigt mit über 25 Millionen verkauften Exemplaren die Bedeutung des Genres, aber auch den Erfolg der Erzählweise. Deren Vagheit und Vieldeutigkeit hat zu langen Debatten um das *wahre* Narrativ in den Spielen geführt:

Der australische YouTuber VaatiVidya diskutiert für beinahe 3 Millionen Abonnenten die zerstückelten Narrationen der FromSoftware Spiele (<https://www.youtube.com/@VaatiVidya>).

Gute Erzählungen müssen jedoch nicht notwendigerweise auf einer mittelalterlichen Spielwelt basieren. Mit *HORIZON: ZERO DAWN* erzählte der niederländische Entwickler Guerilla Games 2017 eine Geschichte zwischen technologischer Dystopie und der Utopie der Wiedergeburt einer Zivilisation – beide spielen im Englischunterricht der Oberstufe eine Rolle. Als Genre haben beide also eine enorme Reichweite, wenn man an Klassiker der Dystopie wie George Orwells 1984 oder *NEUROMANCER* von William Gibson denkt. *NEUROMANCER* ist besonders deutlich in seiner Warnung vor den Folgen der Technologiegläubigkeit. Der Roman gehört zu den Gründungswerken des Cyberpunk-Genres, das transhumanistischen Aufstieg und Fall eng miteinander verknüpft.

ASSASSIN'S CREED bedient sowohl historische Narrationen als auch eine übergeordnete Verschwörungserzählung (Heinze 2012, 162) und sprang ursprünglich zwischen den historischen Epochen und der Zukunft. Die Spielereihe wurde im fachdidaktischen (Bernhardt 2018, 233) und fachwissenschaftlichen Diskurs (Schwarz 2014, 231) vielfach aufgegriffen.

Auch Spiele ohne unmittelbaren historischen Bezug können dabei Geschichtsbilder vermitteln. Spiele wie *DIABLO IV* (2023), *DISHONORED 2* (2016) oder *SEKIRO* (2019) greifen auf wiedererkennbare Elemente aus der Geschichte zurück. Dies kann sich auf die Ikonographie, auf technologischen und ökonomischen Stand oder auf Architektur, Religion einer Gesellschaft in der Spielwelt (Prager 2025, 72) beziehen – auch unhistorische Spiele greifen auf Geschichtsbilder zurück, da der Wiedererkennungswert des Realen im Spiegel des Fiktiven immersiv wirkt und zugleich das Worldbuilding verständlicher macht. Blickt man aus europäischer Perspektive auf das ferne Ostasien, werden folkloristische und romantisierende Bilder reproduziert. Die Fiktion bleibt als solche deutlich erkennbar, macht sich aber den Wiedererkennungswert der (historischen) Vorlage zu Nutze. Dies kann sehr positiv aufgenommen aber auch kritisiert werden. Die gewählten Bezüge wecken dabei Assoziationen (Steiner 2022, 84) und bestätigen Authentizität und/oder Plausibilität der Narration.

Obwohl es unzählige Beispiele für Spiele gibt, so ist der wissenschaftliche Zugriff nicht ganz so einfach, obwohl das Spiel seit beinahe einem Jahrhundert Gegenstand von Forschung ist. Die Game Studies diskutieren Definitionen ihres Forschungsgegenstandes intensiv (Freyermuth, 2015, 304), aber ein Schwerpunkt liegt auf den Besonderheiten digitaler Spiele, die sich seit den ersten, ziemlich simplen Spielen der 1940er Jahre (Nim-Spiel auf dem Nimatron von 1940) zu einer Vielzahl von Genre weiterentwickelt haben.

Grundsätzlich gibt es vier Genre: Actionspiele, Abenteuerspiele, Strategiespiele und Simulationsspiele (Sterbenz 2011, 22–28), die man wiederum nach ihrem Fokus auf Action oder Strategie aufteilen kann (Unterhuber 2023, 31). In Actionspielen geht es vor allem um Reaktionsgeschwindigkeit und Geschick. *CALL OF DUTY* oder *RISE OF THE RÖNIN* gehören zu diesem Genre. Abenteuerspiele spielen in de-

taillierten Umgebungen und konzentrieren sich auf die Lösung von Rätseln. Das im fiktiven Tassing spielende *PENTIMENT* gehört zu dieser Gruppe von Spielen. Strategiespiele simulieren oft über lange Planungsphasen hinweg regelgeleitete Prozesse, die dabei kontrafaktische (spielinterne) Erzählungen erzeugen können (Bender 2012, 63/Chapman 2018, 189/190). Die Rationalität des Umgangs mit Regeln ist hier entscheidend (Mayer 2009, 54). Die Regelleitung des Settings wird in diesen Spielen besonders deutlich (Huizinga 2006, 20). Beispiele wie das rundenbasierte *HISTORYLINE 1914–1918* oder Echtzeitstrategie-Spiele wie *COMPANY OF HEROES* sind weit rezipiert worden. In *WESTERN FRONT* oder *TOTAL WAR* mischen sich beide Formen des Strategiespiels. Während Strategiespiele häufig Kriege simulieren, sind Simulationsspiele häufig auf Wirtschaftsprozesse ausgerichtet (Milch 2023, 93). Spiele der ANNO-Reihe von Ubisoft gehören hierzu (Bodden 2024, 175).

Diese Unterteilung ist für digitale Spiele jedoch sehr grob und Mischungen der Genres sind üblich – eine Ausdifferenzierung für digitale Spiele ist daher notwendig, um mehr Eindeutigkeit zu erreichen (Unterhuber 2023, 31). Angesichts wenig eindeutiger Charakteristika ist eine allgemeinere Definition des Spiels nützlich, die bei der Betrachtung von Beispielen herangezogen werden kann. Johann Huizinga verstand das Spiel so:

»Der Form nach betrachtet, kann das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als »nicht so gemeint« und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb eines eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.« (Huizinga 2006, 22)

Die betagte und sprachlich unhandliche Definition des Spiels ist trotz vieler später Definitionsversuche gelungen (Mayer 2009, 61/Stortz 2025, 22) und nützlich, da sie viele Elemente für eine Analyse digitaler Spiele bereits vorwegnimmt. Dazu gehört beispielsweise das Potential des Spiels, Immersion zu erreichen (Redecker 2024, 21). Kennzeichen des Spiels sind insgesamt (Cermak-Sassenrath 2010, 96–155):

1. Freiheit

Grundsätzlich ist die Teilnahme am Spiel, eine freiwillige Entscheidung. Der Freiheitsbegriff im Spiel geht jedoch weiter. Die Lösung von der Welt ist darin ebenso enthalten wie eine (im Rahmen der Regeln und Geschichte) Handlungsfreiheit im Spiel, die wesentlich durch Interaktivität ermöglicht wird (Hillmayer 2022, 98).

2. Unendlichkeit und Wiederholbarkeit

Die Durchführung eines Spiels zielt nicht auf Zielerreichung ab, sondern auf lustvolles Erleben. Die meisten Spiele haben dennoch ein definiertes Spielende, das jedoch zur Wiederholung der Spielhandlung einlädt. Gerade umfangreiche Rollenspiele wie *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* oder *ROGUE TRADER* täuschen Unendlichkeit dabei in unterschiedlichem Maße vor (Hillmayer 2022, 102).

3. Scheinhaftigkeit

Spiele sind perspektivisch Abbild oder Erweiterung der Wirklichkeit, aber von ihr losgelöst. Sie sind die Illusion eines mehr oder weniger umgrenzten Spielrahmens, der für die Konstruktion der Spielwelt auf die Realität und ihre Geschichte zurückgreifen kann.

4. Ordnung

Auch wenn Spiele ausgesprochen komplex sein können, so folgen sie doch einer vom Entwickler festgelegten Ordnung der Dinge. Ohne Spielregeln (Heinze 2012, 32) können Spiele nicht funktional sein, auch wenn diese gerade in digitalen Spielen nicht offensichtlich sein müssen. Diese Regeln können explizit sein und nicht gebrochen werden. Spiele enthalten aber auch implizite Regeln, die eine gemeinsame Absprache fixieren, die durch die expliziten Regeln nicht gefasst wird (Koubek 2025, 242). Die Analyse der inneren Ordnung der Spielregeln bezeichnet Jochen Koubek als Ludition (Koubek 2025, 240).

5. Ambivalenz

Spielhandlungen werden als kontingent verstanden: Verlauf, unmittelbares Resultat und langfristige Konsequenzen stehen nicht vorab fest. Auch wenn ein digitales Spiel in seiner Erzählung diesen Eindruck aus Spielerperspektive vermitteln mag, so sind Erzählungen notwendigerweise vielleicht non-linear aber nur bedingt kontingent. Wichtig ist, dass es für Spannung und damit für ludische wie narrative Immersion entscheidend ist, den Ausgang der Geschichte und Spielhandlung nicht vorab zu kennen.

6. Geschlossenheit

Die unter Scheinhaftigkeit beschriebene Trennung des Spiels vom Rest der Wirklichkeit erfordert eine Geschlossenheit der Spielwelt mitsamt ihrer Handlungen. Spiele sind an ein Setting gebunden und die Ereignisse innerhalb des Spiels haben keine Folgen für die Welt außerhalb des Spiels.

7. Zweckfreiheit

Auch wenn Spielen unterstellt wird als Vorbereitung, Übung und Experiment für tatsächliches Handeln im Rahmen spielerischen Lernens zu dienen, so ist dem Spiel doch zu Eigen, keinen Zweck zu verfolgen. Das Erlebnis des Spiels ist sich selbst genug.

8. Gegenwärtigkeit

Aus der Geschlossenheit des Spiels und seiner Lösung vom Rest der Welt resultiert zuletzt, dass Spiele für den Moment des Spielens existieren.

Digitale Spiele stellen nur in einem Punkt eine besondere Form des Spiels dar. Ein Interface wird benötigt, um Zugang zu erhalten (Prager 2025, 63; Koubek 2025, 38), was als Metaebene zur Kommunikation zwischen Spiel und Spieler verstanden werden kann (Hennig 2017, 128). Ohne eine Plattform können diese Spiele nicht gespielt werden, was eine Abtrennung vom digitalen Spielraum von anderen Räumen bedeutet. Diese digitalen Räume werden tatsächlich als leiblich beschrieben (Bonner 2014, 220), auch wenn sie keine physische Form haben.

Die Bedeutung regelgeleiteten Handelns in eigenen Räumen allein oder in Gruppen bildet den Kern spielerischen Handelns. Insgesamt können Spiele als Konzepte verstanden werden, in denen strategische, regelgeleitete Schritte zur Zielerreichung durchgeführt werden, die keinen unmittelbaren, praktischen Nutzen haben. Die meisten Spiele sind dabei endlich – bei Erfüllung bestimmter Bedingungen ist das Spiel beendet. Endlosspiele wie in ANNO oder CIVILIZATION sind zwar möglich, werden aber durch Spielende irgendwann abgebrochen, wenn kein Fortschritt mehr zu erreichen und keine Krise mehr zu bewältigen ist. Manche Partien währen jedoch extrem lange. Dabei haben Spiele sowohl eine affektive als auch eine kognitive Dimension.

1.1.1 Emotionen und Spielen

Ähnlich wie Roman und Film können auch Spiele Emotionen hervorrufen (Mosel 2016, 160), was für Authentizität per se (Zimmermann 2023, 116) und für Geschichtsbilder im Besonderen relevant ist. Gelungene Erzählungen können mitreißend sein, wenn die Immersion die Stufe tatsächlichen Mitgefühls mit Freud und Leid der fiktiven Protagonisten erreicht (Brauer 2013, 86). Frustrationserlebnisse in Konfrontation mit dem Spiel oder anderen Spielerinnen und Spieler können zu echtem Ärger führen. Spiele können die Aufmerksamkeit ihrer Rezipientinnen und Rezipienten vollkommen okkupieren. Was bei Büchern als *Pageturner* bezeichnet oder bei Serien mit *Binge-Watching* verbunden wird, ist in digitalen Spielen ebenfalls bekannt (Fenty 2008, 24). Auf den LAN-Partys der 1990er Jahre wurde ersichtlich, wie sich kleine Gruppen im kooperativen und konfrontativen Spiel verlieren konnten. Auch wenn diese exzessiven Spiele-Sessions ein Relikt der Vergangenheit sind, bleibt Spielen ein soziales Phänomen, dessen Räume sich verlagern.

Neben dem frustrierenden oder motivierenden Effekt ludischer Immersion, spielen auch Erzählungen eine Rolle. Gelungene Erzählungen ermöglichen es, in die fiktiven Welten einzutauchen. Narrationen wie THE LAST OF US oder CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 werden für ihre Sogwirkung rezipiert und belegen die narrative Wirkung digitaler Spiele.

Neben dramaturgischen Einflüssen der Erzählungen spielt hier auch die Authentizität der Erzählung eine Rolle, in die Geschichte eintauchen zu können. Die Authentizität von Geschichtserzählungen in narrativierenden Medien wird von sub-

jektiven Faktoren mitbestimmt (Zimmermann 2019, 67), die eine *suspension of disbelief* ermöglichen und auch eine affektive Seite haben. Auf der anderen Seite wird das Spiel in seiner fiktiven Welt durchaus ernst genommen (Prager 2025, 65/66). Abhängig vom individuellen Referenzrahmen der Spielenden ist die Wahrnehmung von Authentizität zwar individuell (Mosel 2011, 13), kann aber durch das Spieldesign zumindest angelegt werden. Der Eindruck historischer Authentizität verbirgt die Fiktionalität von Erzählungen (Barricelli 2017, 267).

Spiele werden – auch in Abgrenzung zu Arbeit und Lernen – als primär lustvolles Erleben beschrieben (Tolino 2010, 57), dass gerade in Serious Games instrumentalisiert werden soll (Jeske 2022, 27), auch wenn die Lernperspektiven als limitiert wahrgenommen werden (Hoffmann/Wagner 1995, 157 und 165). Gerade OpenWorld-Spiele und MMORPGs werden in ihrem Design vorgeworfen, den Erlebnischarakter zu vergessen und das Spiel zur täglichen Routine pflichtgemäß abgearbeiteter Handlungen zu machen. Dabei machen gerade folgende Affekte den Reiz des Spielens aus:

1. Sensation

Das Gefühl des Staunens ist untrennbar mit Spielen, Romanen und Filmen verbunden. Der erste Anblick des schwarzen Lochs Gargantua in *Interstellar* (2014), die erste Reise durch das prunkvolle Rom in *ASSASSIN'S CREED II* oder die dystopischen Weiten der Megastruktur im einflussreichen Manga *Blame!* erwecken das vage Gefühl des Staunens. Besonders häufig wurde der Moment in *ELDEN RING* rezipiert, in dem Spielerinnen und Spieler zum ersten Mal die offene Spielwelt betreten. Dieser Affekt ist mit räumlicher Immersion verbunden und mag Entwickler dazu ermutigen, immer spektakulärere Spielwelten zu erschaffen. Es kommt jedoch nicht nur auf die Größe der Spielwelten an. Auch romantisierende digitale Räume wie Kirschbaumgärten im feudalen Japan (*RISE OF THE RÖNIN*) oder ein spektakulärer Sonnenaufgang am Strand (*CRYSIS*) gehören dazu. Entscheidend ist nicht nur die Größe einer digitalen Spielwelt, sondern auch die enthaltenen Details (Baumgartner 2014, 79), die sowohl Atmosphäre als auch Authentizität vermitteln.

2. Fantasy

Die bildliche Darstellung in digitalen Spielen hat sich mit der technischen Entwicklung immer weiter entwickelt. Das Worldbuilding gerade in Fantasy- und Science-Fiction-Spielen wurde parallel dazu immer komplexer. Dabei reizen gerade neuere Spiele die Möglichkeiten zunehmend aus: Ein gutes Beispiel ist *AI-ON* von 2008, dessen Spielwelt aus zwei gegensätzlichen Scherben einer zerbrochenen Welt besteht, die von geflügelten Avataren bereist wird. In *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* (2025) werden künstlerische Elemente der Belle Époque mit einem malerischen und melancholischem Worldbuilding verbunden. Erle-

ben von Fantasy ist auf den ersten Blick vor allem an räumliche Immersion gebunden, berührt aber alle vier Formen.

3. Narrative Challenge

Die erzählerische Herausforderung ist vor allem in Rollenspielen offensichtlich, in dem Spielerinnen und Spieler über ihren Avatar oder eine Gruppe von Charakteren ein Abenteuer quasi erleben. Die epischen (im Sinne ihres Genres) Geschichten der *MASS EFFECT*-Trilogie um die Rettung der Galaxie vor der Reaper-Invasion oder der Aufstieg der Spieler-Avatars zum neuen Gott des Mordes in *BALDUR'S GATE I* und *II* gehören beispielsweise dazu. Dieser Affekt ist eng mit narrativer Immersion verbunden.

4. Challenge

Die klassischen Herausforderungen im Spiel sind der Kampf gegen unterschiedliche Feinde (Jünger 2016, 16). Die bereits erwähnten Souls-Likes sind ein klassisches Beispiel; speziell der Sieg über die zunehmend komplexen Bosse kann mindestens Erleichterung auslösen. Dabei bewegt sich eine Herausforderung in der Zone zwischen Überforderung (durch zu schwierige Gegner beispielsweise) und Unterforderung (durch viel zu einfaches Level-Design). Für die Bewältigung von Herausforderung bedarf es ähnlich wie beim Lernen der Selbstregulation (Loderer/Pekrun/Plass 2019, 127). Unterforderung kann zu Langeweile führen. Dieser Affekt ist eng mit ludischer Immersion verbunden.

5. Fellowship

Das Gemeinschaftsgefühl im Spiel ist eine treibende Kraft im gemeinsamen Spiel – gerade wenn Teams gegeneinander oder gegen die Figuren in der Spielwelt antreten. Dies gilt auf der einen Seite für Spiele, in denen alle Avatare durch Spielerinnen und Spieler gesteuert werden. Hierzu gehören teambasierte Ego-Shooter wie *BATTLEFIELD I*. Auf der anderen Seite kann der Affekt gemeinschaftlicher Zusammengehörigkeit bei Spielenden auch erzeugt werden, wenn mehrere Figuren gesteuert werden. *DRAGONAGE: ORIGINS* wollte diesen Effekt durch eine Vielzahl von Gesprächen zwischen den Figuren erzeugen, die deren Verbindung und Konflikte dargestellt werden. Die Bindung der Geschwister in *A PLAGUE TALE: INNOCENCE* erzeugt ebenfalls ein Gemeinschaftsgefühl. Das Spiel des Jahres von 2021 *IT TAKES TWO* stützt sein kooperatives Spielprinzip ebenfalls auf diesen Affekt. Im geistigen Nachfolger *SPLITFICTION* von 2025 ist die Kooperation zwischen zwei Spielenden ebenfalls obligatorisch und kontrastiert dabei die Figuren in den von ihnen erdachten Welten. *GOD OF WAR* von 2018 und seinem Nachfolger *GOD OF WAR: RAGNARÖK* (2022) machen die komplizierte Beziehung zwischen Vater und Sohn zu einem Kern der Erzählung. Offensichtlich ist damit, dass der Affekt eng mit narrativer Immersion verbunden ist. Die elegante oder effiziente Nutzung gemeinsam agierender Spielfiguren kann aber auch unter Fellowship gefasst werden und würde dann

ludische Immersion anlegen. Dies wird besonders deutlich, wenn die Synergien zwischen den Spielfiguren ausgenutzt werden sollen.

6. Discovery

Als Open-Worlds in digitalen Spielen technisch möglich wurden, konnten Spielerinnen und Spieler in seitdem immer größer werdenden Spielwelten auf Erkundungsreise gehen. Entwickler überboten sich mit immer weitläufigeren Karten, die ohne trennende Ladebildschirme erforscht werden konnten. Bald wurde es zu einem Problem, diese Welten auch mit Inhalten zu füllen. Gleichzeitig wussten Spielerinnen und Spieler oft nicht, was sie mit dieser Freiheit anfangen sollten.

Aber nicht nur die räumliche Dimension der Erkundung ist relevant. Auch die Freischaltung neuer Dialogoptionen, Handlungs- und Baumöglichkeiten oder alternative Spielwege bei einem erneuten Playthrough gehören dazu.

7. Expression

Die Möglichkeit der zur Selbstentfaltung in digitalen Spielen wird besonders in Sandbox-Spielen offensichtlich, in denen man nach eigenem Gefallen bauen und gestalten kann. Während Simulationen wie *CIVILIZATION* dies im begrenzten Rahmen ermöglichen, kommen auch Spiele auf den Markt, die zur Entspannung den freien Bau ermöglichen (Mayer 2009, 32). In *TINY GLADE* (2024) kann man beispielsweise eine eigene Burg errichten und deren Gebäude mit Laternen, Bänken und anderen Accessoires ausgestalten. *DYSTOPIKA* (2024) ermöglicht den kreativen Bau dystopischer Metropolen. Das preisgekrönte *DORFROMANTIK* (2021) und seine Brettspiel-Adaption (2023) bieten den Bau ländlicher Landschaften.

Rollenspiele wie *SKYRIM* und MMOs wie *LOST ARK* ermöglichen den Bau eigener Anwesen für den Avatar oder die Ausgestaltung einer eigenen Insel. Dies wird als Housing bezeichnet.

Für Lernprozesse sind andere und weitere Emotionen relevant, die sich in dieser Liste wiederfinden (Loderer/Pekrun/Plass 2019, 114/119). Diese können sowohl negativ als auch positiv sein. Gleichzeitig werden sie von Kognitionen beeinflusst. Die hier benannten Affekte scheinen für die Spieleanalyse mit Blick auf Geschichte am relevantesten, ohne tiefer in die Psychologie eisteigen zu müssen. Sie spielen auch eine entscheidende Rolle bei der durch das Spiel erzeugten Stimmung im Spiel (Mayer 2009, 42/43), die bei der Alteritätserfahrung historischer Räume und Zeiten eine wichtige Rolle für Perspektivübernahme und Verstehen spielt.

1.1.2 Kognitionen und Spielen

Auch wenn Kognition und Emotion in der ludischen Praxis nicht gänzlich voneinander zu trennen sind (Zimmermann 2019, 71), so sind bestimmte Handlungsprozesse

se gerade in Simulation von einem sachlogischen Kalkül bestimmt, das sich anders äußert, als die Perspektivübernahme in erzählenden Spielen. Das Spiel als Geisteshandlung ist überlogisch (Huizinga 2006, 12).

Bei Simulationen ist dies offensichtlich, aber auch in Action-Spielen und Rollenspielen müssen logische Entscheidungen getroffen werden. Kognitionen sind eng mit ludischer Immersion verbunden, da es um die Durchdringung der Spielregeln geht. Der Aufbau eines Handelsimperiums in ANNO, der effiziente und schnelle technologische Fortschritt in CIVILIZATION oder das Zusammenspiel unterschiedlicher Truppentypen in TOTAL WAR gehören beispielsweise dazu.

Auch in Action-Spielen ist die Durchdringung der Spielregeln entscheidend. In Speed-Runs suchen Spielerinnen und Spieler nach dem schnellsten Weg, das Spiel zu beenden. Dabei folgen sie nicht notwendigerweise dem intendierten Verlauf des Spiels, sondern nutzen Bugs, Glitches und Eigenheiten des Spiels aus, um so schnell wie möglich voranzukommen. Die Suche nach Items in Spielen wie DIABLO IV wird von dem Drang getrieben, den Avatar an die Grenze seiner Leistungsfähigkeit zu bringen. Der Fortschritt wird durch ludische Immersion in einer Schleife aus Herausforderung und Fortschritt motiviert, aber welche Gegenstände für die finalen ein oder zwei Prozent Fortschritt bis zu den rechnerisch erreichbaren Maximalwerten gesucht werden, ist sachlogisch motiviert.

Die offenen und verborgenen Mechaniken eines digitalen Spiels repräsentieren trotz ihrer Regelmäßigkeit auch die Spielwelt, in der sich die Avatare der Spielerinnen und Spieler bewegen. Manche dieser Regeln lassen sich beugen oder brechen, während andere Spiele bestimmte Instrumente einsetzen, um Spielerinnen und Spieler zu bestimmten Handlungen zu bewegen.

In RISE OF THE RÖNIN kann man den letzten Regenten des Tokugawa-Shōgunats Naosuke Ii verschonen, um einen bestimmten Verbündeten freizuschalten. Dies ist eine kognitive Entscheidung, die durch den zusätzlichen Verbündeten und ein erreichbares Achievement im Spiel motiviert wird. Diese Entscheidung widerspricht aber den historischen Ereignissen. Verschonen die Spielenden ihren Gegner, so wird dieser »off-screen« von einem anderen Attentäter getötet, um den »richtigen« Verlauf der Geschichte wiederherzustellen. Die fiktive oder historische Erzählung eines Spiels kann also im Konflikt zu den Spielmechaniken stehen. CIVILIZATION nimmt sich bei der Nutzung von Erinnerungssplintern (Rüsen 2001, 59) und Partikeln der Geschichte (Bernhardt 2018, 238) ebenfalls Freiheiten. Die repräsentierten Anführer jeder Zivilisation haben theoretisch Zugriff auf alle Weltwunder und berühmte Gebäude, sobald ein entsprechender Forschungsstand erreicht ist. Ganz ahistorisch kann Bismarck in der Antike die Pyramiden und das Kolosseum errichten, um bestimmte spielmechanische Vorteile zu beanspruchen oder diese anderen Fraktionen zu verweigern. Hier steht die historische Richtigkeit also hinter der spielmechanischen Logik an. Die Freiheiten der Spielerinnen und Spieler sollen möglichst umfassend sein.

Dies kann die Avatare der Spielerinnen und Spieler mit eigener Agency ausstatten, dessen Handlungsmacht wesentlich zur Motivation beitragen kann (Hoffmann/Wagner 1995, 148). Dazu würden die Spielfiguren in Rollenspielen gehören. In *ROGUE TRADER* oder *BALDUR'S GATE* werden konsistente rollenspielerische Entscheidungen mit Boni und vertieften Beziehungen mit anderen Charakteren und Fraktionen belohnt. Auch wenn es sich um Spiele in einem Science-Fiction bzw. Fantasy-Setting handelt, so liegt es nahe, dass auch historische Settings in klassischen Rollenspielen Verwendung finden können. Auffällig ist allerdings, dass Rollenspiele mit einem spielbaren Ensemble primär in fantastischen oder futuristischen Welten angesiedelt werden. Dazu gehören beispielsweise *BALDUR'S GATE III*, *MASS EFFECT* oder *THE EXPANSE: OSIRIS REBORN*. Mit *SHADOW OF THE ROAD* wird Owlcat Games (Vgl. Kapitel 8.5 und 8.6) eine Gruppe von Charakteren in das Chaos der japanischen Bakumatsu-Ära verstricken. Eine wesentliche kognitive und affektive Leistung in Rollenspielen ist die Perspektivübernahme (Vgl. Kapitel 4.1).

Die erwarteten kognitiven Leistungen des Spiels sind aber vor allem in Spielen bestimmend, die planmäßiges und strategisches Vorgehen besonders in den Vordergrund legen. In Simulationen wie *CIVILIZATION*, *ANNO* oder *TOTAL WAR* sind abwägende Überlegungen besonders offensichtlich auf eine kognitive Durchdringung der Spielmechaniken ausgelegt. Auch Action-Spiele wie *ELDEN RING* verbergen bei der Entwicklung der Spielfiguren ebenfalls kognitive Erwartungen, obwohl sich Spiele dieses Genres auf andere Aspekte des Spielens fokussieren. Dies betrifft auch Formen der Immersion, die in modernen Spielen vermischt werden.

Unabhängig von steigender Komplexität spielerischer Mechaniken bleiben digitale Spiele in ihrem erzählerischen Kern kulturelle Praxis. Dies gilt sowohl für Spiele mit popkulturellem/literarischem als für Spiele mit historischem Bezug.

1.1.3 Kulturelle Praxis und Spielen

Spiele durchdringen menschliches Zusammenleben seit den frühesten Gesellschaften (Huizinga 2006, 12/13). Obgleich Spielen ein mittelbarer Lerneffekt unterstellt wird, sind Spiele vor allem als zweckbefreites Handeln zu verstehen. Spiele dienen dem Zeitvertreib, finden aber nicht in einem leeren Raum statt. Es gibt viele unterschiedliche Konventionen des Spiels, die eingehalten, kombiniert und erweitert werden. Manche Erwartungen an diese implizite Absprache zwischen Produzenten und Rezipienten können gebrochen werden, aber gerade für die Spieleindustrie hat sich ein »zu viel« an Innovation als ebenso riskant wie die Einführung zu weniger Neuerungen erwiesen.

Grundsätzlich unterscheiden sich Gestaltungskonventionen in den verschiedenen Genres digitaler Spiele nicht von Konventionen in anderen Medien. Science-Fiction oder Fantasy-Romane folgen als Textgattung und Genre bestimmten Regeln. Während sich Science-Fiction mit den technischen Möglichkeiten fortgeschrittener

Zivilisationen beschäftigen, enthalten fantastische Geschichten stets ein magisches Element, welches die Regeln einer profanen Wirklichkeit übertritt. Sub-Genre folgen oft noch detaillierteren Regeln: Dark-Fantasy-Geschichten wie in *DARK SOULS* spielen in gefallenen Welten, deren Untergang bestenfalls verzögert werden kann. Dystopien wie in *THE SURGE* spielen zwar auch in verdammten Welten, enthalten aber kein magisches Element. Themen, Tropen und Schlüsselprobleme werden unabhängig vom Medium erzählt. Sie folgen dabei einem Konsens.

Dieser Konsens gilt auch für die Nutzung von Geschichte in digitalen Spielen; die Kategorisierung der Geschichtsnutzung erlaubt dabei einen Rückschluss auf die Erwartungen von Spielerinnen und Spielern. Allerdings gibt es für Romane und Filme keine verbreitete Kategorisierung der Geschichtsnutzung wie bei digitalen Spielen. Das Attribut »historisch« ist ein vages Marketing-Tool, dessen Bedeutung von Spielenden gefüllt werden muss.

Einen grundsätzlichen Vorschlag für die Formen der Geschichtsnutzung in fantastischen Geschichten gibt es (Siefert 2026). Dieser fasst jedoch eine Dichotomie, in der Geschichte entweder als Referenz oder als Szene herangezogen wird. Referenzen sind Bezüge zur Geschichte, die als Partikel aufgegriffen in einen neuen Kontext eingeordnet werden. Diese Anspielungen sind auch Teil historischer Sinnbildung (Rüsen 2001, 59).

Hierzu würden beispielsweise *DER HERR DER RINGE* oder *EIN LIED VON EIS UND FEUER* gehören. Geschichte als Szene setzt die fiktive Handlung in die »reale« Welt. Unter diese Kategorie fallen beispielsweise Rollenspiele der *World of Darkness* deren Setting auf der Realität beruht, um diese mit magischen Elementen zu erweitern. Beide Rollenspiel-Reihen wurden auch in digitale Spiele transportiert (*VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES* von 2004 oder *WEREWOLF: THE APOKALYPSE – EARTHBLOOD* von 2021).

Für digitale Spiele gibt es einen differenzierteren Ansatz. Mai und Preisinger griffen die Arbeit von Daniele Giere auf und machten vier Kategorien der Geschichtsnutzung in digitalen Spielen didaktisch nutzbar (Mai/Preisinger 2020, 12). Die Trennung ist jedoch ebenfalls nicht unbedingt einfach (Ney 2025, 19) und berücksichtigt Perspektive und Vorwissen der Rezipienten nicht. Die narrative Organisation historischen Wissens (Barricelli 2017, 258) erschwert es zusätzlich, klare Grenzen zu ziehen. Dabei entkommen digitale Spiele aller vier Kategorien kaum der Anachronismusfalle (Winnerling 2024, 46/47).

In Geschichtsdarstellungen geht es aber auch nicht nur um ihre faktische Richtigkeit. Inszenierte Authentizität und Plausibilität aus der (limitierten) Sicht der Rezipienten spielen eine große Rolle, wobei viele Spiele mit Geschichtsbezug Wissensbestände über die Vergangenheit suggerieren, die so nicht gegeben sind (Winnerling 2024, 45). Für die Zuschreibung von Historizität spielt dies nur bedingt eine Rolle. Geschichtsdidaktisch gewendet bedeutet dies, dass narrative Triftigkeit bei Rezeption und Wirkung die empirische Triftigkeit stets aussticht (Siefert

2025b, 71/73; Lücke/Zündorf 2018, 91). Damit ist die Angemessenheit der Erzählung gemeint (Haumann 2024, 27/28), die verschiedene Formen annehmen kann.

Um die Geschichtsnutzung in Medien also zu beschreiben, ist ein Rückgriff auf beide Ansätze hilfreich und mit Blick auf Geschichtsschreibung auch unumgänglich (Gundermann 2021, 353).

Die einfache Unterscheidung zwischen Geschichte als Referenz und Szene ermöglicht eine grundsätzliche Beschreibung der Spielwelt zwischen Fiktionalität und Faktizität. Die vier Kategorien ermöglichen einen detaillierteren Blick, der Geschichtsnutzung als inszenierte Authentizität zur Verschleierung der Fiktionalität auch rekonstruierter Vergangenheit in Darstellungen (Barricelli 2017, 267) und als Marketinginstrument aus Perspektive von Produzierenden, die aufgrund der Zahl von Beteiligten schwierig zu beschreiben ist (Obmann 2020, 147).

Tabelle 001: Formen von Geschichtsnutzung

Geschichtsnutzung	Definition	Geschichte als
historisierend	freie Verwendung historischer Elemente	Referenz
pseudohistorisch	Vortäuschung historischer Korrektheit	Referenz Szene
historistisch	partielle historische Korrektheit	Szene
historisch	umfassende historische Korrektheit	Szene

(erweitert nach Giere 2019, 45; Mai/Preisinger 2020, 12 unter Berücksichtigung von Siefert 2026)

Die Nutzung von Geschichte ist auch in anderen Medien üblich. Die historischen Romane von Ken Follett wie *DIE SÄULEN DER ERDE*, historische Spielfilme wie *GLADIATOR* sind typische Vertreter ihrer Textgattungen und präsender Teil von Geschichtskultur. Graphic Novel wie *DIE BOMBE* über die Entwicklung der Atom-bombe spielen eine Nischenrolle. Manga wie *BARFUß DURCH HIROSHIMA* oder der preisgekrönte Comic *MAUS* sind innerhalb der Community bekannt und werden auch didaktisch aufbereitet, sind jedoch ein Randphänomen (Näpel/Dahms 2020, 162; Reibman 2001, 23).

Die Besonderheit digitale Spiele liegt nicht in ihrer Geschichtsnutzung oder der (sekundären) Erfahrung einer historischen oder fiktiven Welt, sondern in ihrem exklusiven Kern (Schulz-Hageleit 1982, 10). Digitale Spiele zeichnen sich nicht nur durch Narrativität, sondern auch durch Interaktivität aus – sie werden in variablen Situationen (Koubek 2013, 22) mit mehr oder weniger freien Handlungsoptionen (Günzel 2013, 386) gespielt.

1.2 Digitale und analoge Spiele

Digitale Spiele sind die historische Fortentwicklung des analogen Spiels (Freyermuth 2015, 97), auf dessen Grundprinzipien und Mechaniken sie zurückgreifen. In neuen analogen Spielen kann man auch Rückkopplungen von digitalen in Brettspiele beobachten und auch Portierungen zwischen beiden Formen kommen vor. Dazu gehören beispielsweise die digitale Version des Kartenspiels MUNCHKIN und das Brettspiel zum digitalen Spiel DORFROMANTIK. Analoge und digitale Spiele unterscheiden sich aber fundamental in ihrer technischen Ausgestaltung und der Nähe zu audiovisuellen Medien (Freyermuth 2015, 343).

Spiele können als Konzepte verstanden werden, in denen regelgeleitete, strategische Schritte zur Zielerreichung durchgeführt werden. Diese Perspektive aus der Spieltheorie überschätzt jedoch die Rationalität und lässt die affektive Seite des Spielens unberücksichtigt (Thimm/Wosnitza 2010, 34). Für den späteren Zugang zu Simulationen ist dieser Zugang jedoch hilfreich, da diese Spiele besonders durch Zielvorgaben und Regeln bestimmt sind (Sterbenz 2011, 11/Koubek 2013, 27). Seit Huizingas etwas sperriger Definition des Spiels von 1938 haben noch weitere Autorinnen und Autoren an einer Definition gearbeitet, die den Kern des Spiels gleichermaßen umfassen (Tolino 2010, 45).

Aus dieser Perspektive sind digitale Spiele nicht prinzipiell vom analogen Spielen zu unterscheiden. Spielhandlungen bleiben im Sinne der Definition des Spiels identisch (Wysocki 2024, 61 u. 63), aber die mediale Umgebung ändert sich. Ein Blick auf Huizingas Grundmerkmale des Spiels (Huizinga 2006, 22/Tolino 2010, 31) zeigt, dass sich analoge und digitale Spiele nicht konzeptionell unterscheiden (Kapitel 1.1):

1. Spiele sind frei.
2. Spiele repräsentieren die Wirklichkeit, sind aber nicht mit ihr identisch.
3. Spiele sind abgeschlossene Konzepte.
4. Spiele sind wiederholbar.
5. Spiele sind zeitlich und räumlich begrenzt.
6. Spiele schaffen Ordnung.

Insgesamt bleibt also, dass Spiele durch Regeln definiert werden (Thimm/Wosnitza 2010, 39) und eine klar umrissene Repräsentation der Wirklichkeit darstellen. Diese sind entweder auf Unterhaltung ausgerichtet oder haben eine didaktische Funktion. Künstlerische Brüche mit diesem Grundverständnis sind selten (Alonso 2014, 61). Entertainment wie auch Serious Games enthalten implizite Formen der Wissensvermittlung unter Verwendung von Instrumenten des Spiels (Raczkowski 2018, 19/197).

Die Gamification des (historischen) Lernens wird an diesem Spieltypus besonders deutlich (Tolino 2010, 55). Allerdings kann die Qualität dieser Spiele mit eini-

gen Ausnahmen nicht mit den größeren und professionelleren Produktionen großer Publisher mithalten. Clevere Beispiele wie *PLAGUE INC. EVOLVED* (2012) gibt es allerdings auch. Besondere Aufmerksamkeit haben sich *THROUGH THE OF DARKEST TIMES* und *THE DARKEST FILES* verdient. Die Spiele des kleinen Berliner Studios Paintbucket Games befassen sich – als Spiele – mit der Erinnerung an die Geschichte des Dritten Reichs. Trotz des didaktischen und erinnerungskulturellen Hintergrunds handelt es sich um positiv rezipierte Spiele.

Digitale Spiele statten Spielerinnen und Spieler mit eigenen Handlungsperspektiven und Agency (Widra 2016, 50) aus (Köhler 2009, 228/Preisinger 2021, 20). Beide spielen für Immersion und Involvement/Engagement eine entscheidende Rolle. Die große Stärke digitaler Spiele ist die immense Komplexität von Spielwelten, Mechaniken und Regeln, die durch das Programm verwaltet werden. Spielerinnen und Spieler brauchen anders als beim Brettspiel keine administrativen Aufgaben auszuführen. Sie können die Spielwelt ohne einen Bruch der Immersion erleben und Transferprozesse einleiten (Wesener 2004, 131).

Dabei erzeugen digitale Spiele virtuelle Räume, die auf Ton und Bild angewiesen sind (Fritz 2007, 132/133). Neue Spiele bemühen sich um die Implementierung von Einstellungen, die auch Handicaps von Spielerinnen und Spieler berücksichtigen. Die Barrierefreiheit konzentriert sich vor allem auf die Bildeinstellungen und Drittanbieter konstruieren für die Konsolen Controller, die für verschiedene Behinderungen anpassbar sind. Noch vor wenigen Jahren gab es lediglich individuelle Lösungen, die von einzelnen Spielerinnen und Spieler ausgetüfelt wurden.

Digitale Spiele sind möglicherweise das kulturelle Medium des 21. Jahrhunderts, wie der Film das Medium des vorangegangenen Jahrhunderts war. Unabhängig von Alter, Geschlecht und Bildungsgrad nehmen digitale Spiele einen festen Platz in der kulturellen Praxis ein (Mai/Preisinger 2020, 10/Wolling 2008, 75). Das Unterrichtsmaterial von Stephan Mai und Alexander Preisinger berücksichtigt die meisten ökonomisch greifbaren Messgrößen zur Nutzung digitaler Spiele, die noch 2008 unbeachtet waren (Klimmt 2008, 57). Präferenzen für bestimmte Genre wurden in der KIM-Studie untersucht (Wolling 2008, 85), die jedoch wenig ausdifferenziert ist. Einige geschlechtsspezifische Unterschiede bei der Nutzung digitaler Spiele wurden jedoch erfasst. Spieldauer und Sozialform sind beispielsweise unterschiedlich, während bei den Genrepräferenzen keine prinzipiellen Unterschiede ausgemacht werden konnten (Hahn 2017, 146/149). Allerdings gibt es auch Genre, die praktisch nur von Spielern rezipiert werden (Bareither 2016, 138). Ego-Shooter gehören beispielsweise dazu.

Für (Geschichts-)Unterricht wirft das Medium technische und didaktische Fragen auf. In der Geschichtsdidaktik sind Spiele bereits in analogen Formen seit Jahrzehnten verankert (Bernhardt 2018, 37/38). Lehrende und Forschende müssen technische und inhaltliche Fragen klären, wenn digitale Spiele als Medium in Unterricht und Public History analysiert werden sollen.

Die meisten Spiele mit geschichtlichem Bezug waren ursprünglich auf den Zweiten Weltkrieg bezogen (Schwarz 2010, 13; Pfister/Winnerling 2020, 65) und wurden den Strategiespielen oder Ego-Shootern zugeordnet (Schwarz 2010, 12). Seitdem haben sich viele Sub-Genres herausgebildet, so dass man oft genauer hinschauen muss, um ein Spiel einem bestimmten Genre zuzuordnen. In den Game Studies werden Genres digitaler Spiele als eigene Gattungen mit zunehmend verschwimmenden aber greifbaren Charakteristika verstanden (Sterbenz 2011, 106), deren genaue Zuordnung bisweilen schwierig bleibt (Tolino 2010, 62/Nohr 2023, 71) und umfassend diskutiert wird (Unterhuber 2023, 30). Die Unterteilung in erzählende und simulierende Spiele, dient nicht nur als didaktische Kategorie der Analyse und Nutzbarmachung für Unterricht. Sie verdeutlicht auch zwei grundsätzliche Herangehensweisen an Spiele, deren Grenzen im Laufe einer Ausdifferenzierung von Genres verschwammen.

Digitale Spiele ermöglichen unterschiedliche Transferleistungen (Wesener 2004, 143). Für historisches Lernen am digitalen Spiel sind sie auf den komplexeren Ebenen interessant. Empirische Daten liegen jedoch nicht vor (Mayer 2019, 107), so dass ein theoretischer Bezug zur Geschichtskultur und Didaktik bedeutsam bleibt. Der einfachste Zugang ist eine Erfassung erworbenen Wissens.

Die Vermittlung von Faktenwissen gemessen am nötigen Aufwand ist jedoch nicht lohnenswert. Das Potential von Narrationen und Simulationen in digitalen Spielen liegt in der Analyse des Mediums und der Geschichtsnutzung, die miteinander verwoben sind (Chapman 2018, 158). Hinzu kommt bei narrativen Spielen der Zugang zu den Perspektiven historischer Akteure und ihrer Mentalität. Bei Simulationen wird das Verständnis von wirtschaftlichen oder sozialen Mechanismen und Strukturen verdeutlicht.

Um Spiele beschreiben zu können, benötigt man eine Reihe von quasi-Fachbegriffen, die innerhalb der Community verwendet werden. Die Termini sind zunächst Teil fachwissenschaftlicher Diskurse, werden aber von Spielerinnen und Spielern als Versprachlichung einer diffusen Gruppenzugehörigkeit als »Gamer« verwendet. In den Interaktionen dieser Peer-Group und bei der Entwicklung und Vermarktung von Spielen entstanden diese Begriffe, die fachlich relevant und Teil eines kollektiven Habitus sind (Mosel 2016, 175).

Hier zeigt sich – als kaum diskutierte Frage – die Überschneidung zwischen der Perspektive von Forschenden und Spielenden. Eine eigenständige Terminologie für wissenschaftliche Untersuchungen würde eine stärkere Trennung von forschendem Subjekt und untersuchtem Objekt implizieren. Viele Forscherinnen und Forscher spielen und nehmen damit eine Doppelrolle ein, die möglicherweise die Distanz zum Gegenstand verringert. Dies zeigt sich auch im Sprachgebrauch. Vorläufig liegt aber keine eigenständige Terminologie für viele Spielaspekte vor.

Die folgende Liste deckt – zumindest zum jetzigen Zeitpunkt – die wichtigsten Begriffe ab, um Spiele beschreiben zu können. Ein Anspruch auf Vollständigkeit

kann aber nicht erhoben werden – die Codes ändern sich schnell und müssen mit jeder Innovation erweitert werden. Ein umfassendes, aber älteres Glossar findet sich bei Monica Mayer (Mayer 2009, 449–466). Diese Wandlungs- und Erweiterungsprozesse finden deutlich schneller statt, als das wissenschaftliche Beschäftigung konstant folgen könnte (Schwarz 2015, 418). Jochen Koubek diskutiert die Ontologien verschiedener Perspektiven auf digitale Spiele mit Blick auf wissenschaftliche Zugänge umfangreicher (Koubek 2025, 29–48).

Wichtige Begriffe in digitalen Spielen

AAA-Spiel:	Spiele von großen Entwicklern mit hohem Budget
AA-Spiel:	kleine bis mittlere Spiele mit limitiertem Budget
Achievement:	Markierung für bestimmte, erfolgreiche Aktionen in einem Spiel
Add-on:	kostenpflichtige Erweiterung eines Spiels mit neuen Inhalten und meist auch Mechaniken
Alpha:	frühe Version eines Spiels während der Entwicklung
Avatar:	digitaler Repräsentant der Spielerinnen und Spieler
Basisspiel:	Grundversion des Spiels ohne weitere Inhalte
Battle-Pass:	Form des Season-Pass, bei dem Inhalte (vor allem Cosmetics) freigespielt werden können
Beta:	Version eines Spiels, die für Testzwecke spielbereit ist
Bug:	technischer Fehler im Spiel, der kuriose oder katastrophale Folgen für das Spiel haben kann
Build:	Gesamtheit ausgewählter Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, um bestimmte Effekte zu ermöglichen
Buy-to-Play:	Spiel wird einmalig erworben und ist dann immer spielbar
Casual:	Slang für Gelegenheitsspieler, oft abfällig konnotiert
Cinematic:	filmische Zwischensequenzen, die das Spiel unterbrechen
Core-Game:	Grundversion des Spiels ohne weitere Inhalte
Cosmetics:	Gegenstände und Objekte im Spiel, die anders aussehen, aber keinen spielmechanischen Unterschied machen

Cross-Over:	Zusammenarbeit zwischen unterschiedlichen Spielwelten, in denen Figuren aus einem Spiel in einem anderen Verwendung finden
CRPG:	Computer RolePlaying Game, klassisches Rollenspiel (ursprünglich am PC)
Cut-Scene:	nicht-interaktive Szenen im Spiel in der Graphik des Spiels
Day-1-Patch:	Patch, der am Tag der Veröffentlichung Änderungen durchführt
Dev:	Developer, kurz für Entwickler von digitalen Spielen
DLC:	(DownLoadable Content) kostenpflichtige Inhalte zu einem Spiel, die im Umfang kleiner als sein Add-on sind
Drop:	gefundenes Item
Drop-Rate:	Wahrscheinlichkeit für Drop bestimmter Items
Early-Access:	Zugang zum unfertigen Spiel vor der Veröffentlichung
Easter-Egg:	versteckte Nachricht der Entwickler im Spiel
Echtgeld:	Abgrenzung zur rein digitalen Ingame-Währung
Entwickler:	Firma, die das Spiel tatsächlich konzipiert und entwickelt
Environmental storytelling:	spielinterne Geschichte wird vor allem durch Item-Beschreibungen und die Umgebung erzählt. Spielerinnen und Spieler müssen die Handlung aus diesen Fragmenten selbst konstruieren.
E-Sport:	professioneller Sport in digitalen Spielen
Fanservice:	Spielelemente, deren einziger Zweck es ist, den Rezipienten aus ästhetischer Perspektive heraus zu gefallen.
Farmen/Farming:	Sammeln bestimmter Items, oft mit Grind verbunden
First Person:	PoV auf die Spielwelt, in der die Kamera im Avatar platziert wird
Free-to-Play:	Spiel ist kostenlos zugänglich, die Finanzierung erfolgt über einen Shop im Spiel
Gameplay:	tatsächliche Spielhandlungen innerhalb der Regeln eines Spiels

Glitch:	grafischer Fehler im Spiel, der (unter anderem) in Speed-Runs ausgenutzt werden kann, um Spielabschnitte zu überspringen
Grind:	häufige Wiederholung gleicher Spielhandlungen
Grundspiel:	Grundversion des Spiels ohne weitere Inhalte
Handheld:	Konsole, die mit den Händen gehalten und bespielt wird
Housing:	Abschnitt eines Spiels, das Bau und Ausgestaltung eines Wohnbereichs für den Avatar des Spielenden ermöglicht.
Indie-Game:	von kleinen oder unabhängigen Entwicklern entwickelte Spiele
Ingame-Währung:	spielinterne Währung zum Kauf
Isometrisch:	PoV, bei dem die Kamera über dem Spielgeschehen fixiert wird
JPRG:	Rollenspiel in japanischer Stilform
Live-Service:	Geschäftsmodell, bei dem Spiele kontinuierlich um neue Inhalte erweitert werden, damit Spielerinnen und Spieler langfristig ein Spiel spielen
Loot-Box:	käufliche Spielinhalte, deren genauer Inhalt bei Kauf nicht bekannt ist
Lore:	Hintergrundgeschichte der Spielwelt und ihrer Figuren; Teil des Worldbuilding
Mikrotransaktion:	Kauf von einzelnen Spielinhalten wie Cosmetics innerhalb eines Spiels
MMO(RPG):	(Massively Multiplayer Online Roleplaying Game), Online-Rollenspiel mit hohen Teilnehmerzahlen im Multiplayer
Mod:	kurz für Modifikation; Spielerinnen und Spieler überarbeiten das Spiel in unterschiedlichem Maß mit neuen oder veränderten Inhalten
Monetarisierung:	Einbau von Mechaniken, zusätzliche Gewinne innerhalb der Spiele über den einmaligen Kauf hinaus zu generieren
Multiplayer:	Mehrspieler, an dem mehrere Spielerinnen und Spieler teilnehmen
Noob:	Anfänger, ähnlich wie Casual tendenziell abwertend konnotiert

NPC:	(Non Player Character), Figuren, die nicht von Spielerinnen und Spieler kontrolliert werden.
Open-World:	Spielwelt ist durch große Bewegungsfreiheit gekennzeichnet
Over-Shoulder:	PoV über die Schulter der Spielfigur
Party:	gemeinsam agierende Gruppe von Spielenden oder Spielfiguren
Patch:	Update eines Spiels zur Fehlerbehebung und Optimierung
Pay-to-Play:	Spiel wird einmalig erworben und ist dann immer spielbar
Pay-to-Progress:	Fortschritt im Spiel kann durch weitere Echtgeldkäufe beschleunigt werden
Pay-to-Win:	Vorteile im Spiel können käuflich erworben werden
Pen&Paper:	klassische Rollenspiele wie Dungeons & Dragons oder Das schwarze Auge
Perma-Death:	permanenter/dauerhafter Tod des Avatars, der mit dem Verlust aller Spielfortschritte einher geht
Polygon:	kleinste Fläche zur Darstellung von Dreidimensionalität
Portierung:	Transfer eines Spiels von einer Plattform auf andere, beispielsweise von der Playstation auf den PC
PoV:	Point of View, hier ist die bildliche Perspektive auf die Spielwelt gemeint
Playstation:	Konsole des Herstellers Sony, die aktuelle Version erschien 2020
Playthrough:	Durchlauf durch das Spiel bis zum Ende
Pro:	Kurz für Professional, Slang für berufliche oder engagierte Spielerinnen und Spieler
Publisher:	Herausgeber, der ein entwickeltes Spiel finanziert
Quest:	im Spiel gestellte Aufgaben
Quick-Time-Event:	Moment in einer Cut-scene, in dem eine oder mehrere Tasten gedrückt werden müssen; wird oft als dramaturgisches Instrument verwendet
RPG:	(RolePlaying Game), Rollenspiel
Release-Date:	Veröffentlichungsdatum
Release-Version:	Version des Spiels zur Veröffentlichung vor Patches, Updates und DLCs

Roguelike:	Spiel, dass bei jedem Spielende von vorn begonnen werden muss
Roguelite:	Variante des Roguelike, bei dem Spielfortschritte teils übernommen werden
Run:	Spieldurchlauf
Sandbox:	Spiel mit hoher Freiheit, das Werkzeuge zur Erzeugung von Geschichten durch Spielende ermöglicht
Season:	regelmäßig veröffentlichte Inhalte, die das Spiel zeitweise erweitern. Inhalte können verschwinden oder dauerhaft implementiert werden
Season-Pass:	kostenpflichtiger DLC-Inhalt, der in mehreren Teilen über mehrere Monate verteilt veröffentlicht wird
Setting:	Ausgangssituation und Schauplatz eines Spiels; Teil des Worldbuilding
Singleplayer:	Einzelspieler, in dem ein Spieler als Interaktionen mit dem Spiel durchführt
Skin:	äußere Erscheinung eines Avatars, das abgeändert werden kann
Speed-Run:	möglichst schneller Spieldurchlauf
Steam:	größte Plattform zum Erwerb digitaler Spiele
Third Person:	PoV auf die Spielwelt, in der die Kamera hinter dem Avatar positioniert wird
Total Conversion:	umfassende Mod, die das Basisspiel vollkommen überarbeitet. Änderungen betreffen Inhalte, Spielmechaniken und Graphikdesign.
TTRPG:	Tabletop-Roleplaying Game, bezieht sich vor allem auf die Pen & Paper Rollenspiele, bei denen auch Miniaturen verwendet werden.
Update:	kostenlose Erweiterung eines Spiels um neue Inhalte, enthält oft auch Fehlerbehebungen
Whale:	Begriff für Spielende, die viel Geld in ein Spiel investieren
Worldbuilding:	Design einer (fiktiven) Spielwelt, Entlehnung aus der Literatur
Xbox Pass:	Abo-Modell von Microsoft, dass alle enthaltenen Spiele zugänglich macht
XBox SeriesX:	Konsole des Herstellers Microsoft, die aktuelle Version erschien 2020

Für die grundsätzliche Beschreibung digitaler Spiele ist es wichtig, das einzelne Produkt in seiner medialen Ausgestaltung zu begreifen. Die Form der Geschichtsnutzung ist eine Konkretisierung, die nicht für alle Spiele notwendig ist. Viele Spiele ziehen Geschichte nicht heran oder tun dies so subtil, dass der historische Bezug für viele Spielerinnen und Spieler nicht erkennbar ist. Ein völliger Verzicht auf Geschichte ist nicht wirklich möglich, da Entwickler selbst auf ihre Vorstellungen zurückgreifen, die wiederum von Rezipienten geteilt werden.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Merkmale des Spiels sind im jeweiligen Spiel besonders prominent?
 - a. Welche Merkmale des Spiels gelten für das Spiel nicht?
 - b. Welche Handlungsformen sind im Spiel erforderlich?
 - c. Welchen Effekt haben die Merkmale des Spiels auf die Darstellung von Geschichte?
2. Welche Handlungen des Spiels sollen Emotionen wecken?
 - a. Welche Aspekte der Spielwelt werden affektiv angelegt?
 - b. Welche affektiven Formen des Erlebens werden im Spiel angelegt?
 - c. In welchem Verhältnis stehen Geschichte, Narration und affektives Erleben?
3. Welche Handlungen im Spiel müssen kognitiv durchdrungen werden?
 - a. In welchem Verhältnis stehen Geschichte, Narration und Spielmechaniken?
 - b. Welche Bedeutung haben Kognitionen für die ludische Immersion?
4. Wie wird Geschichte im digitalen Spiel genutzt?
 - a. Unter welche Kategorien fällt die Geschichtsnutzung im digitalen Spiel?
 - b. An welchen Aspekten werden die Kategorien der Geschichtsnutzung manifest?
 - c. Welche Schlüsselprobleme werden im Spiel angesprochen?
 - d. Ist die Form der Geschichtsnutzung angemessen?

In digitalen Spielen wird jedoch auch eine andere historische Dimension offensichtlich, die nicht als Geschichtsnutzung gefasst werden kann. Auch wenn im Rahmen dieses Bandes vor allem auf aktuelle(re) Spiele Bezug genommen wird, so haben digitale Spiele auch eine Technikgeschichte (Ney 2025, 19; Pfister/Winnerling 2020, 33–35), die es zu berücksichtigen gilt. Dies betrifft auf der einen Seite die Geschichte Plattformen (Hardware) und der Spiele selbst (Software).

1.2.1 Geschichte des Computers

Die Erfindung des Computers im 20. Jahrhundert hat die Lebenswirklichkeit der Menschen fundamental verändert. Die Bedeutung von Vorläufern des Computers für die Entschlüsselung von Enigma über die Berechnungen für die bemannte Raumfahrt hin zur Vernetzung sämtlicher Wissensbestände im Internet kann kaum unterschätzt werden. Aktuelle Entwicklungen im Bereich künstlicher Intelligenz verlassen in immer kürzere Innovationszyklen die Limitierungen vorhersehbarer Handlungen der simulierten Quasi-Entitäten wie ChatGPT. Insgesamt ist die technische Entwicklung durchaus rasant, wobei manche Autoren eine zunehmende Beschleunigung prognostizieren, während andere Autoren eine Verlangsamung oder gar Stagnation annehmen. Blickt man auf die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts zurück, so ist jedes Mobiltelefon deutlich leistungsfähiger als die kruden Kolosse, welche die Reise zum Mond ermöglichten.

Seit die tragische Figur von Alan Turing zur Entschlüsselung von Enigma die Grundlage für moderne Computer legte (Donovan 2010, 4), hat sich der Computer als Technologie stark verändert und alle Lebensbereiche durchdrungen. Mit der digitalen Vernetzung werden soziale Räume zunehmend digitalisiert. Die physische Begegnung ist für gemeinsames Spiel, Austausch und Organisation nicht länger notwendig. Die LAN-Partys der 90er Jahre als soziales Phänomen der Jahrtausendwende verschwanden völlig. Fotos von Jugendlichen, die Bildschirme und PCs in die Keller ihrer Freunde tragen und eine Kabelchaos verursachen, gehören längst zur Folklore der Gaming-Szene. Der Austausch und gemeinsames Spielen haben sich in digitale Räume verlagert, bleiben aber eine soziale Interaktion.

Perspektiven für die Transzendierung von realen zu digitalen Räumen sind schon lange Gegenstand von Philosophie und Popkultur: Filme wie *GHOST IN THE SHELL* (Oshii 1995) und *BLADE RUNNER* (1982) stellen die Frage der menschlichen Essenz (in virtuellen Netzwerken). *MATRIX* (Wachowski/Wachowski 1999) formuliert die Grundfrage nach dem Wesen von Realität. Fantasy-Romane wie Tad Williams' *OTHERLAND*-Zyklus (Williams ab 1999) erschaffen ebenfalls digitale Welten, die jede Wirklichkeit übertreffen. Dystopien wie *TERMINATOR* (Cameron 1985) und *ALTERED CARBON* (Morgan 2017) oder *THE CREATOR* (Edwards 2023) skizzieren Zukünfte nach der Entfesselung künstlicher Intelligenz und der Unsterblichkeit durch Digitalisierung des Selbst. Im digitalen Spiel greift *CYBERPUNK 2077* die dunklen Zukunftsvisionen auf, in denen digitale und reale Räume verschwimmen.

Perspektiven auf die Geschichte des Computers haben im geschichtsdidaktischen Sinn eine Zukunftsperspektive, die sich in allen Medien äußert und die Bewertung aktueller Entwicklungen umfasst. Sie implizieren Geschichts- und Weltbilder. Sie äußern sich in der kulturellen Praxis in unterschiedlichen Genres.

So wie die technischen Grundlagen der Hardware einer Entwicklung unterliegen, so hat sich auch das Medium entwickelt. Um die Gewinnmöglichkeiten zu

erweitern, dachten Firmen wie Atari schon früh darüber nach, digitale Spiele von den großen Automaten der Spielhallen (Fromme/Hartig 2020, 167) in das heimische Wohnzimmer zu bringen (Blankenheim 2023, 403; Donovan 2010, 32/33; Lilge 2025, 13). Atari, Nintendo und Sega schufen die ersten PCs und Konsolen, auf denen aus heutiger Sicht rudimentäre Spiele gespielt werden konnten. Dabei besiegelten sie das Schicksal der Automaten, die in Europa irgendwann völlig verschwunden sein werden (Koubek 2016, 40) aber in Japan durchaus erhalten geblieben sind. 1989 schuf der japanische Konzern Nintendo mit dem Game Boy eine kleine und handliche und vor allem günstige Konsole, die 120 Millionen Mal verkauft wurde. Auf der Vorgänger-Konsole NES (Nintendo Entertainment System) von 1983 waren bereits erfolgreiche Spiele erschienen. Erst der Nachfolger Nintendo DS von 2004 konnte diesen Rekord mit 150 Millionen verkauften Handheld-Konsolen übertreffen.

Mit der ersten Playstation von 1994 stieg Sony in den Markt für Konsolen ein. Über 100 Millionen verkaufte Exemplare machten die Playstation zu einer der erfolgreichsten Konsolen überhaupt. Der Nachfolger Playstation 2 aus dem Jahr 2000 ist die bislang erfolgreichste Konsole mit 160 Millionen verkauften Exemplaren. 2001 stieg auch Microsoft in den Konsolenmarkt ein. Die Xbox und ihre Nachfolger standen aber stets im Schatten ihres Konkurrenten von Sony. Bei der Playstation 5 kam es bei Veröffentlichung 2020 zu Lieferengpässen.

Die Ankündigung von Nintendos Handheld-Konsole Switch und des Nachfolgers Switch 2 wurde erst mit Begeisterung aufgenommen. Die hohen Preise für Konsole, Zubehör und Spiel gerieten jedoch in die Kritik (YongYea 2025a/YongYea 2025b) – 2025 erreichte die Switch 2 den erfolgreichsten Start einer neuen Konsole in der Geschichte des Unternehmens.

Technisch entwickelten sich Konsolen parallel zu PCs, wobei die Xbox beispielsweise auf die Hardware für den PC zurückgriff. Während die Darstellungsmöglichkeiten der Hardware seit den 1970er sprunghaft komplexer wurden, scheint aus Perspektive von Spielerinnen und Spieler ein Plateau erreicht – die Qualität eines Spiels wird nicht mehr (nur) durch die graphischen Möglichkeiten bestimmt und Retro-Spiele setzen als künstlerisches Mittel auf die pixelige Graphik aus der Frühzeit des Mediums. Wie im Film sind Verweise auf frühere ästhetische Prinzipien auch in digitalen Spielen Teil von Nostalgie (Felzmann 2018, 38), gemeinsamer Erinnerung und künstlerischer Praxis.

1.2.2 Geschichte digitaler Spiele

In der Anfangsphase der Spielentwicklung standen Hardware und Software in engem Zusammenhang (Seda 2008, 81). Im öffentlichen Bewusstsein gilt PONG als Spielautomat in 1970er Jahren als Keimzelle des Computerspiels (Blankenheim 2023, 405; Langer/Spieler 2024, 25; Pfister/Winnerling 2020, 16; Donovan 2010, 29). Andere Autoren verorten die Entstehung des Computerspiels schon deutlich früher.

Sowohl der Nimatron von 1946 als auch ein digitale TicTacToe von 1952 (Schwingeler 2008, 87) werden genannt. TENNIS FOR TWO von 1958 gilt als erstes Beispiel für ein Bildschirmspiel (Wysocki 2024, 71). SPACEWAR! als studentische Arbeit am MIT wird ebenfalls als erstes Computerspiel genannt (Freyermuth 2015, 83; Malliet/de Meyer 2005, 23).

In den 1950er Jahre wurden die Grundlagen für digitale Spiele gelegt. Gerade die Programmierung von Schachcomputern stellten frühe Versuche da, Brettspiele durch künstliche Intelligenz spielen zu lassen (Donovan 2010, 4). Die frühe Spieleindustrie entstand in den 1970er Jahren.

Dabei war der Ausgangspunkt digitaler Spiele der in Europa und den USA verschwundene Arcade-Automat (Malliet/de Meyer 2005, 25/26), der seinerzeit den Flipper-Automaten verdrängt hatte (Huhtamo 2005, 14). Die technische Entwicklung ermöglichte die Miniaturisierung der Konsolen auf ein handliches Maß bevor der PC zur wichtigsten Plattform für Spiele wurde. Mit dem NES und späteren SNES bestimmte Nintendo den frühen Markt. Die Geschichte des Spiels TETRIS (1984) wurde 2023 auch verfilmt. Der Gameboy als Handheld-Konsole wurde ab 1989 weltweit erfolgreich und markierte das Ende der ersten Krise der Spieleindustrie in den 1980er Jahren (Malliet/de Meyer 2005, 34/36).

Nicht alle Spiele waren gleichsam erfolgreich und um manche Spiele-Reihen ranken sich einige Großstadtlegenden, deren Wahrheitsgehalt in der Erzählung letztlich irrelevant wurde. Ein gutes Beispiel ist Square Enix. Der Entwickler stand 1987 kurz vor der Insolvenz. Die letzte Chance auf Rettung der Firma war ein letztes Spiel, das ein Fantasy-Spiel sein sollte. FINAL FANTASY wurde ein Erfolg und begründete die Reihe, die 2023 mit dem sechszehnten Spiel der Hauptreihe fortgesetzt wurde. Der Titel des Spiels und die Situation der Firma standen nicht in einem Zusammenhang, aber die Erfolgsgeschichte ist unter Spielerinnen und Spielern beliebt.

Trotz des Erfolgs des Mediums seit den 80er Jahren ist nicht jedes Spiel und jede Konsole ein wirtschaftlicher Erfolg. Die Dreamcast war die letzte Konsole von Sega, konnte aber eine treue Spielergemeinschaft für sich gewinnen. Sega entwickelte danach keine weitere Konsole. Andere Konsolen brachen den entwickelnden Konzernen herbe Verluste ein (Altenheimer u.a. 2020). Die Rivalität zwischen Microsofts Xbox und Sonys Playstation gilt unter Spielerinnen und Spielern zugunsten des japanischen Konzerns als entschieden. 2026 kündigte die Chefin von Xbox Asha die Rückkehr von Spielen an, die nur auf ihren Konsolen veröffentlicht werden sollten. Massenentlassungen und Studioschließungen folgen als Schlagzeile (Buchs 2026). Die Playstation 2 war mit 50 Millionen Verkäufen sogar erfolgreicher als der PC (Malliet/de Meyer 2005, 42).

2024 machten Spiele wie CONCORD, FORSPOKEN oder SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE Verluste in Millionenhöhe. Der französische Entwickler Ubisoft war im März 2025 gezwungen, Teile seiner Marken auszulagern und Kapital des chi-

nesischen Investors Tencent anzunehmen. Der Börsenkurs war im Fiskaljahr zuvor nach der mäßigen Rezeption von *STAR WARS: OUTLAWS* und der Verschiebung von *ASSASSIN'S CREED: SHADOWS* dramatisch eingebrochen. Microsoft kündigte im Sommer 2025 knapp 10.000 Mitarbeitern in der Spielesparte, die trotz immenser Investitionen Verluste machte. Die Fachpresse macht dafür aber vor allem Missmanagement verantwortlich (Graf 2025). Zu Jahresbeginn 2026 wurden mehrere Spiele eingestellt, Studios geschlossen und verbliebene Studios neu strukturiert.

Der Vorwurf bzw. die Diagnose ist dabei nicht neu. Auch Sony, Ubisoft, Blizzard-Activision und Bungie und anderen Unternehmen wurde ein chaotisches bis absurdes Entwicklungsmanagement bescheinigt.

Die Geschichte digitaler Spiele im 21. Jahrhundert ist nicht mehr als Technikgeschichte zu sehen, als die sie begann. Auch wenn sich die technischen Möglichkeiten noch immer erweitern, so spielen ästhetische und künstlerische Überlegungen doch die entscheidende Rolle. Damit sind digitale Spiele eben mehr als ein Nischenprodukt sondern ein wesentlicher Teil von kultureller Praxis in der Gesellschaft.

1.3 Digitale Spiele als Teil der (Geschichts-)Kultur

Die bisherigen Ausführungen zu digitalen Spielen sind weitgehend ahistorisch (Koubek 2016, 31) und beziehen sich auf das Medium und Formen von Darstellung und Nutzung. Viele Spiele sind lediglich in ihrem popkulturellen Kontext relevant. Sie unterliegen Moden und verschwinden nach und nach wieder aus der Öffentlichkeit. Auch wenn leidenschaftliche Fans oft nach Jahre oder Jahrzehnte im Spiel aktiv bleiben und es Projekte zur Bewahrung von digitalen Spielen als Quellen gibt (Vgl. Kapitel 8.2). Digitale Spiele sind »entsorgbare Kunst« (Koubek 2016, 31). Jochen Koubek führt dabei sieben Gründe an, sich mit (alten) Spielen zu beschäftigen (Koubek 2016, 32–46):

1. Medienbiografie

Die Entwicklung von Spielen und ihrer Rezeption werden von den GameStudies seit den späten 90ern wissenschaftlich untersucht. Dabei ist die Rezeption von Spielen integraler Teil der Identitätsbildung, die als Passion Einfluss auf das Welt- und Geschichtsbild hat.

2. Medienkultur

Digitale Spiele sind kulturelle wie soziale Praxis, deren unmittelbare Reichweite in unterschiedliche Foren ausstrahlt. Sie sind als digitale Kunst (Langer/Spieler 2024, 187) anerkannt und werden diskutiert, wie andere Medien. Damit verbunden ist eine bestimmte Ästhetik.

3. Medienästhetik

Die Ausdrucksformen, Genrekonventionen, Geschichtsnutzung und ihre Diskussion setzen sich in digitalen Spielen besonders als Text und Kunst aus verschiedensten Faktoren zusammen, die in ihrer Gesamtheit das Spiel als Kunstwerk ausmachen.

4. Mediengeschichte

Digitale Spiele werden in Museen (Langer/Spieler 2024, 33) und faktisch auch von Spielerinnen und Spielern bewahrt. Die Geschichte der Spiele, ihrer technischen Voraussetzungen und Inhalte ist Gegenstand einer Disziplin, ist für Geschichtswissenschaftler und -didaktiker aber ebenfalls von Interesse. Da Spiele als geschichts- und erinnerungskulturelles Medium betrachtet werden, ist der Wandel der Geschichtsnutzung auch Gegenstand ihrer Disziplinen.

Digitale Spiele in ihrer historischen Entwicklung zu betrachten, ist dabei nicht präzedenzlos. Für andere Textgattungen liegen Arbeiten zur Geschichte und Genre Entwicklung vor (Konrad 2021, 218), die auch bestimmte Zielgruppen berücksichtigen. Für digitale Spiele sind diese Zuweisungen diffus, was auch am hohen Grad intertextueller und intermedialer Bezüge liegen mag.

5. Medientechnik

Alle fünf bis sechs Jahre (Koubek 2016, 42) wird eine neue Konsolengeneration marktreif und verdrängt ihre Vorgänger. Während PCs über neue Grafikkarten, Speichersysteme und Prozessoren modernisiert werden können, werden Konsolen ausgetauscht. Der Besitz der nötigen Hardware ermöglicht den Zugang zu den Spielen. Ökonomische Faktoren bestimmen also den Zugang zur digitalen Spielkultur, obwohl die Konsolen heute vergleichsweise günstig sind (Langer/Spieler 2024, 25).

Mit dem Boom künstlicher Intelligenz stiegen allerdings die Preise für Arbeitsspeicher und Graphikkarten extrem an. Die diskutierten Preise für die kommende Playstation und extreme Preissteigerungen bei PCs sorgten nicht nur unter Spielerinnen und Spielern für Besorgnis. Firmen wie Nvidia wurden für ihre Politik offen kritisiert.

6. Medienökonomie

Spiele sind zunächst Produkte, die an ihre jeweilige Zielgruppe verkauft werden sollen. Zugangs- und Vermarktungswege können abhängig vom Alter der Spiele unterschiedliche Formen annehmen. Bei der Einführung neuer Hardware – insbesondere bei Konsolen – stellt sich stets die Frage, ob ältere Spiele weiterhin gespielt werden können. Über Emulatoren lassen sich Spiele aus alten Spielgenerationen wieder spielen. Die meisten Spiele werden mittlerweile digital über Plattformen die STEAM vertrieben. Physische Datenträger enthalten manchmal gar nur den Code für den digitalen Download.

7. Medienpraxis

Aktuelle Spiele entstehen aus vorangegangenen Vertretern ihres jeweiligen Genres, wobei zur Innovation unterschiedliche Aspekte aus anderen Spielen kompiliert werden. Dieser Aspekt lässt sich auch unter Intermedialität/Intertextualität und Referentialität fassen (Kapitel 3.6). Ihre Bedeutung ist vor allem sozialer Natur (Hartung 2024, 138).

Als Textgattung sind Spiele damit zunächst als popkulturelle Phänomene zu betrachten, die in intertextueller Verbindung zu anderen Kulturangeboten stehen. Dazu gehören Romane, Comics/Manga Filme, Serien und Anime. Natürlich gehören auch andere digitale Spiele dazu. Erzählerische und genretypische Konventionen (Siefert 2025a, 65) gehören beispielsweise dazu, aber auch Easter-Eggs und Referenzen gehören zu den Instrumenten verwobener Erzählpraktiken. Es handelt sich um intertextuelle und referentielle Praktiken, die Bezug auf andere Medien und Partikel der Geschichte nehmen.

Insgesamt können digitale Spiele als spielbare Kunst mit eigener Geschichte verstanden werden, die unter diesen Aspekten auch historische Bedingungen haben, aber nicht auf Geschichtsnutzung verweisen. Sie sind als Unterrichtsanliegen unter den sieben genannten Aspekten interessant, weil sie letztlich Erzählungen sind, wie sie auch in Romanen und anderen Medien erzählt werden. Diese Begründung würde auf Methodenkompetenzen verweisen, die an dieser Stelle eine mediendidaktische und literaturwissenschaftliche Fokussierung zeigen.

Für Geschichte und Politik als Disziplinen sind digitale Spiele vor allem wegen ihres Inhalts eine Analyse wert. Viele Spiele mit historischem Bezug sind Strategiespiele (Lücke/Zündorf 2018, 108), aber grundsätzlich können alle Genres historische Bezüge in unterschiedlichem Maß aufweisen. Wie Geschichte instrumentalisiert und Geschichtsbilder vermittelt werden, zielt als Leitfrage der Analyse zunächst auf geschichtskulturelle Kompetenzen ab. Ziel des Umgangs mit digitalen Spielen kann aber auch als Methodenkompetenz im Sinne der historischen Methode als Weg der Erkenntnisgewinnung verstanden werden.

Digitale Spiele ermöglichen – ebenfalls wie andere Textgattungen – die sekundäre Erfahrung von Vergangenheit (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 276), die über Darstellungen mit verschiedenen Authentizitätsansprüchen (Pandel 2010, 97) transportiert wird. Schon für Lernspiele ist dies eine wichtige Perspektive (Schrader 2010, 186), aber gerade für die Nutzung von Virtual oder Augmented Reality wird historische Erfahrung als Legitimationszusammenhang diskutiert (Lewers 2026).

Die Zuordnung hängt von der Perspektive auf historisches Lernen, Spiele als Geschichtsdarstellungen und der Berücksichtigung anderer Disziplinen ab. Daher ist es notwendig, die Rolle digitaler Spiele im Unterricht näher zu beleuchten.

1.4 Digitale Spiele als Medium (im Unterricht)

Im (Geschichts-)Unterricht spielen vor allem Serious/Learning Games eine Rolle. Sie sind bereits didaktisch aufbereitet, anschlussfähig an verschiedene Unterrichts Anliegen aus den jeweiligen Curricula und in aller Regel kostenfrei auf vielen auch weniger leistungsfähigeren Plattformen nutz-/spielbar. Serious/Learning Games berücksichtigen das zentrale Dilemma für Lehrende, die digitale Spiele im Unterricht einsetzen oder besprechen möchten. Learning Games für die Nutzung im Unterricht benötigen darüber hinaus deutlich weniger Zeit, um durchgespielt zu werden.

Das Design dieser Spiele greift Ideen zur Gamification auf, die spielerisches Lernen besonders motivierend gestalten wollen (Jeske 2022, 27; Kodalle/Metz 2022, 67) verfolgt aber dabei mit limitierten Ressourcen das Ziel, etwas zu vermitteln. Der Begriff bezeichnet die Übernahme von Elementen aus Spielen in Lernumgebungen, um diese besonders motivierend zu gestalten. Auch wenn Serious Games gestalterisch nicht mit kommerziellen Spielen konkurrieren können, zeigen Spiele wie *THE DARKEST FILES* oder *PLAGUE INC.*, dass auch kleine Budgets zu guten Ergebnissen führen können. Mit *ERINNERN. DIE KINDER VOM MULLENHAUSER DAMM* wurde auch gezeigt, dass digitale Spiele auch im kleinen Rahmen stadt- und regionalgeschichtlicher Bezüge entstehen können. Das Potential für den Einsatz digitaler Spiele im Unterricht wurde also durchaus erkannt.

Auf inhaltlicher Ebene spielen *echte* – sprich kommerzielle – digitale Spiele keine Rolle, auch wenn neue Geschichtsschulbücher den Umgang mit dem Medium auf ihren Methodenseiten aufgreifen. Der Einsatz beschränkt sich auf Querverweise zwischen Geschichte und Darstellungen, obwohl die geschichtskulturelle Bedeutung anerkannt ist. Spezialisierte Angebote beispielsweise von Hochschulen in Kooperation mit Entwicklern sind als außerschulische Lernorte bereits etabliert, aber nicht flächendeckend erreichbar. Einzelne Vorschläge für die Nutzung im Unterricht liegen zwar vor (Milch 2023), aber es gibt keine Daten zu Umfang und Ergebnissen.

Grundsätzlich besteht also noch Spielraum für die Nutzung von digitalen Spielen als Medium historischen Lernens und Analyseobjekt des Unterrichts. Es gibt daneben noch eine weitere Perspektive auf die Nutzung von digitalen Spielen im (Geschichts-)Unterricht. Für die empirische Erforschung zur Wirksamkeit digitaler Spiele sind Schülerinnen und Schüler besonders eine interessante Gruppe (Hoffmann/Wagner 1995, 143). Die Verzerrungseffekte durch Vorwissen und soziale Erwünschtheit sind weniger ausgeprägt. Effekte auf das Geschichtsbild und Geschichtsbewusstsein können bei dieser Gruppe unmittelbar erfasst werden.

Inwieweit dies insgesamt als plausibler Zugang zu betrachten ist, scheint aber diskutabel. In der kulturellen Praxis wirkt eine Vielzahl von Erzählungen auf die Vorstellungen des Individuums ein. Analog zu Romanen und Filmen, können auch

digitale Spiele als Medium analysiert werden. Dabei werden ihre Erzählungen als Texte begriffen, um mit den Instrumenten der Textanalyse beschrieben werden zu können.

Im folgenden Teil dieses Bandes sollen Leitfragen und Kategorien zur Analyse digitaler Spiele hergeleitet und ausformuliert werden. Diese Leitfragen enthalten je nach Gewichtung bereits eine Perspektive und können für Forschungsschwerpunkte auch unterschiedlich betont werden. Dabei ist wichtig, dass der Bezug zur Geschichte nicht nur eine inhaltliche Frage ist, sondern alle Aspekte des Spiels als Medium durchdringt (Ney 2025, 21). Ein erster Ausgangspunkt der Analyse können aktuelle und grundsätzliche Debatten um digitale Spiele als (geschichts-)kulturelles Medium (Schwarz 2021, 567) oder als Produkt sein. Digitale Spiele entstehen nämlich nicht isoliert von Zeitgeist, aktuellen Diskursen und Trends. In einigen Fällen werden sie auch zum Gegenstand der Debatte.