

3. Analytische Zugänge zur Geschichte in digitalen Spielen

Wenn Lehrerinnen und Lehrer (unabhängig von Schulform und Stufe) Elemente aus Spielen in die Lernprozesse ihres Unterrichts einbetten, so wird dies als Gamification bezeichnet (Kodalle/Metz 2022, 67). Rollen- und Planspiele gehören dabei sicherlich zu den klassischen Spielformen im Geschichtsunterricht (Pandel/Teepe 2021, 145). Angebote wie LearningApps ermöglichen es Lehrerinnen und Lehrern aber auch, eigene Spiele für einzelne Erarbeitungsphasen zu erstellen (Bernhardt 2018, 218/219).

Die Nutzung von digitalen Spielen im Unterricht kann auf mehrere Ebenen abzielen: Die Analyse eines Spiels als Produkt ist dabei stets der Ausgangspunkt, der Implikationen zur kulturellen und ökonomischen Reichweite eines Spiels zulässt. Die Mechanismen mit denen Immersion und Engagement erzeugt werden, gehen dann der Analyse von Geschichtsnutzung voraus. Wie bei allen geschichtskulturellen Produkten (Prager 2025, 66 u. 76) geht es bei der Analyse nicht um ein Verstehen der Vergangenheit, sondern um die Dekonstruktion der Geschichte.

Außerhalb von Unterricht – also im öffentlichen Rahmen einer globalisierten Geschichtskultur (Siefert 2025b, 73 u. 79) – sind Spieleanalysen oft in Reviews eingebettet. Diese berücksichtigen in Text und Video neben technischen und spielerischen Aspekten auch Formen der Geschichtsnutzung mitsamt eines bewertenden Kommentars (Vgl. Kapitel 6.6 und 6.7). Einige fachwissenschaftliche und didaktische Beiträge zum Geschichtsbezug liegen bereits vor und kritisieren insbesondere den Umgang mit dem Kolonialismus (Mai/Preisinger 2020, 28/Winnerling 2023, 141). Dabei gibt es auch positive Beispiele für Geschichtsnutzung. 1992 wurde HISTORY LINE ausdrücklich gelobt (Schwarz 2021, 566). Die Review des rundenbasierten Strategiespiels zum Ersten Weltkrieg hob die empirische Triftigkeit ausdrücklich hervor.

3.1 Geschichtsnutzung im digitalen Spiel

Insgesamt wird Geschichte im digitalen Spiel vor allem instrumentell genutzt und folgt genretypischen Konventionen. Trotz aller Investitionen in ein Spiel wird dem Medium stets unterstellt, Geschichte nicht korrekt umsetzen zu können (Schwarz 2021, 567). Die Bildkonstruktionen folgen wiederkehrenden Mustern (Schwarz 2014, 221), die teils als typische Ikonographie über verschiedene Medien hinweg Verwendung finden. Der Bezug zur Geschichte ist damit Teil der Marke (Heinze 2012, 298; Friedrich/Heinze/Milch 2020, 270). Die Herausgeber heben die Akkuratheit der Darstellung hervor, wo es möglich ist. Ansonsten nehmen sie sich mehr oder wenige große Freiheiten bei der Geschichtsnutzung, wobei der Anspruch an historische Authentizität »Anspruch und Problem zugleich ist« (Bernhardt 2018, 222), da die visuelle Detailtreue die vagen Verknüpfungen zur Geschichte verschleiert (Bender 2010, 139) und zugleich von Rezipienten sehr individuell wahrgenommen wird (Zimmermann 2019, 67). Oft ist sie ein Marketinginstrument (Inderst 2020, 30/Schwarz 2019, 59), da (historische) Authentizität auch als Qualitätsmerkmal von Spielen kommuniziert und verstanden wird (Grimberg/Mehmel 2024, 123/124). Dabei werden unterschiedliche Formen der Geschichtsnutzung unterschieden, die auch als Authentifizierungsstrategien verstanden werden können.

Tabelle 002: Formen von Geschichtsnutzung (siehe auch Tabelle 001 in Kapitel 1.1.3)

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 Mai/Preisinger 2020, 12 unter Berücksichtigung von Siefert 2026)

Alle Epochen finden sich in digitalen Spielen wieder, wobei die Weltkriege als Setting in vielen Genres besonders häufig zum Schauplatz gemacht werden. Hier bietet die Geschichte primär eine Kulisse für das Spiel. Rundenbasierte Simulationen wie HISTORYLINE als auch Echtzeitstrategiespiele wie COMPANY OF HEROES 3 fallen unter diese Kategorie. Shooter wie BATTLEFIELD 1 gehören zu den Klassikern des Genres mit historischem Bezug. Geschichte als Szene zu betrachten, ist deutlich einfacher als die Formen der Geschichtsnutzung, da man weniger Vorinformationen benötigt und eine eindeutige Zuordnung formulieren kann.

Geschichte als Referenz ist im Gegensatz zur unmittelbaren Geschichtsnutzung in einem historischen Setting subtiler und bedarf keines direkten historischen Bezugs, um greifbar zu sein. Wie in anderen Erzählungen ziehen Autoren die Geschichte zur Inspiration und für die gemeinschaftsstiftende Wiedererkennung von Elementen heran. Hier werden gerade Verweise aus dem europäischen Mittelalter herangezogen, wenn Spiele in fantastischen Settings Geschichte indirekt nutzen.

Mit dem Wachstum der Branche gerieten aber auch andere Epochen zunehmend in den Blick der Spieleentwickler. Dies gilt sowohl für Simulationen als auch für narrative Spiele, die sich gleichermaßen einer eigenen moralischen Positionierung entziehen. Neuere Spiele wie *GHOST OF TSUSHIMA* (2020) oder *WESTERN FRONT* (2023) (Kapitel 6.1 und 6.6) provozieren Spielerinnen und Spieler zu einem Werturteil (Jordan 2021, 21), welches oft hinter den spielmechanischen Entscheidungen ansteht (Liedel 2023, 239). Gerade Rollenspiele verbinden Spielerentscheidungen mit Belohnungen. In Spielen wie *BALDUR'S GATE* oder *ROGUE TRADER* sind die Belohnungen zum Zeitpunkt ebenso unklar wie die Konsequenzen für die Handlung. Narrativ und ludisch angelegte Entscheidungsmöglichkeiten können gerade mit der Zielperspektive eines Urteils konkurrieren und die Immersion brechen (Stortz 2025, 118). Eine Entscheidung bestimmte Themen außen vorzulassen, kann also plausibel sein.

Dabei sind die meisten Spiele entpolitisiert (Bender 2010, S. 137; Roth 2018, 108). Sie vermeiden politische Aussagen oder blenden kritische Aspekte der Geschichte aus. Dies wird ihnen sowohl positiv als auch negativ ausgelegt. Während Spielerinnen und Spieler als Eskapismus (Huizinga 2006, 21; Hoffmann/Wagner 1995, 153/154) in die Welten digitaler Spiele eintauchen wollen, erwarten Aktivist:innen innerhalb der Branche und im Gaming-Journalismus eine Positionierung zu aktuellen gesellschaftspolitischen Themen. Mehrere Spiele gerieten für ihre Zurückhaltung in die Kritik, während Spielerinnen und Spieler allzu offensichtliche Positionierungen explizit kritisierten. Ein Konsens oder auch nur klare Positionen sind aktuell nicht auszumachen.

Einige Formen der Geschichtsnutzung in digitalen Spielen gehört zu den Aspekten, die in der Kritik stehen. Dabei ist ein Bezug zur Geschichte durchaus häufig anzutreffen und kann verschiedene Formen annehmen. Dazu gehört nicht nur die *reale* Geschichte, sondern auch Anleihen bei mythologischen Erzählungen.

Spiele wie *HADES 2* (2024 im Early-Access, 2025 veröffentlicht) beziehen sich lose auf die griechische Mythologie. Dabei zeigen sich wie in *BLACK MYTH: WUKONG* (2024) nicht nur Bezüge zur europäischen Mythologie; auch literarische Bezüge werden herangezogen. Die griechische Mythologie wird dabei immer wieder als Inspirationsquelle herangezogen. Neben *HADES* greifen auch *TITAN QUEST* (2006) und *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* (2018) darauf zurück (Kapitel 4.1).

Abb. 008: Zeus in Hades 2.



Der Bezug zu Mythologie wie im obigen Beispiel ist tendenziell als intertextueller Bezug zu fassen, während Geschichtsnutzung bei genauerer Definition sehr unterschiedliche Formen annehmen kann. Die oben eingeführte Unterscheidung in Geschichte als Szene und als Referenz mag also einer genaueren Kategorisierung bedürfen. Dieser Umgang mit Geschichte in digitalen Spielen wird von Mai und Preisinger im Rückgriff auf Daniel Giere (Giere 2019, 45) in vier Kategorien eingeteilt und ist unabhängig vom Genre:

Tabelle 003: Kategorien von Geschichte in digitalen Spielen mit Beispielen

Spielwelt	Definition	Beispiel
historisierend	freie Verwendung historischer Elemente	THE WITCHER IRON HARVEST BIOSHOCK: INFINITE
pseudo-historisch	Vortäuschung historischer Korrektheit	STRONGHOLD MANOR LORDS
historistisch	partielle historische Korrektheit	A PLAGUE TALE: INNOCENCE PENTIMENT GHOST OF TSUSHIMA

Spielwelt	Definition	Beispiel
historisch	umfassende historische Korrektheit	ASSASSIN'S CREED II ASSASSIN'S CREED: UNITY RISE OF THE RÖNIN

(erweitert nach Mai/Preisinger 2020, 12)

Völlig treffsicher sind diese Kategorien nicht, da einige Unschärfen und Interpretationsspielräume bleiben. Beispielsweise bleibt unklar, ob sich die Kategorien allein auf die erzählten Geschichten beziehen oder auf das Worldbuilding mit möglichst historisch korrekten Details (Heinze 2012, 299). Rom und Paris in ASSASSIN'S CREED II sind für ihre historische Korrektheit positiv rezipiert worden, aber die Geschichte ist fiktional.

Die Geschichtserzählung von RISE OF THE RÖNIN folgt den historischen Ereignissen der Bakumatsu-Ära (mit Folgen für die Agency der Spielfigur), aber die Städte und Umgebungen sind im Vergleich dazu weniger historisch korrekt. Wichtige Orte wie Häfen, Botschaften sind mitsamt einem historischen Kommentar im Glossar als historistisch einzuordnen, während die gewöhnlichen Stadtteile und Straßen nicht akkurat abgebildet werden. Historische Figuren werden korrekt in die die historischen Ereignisse eingeordnet, aber mit vielen fiktionalen Details ausgestaltet. Verschiedene Aspekte eines Spiels können also unterschiedlich kategorisiert werden.

Alternativ kann man im digitalen Spiel Geschichte auch nach der Darstellungsform kategorisieren (Herrmann/Siefert 2027), die mit Blick auf Doing History den gestalterischen Aspekt von Geschichtsdarstellungen durch Akteure impliziert. Allerdings ist zu bedenken, dass bei genauer Betrachtung ein allgemeines Urteil über die Geschichtsnutzung eines Spiels zu grob ist, um treffend zu sein. Spielwelt, Handlung und einzelne Aspekte können in unterschiedlichem Maß Bezug zur Geschichte nehmen. Literarische Bezüge wie in LIES OF PI oder BLACK MYTH: WUKONG werden hier nicht berücksichtigt, obwohl sie mittelbar Elemente der Bezugsepoche enthalten und als historisierende Kunstwerke verstanden werden können, da sie in unterschiedlichem Umfang Elemente aus der Geschichte der Entstehungsgeschichte der jeweiligen Werke aufgreifen.

1. Historisierendes Kunstwerk: Beim historisierenden Kunstwerk werden ikonische und interpersonell wiedererkennbare Elemente aus anderen Geschichtsdarstellungen wiederverwendet, während der Kern von Spielwelt und Geschichte fiktiv ist.

Gerade Spiele in fantastischen Settings, die oft (Vgl. Tabelle 004) auf Romanen oder Rollenspielen beruhen, greifen auf Elemente der Geschichte zurück. Die WITCHER-Reihe von CD-Projekt Red basiert auf den Romanen des polnischen Autoren

Andrzej Sapkowski. Die erfolgreichen Romane greifen dabei extensiv auf die polnische Folklore zurück. Der historische Zusammenhang ist damit lose, greift aber auf eine gemeinsame Vorstellung des »finsteren« Mittelalters zurück. BIOSHOCK: INFINITE (Vgl. Abb. 009) lädt in Stil und Ikonographie Bilder des frühen 20. Jahrhunderts in den USA mit christlicher Symbolik auf, um Fanatismus und Rassismus zu thematisieren. In den Erweiterungen wird die fiktive fliegende Stadt Columbia mit der versunkenen Stadt Rapture aus den Vorgängern verbunden, die wiederum auf die Ästhetik der 50er und 60er Jahre zurückgreifen. CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 greift trotz der pittoresken Fantasy-Welt (Vgl. Kapitel 6.5) auf die Ästhetik der Belle Époque zurück.

Historisierende Kunstwerke beziehen sich nicht explizit auf Geschichte, sondern greifen im literarischen Sinn auf Ikonographie der Geschichte zurück, um ihr Werk verständlich zu machen. Gemeinsames Erkennen des historischen Bezugs wird von Autoren und Rezipienten implizit verhandelt und als Konsens kommuniziert. Digitale Spiele dieser Kategorie verwenden Partikel aus der Geschichte in fiktionalen Kontexten.

Auch kontrafaktische Geschichtsdarstellungen wie in IRON HARVEST (2020) fallen unter diese Kategorie, wobei hier die Bandbreite historisierender Kunstwerke offensichtlich wird. IRON HARVEST spielt in einem Diesel-Punk Setting und vollzieht einen alternativen 1. Weltkrieg nach. Der historische Bezug ist in Geschichte und Design deutlich enger als in phantastischen Erzählungen, die Geschichte als Inspiration heranziehen.

Insgesamt ist der Bezug mindestens implizit, in der Kommunikation zwischen Produzenten und Rezipienten aber stets verständlich. Die nächste Kategorie greift auch auf fikionalisierte Erzählungen zurück, knüpft die eigene Darstellung aber sehr viel enger an Quellen.

2. Quellenbasierte Geschichtsdarstellung: Quellenbasierte Geschichtsdarstellungen kommunizieren die empirische Triftigkeit ihrer Erzählung entweder innerhalb des Spiels oder über externe Kanäle. Die fiktionale Erzählung greift dabei extensiv auf historische Quellen zurück. PENTIMENT transferiert die Biographien, die vom Team aus bayerischen Archiven extrahiert wurden, in eine kohärente Geschichte. THE DARKEST FILES greift für eine Darstellung der Aufarbeitung alter Nazi-Verbrechen auf alte Fallakten aus Berliner Archiven zurück. Dabei kann die Darstellung extrem stilisiert sein, wie beide Spiele zeigen (Vgl. Kapitel 4.1 und 6.2).

Neben der Verwebung von Quellen zu einer kohärenten aber eben fiktionalen Erzählung ist auch die Kommunikation der Quellenfundierung interessant. PENTIMENT wurde Gegenstand verschiedener Beiträge (Haasis 2024), da sich der Entwickler sehr um öffentlichen und universitären Austausch zum Spiel bemühte. THE

DARKEST FILES kommuniziert die Fundierung schon auf dem Startbildschirm und macht das Verhältnis zwischen Faktizität und Fiktionalität transparent. Der Berliner Entwickler bietet sich dabei auch für den Austausch mit universitären Akteuren an (Vgl. Kapitel 8.1).

Sowohl PENTIMENT als auch THE DARKEST FILES investieren in künstlerischen Stil und Quellenfundierung ihrer Erzählung. Spielmechaniken sind dabei deutlich weniger komplex. RISE OF THE RÖNIN als Action-Spiel vor dem historischen Hintergrund der Bakumatsu-Ära (Vgl. Kapitel 6.3) wirbt zwar mit dem gewählten Setting, macht seine Quellenfundierung allerdings nicht transparent, obwohl die Bindung an die Geschichte narrative Implikationen hat (Siefert 2026).

Digitale Spiele als quellenbasierte Geschichtsdarstellungen beziehen sich systematisch auf Geschichte und dieser kommunizierte Bezug wird im oder außerhalb des Spiels kommuniziert. Die fiktionale Geschichte basiert auf historischen Quellen.

3. Digitale Ausstellung: In den wenigen digitalen Ausstellungen, die es im Bereich der Entertainment Games gibt, werden spielmechanische Komponenten noch weiter reduziert. Man kann die Discovery Tour von Ubisoft als Beispiel (Vgl. Kapitel 7.3) mit einem digitalen (Freilicht-)Museum vergleichen, das den Zugang zu einer historischen Epoche am Bildschirm ermöglicht. Dabei kann man argumentieren, dass digitale Ausstellungen als eigene Textgattung eine Zwischenform zwischen reinen Spielen und den digitalen Angeboten von Museen auf ihren Internetpräsenzen und der Nutzung von Augmented Reality Formaten sind. Ein wesentliches Merkmal ist die Reduktion ludischer Elemente auf ein Minimum (Beil 2021, 65) und ein Fokus auf die Exploration der digitalen Umwelt.

Als digitale Ausstellungen kompilieren diese Spiele damit einen digitalen Erlebnisraum, in dem Informationen in verschiedenen Formen bereitgestellt werden. Umfang und Komplexität ludischer Handlungen werden minimiert, so dass digitale Ausstellungen als begehbbare Rekonstruktionen im digitalen Raum verstanden werden können.

4. Das Spiel als Dokumentation: Dabei arbeiten Museen durchaus mit Entwicklern zusammen, um digitale Spiele detailgetreu zu entwickeln. Diese liefern die notwendige Expertise, die in von Entwicklern auf unterschiedlichem Wege transportiert wird. In AGE OF EMPIRES IV folgen die Missionen historischen Berichten über den Verlauf wichtiger Kampagnen und Schlachten (Kapitel 6.8). Siege schalten Dokumentationen frei, die Hintergrundinformationen liefern. Dazu gehören beispielsweise Beiträge zur Technikgeschichte. Innerhalb des Texts wird damit der Eindruck

entwickelt, das Spiel handle sich um eine interaktive Dokumentation mit empirischer Triftigkeit. *THE GREAT WAR: WESTERN FRONT* investiert weniger in den dokumentarischen Teil der Geschichtsdarstellung, macht die Kooperation mit dem Londoner Imperial War Museum jedoch deutlich (Kapitel 6.6). Auch wenn Dokumentation als Konzept nicht einfach zu beschreiben ist (Fullerton 2008, 216), so wird doch deutlich, dass die Vermittlung von fachlich fundierten Informationen auch im Kontext eines Spiels berücksichtigt wird und potentiell relevant für das Spieldesign ist.

Fullerton beschreibt Spiele als Dokumentationen zwischen zwei Spannungsfeldern (Fullerton 2008, 222). Auf der einen Seite bewegt sich ein Spiel zwischen abstrakter oder realistischer Darstellung. Auf der anderen Seite ist das Szenario entweder spezifisch oder generisch.

Ob ein Spiel als Dokumentation verstanden wird, hängt nicht von der Kooperation mit anderen geschichtskulturellen Akteuren ab. Entscheidend ist, dass Entwickler die Designentscheidung treffen, dem Spiel einen dokumentarischen Charakter zu verleihen. Dies hat in beiden Beispielen Folgen für die Interaktivität und Offenheit der Spielhandlungen.

Digitale Spiele als Dokumentationen greifen systematisch auf Instrumente zur Geschichtsdarstellung zurück, die aus Museen und Dokumentationen (im Film) stammen. Spiele dieser Kategorie stellen Geschichte über eingebettete Videos, Textkommentare im Spiel oder Quellenbeispiele dar, die entweder unmittelbar im Spiel gezeigt werden oder außerhalb der eigentlichen Spielhandlung verfügbar gemacht werden.

5. Beinahe-Abbild der Geschichte: Einige Spiele beanspruchen für sich, als Geschichtsdarstellungen umfassend empirisch triftig zu sein und die Vergangenheit so genau wie möglich abzubilden. Diese inszenierte Authentizität und empirische Triftigkeit der Geschichtsdarstellung des Spiels wird auf unterschiedlichem Wege transportiert und basiert auf unterschiedlichen Authentifizierungsstrategien.

Nur wenige Spiele gehen soweit, als Beinahe-Abbild gelten zu können. Der Konstruktcharakter von Geschichte bleibt unumgänglich und Leerstellen der Quellen müssen weiterhin durch fiktionale Anteile gefüllt werden, um eine sinnstiftende und dramaturgisch wirksame Narration zu erreichen.

Digitale Spiele als Beinahe-Abbilder werden von Produzentinnen und Produzenten als historisch »korrekt« im vorwissenschaftlichen Alltagsverständnis begriffen und von rezipierenden Spielerinnen und Spielern so aufgenommen. Sie greifen dabei auf unterschiedliche Authentifizierungsstrategien zurück, die außerhalb der eigentlichen Spielhandlungen positioniert werden, um die immersive Spielerfah-

rung der authentischen historischen Welt (Gundermann/Hanke/Schlutow 2024, 7) nicht zu brechen. Im wissenschaftlichen Sinn bleiben es Rekonstruktionen, die Lücken in den Quellen mit plausiblen Fiktionen füllen müssen.

Tabelle 004: Beispiele für Kategorien von Geschichtsnutzung in digitalen Spielen (Herrmann/Siefert 2026)

Kategorie	Beispiel
Historisierendes Kunstwerk	THE WITCHER III BALDUR'S GATE III BIOSHOCK INFINITE CLAIR OSCUR: EXPEDITION 33
Quellenbasierte Geschichtsdarstellung	PENTIMENT VALIANT HEARTS THE DARKEST FILES RISE OF THE RÖNIN
Digitale Ausstellung	ASSASSIN'S CREED: ORIGINS ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY
Dokumentation	AGE OF EMPIRES IV THE GREAT WAR: WESTERN FRONT
Beinahe-Abbild	ASSASSIN'S CREED II, KINGDOM COME: DELIVERANCE KINGDOM COME: DELIVERANCE II BATTLEFIELD 1 RED DEAD REDEMPTION RED DEAD REDEMPTION II

Die Beispiele zeigen, dass diese Kategorien für die Analyse hilfreich bleiben, um im Diskurs eine Orientierungshilfe zu bieten. Es ermöglicht Rezipienten die Geschichtsnutzung in Spielen beschreiben zu können. In öffentlichen Debatten sind diese Kategorien nutzbar, weil sie explizieren, welche Erwartungen Spielerinnen und Spieler haben und welches Angebot das Spiel macht. Die bloße Kategorisierung genügt jedoch nicht; ein klarer Bezug zu betrachteten Aspekten des Spiels bleibt notwendig.

Die Geschichte von BIOSHOCK: INFINITE spielt 1912 in der fliegenden Stadt Columbia. Der Ego-Shooter ist ein Beispiel für historisierende Spiele, deren fiktive Geschichten in alternativen Wirklichkeiten spielen und dabei oft auf Ikonographie und Geschichte zurückgreifen. Das Spiel thematisiert (unter anderem) Größenwahnsinn, Rassismus und instrumentalisierten Fundamentalismus und

Nationalismus (Abb. 009). Ähnlich wie bei seinen Vorgängern galt die Spielhandlung seinerzeit für einen Ego-Shooter als vorbildlich. Das Spiel verbindet hier die historischen Figuren der Gründerväter mit der christlichen Ikonographie und den architektonischen Charakteristika der europäischen Antike. BIOSHOCK: INFINITE kann anhand des Screenshots als historisierendes Spiel charakterisiert werden. Im Modell von Daniel Giere wäre das Spiel zwischen historisierend und pseudohistorisch einzuordnen. Eine bloße Einordnung in die Kategorien bleibt noch unzureichend, um einen Eindruck der Geschichtsvermittlung im jeweiligen Spiel zu ermöglichen. Die Gestaltungsinstrumente digitaler Spiele und konkrete Ausformungen ihrer Geschichtsnutzung sind dazu zu umfangreich und vielfältig. Die Kategorien sind aber ein wichtiger Ausgangspunkt.

Eine Aussage über die Qualität des Spiels machen diese Kategoriensysteme dabei beide nicht, auch wenn man das Verhältnis von Fiktionalität und Faktizität in den Blick nehmen und diskutieren kann. Die Kategorien sind ein Ansatzpunkt, um den (möglichen) Effekt der Spiele auf das Geschichtsbild zu diskutieren. Auch für die empirische Erforschung ihrer Wirksamkeit sind diese Kategorien interessant. Es ist durchaus denkbar, dass sich Spiele unabhängig von ihrer Kategorie ähnlich auf das Geschichtsbild von Rezipientinnen und Rezipienten auswirken. Eventuell spielt Fiktionalität dabei eine geringere Rolle.

Abb. 009: Ikonische Darstellung der Gründerväter in BIOSHOCK: INFINITE.



Genaue empirische Daten zur Rolle von Geschichtserzählungen in digitalen Spielen liegen nicht vor – derartige Erhebungen sind bereits methodisch nicht einfach. Auch Diskursanalysen, die bestimmte Geschichtserzählungen in den grö-

ßeren Zusammenhang der Public History einordnen sind nicht verfügbar. Dabei ist die Annahme, dass digitale Spiele wie auch andere Medien eine prägende Wirkung auf das Geschichtsbild haben.

Es gibt also durchaus gute Gründe, narrative Spiele und Simulationen zum Gegenstand des Geschichtsunterrichts zu machen. Entscheidend mag sein, dass digitale Spiele als reichweitenstarker Teil der Geschichtskultur einen Einfluss auf individuelles Geschichtsbewusstsein haben (Preisinger 2022, 54). Es steht damit auch in der Verantwortung des Geschichtsunterrichts, die in digitalen Spielen unbewusst/unreflektiert vermittelten Geschichtsbilder und die absichtsvolle Geschichtsnutzung zu thematisieren. Darüber hinaus gibt es einige geschichtsdidaktische Potentiale, die genutzt werden wollen.

Trotz guter Argumente für ihren Einsatz finden digitale Spiele im Geschichtsunterricht kaum Platz. Eine Reihe von Herausforderungen müssen Lehrerinnen und Lehrer dafür überwinden. Lösungsvorschläge für die logistischen Probleme bei der Einführung digitaler Spiele in den Unterricht gibt es jedoch (Preisinger 2022, 108–109). Das prinzipielle Ressourcenproblem der historisch-politischen Bildung zwingt Kolleginnen und Kollegen sich entweder eng an die Curricula zu halten oder Kürzungen vorzunehmen. Umfassende Projekte zu digitalen Spielen lohnen sich aber aus einem weiteren Grund. Das Interesse an Geschichte in Public History ist groß, während Unterricht als leidliche Veranstaltung wahrgenommen wird. Die Frage, wie Geschichte auch im Rahmen propädeutischen Unterrichts Interesse wecken soll, spielt in der Geschichtsdidaktik eine geringe Rolle (Siefert 2025, 193).

Für die Analyse von digitalen Spielen – sowohl von narrativen als auch von simulierenden Spielen – werden einige theoretische Grundlagen benötigt, die sich auf die Erzählungen, Geschichtsbilder und Lernpotentiale (Bassermann/Brandt/Haasis 2023) beziehen. Die in Kapitel 3 umrissenen theoretischen Grundlagen beziehen sich direkt auf die Leitfragen zur Arbeit mit digitalen Spielen in Projektarbeiten. Hier wird nur auf Entertainment Games Bezug genommen, da ihr Design als authentisches Medium in der kulturellen Praxis nicht von didaktischen Überlegungen bestimmt wird.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird Geschichte im Spiel instrumentalisiert?
 - a. In welche Kategorien von Geschichtsnutzung ist das Spiel einzuordnen?
 - b. Wie wird Geschichte als Teil des Worldbuilding verwendet?
 - c. Wie wird Geschichte als Teil von Intertextualität/Referentialität verwendet?
2. Welche Wertungen über (die) Geschichte werden vorgenommen?
 - a. Welche zeitgenössischen Moralvorstellungen werden dargestellt?

- b. Welche modernen Moralvorstellungen werden dargestellt?
- c. Welche Sach-/Werturteile bleiben offen/uneindeutig?
- 3. Welche Themen bilden den Kern der Spielerzählung?
 - a. Welche Schlüsselprobleme (der *condicio humana*) werden thematisiert?
 - b. Wie hängen Geschichtsnutzung und Themen im Spiel zusammen?

3.2 Immersion und Engagement

Noch 2009 nahm Dieter Köhler an, dass digitale Spiele keine starke emotionale Identifikation bei Spielerinnen und Spieler ermöglichen (Köhler, 2009, 228). Seitdem wurden die Narrationen zunehmend komplexer und können mit der Darstellung des Films mithalten. Spielerinnen und Spieler von *DETROIT: BECOMING HUMAN* (2018), *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* (2017), *DUST: AN ELYSIAN TAIL* (2018) oder *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* (Carbot Animation 2025a) werden Köhlers Einschätzung widersprechen. Es ist offensichtlich nicht so, dass Spiele keine Identifikation ermöglichen können. Für ihre immersive Wirkung ist dies nämlich entscheidend.

Neben der Interaktivität (de Mul 2005, 258) ist Immersion ein zentrales Charakteristikum digitaler Spiele (Walkerdine 2007, 18). Dies bezeichnet zunächst eine Verlagerung der Aufmerksamkeit auf ein Medium (Rittmann 2008, 47), bei der Rezipienten (hier) in eine digitale Welt eintauchen (Pietschmann 2009, 70). Wer über einem guten Roman die Zeit vergisst, angesichts eines tragischen Filmtodes eine Träne verdrückt oder Wut über die Leidensgeschichte digitaler Heldenfiguren empfindet, erlebt in diesem Sinne Immersion als Flow-Erleben. Dies wird auch als autotelische Involviertheit bezeichnet, wobei Flow der gängigere Term ist. Dabei tauchen Rezipienten völlig in die Spielhandlung ein und vergessen ihre Umgebung (Tolino 2010, 34/Mayer 2009, 156), während sie ihre Aufmerksamkeit auf das Spiel richten (Mosel 2016, 163). Flow Erleben maximiert die intrinsische Motivation und wird durch Immersion erreicht, die nicht unbedingt an bestimmte Konfigurationen des Spiels gebunden ist. Tim Rittmann unterscheidet für digitale Spiele vier Formen der Immersion (Rittman 2008, 51–110):

1. Bei narrativer Immersion wird die Aufmerksamkeit der Rezipienten durch die Qualität der Erzählung erreicht. Dabei wird das Spiel als Text (Weidlich 2024, 156) verstanden und folgt dabei den aus der Dramentheorie stammenden Merkmalen guter Geschichtserzählung: Personifizierung, Dramatisierung, Lokalisierung und Detaillierung (Hasberg 2022, 32). Narrative Immersion ist

offensichtlich nicht auf digitale Spiele limitiert und kann auch von anderen Medien erreicht werden.

2. Ludische Immersion zielt auf das Flow-Erlebnis ab, bei dem spielerische Handlungen in einer Progressionsschleife durch gut getimte Belohnungen für dauerhafte Motivation sorgen. Die Handlung muss herausfordernd sein, ohne die Frustrationsschwelle der Rezipienten zu überschreiten. Die Flow-Zone stellt die Ideale Balance zwischen Herausforderung und Fertigkeit dar. (Mosel 2016, 162/ Pietschmann 2009, 56/57).
3. Räumliche Immersion ist eng mit der Entwicklung dreidimensionaler Spielwelten verbunden. Durch die Perspektive auf das Spielgeschehen wird der Eindruck unmittelbarer Anwesenheit im Spielgeschehen erzeugt. Spiele aus der Ego-Perspektive sind ein Beispiele für die Möglichkeiten räumlicher Immersion, welche Spielerinnen und Spieler durch den Eindruck direkter Beteiligung erreicht wird. Als »Medium innerhalb eines Mediums« (Jünger 2016, 27) gehören auch Vertonung und Musik (Redecker 2024, 339). Mit VR könnte räumliche Immersion auf ein neues Niveau gehoben werden. Jedes Spiel wird von den erreichbaren und limitierenden Räumen bestimmt (Hinterleitner 2022, 13). Die Darstellung von Florenz und Paris in *ASSASSIN'S CREED* musste beispielsweise angepasst werden, damit die Gebäude auf einen Bildschirm passten (Vgl. Kapitel 3.1). Räumliche Immersion ist nicht nur an die Unmittelbarkeit der Raumerfahrung gebunden, wie die Perspektiven der Nutzung von VR-Technologien implizieren. Auch die Wiedererkennbarkeit und das Staunen über die Dimensionen eines digitalen Raums spielen eine Rolle. Die Möglichkeiten fantastischer Räume laden ein, dieses Gefühl anzubahnen (Mukherjee 2019, 168) und verfügen mit Blick auf environmental storytelling auch über ein narratives Potential (Domsch 2019, 105).
4. Soziale Immersion bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler andere Spielerinnen und Spieler als Akteure wahrgenommen werden. Die Avatare in Multiplayer-Spielen (wie MMORPGs) oder die Gruppen (wie in kooperativen Shootern) repräsentieren eine echte Person, die physisch nicht anwesend ist. In vielen Spielen werden Gemeinschaften aus Spielerinnen und Spieler in Gilden organisiert, um sich zu gemeinsamen Abenteuern zu verabreden, Waren und Ressourcen zu tauschen oder gegenseitige Hilfe zu leisten. Soziale Immersion im digitalen Spiel ähnelt einer vereinfachten Parallelwelt im digitalen Raum, die nur bedingt von soziokulturellen Einflüssen bestimmt wird (Steinkühler/ Tsaasan 2019, 177), aber dennoch zur Gemeinschaftsbildung dient (Mayer 2009, 41). Das Spiel wird auch als soziale Übung verstanden (Cermak-Sassenrath 2010, 135), die im Spiel tatsächliche soziale Interaktionen simuliert. Soziale Immersion kann innerhalb und außerhalb des Spiels stattfinden: In Multiplayer-Spielen verbünden, handeln und organisieren und spielen die Spielerinnen und Spieler gemeinsam. Sie agieren innerhalb des Spiels, das

die Plattform für die Selbstorganisation bietet. Außerhalb des Spiels tauschen Spielerinnen und Spieler Erfahrungen, Tipps und Leitfäden aus. Bei narrativen Spielen diskutieren Spielerinnen und Spieler die Hintergründe und Geschichten der Figuren, was gemeinhin als Lore bezeichnet wird. Zugleich werden Geschichten in digitalen Spielen auch gemeinsam erinnert (Felzmann 2018, 15).

Der Immersion komplementär und gegenüber steht Engagement, mit dem vor allem der analytische Zugang zu einem Spielgeschehen erfasst wird (Pietschmann 2009, 73/Mosel 2011, 111). Engagement entsteht bei der Ausbildung und Anwendung von Schemata zur Problemlösung. Immersion ist auf die Rezeption gerichtet und reduziert die Distanz zwischen Spielenden und Spielwelt (Zimmermann 2023, 144). Engagement ist produktiv und kann auch als Involviertheit verstanden werden, die (tendenziell) reflexiv verstanden werden kann.

Nach diesem Vorschlag würden narrative digitale Spiele Immersion erzeugen, während Simulationen zu Engagement führen. Engagement als Kategorie kann auch unter ludischer Immersion gefasst werden, wenn Rezipienten die Spielmechaniken zur Progression verwenden. Dazu gehört die möglichst optimale Verbesserung einer Spielfigur im Kampf mit bestimmten Waffen wie in *RISE OF THE RÖNIN* oder *ELDEN RING*. Zieldimension sind so genannte Builds, die alle Spielregeln und denkbare Kombinationen optimal nutzen. Der möglichst effiziente Aufbau einer Siedlung wie in *ANNO* oder einer ganzen Zivilisation wie in *CIVILIZATION* (Ney 2025, 73) würde auch unter Engagement/ludischer Immersion gefasst werden. Ein Vorschlag wäre, auf den Begriff Engagement zu verzichten, da er unter ludischer Immersion gefasst werden kann und der Diskurs dann mit einem in sich geschlossenen Konzept geführt werden kann.

Es gibt auch andere Konzepte, um Immersion zu beschreiben und zu hierarchisieren (Pietschmann 2009, 77/88). Richard Bartle (Bartle 2003, 155) unterscheidet vier Stufen der Immersion.

1. Stufe »Player«

Spielerinnen und Spieler fassen Spielumgebung als digitale Konstruktion auf; hier liegt noch keine Immersion vor.

2. Stufe »Avatar«

Die Spielfigur wird als Repräsentant in der virtuellen Umgebung akzeptiert; Spielerinnen und Spieler trennen zwar noch Spieler und Figur voneinander, aber der fiktiven Persönlichkeit werden bereits Details hinzugefügt. Spielerinnen und Spieler erleben Gewalt, Kunst und Geschichte mittelbar durch einen Charakter (Stortz 2025, 30), den sie nicht als Extension ihrer selbst verstehen. Die Stufe darf trotz der Begriffsgleichheit nicht mit dem Avatar als Terminus für die Spielfigur missverstanden werden. Der Avatar ist in diesem Fall das Bindeglied zwischen Spielenden und Spielwelt (Zimmermann 2023, 137).

3. Stufe »Character«

Die Spielfigur wird als Repräsentation aufgefasst, die sich in der Spielwelt bewegt. Während Avatare noch als Spielfigur begriffen werden, begreifen Spielerinnen und Spieler ihre Repräsentation in der Spielwelt.

4. Stufe »Persona«

Auf der höchsten Stufe der Immersion, sehen Spielerinnen und Spieler keinen Unterschied mehr zwischen sich und ihren digitalen Avataren. Sie »sind« die Spielfigur. Diese Stufe der Immersion impliziert, dass Spielen in digitalen Räumen im Bewusstsein von Spielerinnen und Spieler als »echte« Interaktion mit der Spielwelt und anderen Spielerinnen und Spieler wahrgenommen werden.

Flow-Erleben als Resultat erfolgreicher Immersion in der Interaktion zwischen Spiel und Spielenden können den Erfolg von Spielen und Geschichte in ihnen nicht vollständig erklären (Breuer 2016, 205). Inwieweit Immersion tatsächlich erreicht wird, hängt wesentlich vom Individuum ab und lässt sich zwar anlegen, aber kaum vorhersagen.

Für Unterricht und Forschung mit dem Blick auf die Analyse von digitalen Spielen bleibt die Frage allerdings interessant, wie digitale Spiele Immersion und Engagement erzeugen wollen (Vgl. Kap. 6.1) und in Spielerinnen und Spieler die Konstruktion einer Erzählwelt anregen sollen (Gjøl/Jørgensen/Thomsen/Bruni 2019, 122). Die Wirksamkeit für das Geschichtsbild hängt fundamental von der inszenierten Authentizität und Immersion ab.

Abb. 010: Öffentliche Demütigung von schwarzen und weißen Paaren in BIOSHOCK: INFINITE.



Die inszenierte Authentizität wird dabei oft durch historisierende Elemente erreicht. Die klare Rassismuskritik in *BIOSHOCK: INFINITE* (2013) wird bereits früh im Spiel offenkundig gemacht (Abb. 010). Die Referenz auf bekannte Darstellungen wie in der obigen Abbildung stellt den Bezug zu ausgewählten Kapiteln der Geschichte trotz des fiktiven Settings her. Zugleich wird ein moralisches Urteil impliziert, das Spielerinnen und Spielern die Demarkationslinie zwischen Gut und Böse in der Spielerzählung nahelegt, um diese Erwartung später im Spielverlauf zu brechen. Diese Kritik kann sehr subtile Formen annehmen. Die Stadt Yharnam in *BLOODBORNE* kann als Repräsentant einer grausamen Theokratie verstanden werden (Schnitz 2019, 163), deren Akteure zwar als Antagonisten wahrgenommen werden, nur um sich später in der Geschichte als tragische Figuren herauszustellen. Gerade Rollenspiele stellen Spielerinnen und Spieler vor moralische Entscheidungen, die narrative Immersion erzeugen und zugleich in Konkurrenz zu spielmechanischen Entscheidungen stehen.

Inwieweit Immersion erreichbar ist, hängt auch von den Spielertypen ab, die mit verschiedenen Präferenzen an Spiele herangehen und auch Insgesamt werden vier Typen von Spielerinnen und Spieler unterschieden (Rittmann 2009, 100/Bartle 2003, 132/Mayer 2009, 266/277):

1. **Achiever:** Die Beherrschung der Mechaniken und (gemeinsamer) Erfolg haben Priorität. Ihnen geht auch darum, Spaß mit und in der Spielwelt zu haben.
2. **Socializer:** Das gemeinsame Spiel mit anderen Spielerinnen und Spieler steht im Vordergrund. Dies kann innerhalb und außerhalb des Spiels geschehen.
3. **Explorer:** Die Erkundung der Spielwelt und Durchdringung der spielinternen Logik stehen im Vordergrund. Ihnen sind die Interaktion mit der Spielwelt und deren Erkundung (Lehmann 2026, 73) wichtig.
4. **Killer:** Die Rivalität mit anderen teilnehmenden Spielerinnen und Spielern einer Partie im Spiel ist besondere Antriebsfeder. Diese Gruppe ist bei der Konfrontation mit anderen Spielenden besonders involviert (Breuer 2016, 203).

Da die Stufen sehr subjektiv vom Typus der Spielerinnen und Spieler abhängen, eignen sie sich nicht für die Analyse eines Spiels. Aussagen über die angesprochenen Spielertypen für die Immersion können in der Analyse jedoch getätigt werden. Um möglichst viele Rezipienten zu erreichen, enthalten viele Spiele Mechaniken, die unterschiedliche Typen erreichen. Die verschiedenen Typen präferieren allerdings unterschiedliche Spiel-Designs und reagieren in unterschiedlichem Maß auf Erfolg und Misserfolg (Mayer 2009, 279).

So genannte Achievements gehören beispielsweise dazu. Sie markieren bestimmte Spielhandlungen, Erfolge und sind online auch mit den Achievements anderer Spielerinnen und Spieler vergleichbar. Als Spielerin oder Spieler kann ich

also direkt sehen, ob befreundete Spielerinnen und Spieler die gleichen Achievements erreicht haben. Dies fiel unter äußere soziale Immersion.

Achievements aus *TOTAL WAR: THREE KINGDOMS* (2019). Hier verbinden die Belohnungen spielerische und narrative Elemente und sind unterschiedlich anspruchsvoll oder aufwendig. Die Mechanik appelliert an Achiever, ohne Designentscheidungen im Spiel verändern zu müssen. Zugleich motivieren einige Achievements dazu, bestimmte historische Situationen nachzustellen. Ludische Immersion vermischt sich hier mit narrativer Immersion. Da befreundete Spieler die Achievements einsehen können, wird auch an Killer appelliert. Zugleich machen sie Bilder von Herrschaft innerhalb des Spiels klar (Abb. 011).

Abb. 011: Achievements aus *TOTAL WAR: THREE KINGDOMS* (2019).



Allerdings ist Immersion nicht das Alleinstellungsmerkmal von digitalen Spielen. Die beiden Kernkategorien digitaler Spiele – Narrativität und Interaktivität – wurden ursprünglich in den Game Studies als Gegensatz gedacht, gehören aber in modernen Spielen zusammen. Bei der Arbeit mit digitalen Spielen im Unterricht sind vier Ausgangsfragen bedeutend, die in ihrem Kern darauf abzielen, das Spiel in seinen medialen und geschichtskulturellen Kontext einzuordnen.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Formen der Immersion werden angestrebt?
2. Welche Immersionstiefe soll im Spiel erreicht werden?
3. An welche Spielertypen richtet sich das Spiel?
 - a. Wie werden die Spielertypen im Spiel adressiert?
 - b. Welche Mechanismen sprechen mehrere Spielertypen an?
4. Wie soll Flow-Erleben durch das Spiel erreicht werden?
 - a. Wie sollen Herausforderungen im Spiel gesteuert werden?
 - b. Wie soll Kompetenzerleben im Spiel gesteuert werden?
5. Welche Geschichtsbilder liegen der Spielwelt zugrunde?
 - a. Wie ist der Einfluss der Spielenden auf die (historische) Spielwelt strukturiert?
 - b. Welche Grenzen zwischen Interaktivität und Historizität werden gezogen?

Diese Fragen können sowohl an Erzählungen als auch an Simulationen gerichtet sein, benötigen aber noch einmal eine Konkretisierung. Einen Vorschlag dazu hat Alexander Preisinger bereits gemacht (Preisinger 2022, 80/81), der in diesem Band jedoch noch erweitert und fokussiert werden soll. Seine Spieleanalyse berücksichtigt Narrativität und Immersion noch nicht. Diese Kategorien sind nicht ausnahmslos auf eine geschichtsdidaktische Perspektive beschränkt, sondern bieten auch im Rahmen des Literaturunterrichts plausible Zugänge; eine Explikation der Frage, wie digitale Spiele Geschichtsbilder tradieren kann jedoch stets gestellt werden, so dass eine fachexklusive Problematisierung von Geschichte in digitalen Spielen stets möglich ist. Eine detaillierte Analyse unterschiedlicher Formen von Immersion ist daher notwendig, aber nicht immer eindeutig (Seda 2008, 296). Erfolgreiche Immersion ist auch geeignet, Aussagen über den Erfolg von Geschichtserzählungen im jeweiligen digitalen Spiel zu machen.

3.2.1 narrative Immersion

Narrative Immersion ist nicht allein an digitale Spiele gebunden und folgt wie Roman oder Film den Regeln für gelungene Geschichtserzählungen (Hasberg 2022, 32/ Seda 2008, 62), ist im Spiel aber auch an Subjektivierungsverfahren gebunden (Mosel 2011, 81). In Spielen mit vielen teilnehmenden Spielenden mit eigenen Avataren mit wiederum eigener Agency können Geschichten sehr offen erzählt werden. Dazu gehören beispielsweise MMO-RPGs (Seda 2008, 296). Hier wird die Grenze zur sozialen Immersion undeutlich, wobei es insgesamt mehrere Wege gibt, erfolgreiche Geschichten im Spiel zu erzählen (Widra 2016, 42):

1. Lineare Erzählung
2. Nacherzählung
3. Sandbox
4. gemeinsame Erzählung
5. generierte Erzählung

Dabei sind in digitalen Spielen die Möglichkeiten für non-lineare oder fragmentarische Erzählungen besonders folgenreich für das Spieldesign (Freyermuth 2015, 98/ Lücke/Zündorf 2018, 109), obwohl dieses Merkmal digitaler Spiele (Hillmayer 2022, 104) in auch als Argument gegen den Kunstcharakter von digitalen Spielen verwendet wurde (Hennig 2017, 110/111). Erzählungen spielen auch für den Aufbau narrativer Kompetenz eine Rolle (Barricelli 2017, 274). Chapman unterscheidet deterministische, offen-ontologische und offene Erzählstrukturen (Chapman 2018, 128–131), wobei er hervorhebt, dass ein gesamtes Spiel in seinen Teilen auf unterschiedliche Strukturen zurückgreifen kann. In Hypertexten werden Erzählungen beispielsweise als Elemente verstanden, die pfadabhängig verbunden werden (Liedel 2023, 34),

die dennoch »narrative Basisoppositionen« (Friedmann 2019, 50) enthalten. Erzählungen benötigen Konflikte, die unterschiedlich ausgestaltet werden können. Die klassische Dichotomie zwischen Gut und Böse kann dabei zugunsten nuancierter und vielschichtiger Konflikte aufgehoben werden.

Unabhängig vom Format der Geschichte, spielen die Merkmale gelungener Geschichtserzählungen (Hasberg 2022, 32) eine wichtige Rolle. Sie finden sich implizit auch in den Formen der Immersion wieder:

1. Akteure

Speziell in narrativen Spielen ist ein hinreichend komplexes/dreidimensionales Design von Haupt- und Nebenfiguren bedeutsam. Sowohl ihre Stärken als auch Schwächen sind für ihre Heldenreisen relevant (Campbell 2021, 53–263). Dabei können Protagonisten denkbar leer sein, damit der Avatar durch Spielende gefüllt werden kann. Die Spielfigur dient in diesem Fall als Projektionsfläche für die Spielenden mit Entscheidungsgewalt über das Schicksal der Spielwelt (Schniz 2019,154). Besonders in Action-Spielen ist dies der Fall. Auf der anderen Seite können Charaktere besonders ausgefeilt sein, um in einer cineastischen Erzählung vor allem narrative Immersion anzulegen.

2. Dramatisierung

Während Simulationen diesen Aspekt gelungener Erzählungen außerhalb ihrer Kampagnen vernachlässigen, spielt die Dramatisierung in narrativen Spielen eine entscheidende Rolle. Die Konflikte und das Streben nach ihrer Auflösung sind die Triebfeder von Geschichte(n) (Schulz-Hageleit 1982, 23). Im Storytelling gibt es 12 unterschiedliche Konflikte, die für Spielerinnen und Spielern verständlich sein müssen.

Tabelle 005: narrative Konflikte

Konflikt	Ziel der Helden	Beispiel im Spiel
Liebe	Beziehung mit einer anderen Figur	Tali’Zorah in MASS EFFECT 2 Aerie in BALDUR’S GATE II
Überleben	Erhalt von gespielten Figuren oder Strukturen	Protagonist in DYING LIGHT Siedlung in FROSTPUNK
Rettung	Sicherheit einer gefährdeten Spielfigur	Ashley in RESIDENT EVIL IV Ellie in THE LAST OF US
Reifung	Erreichen eines Entwicklungsziels	Jin Sakai in GHOST OF TSUSHIMA Held in BALDUR’S GATE II
Freiheit	Entkommen aus Gefangenschaft	Protagonist in PORTAL

Konflikt	Ziel der Helden	Beispiel im Spiel
Abenteuer	Erleben eines Abenteuers	Lara Croft in TOMB RAIDER
Gerechtigkeit	Auflösung einer Ungerechtigkeit	Gerichtsfälle in THE DARKEST FILES Dust in DUST: AN ELYSIAN TAIL
Wahrheit	Enthüllung eines Geheimnisses	Die Malerin in CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33
Ordnung	Erhalt oder Erreichung einer Ordnung	Stadtentwicklung in ANNO 1800
Ungehorsam	Auflehnen gegen eine Autorität	Widerstand gegen die Inquisition in DRAGON AGE: ORIGINS
Anerkennung	Respekt erwerben	Ruf-System in BALDUR'S GATE II
Rausch	Ekstatisches Erleben	Daeva-Quest »Eine unvergessliche Nacht« in THE ELDER SCROLLS: SKYRIM

(adaptiert nach Friedmann 2019, 69–79)

An den Beispielen ist bereits erkennbar, dass digitale Spiele mehrere Konflikte enthalten können, aber nicht zwingend müssen. Auch unterliegen diese einer gewissen Notwendigkeit zur eigenen Deutung, die Rezipienten leisten müssen. Zugleich können mehrere Konflikte gegeneinander wirken und die Spannung erhöhen.

Um Spielerinnen und Spielern narrative Immersion zu ermöglichen, werden teils erhebliche Investitionen getätigt. Dabei folgt die Geschichte den Regeln der Dramentheorie (Hennig 2017, 130) mit einer Einführung in Charaktere und Spielwelt. Mit einem inciting incident, der die Heldenreise anstößt, endet der erste Akt. Der zweite Akt führt zum Höhepunkt der Handlung, die dann im dritten Akt ausläuft. GHOST OF TSUSHIMA folgt dieser Struktur besonders streng und macht dies auch transparent. Es gibt auch andere Beispiele wie THE LAST OF US oder KINGDOM OF AMALUR: RECKONING. Während es in Simulationen um eine realitätsnahe Abbildung von Ausschnitten der Wirklichkeit geht, bieten erzählende Spiele die Möglichkeit, über die prosaischen Grenzen der realen Welt hinauszugehen. Im Spiel wie in Roman und Film kann die Welt bunter, vielfältiger und größer sein, als es tatsächlich möglich ist. Digitale Räume werden so gestaltet, dass sie Dramatisierung der Geschichte ermöglichen (Baumgartner 2014, 102). Ihre Authentizität wird jedoch erst durch Detaillierung erreicht.

3. Detaillierung

Die Glaubwürdigkeit fiktiver (Spiel-)Welten wird erst durch die Details erreicht, die im Spiel platziert werden. Dies wird in großen Open-Worlds zunehmend zum Problem, da es kaum genug Ressourcen gibt, dass Entwickler konsequent detailreiche und plausible Details in Spielen einflechten können. Zur Erzeugung von Atmosphäre sind Details an der richtigen Stelle jedoch wichtig (Baumgartner 2014, 79), da sie bei Spielerinnen und Spielern eine Akzeptanz des Raums schaffen (Rittmann 2008, 81).

Die räumliche Immersion hängt zentral davon ab, wie plausibel Details im Spiel platziert sind. Die an bestimmten Orten platzierten NPCs oder ihre Ausrüstung können aber narrative Immersion erzeugen. Gerade Spiele mit fragmentarischen Erzählungen wie in *DARK SOULS* entsteht die Erzählung erst aus der (oftmals vieldeutigen) Interpretation gefundener Gegenstände an einem NPC oder an einem bestimmten Ort.

Die willkürliche Platzierung von Schatztruhen irgendwo in der Wildnis kann die Immersion ebenso brechen wie der Fund eines Zweihänders bei einer Krabbe. Dabei unterstellen Spielerinnen und Spieler den entwickelnden Studios oft Faulheit beim Design. Allerdings sind viele Spielwelten schlichtweg zu groß, um noch sinnstiftend gefüllt zu werden. Bethesdas Open-World-RPG *SKYRIM* von 2011 bietet zwar eine Vielzahl von Dungeons und Orten, an denen es etwas zu entdecken gibt. In Erinnerung bleiben allerdings deutlich weniger Highlights unter einer Masse von Quests.

4. Lokalisierung

Ein Bewusstsein für die Regeln der Spielwelt ist wichtig für eine gelungene Geschichte. FromSoftwares *BLOODBORNE* spielt in der fiktiven Stadt Yharnam, deren Schicksal von den Jägern in einer ewig wiederholenden Nacht entschieden wird. Die verschiedenen Orte in der Stadt sind durch eine gotische Architektur verbunden und dennoch unterscheidbar. Die Akademie außerhalb der Stadt, Cainhurst Castle oder das Fischerdorf aus der Erweiterung *THE OLD HUNTERS* sind sich im Stil ähnlich, aber als Orte einer Geschichte doch unterscheidbar. Für narrative Immersion ist es entscheidend, eine konsistente Spielwelt zu erschaffen. Innerhalb dieser Spielwelt finden dann diejenigen Spielprozesse statt, die zu ludischer Immersion führen können. Beide Formen der Immersion stehen sich nicht (mehr) unversöhnlich gegenüber (Thon 2015, 113). Die entscheidende Frage ist die Form des Zusammenspiels zwischen narrativen und ludischen Elementen.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie ist die Narration aufgebaut?
 - a. Wie sind (ausgewählte) Charaktere im Spiel gestaltet?
 - b. Wie ist die Geschichte strukturiert?
 - c. Wie wird eine authentisch wirkende Welt angelegt?
 - d. Wie werden die Orte der Handlung voneinander abgegrenzt oder verbunden?
2. Wie hängen Ort, Geschichte und Figuren zusammen?
3. Welche Einflussmöglichkeiten haben Spielende auf die Geschichte?
4. Wie wird Geschichte innerhalb der Erzählung verwendet?
 - a. Welche Teile der Geschichte sind fiktional und welche historisch?
 - b. Wie wird der Verlauf von Geschichte dramatisiert?
 - c. Wie wird der Verlauf von Geschichte als historisch dargestellt?

3.2.2 ludische Immersion

Die erfolgreiche Bewältigung von Herausforderungen im Spiel kann unterschiedliche Formen annehmen. Für abgeschlossene Quests werden Spielerinnen und Spieler mit Items, Skins, Fertigkeiten und Erfahrungspunkten belohnt. Für den Abschluss bestimmter Kapitel und den Sieg über die mächtigsten Gegner werden Spielende ebenfalls belohnt.

Dies ist nur der einfachste Zugang zur ludischen Immersion, die aus den Interaktionsmöglichkeiten der Spielenden heraus entsteht (Stortz 2025, 53). Auch wenn Fortschritte und Belohnungen eine wichtige Rolle spielen, ist Kompetenzerleben (Wegge/Kleinbeck/Quäck 1995, 217) als Grundbedürfnis (Mayer 2009, 12) der entscheidende Schlüssel zum Verständnis ludischer Immersion. Dies gilt für Simulationen, in denen es das explizite Ziel ist, die Logik der Spielmechaniken zu dechiffrieren und zum eigenen Vorteil zu nutzen. Effizienz ist hier entscheidend. Der technologische Fortschritt in *CIVILIZATION* oder die Entwicklung denkbar reibungslos laufender Wirtschaftsketten in *ANNO* sind Beispiele für Kompetenzerleben, welches auf Zielerreichung auftritt. Mit neuen Versionen eines Spiels werden Mechaniken verändert, überarbeitet oder ausgedehnt – ludische und narrative Immersion gerade in großen Simulationen können hier miteinander konkurrieren (Hauser 2025). Dieses Kompetenzerleben hängt von der Balance zwischen Erfolg und Scheitern ab, die auch bestimmte Ursachen zurückgeführt werden müssen. Allerdings haben sich besonders im Sub-Genre der Souls-Likes auch Spiele etabliert, die auf

viele Vereinfachungen verzichten und Spielerinnen und Spieler besonders gnadenlos herausfordern (Haffelder/Maisenhölder 2019, 34).

Ein zu niedriger Schwierigkeitsgrad schränkt das Kompetenzerleben ein; ein zu hoher Schwierigkeitsgrad kann als frustrierend wahrgenommen werden. Diese beiden Pole greifen allerdings zu kurz. Die zugeschriebene Ursache für spielerisches Scheitern oder Erfolg ist entscheidend für Frustration und Kompetenzerleben. Bei unklaren oder unfairen Spielbedingungen tritt Frust schneller ein als bei hohen Anforderungen an die Fertigkeit der Spielerinnen und Spieler. Die Lernkurven innerhalb eines Spiels müssen austariert werden – sind sie zu flach, wird das Spiel langweilig; sind sie zu steil, ist das Spiel frustrierend. In vielen Spielen gibt es Stellen, die als Skillcheck dienen. Für weiteren Fortschritt müssen bestimmte Fertigkeiten gemeistert, Spielwerte erreicht oder Ressourcen gesammelt worden sein.

In Rollenspielen entsteht ludische Immersion in der Zusammenstellung der Gruppe, deren Fertigkeiten im Kampf und sozialen Interaktionen zusammenwirken. Die optimale Ausnutzung von Synergien wird zum Teil immersiven Erlebens. In Action-Spielen hängt Kompetenzerleben mittelbar auch auf Zielerreichung ab, aber die immer elegantere Anwendung der spielmechanischen Möglichkeiten der Heldenfigur steht im Vordergrund. In traditionellen Simulationen werden neue Gebäudeketten freigeschaltet, die wiederum neue Handlungs- und Gewinnmöglichkeiten bieten, zugleich aber auch Anforderungen stellen – beispielsweise an Ressourcen.

Daneben spielen auch Belohnungen eine Rolle. Neben Items oder Skins werden auch Erfahrungspunkte eingesetzt, um Spielende für den erfolgreichen Abschluss bestimmter Spielabschnitte zu belohnen. Auch ist für Flow-Erleben das Timing entscheidend: Sind die Intervalle zwischen den Belohnungen zu kurz, werden sie belanglos. Sind sie auf der anderen Seite zu lang, wird kein Fortschritt wahrgenommen und der Spielverlauf wird als langwierig und schleppend wahrgenommen.

Der Prozess langer wiederholender Spieltätigkeiten für bestimmte Fortschritte wird als Grind bezeichnet. Dies ist abhängig vom Genre nicht zwingend negativ gemeint. In Action-RPGs werden bestimmte Gegner immer wieder besiegt, bis bestimmte Gegenstände verfügbar werden. Dabei kann es manchmal hunderte Versuche dauern, bis das gewünschte Objekt tatsächlich gefunden wird. In MMO-RPGS wird der Grind oft als rein instrumentell wahrgenommen, um die Spielzeit künstlich zu erhöhen. Gleiche Spieltätigkeiten können also ludische Immersion auslösen oder sie untergraben.

Wägt man diese Entscheidungsfelder des Spieldesigns gegeneinander ab, entsteht ein Korridor zwischen Frustration durch Überforderung und Langeweile durch Unterforderung, in dem ludische Immersion zu einem Flow-Erleben führt. Im digitalen Spiel kann es – in Abhängigkeit vom Genre – tatsächlich weniger um Entspannung und mehr um angespannte Aktivierung gehen (Haffelder/Maisenhölder 2019, 35/Mayer 2009, 32).

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird Motivation im Spiel erzeugt?
 - a. Wie werden Frustration und Challenge gesteuert?
 - b. Wie soll Flow-Erleben erreicht werden?
2. Wie wird (spielmechanischer) Fortschritt zur ludischen Immersion verwendet?
 - a. Wie werden Erfolge im Spiel belohnt?
 - b. Wie wird Scheitern im Spiel bestraft?

3.2.3 räumliche Immersion

Gerade in dreidimensionalen Spielwelten spielt räumliche Immersion eine wichtige Rolle, auch wenn sie einen Konstruktcharakter haben (Schwingeler 2008, 20). Die Wirkung wird sowohl durch das Bild als auch durch Ton und Musik erzeugt (Schwingeler 2008, 80; Redecker 2024, 104). Es gibt verschiedene Raumkonzepte, die von digitalen Spielen genutzt werden (Schwingeler 2008, 105–146).

1. Text
2. Container
3. Scrolling

Diese einfachen und abstrakten Formen der Raumdarstellung entstammen der Frühphase digitaler Spiele und sind in modernen Spielen kaum noch relevant, auch wenn komplexe Rollenspiele (wieder) mit Texten arbeiten. Mit den technischen Möglichkeiten wuchsen auch die Möglichkeiten für komplexere Raumdarstellungen, die in dreidimensionalen Räumen stattfinden und eine explizite Berücksichtigung der PoV erfordern (Mosel 2011, 70), da diese auch Bedeutung für die Erzählung haben (Hinterleitner 2022, 35). Die Bewegung des Avatars der Spielenden in einer plausiblen Welt bietet immersives Gameplay (Weidlich 2024, 273). Die Darstellung dreidimensionaler Räume ist hier entscheidend, aber auch ihre konkrete Ausgestaltung ist bedeutsam.

4. Isometrie

Diese Perspektive löst den Blick der Spielenden auf die Spielwelt und ermöglicht eine umfassende Wahrnehmung auf das Geschehen, die als objektiv bezeichnet wird (Hinterleitner 2022, 37). Auch wenn die Perspektive vor allem mit Simulationen verbunden wird, tritt sie auch in Platformer/Jump 'n' Run Spielen und Adventure-Spielen auf (Mosel 2011, 74/75). In *WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER* werden Raum- und Erzählkonzepte vermischt. Das 2023 erschienene Rollenspiel erinnert stark an klassische Rollenspiele wie *BALDUR'S GATE* von

2000. Die isometrische Raumperspektive ermöglicht den Überblick über das rundenbasierte Kampfgeschehen, während die Erzählung durch teils lange Texte vorangetrieben wird. Da im Spiel bis zu sechs Individuen gesteuert werden, bietet sich eine Perspektive über dem Spielgeschehen an, deren konkrete Ausgestaltung vom Beobachtungswinkel über die Anordnung von Spielfiguren, Text und Steuerung Genrekonventionen folgen. Die räumliche Immersion wird hier durch die von der Gotik inspirierten Architektur und Ikonographie mitbestimmt, die das düstere Universum von Warhammer 40k dominiert (Abb. 012). Dabei wird in WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER durch ein hohes Maß an Vertikalität der Eindruck monumentaler Größe von Städten, Gebäuden und Raumschiffen erzeugt, in dem sich die Spielfiguren und NPCs als bedeutungslose Zahnräder in einer dystopischen Maschine wiederfinden. Stärker als ältere Genre-Vertreter wie BALDUR'S GATE II, nutzt Owlcat in WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER die Möglichkeiten der Raumdarstellung durch Tiefendarstellungen und Beleuchtung aus, auch wenn nicht alle sichtbaren Gebiete betretbar sind (Abb. 013).

5. First-Person

Spiele aus der Ego-Perspektive bieten einen subjektiven PoA (Mosel 2011, 70/71; Hinterleitner 2022, 37; Wulf 2024, 45), der besonders immersiv wirken soll. Es gibt keine optische Repräsentation des Avatars, so dass Spielende unmittelbar im Spielgeschehen verortet werden. Der Überblick über den Raum nähert sich der »realen« Perspektive an und ist durch die Umsetzung von Raumkonzepten durch Entwickler leicht zu steuern.

6. Third-Person

Aus dieser Perspektive hat der Avatar der Spielenden ein Mindestmaß an Autonomie und die Distanz zwischen Spielenden und Spielgeschehen wird tendenziell größer. Der semi-subjektive PoV ermöglicht keine umfassende Wahrnehmung (Mosel 2011, 73) der Umwelt wie ein Blick auf isometrische Darstellungen, aber übertrifft das limitierte Blickfeld der First Person Perspektive. Diese Perspektive wird auch als semi-subjektiv bezeichnet (Hinterleitner 2022, 37).

7. Arbiträre Perspektive

Es gibt auch Spiele, in denen die Perspektive durch den Spieler eingestellt werden kann oder abhängig vom Level-Design automatisch geändert wird. Ein gutes Beispiel für die Perspektivwechsel ist NIER: AUTOMATA, dass in verschiedenen Missionen zwischen Third-Person, und zweidimensionalem Top-Down-Scrolling oder Side-Scrolling wechselt.

Nicht nur die Raumgestaltung, sondern auch deren Größe spielt eine Rolle bei der Immersion. Seit der Entwicklung dreidimensionaler Spielwelten hat deren Umfang konsequent zugenommen. Die umgrenzten Areale früher Actionspiele sind durch weitläufige Regionen wie in Rollenspielen abgelöst worden. Dabei gewinnen

die im Hintergrund ablaufenden Prozesse zunehmend an Bedeutung. Ursprünglich kaschierten Entwickler die technischen Limitierungen bei der Darstellung großer Räume. Je dynamischer der Hintergrund ist, desto plausibler wirkt der beobachtbare Raum.

Abb. 012: Isometrische Perspektive und Text in WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER.



Abb. 013: Darstellung räumlicher Tiefe in WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER.



In *SPACE MARINE II* von 2024 wird räumliche Immersion durch den Eindruck von Tiefe erzeugt. Während die Reichweite des Avatars limitiert ist, spielen sich im Hintergrund große Schlachten ab. Der Maßstab planetenumspannender Schlachten wird durch großangelegte Gefechte im Spielhintergrund abgebildet, die im Missionsverlauf quasi über Spielerinnen und Spieler hereinbrechen. Nicht alle Abläufe können beeinflusst werden, aber da die Grenzen unscharf sind, entsteht der Eindruck großer bespielbarer Räume. Die Reichweite der Waffen begrenzt den Rahmen, in dem Spiel und Spieler interagieren. Jenseits dieser Begrenzung können teils große Armeen und Monster bewegt werden.

Neben der Betrachtung des Point-of-View gibt es auch die Möglichkeit, den Point-of-Action als Teil der Subjektivierung in der Spielwelt zu betrachten. Während der PoV die Perspektive auf das Spielgeschehen fokussiert, bezeichnet der Point-of-Action die Position des agierenden Spielenden im Bezug zur Spielwelt (Mosel 2011, 77). Dazu gehören (Mosel 2011, 77–80):

1. subjektiver PoA

In der subjektiven Perspektive ist der Avatar nicht sichtbar. Es handelt sich um die EGO-Perspektive und entspricht faktisch der First-Person-Perspektive.

2. semi-subjektiver PoA

Dieser Point-of-Action ist zwar an die Bewegungen des Avatars gebunden (Mosel 2011, 72), aber die Kamera befindet sich hinter diesem Avatar der Spielerinnen und Spieler. Hierzu gehören aktuelle Rollen- und Actionspiele.

3. objektiver PoA

Diese Perspektive löst den Blick der Spielenden vom Geschehen ist meist in isometrischer Perspektive über den Handlungen des Spielenden angelegt. In Simulationen und Strategiespielen ermöglicht dies einen Überblick über alle Aktivitäten auf dem Bildschirm. Dies gilt sowohl für rundenbasierte als auch für Spiele in Echtzeit.

PoA und PoV zu unterscheiden scheint für die Analyse von digitalen Spielen nicht unbedingt notwendig zu sein – die Kategorien ähneln sich sehr und sind beinahe kongruent. Allerdings ist es für die Spieleanalyse bedeutsam, die Bedeutung der Perspektive für die Immersion zu berücksichtigen.

Zugleich sind Hintergrundereignisse Teil des Worldbuildings, die in vielen Spielen zur Immersion beitragen, da in den unerreichbaren Räumen ohne Interaktivität kleine Erzählungen mit hoher Narrativität stattfinden. Neben der Perspektive auf die dreidimensionalen Spieleumgebungen gehören jedoch auch weitere Faktoren zur Schaffung immersiver Räume. Während frühe dreidimensionale Spielwelten aufgrund technischer Limitierungen mit oft kantigen Strukturen über sichtbare Polygone erzeugt wurden, können moderne Spiele beinahe photorealistisch sein. Dies wird auch durch immer bessere Texturen bei der Oberflächendarstellung er-

reicht (GameStar 2018), so dass Entwickler mit genügend Ressourcen entsprechende Spielwelten schaffen können. Stilistische Entscheidungen bei der Grafik können die Spielumgebung von der Wirklichkeit abgrenzen, auch wenn Fotorealismus technisch möglich ist (Bonner 2014, 219).

Dies ist nicht nur eine künstlerische Entscheidung. Spiele sind an die Leistungsfähigkeit der Geräte gebunden, auf denen sie gespielt werden. Die Grenzen dieser technischen Möglichkeiten auszureizen, ist gerade auf dem PC nicht sinnvoll. Das erste *CRYSIS* des Frankfurter Entwicklers Crytek aus dem Jahr 2007 bot beeindruckende Umgebungen, war jedoch eine Herausforderung für die PCs, auf denen sie gespielt wurden. Viele Spielerinnen und Spieler hatten gar nicht die Ausstattung, um *CRYSIS* auf ihren Geräten zu spielen. In den 1990er Jahren war der Zugang zu bestimmten Spielen auch ein Signal des Besitzes eines entsprechend leistungsstarken PCs.

Dreidimensionale Räume gewinnen auch durch interne Faktoren an Immersivität. Dazu gehören verschiedene Gestaltungsmerkmale, die einer Spielwelt Plausibilität verleihen. Dazu gehören beispielsweise:

1. Tag-und-Nachtwechsel
2. Wetterphänomene
3. Aktivitäten der NPCs

Gerade in älteren Spielen sind die Settings jeweils statisch, so dass Spielerinnen und Spieler an einem Ort immer bestimmte Bedingungen vorfinden. Dies schränkt die Plausibilität der Spielwelt allerdings ein. Aktuelle Spiele erzeugen räumliche Immersion durch Zeiterfahrung (Neitzel 2005, 231) innerhalb der Spielwelt, wobei NPCs nicht wirklich vollständige Tagesrhythmen durchlaufen. Wetterbedingungen und der Effekt der Tageszeiten gehören jedoch zum Standard, um Atmosphäre zu erzeugen (Baumgartner 2014, 73). Die gespielte Zeit und die erzählte Zeit können sehr unterschiedlich ausfallen (Neitzel 2005, 236/237).

Zur räumlichen Immersion gehören auch Vertonung und Musik, deren Wirkung auch Teil narrativer Immersion sein kann (Jünger 2016, 25; Wulf 2024, 45). Es handelt sich auf der einen Seite um ein dramaturgisches Mittel, um Spannung und Stimmung zu erzeugen. Gerade in Horrorspielen wie *DEADSPACE* (2008 und 2023) spielt die Musik eine tragende Rolle. Der Soundtrack zu *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* wurde schon im ersten Trailer positiv aufgenommen. Im fertigen Spiel untermalte die Musik von Lorien Testard die poetischen, melancholischen und epischen Momente der Geschichte und trug damit auch zur narrativen Immersion bei (Stortz 2025, 57; Wulf 2024, 29). Musik und Vertonung sind eine wichtige Komponente im Medienverbundsystem des Computerspiels (Redecker 2024, 135), die hier der räumlichen Immersion zugeschrieben wird.

Auf der anderen Seite trägt die Vertonung zur Erzeugung räumlicher Immersion bei, da Richtung und Lautstärke von Geräuschen zur visuellen Darstellung dreidimensionaler Umgebungen passen müssen. Bis zu einem gewissen Grad, können Musik, Sprachausgabe und Umgebungsgeräusche zur räumlichen Immersion beitragen. Obwohl die NPCs dem Markt von Baldur's Gate im Rollenspielklassiker *BALDUR'S GATE II* weitgehend still stehen, wird durch die Vertonung – Hintergrundgeräusche geschäftigen Treibens auf dem Markt – der Eindruck erzeugt, Figuren würden sich außerhalb des isometrischen Blicks auf das Spielgeschehen bewegen. In den statischen Gebieten ausgedehnter Wälder erzeugen Blätterrauschen und Wasserplätschern den Eindruck, die Gruppe befände sich tatsächlich in der Wildnis.

In vielen Spielen besteht die freiwillige oder obligatorische Möglichkeit, die Perspektive für bestimmte Spielhandlungen oder zum bloßen Zuschauen zu ändern, was als *Alteration* (Mosel 2011, 75) bezeichnet wird. Die durch die authentische Darstellung einer plastisch erfahrbaren Spielwelt erreichte räumliche Immersion hat auch eine affektive Dimension (Weidlich 2024, 222) bei Spielerentscheidungen bei der Exploration virtueller Ermöglungsräume. Räumliche Immersion über Karten ist auch Teil des Prozesses der *Imagination* (Hinterleitner 2022, 121), die den Erkundungsprozess der Spielwelt dokumentieren.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Aus welcher Perspektive wird das Spiel dargestellt?
2. Wie wird räumliche Immersion im Spiel angelegt?
3. Welche Teile des Worldbuilding spielen sich außerhalb der Spielinteraktion im beobachtbaren Raum ab?
4. Welche Aspekte von Geschichte werden im Worldbuilding aufgegriffen?
 - a. Welche Ikonographien und architektonische Referenzen werden verwendet?
 - b. Welche Technologien und Kulturtechniken bestimmen die Spielwelt?
 - c. Welche historischen Gesellschaftsformen werden als Vorlage verwendet?

3.2.4 soziale Immersion

Digitale Spiele bieten gerade über Online-Verbindungen die Möglichkeit, Spielende überall auf der Welt für gemeinsame Spielakte zusammenzubringen. Gerade MMO-RPGs sind dafür bekannt worden, eine hohe Offenheit für Interaktionen zwischen Spielenden in einer geteilten Spielwelt zu bieten (Seda 2008, 295). Die gemeinsame Bewältigung von Herausforderungen, Kooperation in unterschiedlichen Spielsituationen und der Austausch über das Spiel treiben einen Teil der Spielerinnen und Spieler an.

Soziale Immersion über digitale Spiele ist kein Phänomen, das einen Internetzugang benötigt. Spielerinnen und Spieler tauschen sich im privaten Gespräch aus, um Lösungswege abzugleichen oder Hinweise auszutauschen; in den komplexen und umfangreichen Rollenspielen der Jahrtausendwende wie *BALDUR'S GATE II* war gegenseitige Unterstützung durchaus hilfreich, um die eleganteste Lösung für ein Problem zu finden. Das Rollenspiel auf Basis der vergessenen Reiche im *D&D Multiversum* mag ein Singleplayer-Spiel sein, aber der Austausch unter Spielerinnen und Spieler konnte intensiv werden. Über zwanzig Jahre später wiederholte *BALDUR'S GATE III* den Erfolg seiner Vorgänger – dieses Mal wurde soziale Immersion online erzeugt, wenn Spielerinnen und Spieler die originellste oder absurdeste Lösung für eine Spielsituation suchten und ihre Ergebnisse online präsentierten. In gewisser Weise traten sie gemeinsam gegen die Fähigkeit der Entwickler an, Spielerverhalten in der Sandbox des Rollenspiels zu antizipieren. Bei der Diskussion der fragmentarischen Erzählungen in *ELDEN RING* tauschten sich Spielerinnen und Spieler intensiv über mögliche Deutungen der Geschichte des Spiels des Jahres von 2022 aus (Siefert 2025a, 57–61). Auf externen Plattformen treffen sich Spielerinnen und Spieler, um Waren, Rohstoffe und Baupläne auszutauschen. Ein Beispiel ist die Seite *warframe.market* für das langlebige MMO *WARFRAME* von 2013, auf der Suchen und Angebote eingesehen werden können. Die Abwicklung über die Spielwährung Platinum erfolgt dann innerhalb des Spiels.

Dies sind Beispiele für spielexterne soziale Immersion, bei der Kooperation außerhalb des Spiels angelegt wird. In Multiplayer-Spielen sind diese und weitere Möglichkeiten bereits im Spiel angelegt. Eine Unterscheidung in spielinterne und spielexterne soziale Immersion bietet sich hier also an. Die erste Form wird innerhalb des Spiels durch das Spieldesign bestimmt, während die zweite Form außerhalb des Spiels in Diskursen über die Spielinhalte und den gemeinsamen Planungs- und Austauschprozess erreicht wird. Wichtig ist, dass bei sozialer Immersion Spielerinnen und Spieler miteinander kooperieren; wenn ein Spieler verschiedene Figuren allein steuert und ihre Synergien ausnutzt, fällt dies unter ludische Immersion als Teil der Spielmechaniken.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird spielinterne soziale Immersion ermöglicht?
2. Wie wird spieleexterne soziale Immersion ermöglicht?
3. Wie wird soziale Immersion mit anderen Formen der Immersion verbunden?
4. Welche Produkte entstehen aus der sozialen Interaktion?
5. Wie wird soziale Immersion zwischen Spielentwicklern und Spielern hergestellt?

3.3 Narrativität und Interaktivität

In den ersten Jahren der Game Studies standen sich Ludologen und Narratologen bei der Betrachtung auf digitale Spiele unversöhnlich gegenüber. Die Ludologen verstanden Spiele eben als Gegenstand einer Spielwissenschaft (Wysocki 2024, 77) und betrachteten Interaktivität zunächst als zentrales mediumexklusives Kernmerkmal digitaler Spiele (Günzel 2013, 390; Seda 2008, 85/Liemann 2024, 87), in deren Spielwelten Mensch und Computer in wechselseitigem Austausch stehen (Schwingeler 2008, 76). Narratologen auf der anderen Seite verstehen Spiele als (erzählende) Texte (Günzel 2013, 382; Weidlich 2024, 33–35/Wysocki 2024, 76). Letztlich setzte sich die narratologische Sicht auf Spiele weitgehend durch, auch weil digitale Spiele zunehmend Geschichten erzählten (Seda 2008, 87). In vielen Genre spielen Erzählungen eine entscheidende Rolle (Dickey 2019, 285) und erfüllen dort wichtige Aufgaben.

Die meisten Spiele zeichnen sich durch eine Kombination ludischer und narrativer Elemente aus (Mosel 2011, 67), die auch in ihrer Verbindung analysiert werden müssen (Hennig 2017, 131; Seda 2008, 75; Koubek 2025, 37). Laura Stortz verbindet beide Kategorien über den Begriff des ludischen Erzählens (Stortz 2025, 38.) und erkennt damit an, dass in Spielen narrative und ludische Elemente kombiniert werden (Hillmayer 2022, 250).

Mit der Interaktivität von digitalen Spielen ist das Versprechen nach Agency und Offenheit verbunden (Schwarz 2023, 72/Seda 2008, 129/Schniz 2019, 157), bei dem Spielerinnen und Spieler die Kontrolle über das Geschehen haben (Stortz 2025, 38). Dies gilt sowohl für die Personen innerhalb der Spielwelt als auch für die Spielwelt an sich, zielt aber auch auf die Wahl einer Agency durch Spielerinnen und Spieler ab. Die Agency beruht auch auf den Zeitvorstellungen der Entwickler, die ihren Figuren Handlungsoptionen einräumen (Buchsteiner/Jahnke 2021, 2) und zugleich Teil des Geschichtsbildes sind. Es handelt sich um Spielarten konstruierter Zeit (Schöner 2009, 38):

1. Teleologische Zeitvorstellungen

Die Erzählung verläuft mit linearer Zwangsläufigkeit ab. In einfachen Plattformern wie *SUPER MARIO* wird eine lineare Geschichte erzählt, die unabänderlich ist. Auch »gespielte Filme« oder interaktive Filme (Liedel 2023, 20) wie *THE ORDER 1886* beruhen auf einer linearen Erzählung, die als Nacherzählung begriffen werden kann (Widra 2016, 42). Diese Formen der Erzählungen müssen nicht zwingen auf die Zeitvorstellungen der Entwickler zurückzuführen sein. Technische Gründe und die Ausgestaltung der Narration des Spiels können ebenfalls zu einer linearen Erzählung führen. In *CIVILIZATION*, *AGE OF EMPIRES IV* oder *ANNO 1800* werden teleologische Zeitvorstellungen allerdings sichtbar (Winnerling 2024, 54). Die Epochenfolge und die Fortschrittslogiken sind streng linear und unumgänglich. Gerade Adventure-Games beruhen auf einer linearen Erzählhandlung (Seda 2008, 127).

2. Zyklische Zeitvorstellungen

Die Geschichte wird von einer ewigen Wiederkehr von Motiven, Handlungen und Situationen bestimmt. In der *DARK SOULS* Serie wird der unvermeidliche Kreislauf von Aufstieg und Fall von Reichen zum mitbestimmenden Thema der Spiele (Siefert 2025a, 59).

3. Freier Wille

Spielerinnen und Spieler und ihre Figuren haben weitreichende Handlungsoptionen. Beispielsweise bestimmen die Entscheidungen in *DETROIT: BECOMING HUMAN* den Verlauf der Gesamtgeschichte maßgeblich und Alternativen verschwinden nach getroffenen Entscheidungen. Am Ende jedes Kapitels zeigt das Spiel auf, welche Entscheidungen getroffen wurden und welche Pfade Spielerinnen und Spieler »verpasst« haben. Jede Entscheidung bekommt auch im interaktiven Film *DETROIT: BECOMING HUMAN* Gewicht und hat potentiell moralische Implikationen (Liedel 2023, 19, 239), die den besonderen Reiz des Spiels ausmachen. *RISE OF THE RÖNIN* dokumentiert bei den möglichen Entscheidungen, wie sich alle anderen Spieler entschieden haben, obwohl die Geschichtserzählung der Bakumatsu-Ära streng chronologisch ist. Sie ist damit enger als historisch zu verstehen als die offenen Erzählungen anderer Spiele ohne kanonischen Lauf.

Die Anwendung dieser Zeitvorstellungen auf eine Erzählung ist zunächst literarisch wie in *BRAID* (2008), dessen Spiel mit der Erzählweise über Manipulation des Zeitverlaufs unterschiedliche Deutungen ermöglichte. Vorstellungen von Zeit können als Teil von Geschichtsnutzung aber auch historisch sein (Jansen 2023, 70). Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden sinnstiftend verbunden und gewinnen in Erzählungen an Eindeutigkeit, ohne die Flexibilisierung in Epochenkonzepten zu berücksichtigen (Schöner 2009, 50/51):

1. Temporale Flexibilisierung
Epochen werden nicht eindeutig an einem Datum fixiert.
2. Kulturelle Flexibilisierung
Kulturräume entwickeln sich anhand unterschiedlicher Logiken.
3. Disziplinäre Flexibilisierung
Unterschiedliche Fächer verwenden ihre eigenen Periodisierungskonzepte.

Die oben genannten Zeitvorstellungen spiegeln den konstruierten Sinn der Autorinnen und Autoren, aber auch der Rezipienten (Schreiber 2009, 24). Die Vorstellungen der erzählten Zeit haben auch eine Bedeutung für die erzählerische Konfiguration haben (Jansen 2023, 82). Dazu gehören die Merkmale von historischen und belletristischen Erzählungen (Barricelli 2017, 260/261; Haumann 2024, 34–38; Pandel 2010, 75–89), die den freien Willen der Spielerinnen und Spieler in ihrer Handlungsfreiheit einschränken.

1. Retrospektivität
Geschichten werden stets aus der Gegenwart mit Blick auf die Vergangenheit erzählt. Gerade bei geschichtskulturellen Erzählungen macht die Erzählung weniger Aussagen über die Vergangenheit und verdeutlicht vielmehr die Vorstellungen und Deutungen der Gegenwart über die Vergangenheit. Die Analyse historischer Romane, Comics/Manga, Filme und eben digitaler Spiele konzentriert sich auf die Beschreibung von Geschichtsbildern der Gegenwart über die Vergangenheit.
2. Selektivität
Dieses Merkmal hängt eng mit Perspektivität zusammen und bezieht sich auf die vom Autoren ausgewählten Inhalte der Erzählung. Keine Geschichte kann alle möglichen Aspekte enthalten, sondern stellt stets eine Auswahl aus der unendlichen Menge möglicher erzählter Aspekte der Gesamtgeschichte dar, was man als Partialität bezeichnet.
Für die Analyse, Diskussion und Kritik ist es nicht nur interessant, welche Aspekte von Geschichte im jeweiligen Spiel aufgenommen werden (Vgl. Kapitel 6). Interessant kann auch sein, welche Aspekte der Geschichte nicht thematisiert werden. Auch Beginn und Endpunkt einer Erzählung können hierzu gezählt werden. Während bei belletristischen Erzählungen vor allem dramaturgische Überlegungen bedeutsam werden, ist bei historischen Darstellungen schon in der Auswahl des zeitlichen Rahmens eine Deutung enthalten. Eine Erzählung des Zweiten Weltkriegs kann 1931, 1937, 1939 oder erst 1941 beginnen – je nachdem, welchen Raum Autorinnen und Autoren betrachten.
Die häufigste Kritik, die aus der Selektivität von Erzählungen resultiert, ist die Beschönigung der Geschichte oder Ausblendung bestimmter Aspekte. Dazu

gehören beispielsweise Geschichtsbilder des Kolonialismus (Pfister/Winnerling 2020, 66) oder die fehlende Thematisierung des Holocaust in Shootern.

3. Sequenzialität/Temporalität

Erzählungen werden über den Verlauf der Ereignisse strukturiert. Sie folgen linear der Chronologie, die jedoch in komplexeren Erzählungen fragmentiert sein können. Zeitsprünge, Rückblenden oder Vorgriffe sind in verschiedenen Medien unterschiedlich oft zu finden. In praktisch allen Erzählungen entspricht die erzählte Zeit dadurch nicht der Naturzeit. Beispielsweise vergehen in *PENTIMENT* mehrere Jahre zwischen den verschiedenen Akten.

Im Adventure *THE LONGING* (2020) auf der anderen Seite entsprechen Erzählzeit (die Zeit, die es braucht, um die Geschichte zu erzählen) und erzählte Zeit (die in der Geschichte verstreichende Zeit) einander, auch wenn man nicht aktiv spielt. Während der König eines unterirdischen Reichs schlummert, muss man sich für 400 Tage die Zeit vertreiben. Das Spiel läuft zwar auch weiter, wenn man nicht aktiv spielt, aber es gibt weder Raffungen noch Dehnungen, die für Erzählungen typisch sind.

4. Repräsentation/Imagination

Erzählungen von Geschichte sind nicht direkte Vergangenheit, die als solche nicht mehr erreicht werden kann. Um bewahrt zu werden, muss aus ein Medienwechsel durchgeführt werden. Geschichtserzählungen sind – unabhängig von ihrem Medium – Imaginationen der verlorenen Vergangenheit und stets Darstellungen.

Die Interaktivität als bedeutendes Merkmal des digitalen Spiels (Weidlich 2024, 219) geht damit über die Merkmale von Erzählungen in Film (Seda 2008, 61) und Roman hinaus (Thimm/Wosnitza 2010, 43) und kann auch eine direkte soziale Komponente haben. In allen Medien findet Interaktivität über semiologische Codes statt (Weidlich 2024, 221), aber im Spiel wird die Kommunikation zwischen Produzenten und Rezipienten besonders deutlich.

In digitalen Spielen mit Bezügen zur Geschichte sind narrative und interaktive Spielanteile vorhanden, aber in verschiedenen Teilen einer Spielsession unterschiedlich gewichtet (Sallge 2010, 97). Beispielsweise wird das interaktive Spielerlebnis durch eine narrative Cut-Scene unterbrochen, bevor Spielerinnen und Spieler wieder Entscheidungen treffen können. Diese dienen oft als Ankerpunkt für unvermeidbare Teile der Geschichte (Igarzábal 2019, 152), was sie für die Analyse interessant macht. Manche Spiele wie *RESIDENT EVIL IV* kaschieren die Linearität der Cut-Scene durch Quick-Time-Events, die eine bestimmte Handlung erfordern. Hier entsteht allerdings nur der diffuse Eindruck der Interaktivität. Einige Rollenspiele gehen hier weiter und übergeben die Entscheidungsfreiheit zwar an Spielerinnen und Spieler, limitieren aber die Zeit für die Entscheidung. Die Interaktivität zwischen Spielwelt und Spieler ist hier höher. Auch eine Spielsession

kann von Spielenden als Erzählung organisiert werden, auch wenn das Spiel diese nicht unbedingt anlegt (Juul 2005, 224).

Es gibt durchaus Versuche, die Interaktivität nach Freiheitsgraden zu kategorisieren (Sallge 2010, 82/Sterbenz 2011, 82). Diese sind als Kategorien jedoch vage und berücksichtigen nicht, dass viele Spiele Freiheit vortäuschen, um dann auf lineare Pfade zurückzuführen. Interaktivität kann jedoch allgemein auf mehreren Ebenen analysiert werden (McGill 2019, 290):

1. Ebene der Handlung: Welche Handlungen sind Spielerinnen und Spieler möglich?
2. Ebene der Ästhetik: Wie werden Handlungen im Spiel dargestellt?
3. Ebene der Mechanik: Wie werden die Handlungen mit der Ästhetik des Spiels verbunden?

Ryan führt für die Analyse der Interaktivität vier Formen ein, die jeweils unterschiedlich kombiniert werden können (Sterbenz 2011, 89):

1. interne Interaktivität: Spielerinnen und Spieler sind über ihren Avatar Teil der Spielwelt.
2. externe Interaktivität: Spielerinnen und Spieler agieren über der Spielwelt.
 - a. erkundende Interaktivität: Spielerinnen und Spieler agieren ohne Einfluss auf die Spielwelt.
 - b. ontologische Interaktivität: Spielerinnen und Spieler haben Einfluss auf die Geschichte.

Narrative Spiele sind normalerweise durch interne/ontologische Interaktivität gekennzeichnet, während die Interaktivität in Simulationen extern und ontologisch beschrieben wird. Interne Interaktivität ist notwendig, damit sich Spielerinnen und Spieler als Teil der digitalen Räume verstehen und die Spielwelt als lebendiges Universum wahrnehmen, in dem authentische Figuren plausible Entscheidungen treffen. Simulationen hingegen lösen Spielerinnen und Spieler von der Spielwelt und ermöglichen einen distanzierten Blick, der die inneren Mechaniken der Spielwelt durchschauen soll.

Ein Blick auf die Narrativität eines digitalen Spiels ist stets an eine Geschichte gebunden. Während Puzzle-Spiele wie der Klassiker TETRIS über keine Narration verfügen, sind Rollenspiele wie BALDUR'S GATE von ihren Erzählungen bestimmt. In den Game Studies werden unterschiedliche Modelle herangezogen, um die Struktur einer Erzählung im Spiel zu beschreiben (Sterbenz 2011, 97–106).

Für die Diskussion eines Spiels genügt die einfache Unterscheidung zwischen Narrationen und Simulationen, die durch ihren Interaktivitätsgrad beschrieben werden können. Dazu gehören:

1. Geschwindigkeit der jeweiligen Interaktionen
2. Zahl der manipulierbaren Objekte
3. Kontingenz/Offenheit von Handlungen (Rittmann 2008, 81).

Daraus ergeben sich Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele mit Bezug auf das Maß der Interaktivität eines digitalen Spiels, die nicht gänzlich von Geschichtsbildern zu trennen sind. Digitale Spiele bewegen sich nach Kücklich also in einem Spannungsfeld aus drei Kategorien (Kücklich 2008, 31):

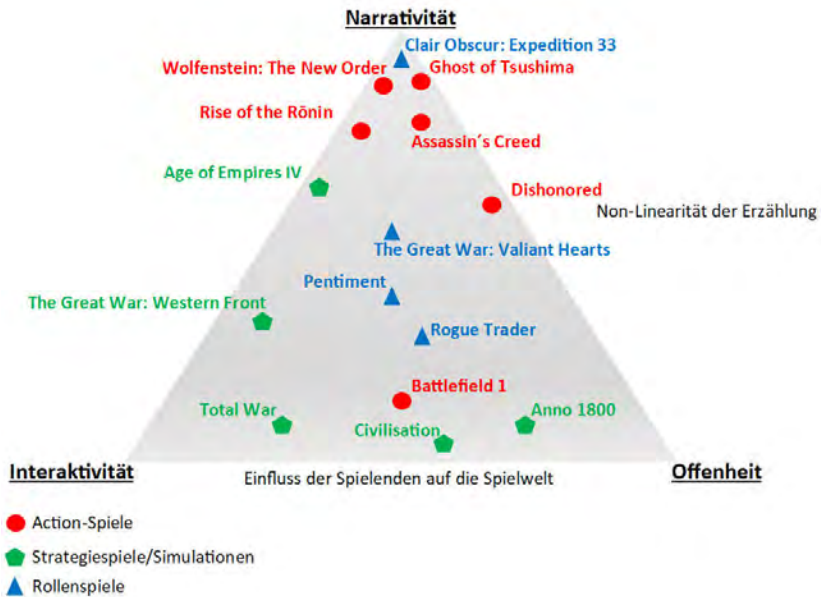
1. Narrativität als lineare Erzählung innerhalb des Spiels
2. Interaktivität als Einflussmöglichkeiten auf die Spielwelt
3. Offenheit als Maß der Begrenzung des Spielereinflusses auf Geschichte und Spielwelt

Diese drei Kategorien sind nicht als exakte Hierarchie zu verstehen, sondern bilden das grundsätzliche Verhältnis zwischen den drei Kategorien ab. Tendenziell nehmen Einflussmöglichkeiten der Spielenden von oben nach unten zu, während die Linearität der Erzählung in der gleichen Richtung abnimmt. Das Verhältnis von Faktizität zu Fiktionalität und das Maß der Dramatisierung der Erzählung lassen sich hier nicht exakt verorten. Sie dienen aber dazu, die grundsätzliche Idee der Darstellung der Beziehung von Narrativität, Interaktivität und Offenheit zu veranschaulichen.

Die Narrativität digitaler Spiele ist für die Betrachtung im Rahmen der Spielanalyse bedeutsam, weil Spiele mit den Instrumenten der Textanalyse (Weidlich 2024, 161) wenigstens teilweise analysiert werden. Zwar funktionieren Spiele anders als Romane oder Filme, aber die Methoden der Analyse sind dennoch im Prinzip übertragbar (Pacher 2007, 60), auch wenn sie den Charakteristika von digitalen Spielen nicht vollständig gerecht werden können (Weidlich 2024, 219).

Für den Deutsch- bzw. Literaturunterricht sind Erzählungen in digitalen Spielen über die etablierten Methoden zugänglich; Entwickler bedienen sich der klassischen Dramentheorie, um die Erzählungen zu strukturieren und Spielende zu adressieren. *BLACK MYTH: WUKONG*, *DUST – AN ELYSIAN TAIL* oder *THE LAST OF US* funktionieren als Erzählungen, weil sie sich an die quasi-kanonischen Regeln aus der Dramentheorie halten. Dies gilt sowohl für das Worldbuilding als auch für das Design der Charaktere.

Abb. 014: Spiele zwischen Interaktivität, Offenheit und Narrativität.



(adaptiert nach Kücklich 2008, 31)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie ist Interaktivität im Spiel angelegt?
 - a. Wie oft und unter welchen Bedingungen ist die Aktivität des Spielenden erforderlich?
 - b. Wie viele Wahlmöglichkeiten mit welchen Konsequenzen gibt es?
 - c. Welchen Einfluss haben Spielende und ihre Handlungen auf den Spielverlauf?
 - d. Wie begrenzt die Erzählung die Entscheidungsmöglichkeiten der Spielenden?
2. Wie ist Narrativität im Spiel angelegt?
 - a. Wie ist der Avatar in die Spielwelt eingebettet?
 - b. Wie ist der Avatar in die Geschichte eingebettet?
 - c. Welchen Einfluss haben Spielende auf die Geschichtserzählung?

3. Welche Geschichtsbilder haben Einfluss auf die Narration des Spiels?
 - a. Welche Vorstellungen historischer Epochen werden im Spiel deutlich?
 - b. Sind diese Vorstellungen fachlich fundiert?
 - c. Sind diese Vorstellungen angemessen?
 - d. Auf welchen Zeitvorstellungen basiert die Erzählung des Spiels?

Dabei folgen die Erzählungen in den unterschiedlichen Spielen mit unterschiedlichen spielerischen und erzählerischen Konventionen – Genres.

3.4 Genres in digitalen Spielen

Digitale Spiele haben sich zu einer ganzen Reihe von Genres und Subgenres ausdifferenziert, welche die klassische Unterteilung von Spielen in vier Genres (Strebenz 2011, 21–28) hinter sich gelassen haben. Im wissenschaftlichen Diskurs ist kein Konsens zum Genre-Begriff auszumachen (Peric 2023, 68). Gleichzeitig blicken Spielerinnen und Spieler und Entwickler unterschiedlich auf Genre, die in ihrem Kern zunächst durch ihre Interaktivität und Narrativität unterschieden werden. Während Plattform- und Rennspiele für Geschichtsunterricht nicht von Interesse sind, lassen sich einige Spiele mit Geschichtsbezug zu den Schießspielen zuordnen: Die Ego-Shooter mit Setting im 1. und 2. Weltkrieg gehören dazu. Auf der anderen Seite stehen die narrativen Spiele und Simulationen. Man kann sie danach unterscheiden, ob reflexhaftes, schnelles Handeln oder reflektiertes, methodisches Vorgehen im Gameplay erwartet wird.

Auch eine Unterscheidung nach Grundkategorien ist möglich, auch wenn man im Fall der Genres digitaler Spiele unmittelbar erkennen kann, dass einige dieser Kategorien nicht relevant sind. Mit Agon wird der kompetitive Charakter vieler Spiele hervorgehoben, während Mimikry den kreativen Prozess des Rollenwechsels beschreibt. Glücksspiele unter der Kategorie Alea und Spieltypen im Rauschzustand von Ilinx spielen keine Rolle (Mayer 2009, 54/55). Jürgen Fritz benennt drei Dimensionen digitaler Spiele, die gemeinsam ein Dreieck bilden. Zwischen den Dimensionen Geschichte, Denken und Action kann jedes Spiel eingeordnet werden (Mayer 2009, 73). Unter der Dimension Geschichte wird dabei die Narration gefasst, während Action auf die Steuerung der Spielfigur im weitesten Sinn Bezug nimmt. Unter der Dimension Denken werden verzögerte und durchdachte Spielhandlungen gefasst.

Tabelle 006: Genres in digitalen Spielen

Genre	Kategorien	Dimension	Handlungserwartung	Narrativität	Interaktivität
Schießspiele	Agon	Action	Reflex	gering	intern/ erkundend
Kampfspiele	Agon	Action	Reflex	gering	intern/ erkundend
Plattformspiele	Agon	Action	Reflex	gering	intern/ erkundend
Horrorspiele	Mimikry	Geschichte	Reflex	hoch	intern/ ontologisch
Rennspiele	Agon	Action	Reflex	gering	intern/ erkundend
Abenteuerspiele	Mimikry	Geschichte	Reflexion	hoch	intern/ ontologisch
Rollenspiele	Mimikry	Geschichte	Reflexion	hoch	intern/ ontologisch
Strategiespiele	Agon	Denken	Reflexion	gering	extern/ ontologisch
Simulationsspiele	Agon	Denken	Reflexion	gering	extern/ ontologisch

(erweitert nach Strebenz 2011, 56–68, 89/Fritz 1995 S. 21ff. Hartmann 2004, 67/Mayer 2009, 54)

Auch wenn die Kategorisierungen zunächst plausibel scheinen, ist ihre Trennschärfe für wissenschaftliche Untersuchungen nicht hinreichend (Seda 2008, 113/114) und es liegen andere Vorschläge für die Einteilung von Genre vor (Tolino 2010, 53/Mayer 2009, 71–73). Tatsächlich wird auch grundsätzlich diskutiert, ob bzw. inwieweit der Genre-Begriff überhaupt von Nutzen ist (Peric 2023, 57). Neben verschwimmenden Genre-Grenzen ist auch zu bedenken, dass sich Narrativität und Interaktivität zwar prinzipiell beschreiben und kategorisieren lassen. Eine Hierarchisierung ist jedoch schwierig, so dass eine Beschreibung von Einzelfall zu Einzelfall notwendig ist. Diese muss nicht zu einer eindeutigen Kategorisierung führen. Tendenziell wird bei der Diskussion von Spielen die Narrativität besonders diskutiert, da Erzählungen den Alltag durchdringen und besondere kulturelle Bedeutung besitzen (Barricelli 2017, 255).

Auf den unterschiedlichen Plattformen zum digitalen Vertrieb werden die Genres inkonsistent verwendet (Unterhuber 2023, 36–38). Geschichte ist hier keine Kategorie, wohl aber ein Marketinginstrument wie im historischen Roman (Pandel 2021, 285).

Unabhängig von den verschiedenen Kategorisierungen von Genres digitaler Spiele verfügen Spiele jedoch über einen Kern (Sterbenz 2011, 111), der die Kernmerkmale eines Genres umfasst und von dort aus in der Hülle erweitert wird. Insgesamt verfügen Spiele unter einem mehr oder weniger diffusen Genre-Begriff über gemeinsame Charakteristika (Peric 2023, 61), die bei der Analyse einzelner Spiele diskutiert werden können. Tatsächlich sind die Genre-Terminologien digitaler Spiele amorph und angesichts der kurzen Halbwertszeit inhaltlicher und bedingt technischer Fortentwicklungen nur kurzzeitig ordnungsstiftend (Nohr 2023, 71).

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Zu welchem Genre gehört das Spiel?
 - a. Welche Merkmale des Genres werden im Spiel erfüllt?
 - b. Welche Abweichungen vom Genre werden im Spiel sichtbar?
 - c. Welche Konventionen der Geschichtsdarstellung im Genre werden eingehalten?
 - d. Welche Konventionen der Geschichtsdarstellung im Genre werden gebrochen?
2. Welche Designentscheidungen treffen auf mehrere Genres zu?
3. Wie hoch ist das Maß an Narrativität im Spiel?
 - a. Wie wird die Narration des Spiels ausgestaltet?
4. Wie ist die Interaktivität im Spiel strukturiert?
 - a. Wie wird die Interaktion zwischen Spiel und Rezipienten organisiert?

3.5 Faktizität und Fiktionalität

Fachliche Fehler, Ungenauigkeiten und Interpretationen haben nicht nur künstlerische, sondern auch ökonomische Ursachen. Entwickler digitale Spiele müssen Expertise entweder selbst erwerben oder von außen einkaufen. Beides ist kostspielig (Köhler, 2009, 226). Trotz des historischen Bezugs stehen die Erzählungen in Spielen der Literatur wohl näher als der Fachwissenschaft (Kücklich 2006, 95). Die zentrale Unterscheidung zwischen literarischen Texten und Geschichtsschreibung liegt in der Unterscheidung zwischen fiktionalen Texten und quellenfundierte Texten (Fludernik 2008, 11). Beide erfüllen aber die Merkmale von Erzählungen (Barricelli 2017, 260/261) und können gleichermaßen authentisch wirken (Bender 2012, 57).

Die Erzählungen in (beinahe allen) digitalen Spielen sind fiktiv und erzeugen Authentizität und Plausibilität durch Rückgriff auf die Geschichte. Bekannte Narrationen und historische Spielwelten erleichtern auch die narrative Immersion, da Spielerinnen und Spieler zumindest Teile der Spielwelt bereits kennen. Historische Authentizität wird dabei mit verschiedenen Instrumenten erreicht (Lücke/Zündorf 2018, 109/110):

1. Audiovisuelle Modellierung des historischen Vorbilds im digitalen Spiel
2. Vertonung auf Basis von Rekonstruktionen
3. Einbezug von Beraterinnen und Beratern mit fachlicher Expertise
4. Werbekampagnen mit Zeitzeugen
5. Verwendung historischer Protagonisten
6. Platzierung der Narration in Leerstellen historischen Wissens
7. Erzeugung des Eindrucks von Unmittelbarkeit der Spiel narration

Im digitalen Spiel sind Fakt und Fiktion in Bezug auf die Geschichte daher kaum zu unterscheiden (Bernhardt 2018, 234), was für Geschichtsbilder und historisches Lernen bedeutsam ist. Bestehende Geschichtsbilder als (Schüler-)Vorstellungen werden glaubhaft, wenn sie gerade im Abgleich mit anderen geschichtskulturellen Erzählungen authentisch wirken. Die Nutzung von Geschichte in digitalen Spielen – auch zur Erzeugung von Immersion – muss stets als Geschichte verstanden werden und ist nicht identisch mit Vergangenheit. Auch Darstellungen von Geschichte im Spiel sind als »ludische Darstellungen« (Pfister 2023, 58) zu verstehen. Authentizität von Geschichtsdarstellungen kann als Inszenierung verstanden werden, deren Plausibilität mit verschiedenen Instrumenten erzeugt werden kann.

Die inszenierte Authentizität digitaler Spiele entsteht dabei nicht nur im großen Rahmen einer plausiblen Erzählung, sondern besonders in historisch wirkenden Details (Bender 2010, 128). Je plausibler und kohärenter eine Spielwelt wirkt, desto größer ist die Immersion. Ein Bezug zur Geschichte erleichtert dies deutlich (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 270/271), weil Spielerinnen und Spieler die Wahrschein-

lichkeit plausibler Handlungsverläufe innerhalb der Spielwelt abschätzen können (Gjøl/Jørgensen/Thomsen/Bruni 2019, 122). Auch eine rein fiktive Handlung wie in *PENITENT* kann daher als historisch und authentisch wahrgenommen werden, da sich in sich konsistent und zugleich mit anderen historischen Erzählungen kohärent ist. Die Plausibilität einer Erzählung resultiert aus ihrer Ähnlichkeit mit anderen Erzählungen, die in der geschichtskulturellen Praxis vorliegen (Pfister 2023, 59). Ihre Fiktionalität ist für die Rezeption nicht entscheidend und gerade gute fiktive Erzählungen dürften einen starken Effekt auf Geschichtsbilder und das Geschichtsbewusstsein haben (Lücke/Zündorf 2018, 95).

Einige Spiele experimentieren dabei auch mit alternativen Verläufen der Geschichte (Winnerling/Nonn 2017, 11/12), was als Kontrafaktizität bezeichnet wird. Eine Erzählung, in der das Dritte Reich den Zweiten Weltkrieg gewinnt, wäre kontrafaktisch. Alle kontrafaktischen Erzählungen sind fiktional, aber nicht alle fiktionalen Erzählungen sind kontrafaktisch (*WOLFENSTEIN: NEW ORDER*). Ein didaktisch aufbereiteter Umgang mit diesen Erzählungen könnte zur Kontingenzerfahrung herangezogen werden (Schwarz 2015, 410). Gerade dystopische Settings in kontrafaktischen Versionen der Geschichte spiegeln den Blick aus der alternativen Vergangenheit in eine fiktive Zukunft wider (Inderst 2020, 22).

Steffen Barth hält diesen Zugang für wenig vielversprechend (Barth 2024, 227/237). Eine kritische Reflexion der kontrafaktischen Erzählung mag zumindest unterhaltsam sein, setzt aber (unter anderem) Vorwissen und Geschichtsbewusstsein voraus. Auch wenn die Konstruktion von kontrafaktischen Geschichtserzählungen und die Bewegung in ihnen als Spielhandlung keine Perspektive für historisches Lernen bieten, so können sie doch als Anwendung bestehenden Geschichtsbewusstseins verstanden werden. Eine positive Rezeption durch Historiker ist für kontrafaktische Erzählungen selten (Bender 2012, 58; Winnerling/Nonn 2017, 9).

Insgesamt sind die Grenzen der Authentizität in digitalen Spielen abhängig von der Wahrnehmung der Spielenden ab, die Fakt und Fiktion im Spiel erkennen. Im konstruktivistischen Sinn sind historische Fakten und fiktive Elemente der Erzählung nur mittelbar zu trennen, können sie doch Authentizität erzeugen (Zimmermann 2019, 67/68). Es geht bei der Spieleanalyse nicht darum, die historische Korrektheit der Darstellung zu prüfen (Grimberg/Mehmel 2024, 124). Die Prüfung zielt vielmehr auf ihre Plausibilität und die Inszenierung von Authentizität. Hier spielen andere Erzählungen eine wichtige Rolle. Die Rolle der Bestätigung von intertextuellen Bezügen wird in der Debatte bereits berücksichtigt, da das Individuum für die Bewertung der Authentizität einen Referenzrahmen benötigt (Grimberg/Mehmel 2024, 127).

3.5.1 (inszenierte) Authentizität in Geschichtskonstruktionen

Für die Spiele-Forschung ist die Frage entscheidend, wie der Eindruck von Authentizität bei Spielerinnen und Spielern entsteht (Grimberg/Mehmel 2024, 124), denn ihre Wahrnehmung hintergeht die Sachlogik kognitiver Reflexion auf individueller Ebene (Zimmermann 2023, 121). Mit Blick auf Emotionen kann Authentizität im Sinne subjektiver Erfahrung auch als Gefühl verstanden werden (Zimmermann 2023, 122).

Mit Blick auf Geschichte in digitalen Spielen ist die Frage nach Authentizität verwandt aber nicht identisch mit der Frage nach den Mechanismen zur Erzeugung von Immersion und auch fachlich zugänglich. Dabei gibt es unterschiedliche Authentizitätstypen, die berücksichtigt werden können (Lücke/Zündorf 2018, 100/101/Pandel 2009, 30–31). Sie beziehen sich zunächst auf Quellen (Pandel 2009, 30), die Grundlage der Darstellung in der Gattung digitaler Spiele sind.

1. Quellenauthentizität

bezieht sich auf den Ursprungszeitraum des Textes. Digitale Spiele als Quellen (für das Geschichtsbild der Gegenwart auf die rekonstruierte Vergangenheit) greifen sekundär über dokumentarische Teile oder ein Glossar darauf zurück; gerade Spiele mit direktem historischem Bezug nutzen authentische Quellen als Nachweis der historischen Korrektheit ihrer Darstellung (THE GREAT WAR: WESTERN FRONT). Ohne Quellenauthentizität können Texte nicht als Geschichtsschreibung betrachtet werden (Fludernik 2008, 11), aber viele Medien berufen entweder direkt auf Quellen oder mittelbar auf quellenbasierte Darstellungen.

2. Erlebnisaauthentizität

ist zwar schwer zu erfassen, bezieht sich aber für digitale Spiele auf einen wichtigen Aspekt. Es geht um die Betroffenheit der Rezipienten, die im Rahmen der unterschiedlichen Formen der Immersion Teil der Spielwelt werden. Dies greift sowohl den Eventcharakter von Spiel als auch von Geschichtskultur auf.

3. Typenauthentizität

Während Ereignisaauthentizität Bezug auf faktisch existente Personen nimmt, sind die Personen in typenauthentischen Quellen zwar fiktiv, stehen aber stellvertretend für reale Personengruppen. Spiele wie PENTIMENT oder THE DARKEST FILES personifizieren in ihren Darstellungen Abstraktionen von Figuren. Typenauthentizität in fiktiven Narrationen steht der Ereignisaauthentizität in der Geschichtswissenschaft gegenüber.

4. Repräsentationsauthentizität

bezieht sich bei behandelten Inhalten auf deren Transferfähigkeit. Die Ereignisse in Quelle/Darstellung stehen stellvertretend oder beispielhaft für andere

Inhalte stehen kann. Auch fiktive Ereignisse sind plausibler Teil der größeren Narration.

5. Personen-/Ereignisauthentizität

meint die tatsächliche Existenz der dargestellten Personen und Ereignisse. Die Faktizität historischer Partikel (Bernhardt 2018, 238) im digitalen Spiel geht auf Quellen zurück, die wiederum Grundlage der Darstellung sind. Ereignisauthentizität ist das Instrument der Geschichtswissenschaft (Pandel 2009, 30).

Die Annahme der Authentizität der Darstellung ist für Spielerinnen und Spieler ein Qualitätskriterium, das die Attraktivität eines Spiels mitbestimmen kann, so dass Entwickler und Publisher Ressourcen verwenden, um einen Authentizitätsanspruch zu schaffen (Pandel 2010, 96). Dies kann innerhalb eines Spiels geschehen. *AGE OF EMPIRES IV* bietet eine Reihe kurzer Dokumentationen an, die nach Abschluss einer Mission freigeschaltet werden. *ASSASSIN'S CREED* bietet Kommentare zu historischen Akteuren und Orten an. *RISE OF THE RÖNIN* enthält ein Glossar zu den wichtigsten Orten in Yokohama, Kyōtō und Edo sowie den historischen Akteuren. Die Qualität dieser Beispiele variiert stark, zeigt jedoch das Prinzip der Nutzung von Ereignisauthentizität. *GHOST OF TSUSHIMA* inszeniert Authentizität durch die Verwendung aus anderen Darstellungen wie Kurosawas Samurai-Filmen. Die fiktive Geschichte greift ohne Angabe historischer Quellen auf Typenauthentizität zurück, deren starke Stilisierung durch Intertextualität plausibilisiert wird.

An zwei Beispielen lässt sich das Verhältnis von Faktizität und Fiktionalität gut verdeutlichen. Es gibt durchaus Überschneidungen der beiden Kategorien. Während fiktive Inhalte die Lücken in den bekannten historischen Erzählungen schließen, verleihen die historischen Fakten Spielwelt und Handlung den Gesamteindruck historischer Fundierung. Die Verwebung plausibel wirkender Fiktionen und historischer Fakten erzeugt bei Rezipienten den Eindruck der Authentizität, die jedoch – wie alle Darstellungen – eine Perspektive auf die unerreichbare Vergangenheit birgt.

Um das – eben doch nicht ganz einfache – Verhältnis zwischen Faktizität und Fiktionalität zu verdeutlichen, lohnt sich ein exemplarischer Blick auf zwei Spiele, die beide Bezug zur Geschichte nehmen, dies aber sehr unterschiedlich tun.

3.5.2 Faktizität in *ASSASSIN'S CREED: UNITY*

Neben den Simulationen von *CIVILIZATION* haben sich die Ubisofts Spiele der *ASSASSIN'S CREED* Reihe als Referenz für die Diskussion von Geschichte in digitalen Spielen etabliert. Eugen Pfister und Tobias Winnerling führen eine ganze Reihe von Belegen an, in denen beide Spielereihen im wissenschaftlichen Diskurs betrachtet werden (Pfister/Winnerling 2020, 60), der auf eine Kontroverse über das vermittelte Geschichtsbild folgte (Pfister/Winnerling 2020, 63).

Während in *CIVILIZATION* als Simulation lediglich faktisch richtige Partikel der Geschichte (Bernhardt 2018, 238) herangezogen werden, erzählt *ASSASSIN'S CREED* eine fiktive Geschichte vor der Bühne der Historie, ohne dabei ausschließlich kontrafaktische Geschichten zu erzählen. Die fiktive Verschwörungserzählung des Kampfes zwischen Templern und Assassinen ist eingebettet in historische Ereignisse, wobei jedes Spiel der ausgedehnten und narrativ zerfaserten Reihe eine bestimmte Epoche in den Blick nahm. Sie können auch als Partikel der Geschichte betrachtet werden (Bernhardt 2018, 238), die zusammen einen teilweisen Historizitätsanspruch ermöglichen und dem historischen Setting Authentizität verleihen. Auch wenn es sich im strengeren Sinne um Partikel der Geschichte handelt, Sie werden diese über die fiktionale Geschichte narrativ verbunden. Der Krieg zwischen Templern und Assassinen als *Secret World* (Siefert 2026) ist zwar eine Deutung der Geschichte als Verschwörungserzählung aber historische Ereignisse werden nicht kontrafaktisch erzählt.

Gerade die frühen Teile der Reihe bemühten sich um eine akkurate Darstellung der Handlungsorte, die durch das Spiel begehbar wurde (Schwarz 2015, 432). Die authentische wirkende Abbildung der Räume, die durch den Besuch wichtiger (und hoher) Gebäude gesteuert und erweitert wird (Hinterleitner 2022, 108), spielen eine besondere Rolle in *ASSASSIN'S CREED*. Andere Spiele übernahmen diesen Mechanismus.

Das Setting während der französischen Revolution in *UNITY* steht quasi archetypisch für die Umwälzungen zum Ende der Frühen Neuzeit, die gängige Periodisierungen als bekannt voraussetzen (Schöner 2009, 45). Ähnlich wie andere Spiele mit Geschichtsbezug (Herrmann/Siefert 2026) repräsentiert die Erzählung einen Wendepunkt der Geschichte, der innerhalb der Textgattung verglichen werden kann (Haasis/Siefert 2026). Die Analyse der Erzählung des Spiels im Vergleich zu anderen Darstellungen bietet sich mit Blick auf historisches Lernen an (Milch 2023, 95). *ASSASSIN'S CREED: UNITY* erzeugt bei einer fiktiven Handlung den Eindruck der Faktizität durch den Bezug auf historische Ereignisse an historischen Orten durch historische Akteure.

Bei der Beschreibung der Geschichtsnutzung in Spielen ist es wichtig, hervorzuheben, welche Aspekte der Spielwelt und Handlung fiktional und welche quellenbasiert sind. Die grundständige Kategorisierung der Geschichtsnutzung (Giere 2019, 45) bietet dies noch nicht an und muss in der Beschreibung des Spiels genauer in den Blick genommen werden (Siefert 2026). Digitale Spiele müssen wie andere Geschichtserzählungen auf fiktive Erzählaspekte zurückgreifen – sonst wären sie Geschichtsschreibung (Flink 2025, 39) und könnten kaum interaktiv (im Sinn digitaler Spiele) sein. Dabei ist das Verhältnis von Fakt und Fiktion nicht einfach, da Literatur- und Geschichtswissenschaft den verwandten und doch getrennten Gattungen mit einiger Überforderung gegenüberstehen (Gundermann 2021, 353)

3.5.3 Fiktionalität in PENTIMENT

Obsidians Adventure von 2022 ist ein gutes Beispiel für Fiktionalität in digitalen Spielen, deren Geschichtsnutzung dennoch als historisch wahrgenommen wird (Vgl. Kapitel 6.2). Die fiktive Hauptfigur Andreas Maler gehört zu den letzten Buchmalern an der Epochenwende zwischen Mittelalter und Früher Neuzeit. Die Entwicklung des Buchdrucks und die Reformation als historische Ereignisse spielen eine prominente Rolle, während die Kriminalgeschichte in einem fiktiven bayerischen Ort spielt und dabei mehrere Dekaden umspannt.

Die Personen, Orte und Ereignisse in Pentiment sind fiktiv, auch wenn Bezug zur Geschichte genommen wird. Das Adventure ist im Stil der Buchmalereien des 15. Jahrhunderts gemalt und offensichtlich eine künstlerische Deutung der historischen Epoche. Dennoch wird die Erzählung als historisch wahrgenommen. Die Entwickler unter Josh Sawyer haben auf verschiedene Quellen zurückgegriffen, um Authentizität zu erzeugen. Viele Personen und Handlungsstränge basieren auf Lebensläufen, die aus den Quellen herausgearbeitet werden konnten. Dazu gehören neben Nonnen und Mönchen auch Repräsentationen von Adligen, Juden und der einfachen Bevölkerung. Die typischen Konflikte der Zeit spiegeln sich in den Figuren und ihrem Handeln, was durch den Rückgriff auf Quellen an Authentizität und Plausibilität gewinnt.

ASSASSIN'S CREED: UNITY und PENTIMENT mischen Fakt und Fiktion in unterschiedlichem Maße und mit verschiedenen Ansprüchen an die Historizität der spielinternen Erzählung. Beide Spiele erzeugen – trotz sehr unterschiedlichen Umgangs mit Fiktionalität und Faktizität – den Eindruck von Historizität, der auch verschiedene Darstellungsformen überschreiten kann. Der Bezug zur Geschichte kann als Referenz (zur Wirklichkeit/Vorstellungen der Vergangenheit) verstanden werden. Dies ist jedoch nicht die einzige Bezugskategorie, die Relevanz besitzt.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Aspekte des Spiels beruhen auf Fakten?
 - a. Welche Räume werden auf Basis der Fakten dargestellt?
 - b. Welche Ereignisse werden auf Basis der Fakten dargestellt?
 - c. Welche (historischen) Personen werden im Spiel aufgegriffen?
2. Welche Aspekte des Spiels sind fiktional?
 - a. Welche Räume sind fiktional?
 - b. Welche Ereignisse sind fiktional?
 - c. Welche Personen sind fiktional?
3. Wie entsteht ein plausibles/authentisches Bild (von Geschichte) im Spiel?
 - a. Welche Authentizitätstypen werden im Spiel sichtbar?

- b. Wie werden faktische und fiktionale Anteile der Spielhandlung vermischt?
 - c. Mit welchen Mitteln wird versucht, ein stimmiges Bild aus Fakten und Fiktionen zu erzielen?
4. Ist die Vermischung (historischer) Fakten und Fiktionen angemessen?
- a. Welche moralischen Perspektiven der historischen Epoche werden sichtbar?
 - b. Welche moralischen Perspektiven der Gegenwart werden sichtbar?

3.6 Intertextualität und Intermedialität

Neben dem Bezug zur Geschichte zwischen quellengestützter Faktizität und belletristischer Fiktionalität spielt auch der Bezug zu anderen Texten eine Rolle für die Geschichtsnutzung und Funktionalität von digitalen Spielen. Digitale Spiele werden im Sinne des linguistic turn (Haumann 2024, 21) als Texte verstanden (Günzel 2013, 383), die mit den Instrumenten der Literaturwissenschaft unter anderem über das Textweltmodell (Stortz 2025, 45) analysiert werden können (Rittmann 2008, 53). Zugleich greifen sie auf Stilmittel, Topoi und Erzählmuster anderer Gattungen zurück und können als Verbundsystem verstanden werden (Hennig 2017, 280; Lilge 2025, 11). Diese Annahme ist Teil des Streites zwischen Narratologen und Ludologen (Vgl. Kapitel 3.3 und 4).

Diese Texte sind also nicht zwangsläufig autarke Erzählungen, sondern nehmen Bezug auf andere Texte und Objekte (Cermak-Sassenrath 2010, 248/249). Dies zeichnet sie als Kunst aus (Schlüter 2013, 81) und bahnt auch den Vergleich mit anderen Erzählungen an (Milch 2023, 95). Derartige Bezüge zu anderen Texten können auch als Authentifizierungsstrategie verstanden werden, da die spielinterne Erzählung und Darstellung von Geschichte im Vergleich an Authentizität gewinnt.

Im digitalen Spiel als jüngstem geschichtskulturellem Medium spielt der Bezug zu anderen Darstellungen eine besondere Rolle (Hartung 2024, 142). Damit sind Querverweise auf andere Erzählungen gemeint, die unabhängig vom Medium erzählt werden. Geschichte spielt hier keine Rolle, da es um Verweise auf andere Darstellungen geht. Geschichtsnutzung (Vgl. Kapitel 3.1) bezieht sich auf ein tradiertes und identitätsstiftendes Verständnis der Vergangenheit (Meyer-Hamme 2017, 89). Diese Verweise umfassen Bezüge auf literarische Darstellungen, die natürlich auch historische Bezüge aufweisen können. Es gibt jedoch weitere Formen des Verweises. Die Unterscheidungen der Kernbegriffe Intertextualität, Intermedialität und Referentialität ist nicht einfach und in komplexen Darstellungen tendenziell fließend:

Tabelle 007: Formen von Verweisen zwischen verschiedenen Erzählungen

Form des Verweises	Definition	Beispiel
Referentialität	Verweis auf ein reales Objekt, einen Ort oder ein Ereignis	Der Vatikan in ASSASSIN'S CREED II Notre Dame in ASSASSIN'S CREED: UNITY
Intertextualität	Verweis auf eine andere Erzählung in der gleichen Textgattung	Skins von 2B aus NIER: AUTOMATA für Eve in STELLARBLADE
Intermedialität	Verweis auf eine andere Erzählung in einer anderen Textgattung	Zhu Bajie aus Die Reise nach Westen als NPC in BLACK MYTH: WUKONG

Als Objekt kann hier auch die Geschichte verstanden werden – die Geschichtsnutzung in digitalen Spielen wird an anderer Stelle thematisiert (Vgl. Kapitel 3.1). Es ist allerdings schlüssiger, Geschichte im Sinne der Geschichtsschreibung als quellenbasierte Darstellung zu verstehen, die als Rekonstruktion der unerreichbaren Vergangenheit dient. Dann handelt es sich bei Geschichte ebenfalls um einen Text, der im Rahmen von Intermedialität auf einen anderen Text Bezug nimmt (Barricelli 2017, 266).

Intertextualität bedeutet, dass ein digitales Spiel direkten Bezug zu einem anderen Text nimmt. Die Abgrenzung zu Intermedialität bedeutet, dass es sich um Verweise aus anderen Textgattung handelt (Gruber 2023, 263; Schneider 2023, 282). Bezieht sich ein digitales Spiel also auf ein anderes Spiel, so handelt es sich um Intertextualität. Bezieht sich das gleiche Spiel auf einen Roman, ein Comic oder einen Film so wird von Intermedialität gesprochen. Es kann sich dabei um sämtliche andere Medien handeln – Romane, Filme, Comics/Manga und auch andere Spiele (Faulstich 2005, 259; Juul 2005, 221; Siefert 2025a, 62–64). Damit reihen sich digitale Spiele als Kunstobjekte in diese Reihe ein.

Ein einfaches Beispiel ist KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH. Das Adventure des deutschen Entwicklers und Publishers Daedalic von 2017 bezieht sich direkt auf den bekannten historischen Roman. Der Bezug ist unmittelbar ersichtlich und als intermediale Referenz zu sehen. SPACE MARINE 2 von 2024 transferiert die Hintergrundgeschichte des Tabletop-Universums von Games Workshop erneut in den digitalen Raum. Auch hier liegt Intermedialität vor, die in beide Richtungen funktioniert. Ende 2025 wurde angekündigt, die Protagonisten aus SPACE MARINE 2 als Miniaturen im Tabletop-Spiel zu veröffentlichen.

Umgekehrt gibt es Romane zu erfolgreichen Spielen. Die lange Reihe von Verfilmungen digitaler Spiele enthält in einer ebenso langen Reihe von Tiefpunkten auch den einen oder anderen Höhepunkt. Arcane aus dem LEAGUE-OF-LEGENDS-Univer-

sum und CYBERPUNK: EDGERUNNERS zu CYBERPUNK 2077 sind narrativ wie optisch überzeugend. Hier handelt es sich wegen des Gattungswechsels um Intermedialität.

Im letzten Beispiel wurde die Intermedialität durch ein späteres Update von der Serie zurück ins Spiel hergestellt. Das Outfit der Hauptfigur der Serie David Martinez konnten Spielerinnen und Spieler nun für sich beanspruchen. Umgekehrt konnte man eine Handlungsorte und Figuren aus dem Spiel in der Serie wiederfinden. Dies ist auf der einen Seite gelungenes Marketing und auf der anderen Seite ein Beleg für ein Verständnis der Zielgruppe und ihrer Präferenzen, die eher an ein Spieluniversum denn an ein Medium gebunden sind. Die drei Karten-Beispiele aus dem Alpha-Kit für das im Oktober 2026 erscheinende Cyberpunk TCG (Abb. 015) zeigen neben der Spielfigur des digitalen Spiels CYBERPUNK 2077 weitere Gefährten Vs. Das Spiel bezieht sich selbst auf ein Pen&Paper Rollenspiel. Zwei Staffeln des Anime Edgerunners werden von WeirdCo ebenfalls als Inspiration herangezogen. Der intermediale Bezug wird hier deutlich und bindet Spielerinnen und Spieler weniger an ein Medium, als an ein Spieluniversum.

Abb. 015: Spielkarten von V, Jackie Welles und Goro Takemura aus einer frühen Version des Trading Card Games zu CYBERPUNK 2077.



(Mit freundlicher Genehmigung durch WeirdCo)

Die intermedialen Bezüge zwischen Serie und Spiel werden hier erweitert. Ikonische Figuren wie David Martinez, Lucyna Kushinada oder Rebecca aus der Serie werden als Karten abgebildet und spielbar. Figuren aus dem Spiel wie Jackie Welles oder der Avatar der Spielerinnen und Spieler V werden in verschiedenen Varianten spielbar (Abb. 015). Die Kickstarter-Kampagne war die erfolgreichste Kampagne aller Zeiten auf der Plattform (über 24 Millionen Dollar zum Ende der Kampagne) und

kann als Beispiel nicht nur für gutes Marketing, sondern auch für den verstandenen Kern des Spieluniversums verstanden werden, das über die intermedialen Bezüge kommuniziert wird.

Im November 2024 ermöglicht es *STELLARBLADE*, Avatare aus *NIER: AUTOMATA* zu verkörpern. Das Cross-Over ist eine intertextuelle Verbeugung vor dem erfolgreichen Vorbild, die explizit durch die Entwickler benannt wurde. Diese zeigen damit, dass sie sich des Potentials der Intertextualität bewusst sind, die zugleich als Indikator ähnlicher Vorzüge und Interessen von Entwicklern und Rezipienten und damit als Marketinginstrument gesehen werden können. Das hier gezeigte Bildzitat macht dies besonders deutlich und als intertextuellen Verweis offensichtlicher als spielinterne Easter Eggs.

Dies scheint zunächst banal, führt zu mehreren Fragen über Modus und Ziel intertextueller und intermedialer Verweise (Leitfragen am Ende des Kapitels). Dies hat auch für Geschichtsdarstellungen Relevanz, da es nahe liegt, bekannte und ikonische Figuren aus der Geschichte für eine Erzählung heranzuziehen (Kapitel 6.3).

Abb. 016: Banner zur Kollaboration von NIER: AUTOMATA und STELLARBLADE.



(<https://www.youtube.com/watch?v=Fr1lkJZAxmo>, 17.11.2024)

Gelingende Querverweise unabhängig von ihrer Form werden auf inhaltlicher Ebene als Hommage an andere Texte verstanden (Abb. 016), was zunächst plausibel ist. Autorinnen und Autoren gehen bei der Einbettung von intertextuellen Bezügen aber auch davon aus, dass Rezipienten diese Verweise erkennen und verstehen. Implizit erzeugen intertextuelle Verweise soziale Immersion zwischen Entwicklern und Spielerinnen und Spielern, da diese Referenzen gleiche Perspektiven und Interessen codieren. Sie befriedigen aber auch ein Vergewisserungsbedürfnis (Pandel 2010, 97) sowohl der Autoren als auch der Rezipienten.

Damit sind Verweise innerhalb der Textgattung und zu anderen Medien als Instrument des Worldbuilding zu verstehen. Rezipientinnen und Rezipienten kennen und verstehen die Regeln des Universums, das sie im Rahmen des Spiels erkunden.

Umfangreiche Expositionen sind damit unnötig, weil ein grundsätzliches Verständnis für die Mechaniken des Spiels und Prinzipien der Erzählung vorliegen. Ein gutes Beispiel ist *HOGWARTS LEGACY*, das auf den Harry Potter Romanen beruht. Die Funktionsweise des Spiels in enger Verwebung mit der Romanvorlage ermöglicht Spielerinnen und Spielern die Orientierung auf den unterschiedlichen Ebenen der Immersion. Wenn Autorinnen und Autoren diese Orientierung nicht voraussetzen können, müssen Protagonisten und Teile der Erzählung entsprechend gestaltet werden. Dies gilt auch für historische Orientierung, wenn die Geschichte als Bezugspunkt gewählt wird (Ammerer 2019, 8).

In *NIOH* wird die historische Figur des irischen Seemanns William Adams als Protagonist gewählt, da er als Ausländer in die Mythologie und Politik des Japans der Sengoku-Ära eingeführt werden muss. James Clavells Roman *Shōgun* aus dem Jahr 1975 beruht auf der gleichen Figur (Clavell 2024) und wurde gleich zwei Mal verfilmt. 1979 schlüpfte Richard Chamberlain in die Rolle des gestrandeten Navigators. 2024 folgte ihm Cosmo Jarvis nach, wobei die schauspielerische Leistung von Hiroyuki Sanada als Fürst Toranaga/Tokugawa besondere Anerkennung fand. Diese Wahl ist nicht nur aufgrund von Sanadas schauspielerischer Leistung sinnvoll. Sanada trat im Lauf seiner Karriere in verschiedenen Science-Fiction-Filmen (*Sunshine*, *Life*) auf und ist auch in Samurai-Filmen (*Last Samurai*) und Action-Filmen (*Mortal Combat*, *John Wick*. Kapitel 4) aufgetreten. Wenn Rezipienten ein Film mit bestimmten Schauspielerinnen und Schauspielern gefallen hat, wird es – vermutlich – auch ein anderer tun. Die Mitarbeit von bestimmten Schauspielern signalisiert Rezipienten damit eine gemeinsame Neigung zwischen Produzenten und Rezipienten (Vgl. *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* in diesem Band). Intertextuelle Bezüge funktionieren oft in verschiedene Richtungen. Rezipienten interessieren sich nicht notwendigerweise (ausschließlich) für das Medium, sondern auch *Worldbuilding*/Setting und Geschichten. Es gibt also mehrere potentielle Signalgeber für gemeinsame Präferenzen.

Die häufigste Form der Referentialität ist die Nutzung von Geschichte, die in Kapitel 3.1 diskutiert wurde. Referentialität kann daneben unterschiedliche Formen annehmen und sich auch auf Darstellungsformen beziehen. Beispielsweise ist das Grafik-Design von *THRIVING CITY* der Bilderrolle von Zhang Zeduan »Am Fluss während des Qingming-Festes« nachempfunden. Die Städtebausimulation setzt in der Song-Dynastie (960–1127) an. Während die Bewohner der Stadt historische Ereignisse kommentieren, ist das Design der Spieloberfläche klassischen Bilderrollen nachempfunden. Gerade für chinesische Spielerinnen und Spieler ist die intermediale Referenz offensichtlich, während einer globalen Spielerschaft der Bezug entgehen mag. Die Ästhetik des Spiels wird jedoch in ihrer folkloristischen Verklärung als quasi-historisch wiedererkannt. Auf der Shop-Seite von *THRIVING CITY* auf der Plattform Steam wird dieser historische Bezug expliziert und als Marketinginstrument verwendet (Abb. 018). Die Simulation ermöglicht es im Story-

Mode, die Geschichte der Song-Dynastie (960–1127) nachzuzeichnen. Obwohl es sich um eine Simulation handelt, wird eine historische Erzählung angeboten. Hier wird damit Referentialität mit Blick auf Geschichte deutlich.

In TEGAMI reist die Spielfigur durch ein japanisches Pop-Up-Buch (Abb. 019). Die Rätsel funktionieren über aufklappbare Elemente des zweidimensionalen Spiels, die wie bei der Medienvorlage den Eindruck der Dreidimensionalität erzeugen. Die Referenz ist hier weniger historisch, denn als Hommage an die Textgattung zu verstehen. TEGAMI ist ein Beispiel dafür, dass auch historische und eventuell verschwindende Textformen in digitale Repräsentation überführt werden können. Intermedialität tritt hier deutlich zutage.

Das Design von APOTHEON geht auf antike griechische Vasenmalerei zurück. GHOST OF TSUSHIMA nimmt nicht nur Bezug zur Geschichte, sondern greift vor allem auf andere Darstellungen wie Kurosawas Filmklassiker 七人の侍 (7 Samurai) von 1954 zurück (Vgl. Kapitel 6.1).

Abb. 017: Städtebau in THRIVING CITY



Im Prolog von RISE OF THE RÖNIN bezieht sich Admiral Matthew Perry (als historische Figur) auf Moby Dick. Melvilles Roman erschien 1851, so dass Perry Moby Dick theoretisch hätte lesen können (Abb. 020). In seinem Reisebericht wird die Lektüre nicht erwähnt, so dass eine Quellenfundierung ausgeschlossen werden kann. Die Autorinnen und Autoren des Spiels verwenden die Referenz auf einen Klassiker der Weltliteratur, um historische Authentizität zu inszenieren. Aus Perspektive der Gegenwart wirkt die gewählte Metapher zunächst plausibel und erzeugt den Eindruck

der Historizität. Die Darstellung wird als zumindest möglich wahrgenommen und hat damit einen Effekt auf das Geschichtsbild (Rittmann 2008, 59).

Abb. 018: Shopseite von *THRIVING CITY*.

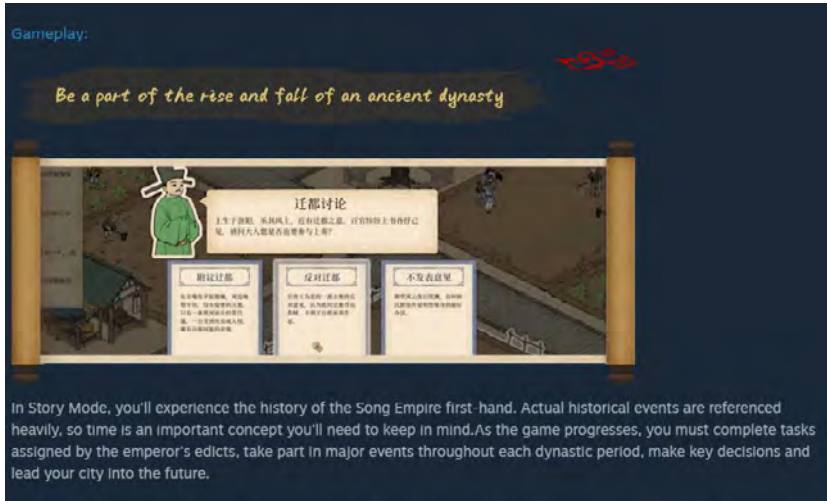


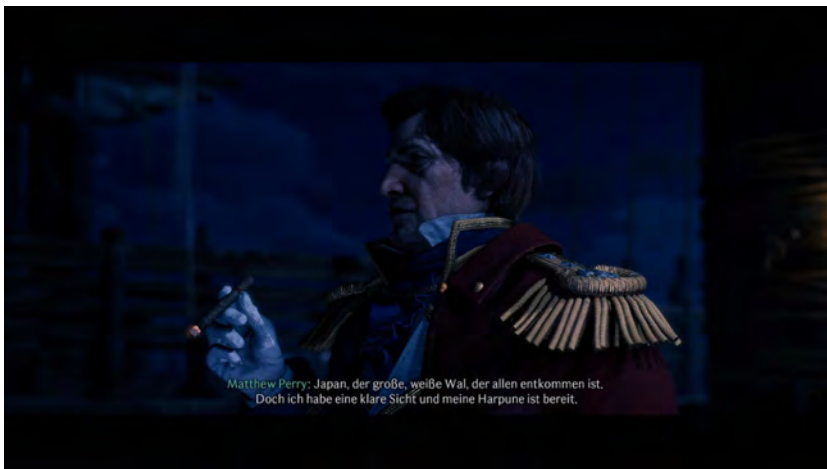
Abb. 019: Buchseite in *TEGAMI*.



Dabei ist die Metapher schlicht nicht richtig. Nach der Phase des Namban-Handels isolierte sich Japan von der Außenwelt, was als Sakoku bezeichnet wird. Nur die Niederländer auf der künstlichen Insel Deshima vor Nagasaki durften den Kontakt halten und lieferten den Japanern Informationen über die Welt jenseits der eigenen Grenzen. Die Amerikaner interessierten sich 1853 zunächst nicht für Japan, benötigten aber nach der Reise über den Pazifik Kohlelager, um ihr eigentliches Ziel erreichen zu können. Das schon vor dem ersten Opiumkrieg geschwächte chinesische Kaiserreich schien den Kolonialmächten reif für die Plünderung und extrem lukrative Möglichkeiten zu bieten (Siefert 2027). Japan kann hier nicht als weißer Wal betrachtet werden, der von Admiral Perry als Ahab gejagt wird, um sich zu rächen.

Intertextuelle Bezüge müssen also nicht zwingend sachlich korrekt – sprich empirisch triftig (Vgl. Kapitel 2.4) – sein, um als historisch wahrgenommen zu werden. Folkloristische Verklärung und Halbwissen genügen, um eine naive Einschätzung von Historizität zu ermöglichen.

Abb. 020: Admiral Perry in RISE OF THE RÖNIN.



3.6.1 Roman und Spiel

Es gibt eine Reihe von Beispielen für den Rückgriff auf Romane in digitalen Spielen. Ein offenkundiges Beispiel sind Monoliths MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR und die Fortsetzung SHADOW OF WAR, die sich auf J.R.R. Tolkiens Lord of the Rings beziehen und in den Spielen eine nicht kanonische Geschichte um den numenorischen Ranger Talion erzählen, der sich mit dem Geist des elfischen Schmieds Celebrimbor aus dem Silmarillion gegen den dunklen Herrscher wendet. Während

in *BLOODBORNE* der Bezug den Werken von H.P. Lovecraft (Lovecraft 2006; Siefert 2025a, 56–57) lose aber als Bezug spürbar war, bezieht sich *THE SINKING CITY* sehr unmittelbar auf die Vorlage des genreprägenden Autors. 2024 erschien mit *BLACK MYTH: WUKONG* ein Spiel, das sich unmittelbar auf einen Klassiker der Weltliteratur – nämlich *Die Reise nach Westen* aus dem 16. Jahrhundert bezieht (Lüdi Kong, 2021). Damit richtet sich die Erzählung zunächst an ein chinesisches Publikum, welche die Geschichte nicht nur als Lektüre, sondern auch über die Serie kennen. Der weltweite Erfolg und die positive Rezeption nicht nur der Spielmechaniken, sondern auch der Erzählung legen nahe, dass die Autoren trotz der Textvorlage eine prinzipiell gelungene Geschichte erzählen. Dabei hat dieser Modus bereits bei *TOTAL WAR: THREE KINGDOMS* (2019) funktioniert, das sich auf den chinesischen Klassiker *Die Drei Reiche* bezieht. Der Ableger der *Total-War*-Reihe war besonders in China erfolgreich (Herrmann/Siefert 2026) und gehörte zu den erfolgreichsten Teilen der Spielereihe.

Der entscheidende Faktor der Verbindung von Roman und Spiel wird in der Bekanntheit des Settings klar. Leserinnen und Leser können narrative Immersion nur erfahren, wenn sie das (historische) Setting kennen (Lücke/Zündorf 2018, 94). Veranschaulichtes und genutztes Vorwissen mag den Erfolg eines Spiels also teilweise erklären, da intertextuelle Bezüge fundamental für gemeinschaftsbildendes gemeinsames Verständnis von Erzählungen sind. Der subtile Code zwischen Autoren und Rezipienten, aber auch innerhalb der Rezipienten verdeutlicht gemeinsames Interesse aber auch einen Konsens über Genre-Konventionen, Themen und Topoi und vor allem über die Ästhetik einer Erzählung.

3.6.2 Comic/Manga und Spiel

Obwohl die Reichweite von Comics und Manga im Vergleich zu anderen Medien gering ist (Näpel 2020, 162), haben einige Genres des Mediums dennoch eine nicht unerhebliche (geschichts-)kulturelle Bedeutung. Auch einige Graphic Novels haben sich inhaltlich wie stilistisch als bedeutsam erwiesen. Am bekanntesten sind intertextuelle Verbindungen zwischen den Spielen der *DARK SOULS* Reihe und dem Dark-Fantasy Manga *Berzerk* (Siefert 2025a, 64). Die Spiele bedienen sich der Ikonographie, Figurenzeichnung und genretypischen Konventionen als stilbestimmenden Teils ihres eigenen Designs.

Viele Spiele japanischer Entwickler – insbesondere JRPGs wie *FINAL FANTASY* – übernehmen die klassische Ästhetik aus Manga und Anime (Brunner 2010, 31/32) mit den typischen Gesichtszügen, aber auch von Spielwelten und Design. Hier wird der Austausch besonders offensichtlich. Es liegt angesichts des Erfolgs vieler Manga auch im Westen nahe, dass die ästhetische und literarische Wirkungsmacht von Manga und Anime (im Westen) trotz ihrer zunehmenden Rezeption als Massenmedium erheblich unterschätzt wird (Brunner 2010, 7). Dabei ist auch bedeutsam,

dass die Verbreitungsrichtung vom Anime in Richtung Manga lief (Gravett 2004, 152–154).

Neben der Bild- und Textebene spielt auch die Bildsprache in Comics eine Rolle beim intertextuellen Austausch zwischen Autoren und Lesern (Lücke/Zündorf 2018, 99). Diese gleicht in bewegten Bildern dem Film, der wohl den stärksten Einfluss auf die Erzählungen in digitalen Spielen hat (Prager 2026, 227).

3.6.3 Film/Serie und Spiel

Die Geschichte der intermedialen Bezüge zwischen Film und Spiel ist wechselhaft, spielt aber eine größere Rolle als der Bezug zum Roman (Fenty 2008, 28). Die Qualität von Spielen zum Film war diskutabel. Manche der schlechtesten Filme wurden auf Grundlage von digitalen Spielen geschrieben – dazu gehören beispielsweise DOOM oder BORDERLANDS, die auch durch einen hochkarätigen Cast nicht gerettet werden konnten. Grundsätzlich wurde diskutiert, ob Spiele verfilmbar seien.

Diese Diskussion wurde auch bei Romanverfilmungen wie *Der Herr der Ringe* geführt und verschwand mit der technischen Entwicklung im Film und der Professionalisierung des Entstehungsprozesses. Umgekehrt waren Adaptionen von Filmen zu Spielen oft nur mäßig erfolgreich, da diese Spiele als halbherzige Marketinginstrumente betrachtet wurden. Einige Spiele wie *Schlacht um Mittel Erde* (2004) oder *Hogwarts: Legacy* (2024) stehen dem jedoch als Gegenbeispiele entgegen.

Mit der Globalisierung der Filmkultur (Faustich 2005, 286) änderten sich auch die Perspektiven des Zugriffs der intermedialen Referenz für digitale Spiele. Unterschiedliche Filmkulturen stoßen sowohl in der Erzählweise als auch in den Verweisen auf andere Erzählungen zusammen. Globalisierungsprozesse (Wimmer 2025, 55) und ihre Gegenbewegungen sind dabei gleichermaßen zu finden (Faustich 2005, 288), so dass die Analyse der Bezüge methodisch nicht einfach ist. Erleichternd wirkt allerdings, dass gerade AAA-Produktionen auf Erzählungen mit großer Reichweite zurückgreifen. Auch wenn es viele Diskussionen zur Bedeutung einzelner Filme gibt, so gibt es zumindest Vorschläge für wichtige Filme zur Analyse im Unterricht (Demleitner/Beck-Zangenberg 2020, 12–23).

Auch wenn die Oberflächenerzählung bei ressourcenintensiven Produkten für viele Zielgruppen verständlich sein muss, so hängt der Erfolg bei langjährigen Fans und investierten Individuen diesen verschiedenen Querverweisen ab. Referentialität (Hartung 2024, 135), Intermedialität und Intertextualität sind ein wichtiges Element für die Spieleanalyse – auch mit Blick auf Geschichtsnutzung.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Querverweise werden im Spiel verwendet? (Intermedialität, Intertextualität)
 - a. Welche Formen von Querverweisen werden verwendet?
 - b. Wo werden diese Bezüge herangezogen? (Trailer, Marketing-Material, im Spiel)
2. Welchem Zweck dienen die gewählten Querverweise?
3. Welche Wirkung erzeugen diese Querverweise?
 - a. Welche Form der Immersion wird durch den Verweis angestrebt?
 - b. Welche Genregrenzen und -konventionen werden an den Verweisen deutlich?
 - c. Welcher Kanon wird in den Verweisen deutlich?
4. Wie wird Geschichte als Referenz verwendet?
 - a. Wie wird Authentizität über Bezüge zur Geschichte als Teil anderer Erzählungen erzeugt?