

Jan Siefert

GESCHICHTS- VERMITTLUNG IN DIGITALEN SPIELEN

Mechaniken zwischen Wissenschaft,
Öffentlichkeit und Didaktik



[transcript] Public History –
Angewandte Geschichte

Jan Siefert
Geschichtsvermittlung in digitalen Spielen

Editorial

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

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

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

Jan Siefert

Geschichtsvermittlung in digitalen Spielen

Mechaniken zwischen Wissenschaft, Öffentlichkeit und Didaktik

[transcript]

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

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



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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



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

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

2026 © Jan Siefert

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

Umschlaggestaltung: Maria Arndt

Umschlagabbildung: © Sam Burton von Carbot Animations

Druck: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen

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

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

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

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

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

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

Dank

Mein herzlicher Dank gilt den Kolleginnen und Kollegen, die dieses Projekt mit ihrer Zeit unterstützt und um ihre Perspektiven bereichert haben.

Peter Bathge (GameStar)
Sam Burton (Carbot Animations)
Felix Falk (game, Verband der Gamingbranche)
Jörg Friedrich (Paintbucket Games)
Olga Kellner (Owlcat Games)
Piotr Gnyp (GoG)
Katharina Popp (Owlcat Games)
Richard Zapp (WeirdCo)

Lucas Haasis (Universität Oldenburg)
Rudolf Inderst (Universität Neu-Ulm)
Tobias Winnerling (Universität Düsseldorf)

1. Einführung

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

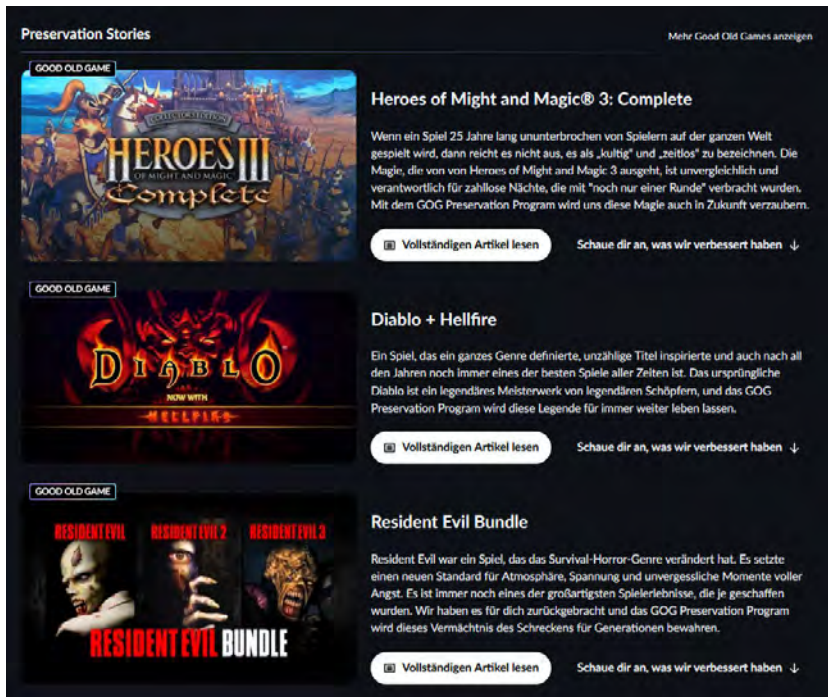
Digitale Spiele nutzen Geschichte nämlich in verschiedensten Formen und in unterschiedlichem Maße. Gemein ist ihnen eine Vermischung von Fakt und Fiktion, welche oft nicht mehr voneinander zu trennen sind. Die technischen Möglichkeiten haben sich seit der Jahrtausendwende dramatisch erweitert und bestimmen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

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

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

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

Abb. 004: Angebot älterer Spiele auf GOG.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



1.1 Bedeutung des Spielens (mit Blick auf Geschichte)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Freiheit

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

2. Unendlichkeit und Wiederholbarkeit

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

3. Scheinhaftigkeit

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

4. Ordnung

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

5. Ambivalenz

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

6. Geschlossenheit

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

7. Zweckfreiheit

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

8. Gegenwärtigkeit

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

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

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

1.1.1 Emotionen und Spielen

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

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

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

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

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

1. Sensation

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

2. Fantasy

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

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

3. Narrative Challenge

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

4. Challenge

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

5. Fellowship

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

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

6. Discovery

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

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

7. Expression

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

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

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

1.1.2 Kognitionen und Spielen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.1.3 Kulturelle Praxis und Spielen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tabelle 001: Formen von Geschichtsnutzung

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

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

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

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

1.2 Digitale und analoge Spiele

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wichtige Begriffe in digitalen Spielen

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

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

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

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

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

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

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

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

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

1.2.1 Geschichte des Computers

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2.2 Geschichte digitaler Spiele

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.3 Digitale Spiele als Teil der (Geschichts-)Kultur

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

1. Medienbiografie

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

2. Medienkultur

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

3. Medienästhetik

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

4. Mediengeschichte

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

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

5. Medientechnik

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

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

6. Medienökonomie

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

7. Medienpraxis

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

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

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

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

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

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

1.4 Digitale Spiele als Medium (im Unterricht)

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

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

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

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

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

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

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

2. Debatten und diskursive Einordnung von Spielen

Digitale Spiele nehmen – auch ohne Bezug zur Geschichte – nicht nur die Zeit der Spielerinnen und Spieler in Anspruch. Sie sind zugleich Hobby und Sport, kulturelle Praxis mit oder ohne gemeinschaftlichen Aspekt und Gegenstand hitziger Diskussionen im Kreis Gleichgesinnter. Spielerinnen und Spieler verstehen Spiele als interaktive Kunst von leidenschaftlichen Entwicklern für ihre Community mit gleichen Vorstellungen und Ideen. Sie sind Fans im besten und schlechtesten Sinn (Hahn 2017, 92/93). Manche Spielerinnen und Spieler sind quasi Experten in einzelnen Spielen oder den entwickelnden Firmen. Die popkulturelle Bedeutung des digitalen Spiels in ihren Diskursen und Adaptionen auch etwas Rebellisches (Crawford/Rutter 2006, 162). Spiele haben einen festen Platz in der Alltagskultur (Kaminski 2013, 41; Wimmer 2025, 50), sind aber auch Teil unterschiedlicher Fachdiskurse (Kaminski 2013, 43).

Die folgend umrissenen Debatten sind nicht unmittelbares Objekt des Geschichtsunterrichts. Im Rahmen politischer Bildung auch im Unterricht des Fächerverbands ragen sie aber in den Geschichtsunterricht hinein – Geschichte in digitalen Spielen ist Teil der Geschichtskultur (Lücke/Zündorf 2018, 108). Geschichtsbilder in digitalen Spielen bedürfen der Diskussion (Oswalt 2017, 123/124), da sie auch ein Stück von Deutungsmacht über Vergangenheit und Geschichte für sich beanspruchen (Popp 2000, 259) und damit eine politische Dimension haben (Steinkühler/Tsaasan 2019, 200). Zugleich können sie so ästhetisch ausgestaltet sein, dass sie für ein breites Publikum zugänglich sind (Lücke/Zündorf 2018, 91).

Es gibt auch weitere Diskurse, die den Umgang mit digitalen Spielen phasenweise dominieren (Kaminski 2013, 43). Das medial tradierte Schönheitsideal wird immer wieder deutlich und wird kritisch hinterfragt. Die Instrumente der Spieleindustrie zum Marketing und Monetarisierung sind Gegenstand eines ökonomischen Blicks auf das Medium. Die Arbeitsbedingungen bei großen Entwicklern sind wiederholt in die Kritik geraten. Diese Debatten sind auch Teil öffentlicher Diskurse, die jenseits schulischer Lernzusammenhänge geführt werden. Sie gehen damit – manchmal unbemerkt – an der Aufmerksamkeit aller Unbeteiligten vorbei.

Daher sollten Forschende und Lehrende, die sich mit digitalen Spielen im Unterricht befassen möchten, den (sub-)kulturellen Kontext kennen, in dem Spiele ent-

stehen und diskutiert werden; sie ermöglichen wenigstens eine implizite Einschätzung der Reichweite und Wirksamkeit eines Spiels als geschichtsvermittelndes Medium. Der Entstehungskontext wird auch wegen schwieriger Zugangsbedingungen zu Informationen zu selten diskutiert. Ein positives Beispiel stellt *PENTIMENT* dar. Josh Sawyer von Obsidian Entertainment hat wiederholt deutlich gemacht, auf welchen historischen Quellen die fiktionale Erzählung im spätmittelalterlichen Tassing beruht und wie diese implementiert werden (Sawyer 2023).

Es wäre wichtig, dass Simulationen und Narrationen in digitalen Spielen über Jahre hinweg an verschiedenen Orten entstehen – sowohl die Perspektiven ihrer Schöpfer als auch ihrer Rezipienten sind:

1. generationsspezifisch

Die zweite bzw. dritte Generation von Spielerinnen und Spieler befassen sich mit dem Medium anders und blicken mit unterschiedlichem Blick auf Spiele. Der Erfolg von Remakes (Felzmann 2018, 81) und modernisierten Spielen geht auch auf Spielerinnen und Spieler zurück, die quasi eine Kindheitserinnerung neu erleben. Zwischen Neuinterpretation und detailgetreuer Überarbeitung werden nicht nur jüngere Zielgruppen erschlossen. Gerade die Reminiszenz an alte Klassiker macht diese Spiele aus.

Square Enix dehnte das Remake von *FINAL FANTASY VII* zu mehreren Teilen aus, die zwar die gleichen Figuren und ikonische Szenen verwendeten, aber die Spielmechaniken aktualisierten. Faktisch wurde das Spiel von einem klassischen JRPG mit rundenbasierten Kämpfen zu einem Actionspiel. Trotz positiver Rezeption blieben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurück. Nostalgie kann sich insgesamt auf die Spielregeln, die Ästhetik und die Geschichte beziehen (Felzmann 2018, 73).

Hier ist auch zu bedenken, dass viele Spiele auf modernen PCs und Konsolen nicht mehr spielbar sind. Dem digitalen Vergessen stehen Firmen und Fans gegenüber, die mit Emulatoren oder Remakes ohne Veränderungen Spiele erhalten wollen, die sonst nicht länger verfügbar wären. Good old Games (GoG) gehört zu den Initiativen, die digitale Spiele als Quellen bewahren möchten (Vgl. Kapitel 8.2).

2. trägerspezifisch

Trotz der Professionalisierung der Spieleentwicklung und der Ausdifferenzierung der Tätigkeiten innerhalb großer AAA-Produktionen mit hunderten Beteiligten spielen einzelne Akteure noch immer eine wichtige Rolle. Dabei ist es schwierig aber möglich, diese Handschrift in einem Projekt zu erkennen. Josh Sawyers Interesse an der Geschichte des Mittelalters ist in *PENTIMENT* beispielsweise unverkennbar. Geschichtsbilder hängen zentral vom individuellen Vorwissen und Präferenzen ab (Nolden 2019, 170), die für eine Institution nicht einfach erfassbar sind.

Es ist aber prinzipiell einfacher, Entwickler als Träger von Spielen mit gemeinsamen Vorstellungen zu betrachten: Biowares Expertise für Rollenspiele ist in Erfolgen wie *BALDUR'S GATE II* oder *DRAGON AGE: ORIGINS* sichtbar. Den Bruch mit den Erwartungen an gute Erzählungen bei *ANTHEM* nahmen Spielerinnen und Spieler nicht positiv auf – das Spiel blieb 2019 hinter den Erwartungen zurück und die Überarbeitung wurde eingestellt. Bethesda ist ebenfalls für Rollenspiele wie *FALLOUT 3* aber auch für die Shooter der *WOLFENSTEIN*- und *DOOM*-Reihen bekannt. Dort war Bethesda nicht Entwickler sondern Publisher. Der französische Entwickler Ubisoft ist für die Action-Spiele wie *ASSASSIN'S CREED* bekannt. FromSoftware ist eng mit den Dark-Fantasy-Spielen wie *BLOODBORNE*, *DARK SOULS* und 2022 mit *ELDEN RING* verbunden.

Dies zu berücksichtigen, ist bedeutsam, weil Kundenerwartungen, Markenbindung und der Austausch zwischen Entwicklern und Spielenden über Spiele als Texte auf unausgesprochenen Erwartungen und Verstehensbedürfnissen basieren (Pandel 2010, 96). Diese Erwartungen zu unterlaufen, bietet für Entwickler sowohl eine Chance als auch ein Risiko. Auf der einen Seite erwarten Spielende »mehr vom Gleichen« und wollen auf der anderen Seite ein neues Spielerlebnis erfahren. In diesem Spannungsfeld ist die Entwicklung digitaler Spiele nicht einfach.

3. zeitgeistspezifisch

Da digitale Spiele ein vergleichsweise junges Medium sind, ist es nicht sofort ersichtlich, dass auch sie Moden unterworfen sind. Dies betrifft zunächst das Genre. Beispielsweise scheint die Blütezeit von Echtzeitstrategiespielen wie *COMMAND & CONQUER*, *WARCRAFT III* oder *STARCRAFT II* vorbei. Auf der anderen Seite hat *ELDEN RING* das Genre der Souls-Likes in den Mainstream digitaler Spiele gerückt. Nach der Renaissance von Rollenspielen wie *BALDUR'S GATE II* um die Jahrtausendwende, verschwanden die klassischen RPGs und tauchten später mit *DRAGON AGE: ORIGINS* wieder auf. *BALDUR'S GATE III* gehörte 2023 zu den erfolgreichsten Spielen des Jahres.

Darüber hinaus verändern sich innerhalb der Genres die Konventionen. Spiele haben an Komplexität immer weiter zugenommen und implementieren in Reihen zusätzliche Spielmechaniken oder nehmen Anpassungen an bestehenden Mechanismen vor. Bei der Veröffentlichung jedes Teils von *CIVILIZATION* wird über die Mechaniken und das Geschichtsbild neu diskutiert (Hauser 2025).

4. kontextspezifisch

Obwohl digitale Spiele – gerade im AAA-Segment – weltweit vertrieben werden, entstehen sie nicht als Teil einer globalen Erzählkultur (Wysocki 2024, 23/Roth 2023, 207). Stilistische und ästhetische Präferenzen sind kulturspezifisch und können sich teils dramatisch unterscheiden, wobei die Entwickler Teil des jeweiligen Kontextes sind (Obmann 2020, 150). JRPGs folgen bestimmten ästhetischen Konventionen bei der Darstellung der Figuren, die sich auch im Westen

gut verkaufen. *BLACK-MYTH: WUKONG* erzählt mit Rückgriff auf den chinesischen Klassiker *Die Reise nach Westen* eine weitere Heldenreise des Affenkönigs Sun Wukong. Offensichtlich richtete sich das Spiel an ein chinesisches Publikum, konnte aber auch weltweit begeistern. *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* orientiert sich stark an Stil und Ikonographie der Belle Époque und damit an einen bestimmten Kontext. Der lose historische Bezug macht vor allem die Ästhetik des Spiels aus. Als global vertriebene Produkte und Teil der Geschichtskultur ist ihr gemeinschaftsverbindendes Potential enorm (O'Neill/Smyth 2025, 3). Die hier genannten Beispiele implizieren eine Abkehr vom Eurozentrismus (Bodden 2024, 185) im Angebot von digitalen Spielen und eine Hinwendung zu verschiedenen kulturellen Räumen.

Während die Perspektiven der Entwickler in ihren Spielen offensichtlich werden und empirisch relevant sind (Kapitel 7.4), so richtet sich ein Spiel umgekehrt auch an Rezipientinnen und Rezipienten, die unter den gleichen Kategorien betrachtet werden können. Versteht man Spiele als kommunikative Texte, die Entwickler und Spieler verbinden, dann sind Überschneidungen nötig, um einen gemeinsamen Konsens zwischen Angebot und Nutzung zu erzielen. Genre sind beispielsweise eine »kulturelle Vereinbarung zwischen Produzenten und Rezipienten« (Seda 2008, 112), die sowohl die Spielmechaniken als auch Erzählformen und Topoi umfasst. Sie enthalten gemeinsam akzeptierte Geschichtsbilder, die allerdings eine untergeordnete Rolle unter vielen anderen relevanten Aspekten spielen können.

Dabei liegen über die Rezipientinnen und Rezipienten von digitalen Spielen relativ wenige Daten vor (Pfister/Winnerling 2020, 66). Es aber entscheidend, den Blick von Spielerinnen und Spielern auf ein Spiel zu verstehen, um den Eindruck von (historischer) Authentizität gezielt erzeugen zu können (Grimberg/Mehmel 2024, 136/137).

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Spezifika der Entwickler finden sich im Design des Spiels?
 - a. Welche Verbindung besteht zwischen dem Standort der Entwickler und der Geschichte?
 - b. Welche Bezüge zur Geschichte sind mit dem Entwickler verbunden?
 - c. Welche Bezüge zur Literatur sind mit dem Entwickler verbunden?
2. Welche Spezifika der Spielenden werden im Design des Spiels berücksichtigt?
3. Welche Erwartungen werden zwischen Produzenten und Rezipienten transportiert?
 - a. Welche spielmechanischen Genre-Erwartungen werden aufgegriffen?
 - b. Welche narrativen Genre-Erwartungen werden aufgegriffen?

4. Welche aktuellen Themen und Entwicklungen werden im Spiel offensichtlich?
 - a. Welche aktuellen Entwicklungen und Paradigmenwechsel werden sichtbar?
 - b. Welche politischen Positionen werden thematisiert?
 - c. Welche sozialen Positionen werden thematisiert?
 - d. Welche historischen Vergleiche werden gezogen?

2.1 Genderrollen und -Bilder

Schon 2010 hat Angela Schwarz Debatten zum Frauenbild in Computerspielen prognostiziert (Schwarz 2010, 21). Dabei hat sich das Medium von einem Spielzeug für nerdige Jungen stark gewandelt (Schwarz 2014, 221/Walkerdine 2007, 31). Es gibt kaum noch geschlechtsspezifische Unterschiede bei der Gesamtnutzung digitaler Spiele (Mai/Preisinger 2020, 10), wobei Mädchen und Frauen lange keine relevante Zielgruppe waren (Fink 2018, 66; Schwarz 2023, 157), ihre Berücksichtigung aber wirtschaftlichen Überlegungen folgt (Deuber-Mankowsky 2007, 99). Anders als Valerie Walkerdine argumentiert, ist das Medium an sich zunächst kein Produktionsort von Männlichkeit (Walkerdine 2007, 209). Die soziale Zuweisung digitalen Spielens als »männliche« Praxis ist angesichts der Zahl von Spielerinnen widersprüchlich (Witting 2010, 124; Bryce/Rutter/Sullivan 2006, 185/189).

Innerhalb der Spiele lohnt sich allerdings ein genauerer Blick (Schwarz 2023, 156). Während Prinzessin Peach/Toadstool aus Nintendos Plattformern Super Mario noch als eine klassische (und überzeichnete) verfolgte Unschuld/Jungfrau in Nöten dargestellt wurde (Fink 2018, 60; Obmann 2020, 149), sind Heldinnen in digitalen Spielen mittlerweile weitverbreitet. Spätestens seit den 90er Jahren haben unterschiedliche Entwickler Heldinnen konzipiert, die es zu ikonischen Repräsentationen gebracht haben. Manchmal spielen sie die Hauptrolle wie Lara Croft in *TOMB RAIDER* (seit 1996) oder Aloy in *HORIZON: ZERO DAWN* (seit 2017). Zu den frühen Protagonistinnen gehört die Kopfgeldjägerin Samus Aran aus der *METROID* Serie (seit 1985). Letztere Figur wird interessanterweise sowohl als Beispiel für als auch gegen Sexismus angeführt.

Auch in Nebenrollen spielen Heldinnen prominente Rollen. Die Spieleserie *FINAL FANTASY* von Square Enix greift in den verschiedenen Teilen auf ähnliche Archetypen zurück. Die bekanntesten Figuren sind dabei vermutlich Tifa Lockheart und Aerith Gainsborough aus *FINAL FANTASY VII*, das seit 2020 als Remake eine Renaissance erfährt. In Rollenspielen wie *BALDUR'S GATE* (seit 1998), *DRAGONAGE* (seit 2009) und *MASS EFFECT* (seit 2007) gibt es eine Reihe von Heldinnen, die mit eige-

ner Agency ausgestattet sind. Romanzen mit dem Hauptcharakter und seinen/ihren Gefährten sind zwar möglich, aber in all diesen Spielen können die Heldinnen den Spielcharakter verlassen oder sich nach zentralen Entscheidungen im Spiel unmittelbar gegen den Avatar des/der Spielerin stellen.

Eine Typologie von Frauenrollen in digitalen Spielen hat Angela Schwarz zusammengefasst (Schwarz 2023, 160/161), wobei die genannten Kategorien nicht zwingend an ein Geschlecht gebunden sind. Da die Kategorien nicht in allen Spielen vorkommen und nicht zwingend eindeutig sind, lohnt sich eine Behandlung im Diskurs nur bedingt. Die Position in Nebenrollen ist anders als bei von Hahn und Schwarz angedeutet, kein Anzeichen für Marginalisierung. Speziell Rollenspiele (s.o.) bieten Spielerinnen und Spieler die Steuerung einer ganzen Heldengruppe an, deren Gruppendynamiken Teil des Charmes der Narrationen sind. Hier stehen sich männliche und weibliche Figuren gleichwertig gegenüber und kooperieren als Gemeinschaft.

Die Diagnose, Mädchen und Frauen seien in digitalen Spielen prinzipiell marginalisiert (Schwarz 2023, 158) oder sexualisiert (Fink 2018, 59), ist nicht (mehr) (Knoll 2010, 173) stimmig und auch der Mangel an positiven Identifikationsfiguren scheint überwunden (Klimmt 2006, 27), aber es gibt viele Spiele, die Stereotypen tradieren.

Es ist allerdings zu bedenken, dass in vielen Genres wie Simulationen, die Kategorie des Geschlechts nicht relevant ist (Knoll 2010, 179). Die empirischen Untersuchungen, die über Einzelbeispiele hinausgehen, sind weniger positiv. Innerhalb der Spiele wird die Darstellung weiblicher Figuren immer wieder als unrealistisch oder unbotmäßig sexualisiert kritisiert. Dies gilt sowohl für die Proportionen als auch für die Kleidung/Rüstungen. Dabei wird gern vergessen, dass auch bestimmte Genre ein bestimmtes Bild von Geschlecht und Körperlichkeit präferieren. Dystopien wie im Spiel CYBERPUNK 2077 oder im Roman ALTERED CARBON nehmen transhumanistische Ideen aus dem Science-Fiction Genre auf, um den Verfall gesellschaftlichen Zusammenhalts und Persönlichkeit zu thematisieren.

Im digitalen Spiel wird noch einmal bildlich, was dem Zeitgeist entspricht (Schwarz 2023, 165), was man als mildes und offenes Zwischenfazit bezeichnen kann. Hahns Urteil ist weniger gnädig. Ihre Kritik der Sexualisierung und der Reproduktion von Stereotypen ist deutlich und greift auf unterschiedliche Studien zurück (Hahn 2017, 85/86). Man darf jedoch nicht vergessen, dass digitale Spiele überall in der Welt für verschiedene Märkte gemacht werden. Westliche Befindlichkeiten brauchen in Südkorea nicht auf viel Gegenliebe zu hoffen (Dreßler 2024).

Eine niederschwellige aber kontroverse Positionierung nahm Anita Sarkeesian für den YouTube-Kanal *feminist frequency* vor (<https://www.youtube.com/@feministfrequency>), die auch in einer Grundsatzdebatte zu Frauen in Spielen und der Industrie eine Rolle spielte. Manche vermeintliche Nachweise für Sexismus im Spiel

sorgten für fundierte Zurückweisung, während manche Kritik durchaus plausibel ist.

Öffentlich diskutiert wurde nach 2014 das so genannte #Gamergate (Fink 2018, 57; Prinz 2025, 198/199), dessen undurchsichtiger Diskurs sich von einem Einzelfall unprofessionellen Verhaltens im Gaming-Journalismus zu einer grundsätzlichen Debatte über Frauenfeindlichkeit auswuchs. Gerade die online geführten Kampagnen gegen Individuen fanden in der Öffentlichkeit Beachtung und wurden als Indiz größerer kultureller Veränderungen genannt. Der Schutz von Frauen in digitalen Räumen und sozialen Medien rückte angesichts des Zivilisationsverlusts in Online-Foren in den Fokus der Öffentlichkeit. In den USA griffen Medien, Spieleentwickler und Gesetzgeber den Diskurs zwar auf, aber die grundsätzlichen Probleme wurden nicht gelöst. Sie finden sich aber auch in anderen Branchen und sind nicht auf die Spieleindustrie beschränkt.

Sowohl Angela Schwarz als auch Susanne Hahn gehen davon aus, dass zum Frauenbild im digitalen Spiel noch viel und differenziertere Forschung erforderlich ist. Ein Problem der Game Studies ist hier, dass die Analyse einzelner Spiele eine geringe Reichweite der Ergebnisse hat und große Metaanalysen Nuancen vernachlässigen. Auch die Erwartungen von Zielgruppen in verschiedenen Kulturräumen werden kaum betrachtet. So können unterschiedliche Schönheitsvorstellungen einen Einfluss auf das Spieldesign haben. Exemplarisch kann man das chinesische Ideal des »Melonenkerngesichts« (瓜子臉) nennen. In WUCHANG: FALLEN FEATHERS oder STELLARBLADE kann man die Gesichtsform eines umgedrehten Melonenkerns gut erkennen. Abseits der starken Sexualisierung der Protagonistinnen verfügen diese jedoch auch über eine eigene Agency ohne Geschlechterrollen unmittelbar zu thematisieren. In GHOST OF YŌTEI auf der anderen Seite entschieden sich die Entwickler für eine Hauptfigur, die nicht explizit attraktiv dargestellt wird. Das Spiel thematisiert konstant die Rolle von Frauen in der japanischen Feudalgesellschaft nach 1600.

Die Darstellung von Aphrodite in HADES 2 (2024 im Early-Access, 2025 erschienen) spielt in stark stilisierter Form mit Vorstellungen von Sexualität (Abb. 006). Die Hauptfigur des Roguelite ist ebenfalls weiblich. Digitale Spiele greifen zwar auf Topoi und Stereotypen zurück, stattdessen weibliche Figuren aber auch mit eigener Agency aus. Im obigen Beispiel unterstützt die griechische Göttin die reisende Heldin mit Fähigkeiten und Verbesserungen, um ihre Agenda voranzutreiben. Eine unmittelbare Intervention findet jedoch nicht statt.

Insgesamt werden viele Debatten über die Repräsentation von Frauen (auch) im digitalen Spiel geführt, welche die Abbildung von Frauen im Spiel verändern könnten (Deuber-Mankowsky 2007, 104). So gibt es durchaus einen Bedarf, die Darstellung von Geschlechterrollen in den Blick zu nehmen. Dies betrifft zunächst die Gestaltung der Figuren, aber auch die fiktive Perspektive der Spielwelt auf diese Kategorie (Liemann 2024, 100/101).

Abb. 006: Aphrodite in Hades 2.



Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Bilder von Geschlecht und Geschlechterrollen transportiert das Spiel?
 - a. Auf welchen Geschichtsbildern beruhen diese Geschlechterrollen?
 - b. Wie werden Geschlechterrollen (politisch, sozial, historisch) im Spiel legitimiert?
2. Welche transportierten Rollenzuschreibungen sind träger- und kontextspezifisch?
 - a. Welche Agency wird den Protagonisten des Spiels zugeschrieben?
 - b. Welche Agency wird den Antagonisten des Spiels zugeschrieben?
 - c. Welche Agency wird NPCs des Spiels zugeschrieben?
3. Wie werden Figuren/Charaktere im Spiel dargestellt?
 - a. Wie werden Charakter und Erscheinung verbunden?
 - b. Wie werden Charakterzeichnungen in Gesprächen vorgenommen?
 - c. Wie werden romantische Beziehungen ermöglicht/erzählt?
4. Wie wird Geschlecht in der Spielwelt dargestellt?
 - a. Welche Schönheitsvorstellungen werden transportiert?
 - b. Welchen gesellschaftlichen Umgang mit Geschlecht transportiert das Spiel?
 - c. Welche Bedeutung hat Geschlecht innerhalb der Spielwelt?

5. Welche Aussage über die soziale Realität wird von den Entwicklern mit dem Spiel impliziert?
 - a. Welches Urteil über die Vergangenheit wird im Spiel impliziert?
 - b. Welches Urteil über die Gegenwart wird im Spiel impliziert?
6. Sind die Darstellungsformen von Geschlecht angemessen?

2.2 Darstellung von Gewalt

Die öffentliche Debatte um Gewalt im digitalen Spiel konzentrierte sich lange darauf, Computerspiele als kausale Ursache für die Amokläufe an Schulen darzustellen. Auch der wissenschaftliche Diskurs konzentrierte sich auf die Verquickung von digitaler/symbolischer und realer Gewalt (Griefhahn 2010, 31; Klimmt, 2006, 28) und entwickelte sich erst später weiter (Husemann 2022a; Husemann 2022b). Trotz der theoretischen Herleitung eines Zusammenhangs (Wesener 2004, 177), konnte kein widerspruchsfreier empirischer Nachweis erbracht werden (Bryce/Rutter 2006, 213/217; Preisinger 2022, 18).

Dennoch bestimmten Schuldzuweisungen den öffentlichen Diskurs, ohne auch nur den Gewaltbegriff klarer zu definieren (Bareither, 2016, 40). Die Frage nach dem Einfluss so genannter Killerspiele (Tolino 2010, 52) – gemeint waren primär Ego-Shooter – war ritueller Bestandteil von Debatten um die Amokläufe an Schulen, die von Politikern und Medien instrumentalisiert wurden (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 274), um reflexhaft Verbote zu fordern. Gamer fühlten sich verunglimpft und suchten nach Fehlern in der Berichterstattung; sie wurden bei verschiedenen Beiträgen des öffentlichen Rundfunks zugegebenermaßen auch fündig.

Die rein mechanische Darstellung von Gewalt wird nicht isoliert betrachtet. Ihre Einbettung in eine Erzählung spielt ebenfalls eine Rolle – beispielsweise für die USK (Griefhahn 2010, 34; Pilarczyk 2007, 59), deren Bewertung von digitalen Spielen kritisiert wurde. Der Jugendschutz und auch die mögliche Zensur von Spielen wurden diskutiert. Manche Spiele verschwanden erst Jahrzehnte später vom Index. Für die deutschen Versionen der Spiele fanden die Entwickler dann Lösungen: Blut wurde nicht dargestellt und aus den Soldaten wurden Roboter gemacht. Dies traf auch für die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole zu, welche für die deutschen Versionen gerade so abgewandelt wurden, dass sie den Regularien entsprachen. Nach der Anerkennung digitaler Spiele als Kunst wurde diese Regelung abgeschafft und neue Spiele können seit 2018 verfassungsfeindliche Symbole enthalten (Pfister/Postert 2022).

Seitdem hat sich das Bild auf Ego-Shooter stark verändert und der ohnehin vage Begriff des Killerspiels ist faktisch verschwunden. Da digitale Spiele ein Wirtschaftsfaktor sind (Koubek 2016, 33), hält sich die Politik mit normativen Positionen zurück und fördert beispielsweise den Deutschen Computerspielpreis (<https://deutscher-computerspielpreis.de/>). Die Frankfurter Firma Crytek produzierte 2007 mit *CRYSIS* einen Ego-Shooter, der als Spiel erfolgreich war. *CRYSIS* repräsentiert einen Moment in der Geschichte des Computerspiels, in dem de facto fotorealistische Simulationen möglich sind (Felzmann 2018, 53). Die Engine zur Entwicklung des Spiels wurde erfolgreich verkauft. Der wirtschaftliche Erfolg des Mediums mag also seinen Anteil an zurückhaltender Kritik gespielt haben (Kreienbrink 2020).

Gelegentlich gibt es jedoch auch positive Meldungen einer Community. Nach dem Tod des Schauspielers Lance Reddick 2023 versammelten sich Spielerinnen und Spieler von *DESTINY 2* am Standort des NPCs Zavala, um sich per Emote zu verabschieden. Reddick hatte den Charakter im Spiel vertont und war selbst Spieler von *DESTINY 2* (Schermann 2023). Die Anekdote steht zumindest symbolisch dafür, dass in digitalen Räumen verschiedene soziale Bindungen und Freundschaften entstehen und gepflegt werden (Mayer 2009, 41). In der Weltraum Simulation *ELITE DANGEROUS* (2014) versorgen Spielerinnen und Spieler im All gestrandete Mitspieler in teils aufwendigen Rettungsmissionen mit Treibstoff (<https://fuelrats.com/>). Die schlechte Reputation zur sozialen Kompetenz von Gamern ist hier vielleicht unverdient, während andere Communities für ihren toxischen Umgang mit anderen Spielerinnen und Spieler geradezu berüchtigt sind (Prinz 2025, 198.).

Für die Analyse digitaler Spiele ist die Darstellung von Gewalt als Problemlösestrategie perspektivisch bedeutsam und kann in den größeren Zusammenhang sich ausdifferenzierender Genres gestellt werden. Während Shooter beispielsweise konsequent auf verschiedene Formen von Gewalt setzen, ermöglichen Rollenspiele alternative Lösungsansätze (Roth 2018, 114). In vielen Simulationen findet keine Darstellung von Gewalt statt. Insgesamt haben sich die Formen akzeptierter Gewaltdarstellungen gewandelt und implizieren auch Agency im Umgang mit Feinden in dunklen Spielwelten (Weidlich 2024, 243). Sie unterliegen eventuell ähnlichen Einflüssen durch einen sich wandelnden Zeitgeist wie die Darstellung von Sexualität.

Die Akzeptanz des Mediums hat also lange gebraucht (Pietschmann 2009, 20/ Wysocki 2024, 73), was dem wirtschaftlichen Erfolg und (sub-)kultureller Reichweite nicht geschadet hat. Im Laufe dieses Siegeszuges wandelte sich die Industrie von kleinen Gemeinschaften zu großen Firmen hinter denen große Konzerne als Investoren stehen.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird Gewalt als Instrument der Problemlösung verwendet?
 - a. Welche alternativen Lösungen bietet das Spiel an?
 - b. Welche Konsequenzen haben bestimmte Problemlösestrategien?
2. Welche Darstellungsformen von Gewalt werden im Spiel gewählt?
 - a. Wie wird Gewalt expliziert oder kaschiert?
 - b. Wie wird die Anwendung von Gewalt ritualisiert?
3. Welche Geschichtsbilder spiegeln sich im Umgang des Spiels mit Gewalt?
 - a. Welche (historischen) Normen gegenüber Gewalt werden thematisiert?

2.3 Spieleindustrie

In der Vorstellung vieler Spielerinnen und Spieler mag noch immer das Bild herrschen, dass Spiele im Freundeskreis gleichgesinnter Nerds entstehen und vor allem interaktive Kunst sind, die in Garagen und Kellern geschaffen wird. Ihre Spiele sind damit nicht einfach ein Konsumprodukt sondern zugleich Kunst und identitätsstiftendes Medium (Felzmann 2018, 69) zu einer Gemeinschaft von Spielerinnen und Spieler mit ähnlichen Präferenzen. Die Vernetzung der Spielerinnen und Spieler kann sehr eng sein und ein Austausch ist quasi jederzeit möglich, auch wenn sich diese Identitäten wandeln können (Meyer-Hamme 2017, 93; Widmann 2024, 25). Beispielsweise kann man sehen, welche Spiele Freunde besitzen und in genau diesem Moment spielen. Gemeinsame Interessen sind also sofort sichtbar und markieren so genannte *affinity groups* (Rackowski 2018, 279). Der soziale Kontext des Spielens lässt sich monetarisieren (Felzmann 2018, 87). Entwickelnde Firmen können sich der emotionalen Bindung ihrer Fans bis zu einem gewissen Grad sicher sein.

Im Laufe ihrer massiven Expansion in den letzten beiden Dekaden hat sich die Spieleindustrie allerdings stark gewandelt und professionalisiert. Damit ging auch eine Ausdifferenzierung der beteiligten Berufsbilder einher. Spieleentwicklung entwickelte sich von einem intuitiven, künstlerischen Prozess zu einem Arbeitsplatz, an dem hunderte und tausende Kolleginnen und Kollegen in verschiedenen Bereichen an der Entwicklung eines neuen Produkts arbeiten. Tatsächlich ist die Spieleindustrie ein Wirtschaftszweig wie alle anderen auch – und mit ähnlichen Problemen. Die zentralen Diskussionen beziehen sich vor allem auf zwei Ebenen: Arbeitsbedingungen und Geschäftspraktiken, die vielschichtig diskutiert werden (Game-Star Talk 2025).

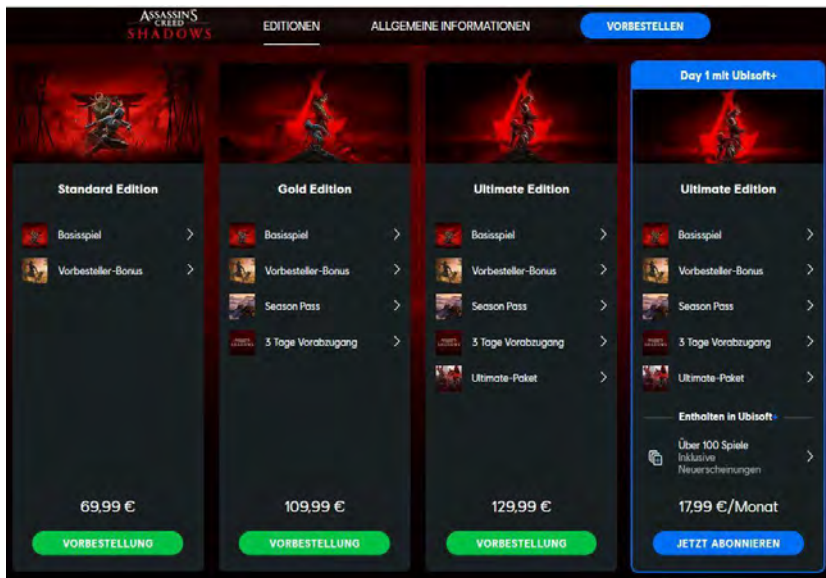
Die Kosten für die Spieleentwicklung haben sich in den letzten Jahren vervielfacht. CYBERPUNK 2077 kostete beispielsweise ohne Marketing über 300 Millionen US-Dollar (GameStar-Talk 2023). Mit diesen Kosten für die Entwicklung eines Spiels ging die Suche nach weiteren Möglichkeiten der Monetarisierung einher. Mit dem reinen Verkauf der physischen Produkte und des digitalen Downloads können die teils erheblichen Investitionen nicht mehr reingeholt werden. Ursprünglich erwarben Spielerinnen und Spieler ein Spiel und konnten Erweiterungen zusätzlich kaufen. Die Preise sind in den letzten Jahren konstant gestiegen, wobei kleinere Studios und unabhängige Entwickler ihre Spiele günstiger anbieten. Das künstlerische Spiel PENTIMENT konnte nur finanziert werden, weil es bei Erscheinen schon im Xbox-Pass enthalten war und damit von Microsoft teilfinanziert wurde. Die Zieldefinition für das Spiel war eine möglichst positive Rezeption und der Gewinn vieler Awards – weniger der finanzielle Gewinn.

Insgesamt steigt also das wirtschaftliche Risiko und die Goldgräberstimmung der Pandemie-Jahre hat sich verflüchtigt. Lange Entwicklungszeiten und hohe Produktionskosten haben die Entwickler und Publisher dazu getrieben, andere Einkommensquellen außer dem Verkauf des Spiels zu erschließen.

Gerade große Publisher greifen auf verschiedene, diskutable Strategien zurück, auf die Spielerinnen und Spieler teils heftig reagieren. 2024 veröffentlichte Ubisoft den neuesten Trailer zu ASSASSIN'S CREED SHADOWS, der auf die Vorbestellung verwies ohne echte Spielinhalte zu zeigen. Das Design der Homepage (Abb. 007) setzte mehrere manipulative Techniken ein, um auf die mittlere Edition oder das monatliche Abo zu führen. Die Gold-Edition enthält eine Mission, die absichtlich vorab aus dem Spielumfang entfernt wurde. Außerdem wird ein Season-Pass angeboten, über dessen Inhalte noch keine Aussagen gemacht wurden. Schon am Tag der Veröffentlichung geriet das Geschäftsmodell in die Kritik. Nach der negativen Rezeption des Anchoring und Verschiebung der Veröffentlichung wurde das obige Modell mitsamt des Season-Passes verworfen. Viele Instrumente zur Monetarisierung, die von Spielerinnen und Spielern kritisiert werden, sind hier offensichtlich. Abonnements mit monatlichen Kosten wie im weltgrößten MMO WORLD OF WARCRAFT (2004) sicherten für die Entwickler einen konstanten Geldfluss. Andere Spiele bieten Abonnements oder ziehen über Free-to-play-Modelle Spielerinnen und Spieler an. Die Finanzierung findet dann über Shops innerhalb des Spiels statt. Mit Live-Service Modellen wurden Spiele entwickelt, die auf konstantes und wiederkehrendes Abarbeiten von regulären Spielinhalten durch Spielerinnen und Spieler abzielen. Tägliche Quests, Seasons und regelmäßige Updates sind die offensichtlichsten Methoden, um die Zeit der Spielerinnen und Spieler in den digitalen Spielen zu erhöhen. Allerdings haben Firmen noch weitere Methoden zur Gewinnmaximierung entwickelt. Pay-to-Win und Pay-to-Progress Vorwürfe werden immer wieder laut. Bei kostenlos zugänglichen Spielen trat dies zuerst auf. In den letzten Jahren fügten Entwickler Shops in ihre Spiele ein, obwohl sie zum vollen Preis verkauft wur-

den. Manche führten den Shop sogar erst ein, nachdem die Reviews des Spiels veröffentlicht worden waren und die Kritik war entsprechend groß. Die Spielebranche ist sich der negativen Wahrnehmung von Ingame-Shops durchaus bewusst. Gleichzeitig zielt die Branche mit diesen Shops auf so genannte Whales. 85 % der Ingame-Einkäufe werden demnach von 5 % der Spielerinnen und Spieler durchgeführt.

Abbildung 007: Editionen zur Vorbestellung von ASSASSIN'S CREED SHADOWS von Ubisoft 2024.



(<https://store.ubisoft.com/de/assassins-creed-shadows-gold-edition/660e5a42fbff4e2940488bcf.html>, 21.5.2024)

Am bekanntesten ist der Fall von FIFA. Die lizenzierte Fußball-Simulation wurde jährlich neu aufgelegt. Bei minimalen Änderungen wurden mit jeder neuen Version zusätzliche Investitionen nötig, um im Online-Modus mithalten zu können. Dazu wurden Loot-Boxen eingeführt, die zufällige Spielinhalte enthalten. Spielerinnen und Spieler warfen dem ohnehin unbeliebten Publisher EA vor, die Sportspiele wie FIFA als Online-Casino zu konzipieren und die eigentlichen Simulationen darum zu konstruieren. Vor allem bei Minderjährigen als Zielgruppe wurden die manipulativen Mechanismen zum Kaufanreiz kritisiert. Belgien folgte dieser Argumentation und führte 2018 ein Verbot von Loot-Boxen ein. Besondere Empö-

rung löste ein Statement von EA aus, in denen Loot-Boxen als »Surprise-Mechanics« bezeichnet wurden, die nicht als Glücksspiel zu betrachten seien.

2023 löste Blizzards *DIABLO IMMORTAL* seinen zweiten Skandal aus. Das ursprünglich nur für Mobiltelefone geplante Spiel war offenkundig darauf ausgerichtet, das Spielerlebnis ohne den weiteren Einsatz von Geld gerade so frustrierend zu gestalten, dass man das Spiel nicht löschte, sondern Geld in die Hand nahm. Für die maximalen Gegenstandsstufen mussten Spielerinnen und Spieler fünfstelligen Summen ausgeben oder tausende von Stunden spielen. Der Image-Schaden war so spektakulär wie der kurzfristige Gewinn. An diesen Beispielen wurde immer wieder Sogwirkung von quasi aus dem Casino entlehnten Mechaniken diskutiert (Bartle 2003, 682), die zur Abhängigkeit führen können.

Insgesamt reagieren Spielerinnen und Spieler sehr sensibel, wenn sie den Eindruck der Manipulation gewinnen. Kritik am Preis-Leistungsverhältnis einzelner Spiele und zusätzlicher Inhalte ist damit nicht gemeint. Zur Gewinnmaximierung verwenden die Konzerne verschiedenste Instrumente, die heftiger Kritik ausgesetzt sind, da sie Glücksspielen entlehnt sind und zum unkontrollierten Kauf verführen. Es ist üblich, dass echtes Geld in spielinterne Währungen umgewandelt werden muss, bevor man Items oder andere Inhalte kaufen kann.

Der echte Preis wird damit verschleiert und zwingt Spielerinnen und Spieler zum Kauf von Währungspaketen, die nicht zum Preis der Items im Spiel passen. Die öffentliche Kritik war laut und weitgehend wirkungslos, ist für Unterricht aber zugänglich. (Böhmermann 2023/Böhmermann 2020). 2025 nahmen Pläne der Europäischen Union zum Schutz vor diesen Praktiken konkrete Form an (BellularNews 2025b).

Gerade der Einfluss von ökonomischen Überlegungen auf die Spiele wurde immer wieder kritisiert. Dies betrifft nicht nur Design-Fragen, sondern auch immer wieder den Zustand bei Veröffentlichung. Früherer Zugang und zusätzliche Items werden dazu benutzt, Spielerinnen und Spieler zur Vorbestellung zu bewegen – zu einem höheren Preis versteht sich. Bei Veröffentlichung stellte sich dann heraus, dass die Spiele nicht fertig sind. Das spektakulärste Beispiel ist hier *CYBERPUNK 2077*, welches bei Erscheinen 2020 auf der Playstation 4 praktisch unspielbar war. Sony sah sich gezwungen, das Spiel des bis dahin quasi verehrten polnischen Entwicklers CD Projekt Red aus dem Shop zu entfernen. Dieser einmalige Vorgang schlug bei Spielerinnen und Spielern und Entwicklern hohe Wellen. Die Aktie der Firma stürzte ab. Erst mit der Erweiterung *PHANTOM LIBERTY* von 2023 konnten sich Spiel und Firma faktisch rehabilitieren.

Auch andere Firmen haben in den letzten Jahren Spiele veröffentlicht, die bei Veröffentlichung entweder nicht fertig waren oder in Trailern offenkundig ein falscher Eindruck über das Spiel erweckt wurde. Das Remake von *WARCRAFT III* wurde 2020 von Fans zerrissen – Blizzard musste massenhafte Rückerstattungen durchführen und versprach, angekündigte und dann fehlende Features nachzu-

liefern (Deppe 2020). Dies ist nur ein Beispiel: Auch andere Spiele von großen Anbietern wurden für ihren technischen Zustand bei Veröffentlichung kritisiert.

Unter Spielerinnen und Spieler werden vor allem die großen Geldgeber und Konzerne für enthemmtes Gewinnstreben zusammen mit ausbeuterischen Praktiken verantwortlich gemacht. Der CEO der Unity-Engine verkündete 2023, rückwirkend Gebühren für jede Installation eines Spiels zu verlangen, das mit der Engine erstellt wurde. 2024 verlangte Ubisoft für sein neues Star-Wars-Spiel in mehreren Stufen hohe Preise und entfernte bereits bestehende Inhalte aus dem Spiel, um diese in den unterschiedlichen Editionen verkaufen zu können. Der CEO von Bungee entließ im Sommer 2024 über 200 Mitarbeiter, nachdem er sich Autos im Wert von 2,3 Millionen Dollar gekauft hatte (Zellinger 2024).

Trotz teils spektakulärer Gewinne steht die Branche immer wieder für ihre Arbeitsbedingungen unter Druck. Auf hohe Arbeitszeiten mit teils extrem niedrigen Gehältern wurde innerhalb der Branche und von Gamern und Journalisten immer wieder verwiesen. Positive Beispiele gibt es allerdings auch. CAPCOM erhöhte 2023 und 2024 die Gehälter seiner Angestellten in Japan signifikant. Die Firma kommentierte die Gehaltserhöhungen um 25 % mit einem Verweis auf die vielen sehr erfolgreichen Spiele der zurückliegenden Geschäftsjahre. Der unerwartet geringe Erfolg von MONSTER HUNTER: WILDS (2025) ließ den Aktienkurs in Japan allerdings deutlich fallen (Link 2025).

Besonders in der Kritik stehen aber so genannte Crunches – extreme Überstunden, die kurz vor der Veröffentlichung geleistet werden müssen. Spielerinnen und Spieler solidarisierten sich auf allen Plattformen mit den Mitarbeitern. Firmen, die auf Crunch-Zeiten verzichteten, konnten sich der Sympathie von Spielerinnen und Spielern sicher sein. Mit der Weiterentwicklung künstlicher Intelligenz stehen ganze Berufsgruppen vor der Existenzfrage. Dies trifft zum Beispiel die Vertonung von Dialogen. Da ihre Arbeit als Voice-Actor letztlich nach einmaliger Nutzung obsolet werden könnte, verweigerten viele Voice-Actor die Zustimmung zur Verwendung ihrer Stimme für K.I.-Tools. Gamer nahmen diesen Versuch, an Spielen arbeitende Künstlerinnen und Künstler wegzurationalisieren negativ auf (BellularNews 2025a).

Dies bezieht sich auch auf Händler, die als Underdog wahrgenommen werden. 2023 erschien mit *Dumb Money – Schnelles Geld* ein Film über die Spekulation mit den Aktien von Gamestop. Durch den rein digitalen Vertrieb vieler Spiele (beispielsweise über Steam) verlor der Spielehändler schrittweise seine Geschäftsgrundlage. Investmentfonds wetteten gegen den Aktienkurs. Als Spielerinnen und Spieler 2021 massenhaft Gametop-Aktien kauften, verloren diese Fonds Milliarden. Die Schadenfreude über diesen Umstand war bezeichnend.

Nach dem spektakulären Wachstum der Branche während der Corona-Pandemie haben viele Firmen nun tausende Mitarbeiter entlassen. Einige Studios mussten schließen (Mimimi-Games) oder wurden nach einem desaströsen Release (FORSPOKEN, DER HERR DER RINGE: GOLLUM) geschlossen. Auch die Zukunft des

Bochumer Studios Piranha Bytes war im Jahr 2024 nicht gesichert und führte zur Schließung 2025. Im Frühjahr 2024 kündigte Microsoft die Schließung mehrerer Studios an und kündigte 2025 trotz einer guten Situation des Konzerns über 10.000 Mitarbeitern in der Gaming-Sparte. Die Ankündigungen von Preiserhöhungen beim GamePass bei gleichzeitiger Qualitätssenkung wurden von Microsoft gar als erfreuliche Entwicklung geframed. Das Echo der Rezipienten war entsprechend spektakulär negativ.

Square Enix musste nach Flops neuer Spiele und unerwartet schlechter Verkaufszahlen bestehender Marken Gewinneinbrüche von 70 % erklären. In der Spieleindustrie bahnte sich 2024 eine Krise an, deren Folgen noch nicht abzusehen waren (GameStar-Talk 2023); Erfolgsgeschichten großer Spielentwickler und lang existierender Spielereien wurden jäh beendet. Im Oktober 2025 kündigte Electronic Arts an, die Börsenhandlung zu verlassen und von einem saudischen Staatsfonds aufgekauft zu werden. 2025 und 2026 nahm diese Krise greifbare Form an: Schließungen von Studios, eingestellte Spiele und Entlassungen häuften sich (GameStar-Talk 2026).

Für den Geschichtsunterricht ist der Blick auf die Spieleindustrie nur mittelbar interessant, obwohl Lehrerinnen und Lehrer eine grobe Vorstellung über die Produktionsfaktoren des Mediums haben sollten. Im Fächerverbund Gesellschaftslehre und im Wirtschaftsunterricht ist ein Blick in die Branche aber interessant, denn die hier angerissenen Aspekte haben einen direkten Schülerinnen- und Schülerbezug und sind für die Medienkompetenz nicht unerheblich (Giere 2019, 12).

Schülerinnen und Schüler sollten den Umgang mit digitalen Spielen als Produkt als Teil von Mündigkeit auch in seiner wirtschaftlichen Dimension lernen. Wirtschaftliche Faktoren werden immer öfter auch öffentlich diskutiert und sind dann für die Analyse zugänglich (GameStar Talk 2024). Außerhalb von Schule werden die Diskussion um Produktionsbedingungen und Monetarisierung offen diskutiert, aber auch in der Forschung berücksichtigt (Prager 2026, 223/224). Schulisches Lernen wird hier anschlussfähig. Im Projektunterricht explizit können wirtschaftliche Faktoren beschrieben und beurteilt werden.

Für die Analyse können die Entstehungsgeschichte (Unterhuber 2023, 45) eines Spiels und öffentliche Rezeption in Mustern von Darstellungen (Prager 2026, 220) interessant sein. Sie gibt als Teil der Diskursanalyse (Prager 2025, 71) auch Aufschluss über die Reichweite eines Spiels abseits der erfassten Verkaufs- und Spielerzahlen. Hier spielt eine Diskussion des Entstehungskontextes eine wichtige Rolle, nicht nur um das finale Design eines Spiels erklärbar zu machen. Es geht auch darum, Entwicklungen in Genres, Erzählungen und Spielmechaniken zu beschreiben.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie sind die Produktionsbedingungen des Spiels?
2. Wie wird das Spiel beim Kauf monetarisiert?
3. Welche mittel-/langfristigen Geschäftsmodelle werden implementiert?
4. Wie werden die Wege zur Monetarisierung rezipiert?
5. Welche Investitionen haben Entwickler und Publisher in das Spiel getätigt?
6. Welcher Bezug der Entwickler zur Geschichte wird im Spiel deutlich?
 - a. Welche regionalen oder globalen Perspektiven auf Geschichte nehmen die Entwickler ein?
 - b. Welche regionalen und globalen Perspektiven auf Geschichte nehmen die Entwickler bei Spielerinnen und Spielern an?

Diese Leitfragen lassen sich auch als Analyse des Marketings beschreiben (Prager 2025, 71), die Lorenz Prager aus der Diskursanalyse ableitet und die im nächsten Schritt in die Beschreibung der Narration des Spiels führen (Prager 2025, 71). Während der literarische Zugang zum digitalen Spiel im Rahmen dieses Bandes hier lediglich instrumentell mit Blick auf historische Narrationen und narrative Immersion behandelt wird, soll Geschichtsbildern im Medium eine besondere Aufmerksamkeit zukommen, wenn es um ihren geschichtskulturellen Einfluss in der Öffentlichkeit und ihre Diskussion im Unterricht geht.

2.4 Geschichtsbilder im digitalen Spiel

Die in digitalen Spielen implizit vermittelten Geschichtsbilder gelten nämlich in vielen Fällen als problematisch (Pfister/Winnerling 2020, 61). Während tradierte Zeitvorstellungen als naiv aber unproblematisch gelten können, sind neben der Darstellung von Geschlecht und Rollenbildern vor allem Repräsentationen bestimmter Epochen in die Kritik geraten (Nolden 2019, 316). Insbesondere die Probleme in den Erinnerungspraktiken an den Kolonialismus werden diskutiert (Hinz 2025, 81 u. 85). Beispielweise wurde ANNO 1800 kritisiert, weil Kritik am Kolonialismus kein integraler Bestandteil des Spiels war (Mai/Preisinger 2020, 28; Zimmermann 2023, 209). Ubisofts Simulation verstetigt ähnlich wie der Brettspielklassiker SIEDLER VON CATAN Topoi kolonialer Praxis und der Manifestation von Machtstrukturen bzw. kolonialen Hierarchien.

Geschichtsbilder als solche sind mehr oder weniger fachlich fundierte Vorstellungen von unterschiedlichen Momenten der Geschichte (Nolden 2019, 169).

Diese werden über Darstellungen vom Individuum erworben, verfestigt und dann nur noch selten revidiert (Hinz 2025, 128; Siefert 2025b, 79/80), obwohl die Beurteilung von Darstellungen ausdrückliches Ziel des Geschichtsunterrichts ist (Winklhöfer 2021, 28). Im Rückgriff auf die Geschichtsdidaktik können Darstellungen drei Triftigkeitsprüfungen unterzogen werden (Haumann 2024, 28; Trautwein u.a. 2017, 24; Siefert 2025b, 71).

1. Empirische Triftigkeit

Bei der Frage nach der empirischen Triftigkeit geht es um die Quellenfundierung der Erzählung. Dies bezieht sich im Rahmen klassischer historischer Erzählungen auf die faktische Richtigkeit der zusammengestellten Erzählung. Diese Frage zu beantworten, ist in geschichtskulturellen Darstellungen gar nicht einfach, solange das Entwickler-Team diese nicht transparent macht. Ein besonderes positives Beispiel ist hier PENTIMENT, dessen Entwickler die Quellen und deren Fiktionalisierung transparent gemacht haben (Vgl. Kapitel 6.2). Ähnlich wie im Comic (Gundermann 2021, 353) greifen auch digitale Spiele mit Geschichtsbezug und expliziter Quellenfundierung auf fiktionale Anteile zurück. In digitalen Medien wird diese Triftigkeitsprüfung jedoch nicht einfacher und mit Blick auf Fake News wird die Transferfähigkeit zumindest diskutiert (Mierwald 2024, 164).

2. Normative Triftigkeit

Naive Geschichtsbilder geraten nicht nur aufgrund mangelnder empirischer Triftigkeit in die Kritik. Vielmehr tradieren sie auch Wertvorstellungen, die gerade für die Geschichtserzählungen in digitalen Spielen als weltweit vermarktete Produkte sind. Bei der Frage nach normativer Triftigkeit ist die Zustimmungsfähigkeit zur Erzählung das Ziel (Siefert 2025b, 72). Gerade die Kontroversität (Lücke/Zündorf 2018, 44) weltregionaler Erzählungen aus Perspektive anderer Erzählgemeinschaften kann zu Diskussionen führen. Beispielsweise erschien RISE OF THE RÖNIN nicht in Südkorea. Journalisten führten Aussagen des Regisseurs über die historische Figur Shoin Yoshida an, der mit der Sonnō yōi Bewegung die ideologische Grundlage für die spätere Kolonisierung Koreas durch Japan legte (Weidemann 2024). Sony dementierte. Gerade Bilder des Kolonialismus geraten immer wieder in die Kritik (Pfister/Winnerling 2020, 66.) An dieser Stelle ist nicht zu vergessen, dass die Antwort auf die Frage nach normativer Triftigkeit auch sehr einfach zu beantworten sein kann. Der KZ MANAGER landete 1989 auf der Liste verbotener Spiele. Normative Triftigkeit kann in variablen Situationen auch unterschiedlich angemessen sein (Pandel 2010, 100).

3. Narrative Triftigkeit

Narrative Triftigkeit bezieht sich auf die (interkulturelle) Verständlichkeit der Erzählung. Die leitende Frage ist, ob bzw. inwieweit Rezipienten die Geschichte

verstehen können.

Dies geht über Referenzen mit anderen Erzählungen hinaus und schließt Genre-Konventionen, Erzählmodi und das Verhalten der Spielfiguren und NPCs mit ein. Im engeren Sinn historischen Erzählens kommen noch Wissensbestände und vorausgesetztes Weltwissen hinzu (Schwarz 2021, 606). Wissen über die Geschichte ist ein Teil dieses Weltwissens (Heinze 2012, 84). Referenzen und intertextuelle Bezüge werden nur verständlich, wenn der Ursprung des Bezugs auch bekannt ist (Vgl. Kapitel 3.6). Als Partikel von Erzählungen fallen sie nicht notwendigerweise unter narrative Triftigkeit.

Ein Beispiel für die narrative Triftigkeit von Erzählmodi sind beispielsweise Filme wie *LAST DUEL* (2021). Ridley Scotts Film erzählt die Geschichte um das letzte Duell in Frankreich aus drei verschiedenen Perspektiven und bezieht sich dabei (in seiner Erzählweise) auf einflussreiche Klassiker des japanischen Kinos – speziell Kurosawas *RASHOMON* von 1950. Die Erzählung der gleichen Geschichte aus unterschiedlichen Perspektiven wurde im Westen allerdings nicht positiv rezipiert. In *HERO* (2002) von Zhang Yimou wurde die Erzählung der gleichen Geschichte durch verschiedene Erzähler zur Veranschaulichung in unterschiedlichen Farben der Kleidung offensichtlich gemacht.

Dem Vorwissen kommt bei narrativer Triftigkeit eine besondere Bedeutung zu. Liu Cixins Science-Fiction Trilogie *TRISOLARIS* beginnt mitten in der chinesischen Kulturrevolution. Zwar ist dieser Prolog noch immer verständlich, in seiner Bedeutung mit Vorwissen aber deutlich einfacher zu durchdringen.

Für Spiele als global verkaufte Produkt ist narrative Triftigkeit von besonderer Bedeutung, da sie auf die interkulturelle Verständlichkeit der erzählten Geschichte abzielt. Angesichts der steigenden Kosten für die Produktion eines Spiels (Vgl. Kapitel 2.3) müssen Entwickler nicht nur unterschiedliche Spielergruppen sondern auch unterschiedliche Erwartungen überall auf dem Globus berücksichtigen.

Dazu gehört auch der Bezug zur Geschichte. Die instrumentelle und kalkulierte Geschichtsnutzung in den Spielen beruht auf den (un-)bewussten Geschichtsbildern ihrer Entwickler, die dann an die Rezipienten weitergegeben werden (Schwarz 2021, 607). Auch ohne den Anspruch fachlicher Fundierung sind digitale Spiele Teil geschichtskultureller Praxis und können wie andere Darstellungen Deutungshoheit für sich beanspruchen (Inderst 2020, 30). Die Auswahl erfolgt damit auch nach dem Gesichtspunkt der Erzählbarkeit eines Stoffs mit den Instrumenten des Mediums. Innerhalb des Mediums scheint gar nicht jeder historische Stoff für eine Erzählung geeignet. Ohne einen Konflikt, der dramaturgisch aufbereitet werden kann, bleibt die Geschichte für eine Erzählung uninteressant (Schulz-Hageleit 1982, 22).

Das Thema wurde lange vernachlässigt (Schwarz 2015, 405), wobei neuere Veröffentlichungen das Interesse forschender Kolleginnen und Kollegen an Geschich-

te in digitalen Spielen belegen. Die Stiftung für Digitale Spielkultur (<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/>) und der Arbeitskreis für Geisteswissenschaften und digitale Spiele (<https://gespielt.hypotheses.org/>) bieten eine Reihe von offenen Beiträgen, in denen Geschichtsbilder und Geschichtsnutzung in einzelnen Spielen diskutiert werden.

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Geschichtsbilder werden im digitalen Spiel sichtbar?
 - a. Wie werden diese Geschichtsbilder gestalterisch sichtbar gemacht?
 - b. Wie wird das Geschichtsbild auch in anderen Spielen des gleichen Genres verwendet?
2. Wie verbinden die Entwicklerinnen und Entwickler das Geschichtsbild im Spiel mit fachlichen Geschichtserzählungen?
 - a. Wie wird empirische Triftigkeit hergestellt?
 - b. Wie wird normative Triftigkeit hergestellt?
 - c. Wie wird narrative Triftigkeit hergestellt?
3. Inwieweit sind die Geschichtsbilder im Spiel angemessen?
 - a. Welche auf das Geschichtsbild bezogene Aspekte des Spiels werden kritisiert?
 - b. Welche auf das Geschichtsbild bezogene Aspekte des Spiels werden positiv bewertet?

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 Aktivisten 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 OBSCUR: 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):

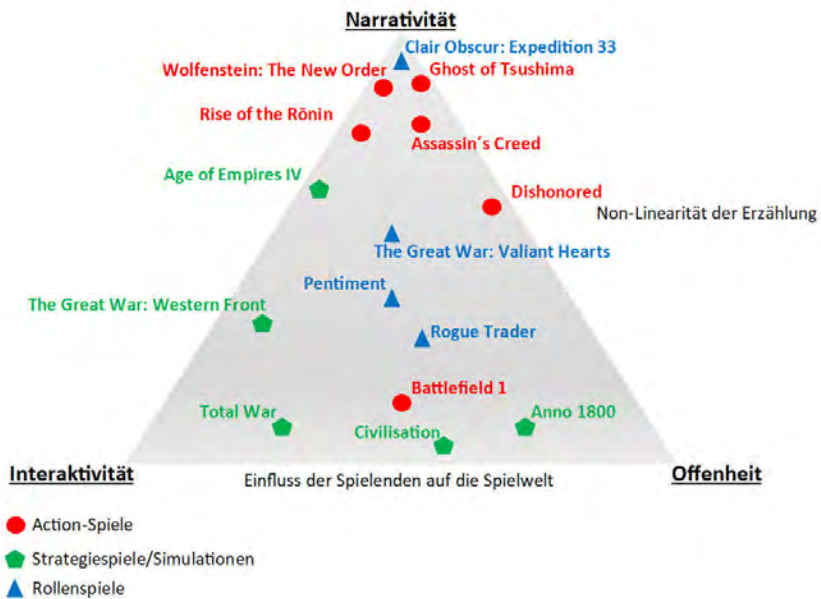
1. Narrativität als lineare Erzählung innerhalb des Spiels
2. Interaktivität als Einflussmöglichkeiten auf die Spielwelt
3. Offenheit als Maß der Begrenzung des Spielereinflusses auf Geschichte und Spielwelt

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 Edō 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 plausibler 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 Textgattungen 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, einen Film oder einen Comic, so wird von Intermedialität gesprochen. Es kann sich dabei um sämtliche anderen 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*.

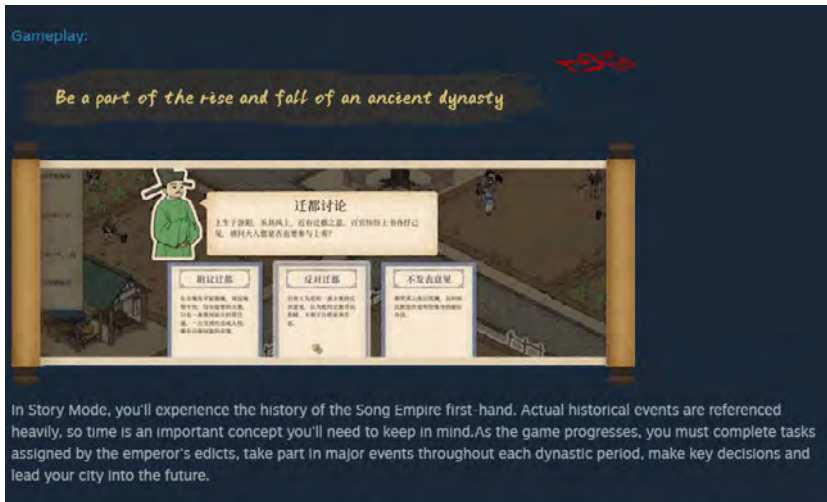


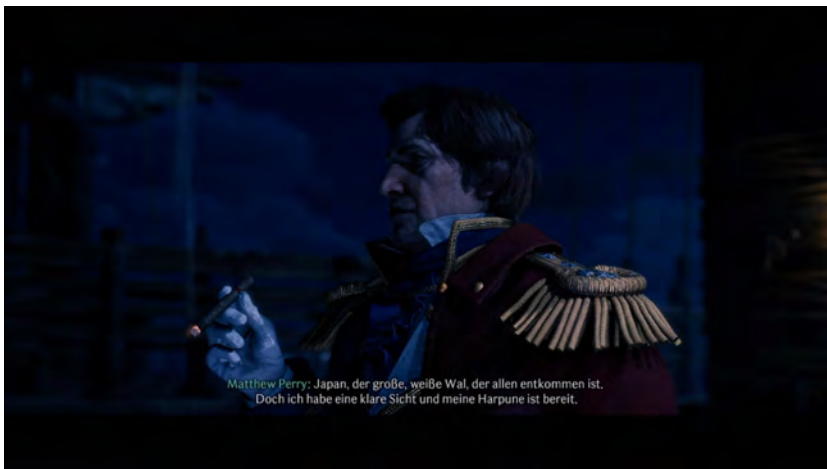
Abb. 019: Buchseite in *TEGAMI*.



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 (Faulstich 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 (Faulstich 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?

4. Geschichte transportieren – Erzählen im digitalen Spiel

Abb. 021: Steam-Seite von WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER.



Die Qualität der Erzählungen spielt in digitalen Spielen eine wichtige Rolle. Auf der Steam-Seite von ROGUE TRADER wird mit der Verbindung von Narration und Spiel explizit geworben. Das Rollenspiel im Universum von Warhammer 40.000 steht am Ende einer langen Entwicklung von Rollenspielen, die narrative und ludi-sche Immersion verbinden. Im Vordergrund des isometrischen Rollenspiels steht die Erzählung der Freihändlerin, die als Avatar der Spielenden in einem größeren Ensemble dient. Owlcat Games als Entwickler und Publisher erzählt eine Vielzahl von mehr oder weniger umfangreichen Geschichten, die auf den einzigartigen Figuren beruhen. Ihre Perspektiven müssen im Spiel angehört und berücksichtigt werden, während sich Spielende in die Positionen einer dogmatischen, ikonoklas-tischen oder ketzerischen Freihändlerin versetzen müssen.

Seit den 70er Jahren haben sich die Erzählungen in digitalen Spielen stark ver-ändert. Geschichten wurden komplexer und interaktiver (Hennig 2017, 111; Freyer-muth 2015, 95). In Rollenspielen wie MASSEFFECT, BALDUR'S GATE oder einem Ad-venture PENTIMENT wird auch deutlich, dass digitale Erzählungen im Spiel nicht linear sind. Abhängig von den Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler nimmt

die Geschichte einen anderen Verlauf. *DETROIT: BECOMING HUMAN* zeigt am Ende eines Kapitels, welche Entscheidungen getroffen wurden und welche Teile der Erzählung verpasst wurden. Je freier Spielerinnen und Spieler eine Welt erkunden können/sollen, desto geringer ist die narrative Linearität (Steiner 2022, 52).

Die Interaktivität der digitalen Erzählungen unterscheidet sie also von klassischen Erzählungen im Roman und macht einen Kern des Mediums aus (Peric 2023, 67), obwohl Spiele der narrativen Struktur des Films oft entsprechen (Faulstich 2005, 18). Interaktivität muss nicht literaturtheoretisch als abstrakte Verbindung zwischen Produzenten und Rezipienten konstruiert werden. Die Spielwelten reagieren unmittelbar und teils weitreichend auf die Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler. Mit steigender Komplexität der Spiele werden auch die Erzählungen verzweigter, komplexer und non-linear (Liedel 2023, 31), so dass die Konsequenzen einer Entscheidung erst viel später sichtbar werden können. Die Anforderungen an Spielende steigen damit (Weidlich 2024, 219). Dabei gibt es mehrere Elemente der Erzählung in digitalen Spielen (Kutscher 2019, 36–45):

1. Cut-Scenes
2. Text
3. Grafik
4. Musik
5. World Building

All diese Aspekte spielen in digitalen Spielen zusammen und finden sich auch in anderen Textgattungen (Vgl. Kapitel 3.6) wieder. Besonders filmisches Erzählen wird in digitalen Spielen manifest (Hennig 2017, 111), da mit der Entwicklung von 3D-Graphik das Instrumentarium des Films verfügbar wurde (Koubek 2025, 150). Die Besonderheit von Erzählungen in digitalen Spielen gegenüber klassischen Filmen ist, dass die Linearität von Erzählungen aufgehoben werden kann und wird. Dies bedeutet, dass die Chronologie als Merkmal von erzählten Geschichten gebrochen wird und innerhalb eines Spiels mehrere Geschichten enthalten sein können.

Ein gutes Beispiel für non-lineare, offene Erzählungen ist narrative Spiel *DETROIT: BECOMING HUMAN* von Quantic Dream aus dem Jahr 2018, welches eine Erzählung der Mensch-Werdung synthetischen Lebens episodenhaft erzählt und dabei ganze Handlungsstränge öffnet und verschließt. Der Verlauf der Narration und dessen Ende hängen von den Entscheidungen der Spielerinnen und Spieler ab. Die Darstellung eines Plot-Baums (Koubek 2025, 214) macht die Verzweigungen sichtbar, wobei es verschiedene Möglichkeiten zur Darstellung interaktiver Geschichte gibt (Schöffmann 2021 131). *PENTIMENT* funktioniert im kleineren Rahmen ähnlich (Vgl. Kapitel 6.2). Narrative Spiele mit explizit historischem Bezug sind weniger offen: *GHOST OF TSUSHIMA* (2020), *ASSASSIN'S CREED* (ab 2009) oder *RISE OF THE RÖNIN* (2024) erzählen ihre Geschichten innerhalb eines historischen Settings

so, dass Spielerinnen und Spieler alle Erzählungen erleben können. Die Geschichte wird durch das eigene Handeln entdeckt (Thimm/Wosnitza 2010, 42). Jochen Koubek stellt non-lineare Erzählweisen in digitalen Spielen gut an *THE STANLEY PARABEL* von 2013 dar (Koubek 2025, 212). Die Darstellung ist ein gutes Beispiel für die graphische Abbildung komplexer, non-linearer Erzählweisen.

Die Mehrheit der Spiele mit starken Narrationen sind entweder dem Genre des Rollenspiels zuzuordnen oder bedient sich an Elementen aus Rollenspielen für ihre Narration. Am Spiel des Jahres 2023 *BALDUR'S GATE III* des belgischen Studios Larian wird dies besonders gut sichtbar. Das RPG spielt in den vergessenen Reichen, die zu den Welten des Tabletop-Rollenspiels *Dungeons & Dragons* gehören. Pen-&-Paper-Rollenspiele (Sallge 2010, 83) sind der analoge Vorgänger digitaler Rollenspiele, die sich auf sie beziehen. Das Spiel überzeugte mit liebe- und humorvollen Narrationen und hoher Entscheidungsfreiheit. Die Geschichte des Entwickler-Studios als nerdigem Underdog im Haifischbecken gieriger Großkonzerne hat der Rezeption auch nicht geschadet.

In jedem Fall werden immer mehr Ressourcen in die Narration in digitalen Spielen investiert (Domsch 2019, 103). Gerade bei (non-)linearen Spielen mit offenen Erzählungen ist die Investition hoch, da Ressourcen in Spielelemente fließen, die von der Mehrheit der Spielerinnen und Spieler nie gesehen werden. Ihr kommerzieller und auch künstlerischer Erfolg sprechen allerdings für sich. Die Offenheit der Erzählungen in diesem Medium ist aber gattungsspezifisch, obwohl Kompromisse zwischen spielerischen und narrativen Elementen nötig sind (Sallge 2010, 83). Spiele mit Geschichtsbezug wie *GHOST OF TSUSHIMA*, *ASSASSIN'S CREED: UNITY*, *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* oder *RISE OF THE RÖNIN* erwecken lediglich den Eindruck der Offenheit, bleiben in ihren Narrationen aber linear.

Dies ist für die Analyse in Unterricht und Forschung durchaus von Vorteil, weil der Umfang der betrachteten Erzählung steuerbar bleibt. Non-lineare Spiele müssen mehrfach durchgespielt werden, um alle Entscheidungsmöglichkeiten dokumentieren zu können. Neben dem hohen Zeitaufwand ist auch der logistische Aufwand hoch, da in vielen Spielen Entscheidungen pfadabhängig sind. Auch die Reproduktion bestimmter Spielsituationen ist nicht so einfach, da alle Entscheidungsschritte transparent gemacht werden müssen. Zum Zeitpunkt der Entscheidung sind deren Folgen aber nicht immer offensichtlich.

Um Narrationen im digitalen Spiel gab es lange einen Streit (Vgl. Kapitel 3.3) zwischen Ludologen, die digitale Spiele nicht als Narrationen begreifen und Narratologen, die es tun (Domsch 2019, 103–105/Hahn 2017, 29), wobei keine der beiden Seiten Deutungshoheit für sich beanspruchen kann (Redecker 2024, 342). Auch Fachdidaktiken und Literaturwissenschaft begreifen die Erzählungen in Spielen als digitale, (non-)lineare Texte. Für den methodischen Umgang mit digitalen Spielen ist diese Perspektive durchaus hilfreich.

Erzählungen im digitalen Spiel unterscheiden sich also nicht prinzipiell von Texten. Ihre gattungsspezifische Form ist aufgrund von zwei Faktoren besonders – (Non-)Linearität (Hebel/Kühn/de Andrade 2019, 57) und Interaktivität, die in diesem Fall unmittelbar zusammengehören. Beim *environmental storytelling* wird die Narration in viele Partikel fragmentiert, die von Spielerinnen und Spieler aktiv rekonstruiert werden müssen. Diese detektivische Arbeit macht vielen Spielerinnen und Spieler durchaus Freude (Gelker 2019, 30) und ist unmittelbarer Teil der Interaktivität im Spiel (Steiner 2022, 50/51). Es gibt allerdings auch Stimmen, die dem digitalen Spiel das Potential zu eigenen Erzählformen zutrauen, die nicht auf der klassischen Heldenreise beruhen (Koenitz u.a. 2019, 118). Mit den Möglichkeiten der Medien entstehen auch neue Erzählformen mit eigenen Gattungsmerkmalen (Seda 2008, 25).

Digitale Spiele haben auch eine visuelle Seite, die für die Immersion und Plausibilität der Geschichtsdarstellung besonders bedeutsam ist. Die Produktion, das Produkt und ihre Wirkung müssen getrennt voneinander betrachtet werden (Bevc 2010, 171). Für die Analyse ist der Fokus auf das Produkt – Erzählung bzw. Simulation – relevant. Sie sagen viel über das Bild der Gegenwart auf die Geschichte aus. Erzählungen in historischen Spielen sind also insgesamt eine Form der Darstellung, wie historischer Film und Roman auch (Memminger 2023, 166). Sie sind an erster Stelle ein Produkt ihrer Entstehungszeit und natürlich keine Quelle.

In den bisherigen Ausführungen wurde Erzählen wurde vor allem ein literarischer Erzählbegriff angewendet, der auf Immersion abzielt und auf eine dramaturgische Organisation der Geschichte zurückgreift. Historische Erzählungen im Sinn der Geschichtswissenschaft erklären die Gegenwart aus der Vergangenheit, um Perspektiven für die Zukunft zu ermöglichen (Rüsen 2001, 59). Dabei enthalten historische Erzählungen temporal-kausale Zusammenhänge (Flink 2025, 39). Die Grenze zwischen historiographischen und literarischen Erzählungen ist dabei alles andere als klar (White 1986, 145), zumal Erzählungen eine Konstante menschlicher Kultur sind (Fludernik 2008, 9).

4.1 Perspektiven verstehen

In narrativen Spielen wird vor allem der rezeptive Teil der narrativen Kompetenz gefördert (Bernhardt 2018, 180), während sie im Spiel als Kulturtechnik eine analytische Haltung einnehmen (Lilge 2025, 33). Da Spielerinnen und Spieler keine eigenen Erzählungen (im unmittelbaren Sinn) verfassen, ist eine Gesamtförderung der narrativen Kompetenz über digitale Spiele nicht möglich. Die wesentliche Leistung, die vor allem in Rollenspielen gefordert wird, ist die Einnahme fremder Perspektiven. Perspektivübernahme ist als Kompetenz eine komplexe kognitive (Siefert 2020, 100) und affektive Leistung, die historisches Denken und die Darstellung von Geschich-

te bestimmt (Bieker 2022, 98) Im Rahmen des Erlebens von historischer Fremdheit in interaktiven Darstellungen wird sie durch die im Spiel erzeugten Atmosphären wesentlich mitbestimmt und ermöglicht (Zimmermann 2023, 116).

Narrative Spiele ermöglichen zunächst die Perspektivübernahme über Alteritätserfahrung (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 276); Spielerinnen und Spieler erleben die Fremdheit anderer Welten und der Individuen darin. Dies führt zu einer Suche nach Orientierung (Ammerer 2019, 65), bei der die Perspektiven dieser Figuren eingenommen werden. Geschichtserzählungen sind sowohl auf Seite der Produzenten als auch auf Seite der Rezipienten subjektiv (Jordan 2021, 20) und ermöglichen als subjektive Erfahrungen unterschiedliche Zugänge zu Perspektiven auf Basis von Alteritätserfahrung.

Eine Fokussierung auf Kontingenzerfahrung scheint nicht zielführend (Barth 2024, 237), obwohl Spiele wie *PENTIMENT* (Vgl. Kap. 6.2) durch ihre offenen/non-linearen Erzählungen diese prinzipiell wenn auch nicht mit Blick auf Zukunft ermöglichen. Schon aus praktischen Gründen ist dies schwierig, da Spielerinnen und Spieler die Kontingenz erst erfahren können, wenn sie das Spiel wiederholt spielen und andere Entscheidungen treffen. *DETROIT: BECOMING HUMAN* illustrierte die Kontingenz am Ende jedes Kapitels durch eine Darstellung der getroffenen, nicht getroffenen und unentdeckten Entscheidungsmöglichkeiten.

Eine gewisse Vorsicht ist also geboten. Spielerinnen und Spieler geht es auch im komplexen Rollenspiel (Bartle 2003, 188; Barricelli 2017, 276) nicht nur um eine stimmige Darstellung der gewählten Charaktere. Es geht auch darum, die Spielmechaniken für maximale Effizienz zu überlisten (Cermak-Sassenrath 2010, 137). *POLY BRIDGE* (2015) war ein Spiel, in dem Spielende Brücken bauen sollten. Die Spielerinnen brachen mit dem vorgesehenen Handeln und wurden kreativ. Im Rollenspiel *BALDUR'S GATE III* (2023) gibt es zahllose dokumentierte Versuche, die absurdeste oder kreativste Lösung für ein Problem zu finden oder die Vorstellungen der Entwickler unter Ausnutzung der Regeln zu überlisten. Sie verwandelten Spielfiguren in Tiere, vergrößerten diese wiederholt, um den magisch geschaffenen Koloss dann auf ahnungslose Gegner fallen zu lassen. Sie stapelten Kisten zu hohen Türmen, die sie dann umkippten. Die Figur auf der höchsten Kiste konnte dann einen Abgrund überwinden.

In historischen Spielen sind die Entscheidungsmöglichkeiten auf plausible, authentisch wirkende Möglichkeiten begrenzt. Sie sind damit in ihren Handlungen vorhersehbar und plausibel (Gjøl/Jørgensen/Thomsen/Bruni 2019, 132).

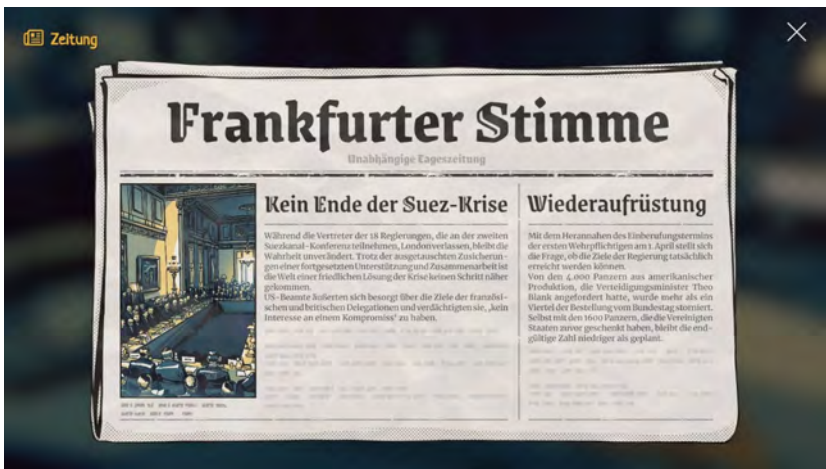
Perspektiven zu verstehen, benötigt jedoch ein Verständnis für den Kontext, in dem Handlungen möglich sind oder von Spielenden bzw. ihren Avataren erwartet werden. Gute Geschichtserzählungen in digitalen Spielen müssen – mit Blick auf Perspektivübernahme – auch eine Vergangenheitsatmosphäre erschaffen, in denen Handlungsperspektiven authentisch sind (Zimmermann, 2019, 76/114). Digitale Spiele ermöglichen dies in ihrem Worldbuilding, dessen Authentizität

(auch) durch Detaillierung (Hasberg 2022, 32) erreicht werden soll. Das Ausmaß des Perspektivwechsels hängt dabei nicht unbedingt vom Realismus der digitalen Räume in Annäherung an die Realität ab. Auch stark stilisierte Erzählungen können Perspektivwechsel anregen. Dazu gehört beispielsweise THE DARKEST FILES.

4.1.1 Beispiel: historische Perspektiven in Rollenspielen: THE DARKEST FILES

Nach THROUGH THE DARKEST OF TIMES (2020) veröffentlichte Paintbucket Games 2025 mit THE DARKEST FILES das zweite Spiel zur Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg. Während das erste Spiel in einer Widerstandszelle in Berlin spielte, übernimmt man in THE DARKEST FILES nun die Rolle der Staatsanwältin Esther Kätz, die unter dem Staatsanwalt Fritz Bauer alte Naziverbrechen aufarbeitet und vor Gericht bringt. Fritz Bauer ist die einzige historische Figur, während alle anderen Charaktere inklusive der Spielfigur fiktiv sind. Die Fälle beruhen allerdings auf echten Gerichtsakten, so dass THE DARKEST FILES als quellenbasierte Geschichtsdarstellung verstanden werden kann, das als Teil der Erinnerungskultur auf das dunkelste Kapitel der deutschen Geschichte und seiner Aufarbeitung Bezug nimmt. Das Spiel bietet in diesem Sinne einen Einblick in das Deutschland der 1950er Jahre. Die »große Bühne« begegnet der Spielfigur und damit Spielenden über Zeitungen, die auf dem Schreibtisch zu finden sind. Auch wenn die Artikel keine Bedeutung für die Fälle haben, bieten sie jedoch einen Einblick in die politischen Probleme im globalen Kontext und werfen ein Schlaglicht auf die Stimmung der Zeit (Abb. 022).

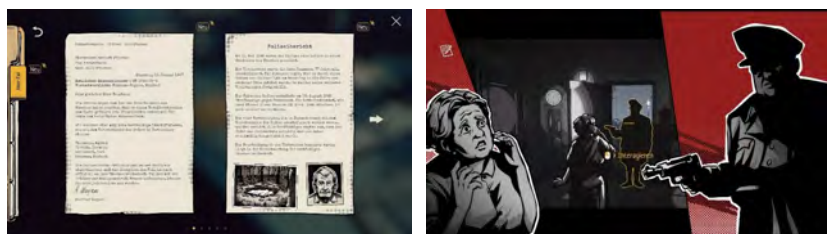
Abb. 022: Zeitungsbericht in THE DARKEST FILES.



Dabei spielen verschiedene Informationsquellen eine unterschiedliche Rolle, um Spielerinnen und Spielern diesen Perspektivwechsel zu ermöglichen. Die Sammlung und Auswertung von Akten gewährt einen Einblick in die langwierige Aufarbeitungsarbeit, bleibt aber distanziert und sachlogisch (links). Die Vernehmung von Opfern wie der Frau des Mordopfers (rechts) zielt dabei auf mehr als Informationsbeschaffung ab. Sie verleihen den Fällen ein emotionales Element, in dem die Perspektiven der Hinterbliebenen und das Leid der Opfer zugänglich gemacht werden. Die fiktionalisierten Partikel der Geschichte spielen in *THE DARKEST FILES* zusammen, um ein kohärentes Bild der Zeit und der Geschichte zu erschaffen (Abb. 022 und Abb. 023).

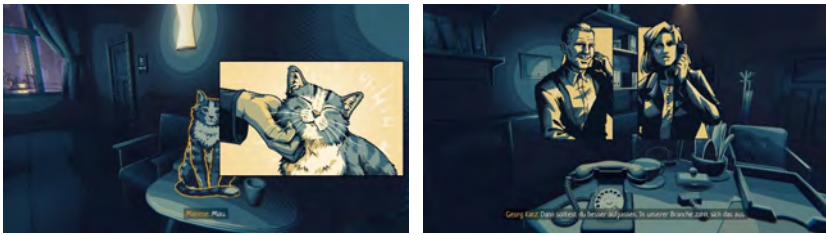
Dabei greift das Spiel auf die Optik und Bildstruktur eines Comics mit limitierter Farbpalette zurück, so dass die Geschichte in sich kohärent wirkt und die Immersion nicht durch Stilwechsel gebrochen wird.

Abb. 023: Informationsquellen in *THE DARKEST FILES*.



Dabei reduziert Paintbucket Games die Geschichte nicht auf die vielschichtigen Puzzles zur Lösung der Kriminalfälle (Abb. 023), sondern bettet diese in die kleinteilige Arbeit in der Staatsanwaltschaft ein, deren Verwaltung durch die Eltern der Hauptfigur unterbrochen wird (Abb. 024). Die Kategorie Geschlecht spielt unterschiedlich eine Rolle – neben ihren Eltern, spiegeln auch Zeugen und ein Kollege das Rollenverständnis der Zeit. Neben der Arbeit an den Naziverbrechen, muss sie sich auch mit dem Sexismus der 1950er Jahre und dem Widerstand gegen die Aufarbeitung des 3. Reiches auseinandersetzen. Die Eltern treten quasi als Antagonisten auf (rechts), deren sanfter aber unmissverständlicher Druck sowohl zum Perspektivwechsel als auch zu einem Werturteil einlädt. Der Perspektivwechsel auf Basis der Alteritätserfahrung wird intuitiv angelegt und legt die Imagination über die 1950er Jahre in der Bundesrepublik an. Dabei steuert Paintbucket Games den Prozess subtil und überlässt es Spielerinnen und Spielern, Schlussfolgerungen zu ziehen. Im Sinn von *Save-the-Cat* wird die Hauptfigur als sympathische Identifikationsfigur etabliert (Abb. 024), während sie zugleich mit verschiedenen Konflikten konfrontiert wird.

Abb. 024: Interaktion mit der Katze in der Kanzlei (links) und Telefonat mit den Eltern (rechts) in *THE DARKEST FILES*.



THE DARKEST FILES erzählt eine lineare und geschlossene Geschichte, die für Geschichtsunterricht aufgrund der episodenhaften Zugänge leichter zu organisieren ist. Der erste Fall um den ermordeten Hans Naumann ist anschlussfähig, geht aber durch die narrative Form und die Konturierung der Hauptfigur über das kognitive Nachvollziehen der Aufarbeitung der Naziverbrechen hinaus. Das digitale Spiel ermöglicht hier über die Geschichtsdarstellung einen Perspektivwechsel in die Situation einer Zeit, in der die Aufarbeitung des Dritten Reichs nicht als quasi abgeschlossene Erzählung vorliegt. Als Spiel zwischen einem Lernspiel/Serious Game und Entertainment Game ist *THE DARKEST FILES* auf das Fremdverstehen/Perspektivübernahme ausgerichtet. Allerdings bieten auch rein kommerzielle Spiele Potential zur Perspektivübernahme.

4.1.2 Beispiel: historische Perspektiven in Action-Adventures: *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY*

Seit *DEUS EX* im Jahr 2000 den Beweis antrat, dass auch Action-Spiele gute Geschichten erzählen können (Donovan 2010, 352), hat sich das Action-Genre extrem weiterentwickelt. Sowohl Erzählungen als auch Spielmechaniken wurden zunehmend komplexer, während die Spielwelten von kleinen Umgebungen zu offenen Spielwelten ausgedehnt wurden. Das räumliche Design der Spielwelten mit teils weiten Laufwegen kann die Erzählung verwässern und durch eine Vielzahl von Nebenaufgaben von der eigentlichen Erzählung ablenken. Die Qualitätsunterschiede der Erzählungen sind über die Grenzen der Genres hinweg unterschiedlich, wobei Ego-Shooter wie *TITANFALL II* oder *BIOSHOCK: INFINITE* als positive Beispiele hervorgehoben werden. Gemeinhin gelten Ego-Shooter aber nicht als Paradegenre für gute Erzählungen. Einer der ersten Shooter mit einer positiv rezipierten Geschichte war *HALF-LIFE* (1998), das noch heute als genreprägend gilt. Action-Spiele wie *ASSASSIN'S CREED* oder *DARK SOULS* bieten in der Regel vergleichsweise gute Erzählungen, wobei für historische Perspektivübernahme eher *ASSASSIN'S CREED* repräsentativ ist.

In ASSASSIN'S CREED löste sich in späteren Teilen von seiner Verschwörungs-erzählung des Kampfes der Assassinen gegen die Temppler und konzentrierte sich trotz einer Metaerzählung zunehmend auf die Erzählung im historischen Setting, die in ASSASSIN'S CREED: ORIGINS und ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY stark mit mythologischen Elementen verwoben worden, obwohl der Marke historische Akkuratheit zugeschrieben wird (Beil 2021, 55). Darstellung von Faktizität und Fiktionalität verschwammen zunehmend. Obgleich das Action-Spiel in der griechischen Antike Perspektivübernahme anlegt, ist eine Abgrenzung zur Perspektivübernahme im Vergleich zu THE DARKEST FILES doch notwendig – nicht nur, weil die beiden Beispiele unterschiedliche Genres repräsentieren.

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY sowie seine Vorgänger und Nachfolger sind (in unterschiedlichem Maß) Open-World-Spiele, was durch die Raumgestaltung und den Umfang der Spielwelt zu einer Zerfaserung der Erzählung führt, die in THE DARKEST FILES besonders dicht ist und Perspektivübernahme besonders leicht macht. Die weitläufigen Spielwelten von ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY werden aus Perspektive eines der beiden Protagonisten erlebt, wobei die Reise den Zugang zur rekonstruierten Lebenswirklichkeit der Epoche durch räumliche Weite und den Unterschied zwischen erzählter Zeit und Erzählzeit erschweren aber nicht verunmöglichen mag.

In den Gesprächen und Entscheidungen wird Perspektivübernahme angelegt, auch wenn ludische Faktoren Priorität haben mögen (Abb. 024 und Abb. 025). Anders als THE DARKEST FILES, dessen Spielmechaniken bewusst einfach gehalten und keine Progression der Spielfigur anlegen, wird in Action-Spielen ein Fokus auf die Entwicklung der Spielfigur aus ludischer Perspektive gelegt. Die Rollenspielmekani-ken mit einer Progression der Spielfigur legen zwar ludische Immersion an, drängen narrative Immersion und damit auch Potentiale für Perspektivübernahme zurück. Dieser Effekt ist keine zwangsläufige Folge, wie CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 zeigt.

Während ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY (wie auch andere Teile der Reihe) auf den ersten Blick historische Perspektivübernahme ermöglichen können, so verwaschen Spielprinzip und Erzählumfang diesen Pfad zu narrativer Immersion, obwohl Entscheidungsmöglichkeiten Ansätze einer charakterspezifischen Agency bieten. Das Ausmaß an Offenheit dieser Entscheidungen ist dafür für Perspektivübernahme nicht unbedingt ausschlaggebend, da diese von spielmechanischen Entscheidungen beeinflusst werden können oder im Rahmen einer linearen Erzählung lediglich den Eindruck der Bedeutung erwecken ohne echte Konsequenzen zu haben.

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY beginnt mit der Schlacht bei den Thermopylen 470 v. Chr. wo man in die Rolle von Leonidas schlüpft (Abb. 025). Das mythologische Setting löst das Spiel von direkter historischer Authentizität, während der Erfolg (oben links) als Referenz zu Zack Snyders Verfilmung des Graphic Novels 300 eine bestimmte Form der Erzählung und gemeinsame Kenntnisse von Produzent und

Rezipient impliziert. Direkt nach dieser Szene wechselt die Perspektive in die Meta-Erzählung um den Kampf zwischen Templern und Assassinen, bevor man in die Rolle der eigentlichen Protagonisten Alexios oder Cassandra schlüpfen kann. Dieser häufige Wechsel zu Spielbeginn ist für die Perspektivübernahme problematisch, da die Vielzahl von (zunächst) unverbundenen Personen mit kurzen Auftritten keine Perspektivübernahme ermöglicht.

Abb. 025: Spielszene in ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY zur Schlacht bei den Thermopylen.



Abb. 026: Ausrüstungsoptionen in ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY.



Die verfügbare Rüstung des Assassinen Ezio Auditore aus *ASSASSIN'S CREED 2* bricht faktisch die Immersion (Abb. 026), da das Design der Renaissance schlecht in die griechische Antike passt. Zwar ist die intertextuelle Referenz für Spielerinnen und Spieler deutlich, belegt aber einen Bruch im Spieldesign. Anders als in *ASSASSIN'S CREED II* und *III* ist es nicht mehr zentrales Anliegen, eine historische Epoche darzustellen. Die Spielmechaniken treten in den Vordergrund, wobei ludische Entscheidungen die Perspektivübernahme überlagern.

Sowohl *THE DARKEST FILES* als auch *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* bahnen Perspektivübernahme an und beziehen dabei die Perspektive der Protagonisten als auch Aspekte der jeweiligen Lebensumstände mit ein. Bei allen Unterschieden haben sie dabei also insgesamt eines gemeinsam. In beiden Beispielen liegt der Schwerpunkt für die Perspektivübernahme auf dem Individuum, in dessen Hülle Spielerinnen und Spieler schlüpfen. Aber auch die Vorstellungen, Ziele und Motive der NPCs werden erschlossen. Andererseits werden auch erhebliche Unterschiede offensichtlich. Trotz des kleinen Budgets erzählt *THE DARKEST FILES* eine kohärente Geschichte, die Einblick in das historische Setting bietet. In *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* hingegen wird die Perspektive der Figuren innerhalb der historischen Epoche weniger klar und durch andere Aspekte verschleiert oder gebrochen (Abb. 026). Dennoch liegt der Fokus – anders als in Simulationen (Vgl. Kapitel 5) – auf der individuellen Perspektive der Spielfigur/des Avatars und der NPCs, denen der Avatar im Rahmen der Spielhandlung begegnet.

4.2 Schwerpunkt: Das Individuum

Narrative digitale Spiele konzentrieren sich in ihrer Erzählung fast immer auf eine einzelne Figur oder ein Ensemble von Figuren, die (historische) Relevanz besitzen. Meistens findet eine Ausformung des Charakters mit einem Hintergrund statt (Bender 2012, 47). Die Agency eines Protagonisten kann sehr unterschiedlich gestaltet sein. Wie elegant und glaubwürdig diese Triebfeder der Handlung ist, kann ebenso verschieden diskutiert werden.

Auf der einen Seite hat der namenlose Charakter in *RISE OF THE RÖNIN* eine Aufgabe, die aber für den Verlauf der Geschichte der Meiji-Restauration keine Rolle spielt. Die historische Erzählung erleben Spielerinnen und Spieler faktisch aus Perspektive eines Zeitzeugen im Schatten der Helden (und Schurken) ihrer Zeit (Siefert 2027). Das Spiel hält sich in seiner Narration an den Verlauf der Geschichte, deren historische Akteure mit ihren Hoffnungen und Sorgen deutlich interessanter sind, als die Hauptfigur ohne relevante Agency. Auf der anderen Seite ist der Protagonist in *GHOST OF TSUSHIMA* der entscheidende Akteur der Geschichte mit eigener Agency, deren Spannungsfeld durch einen Mentor (seinen Onkel) und den Antagonisten (den mongolischen Khan) verkörpert wird.

In beiden Spielen werden Konflikte, Ideen und Entscheidungen der historischen Figuren durch die Augen der Protagonisten deutlich. In ihrem individuellen Leben und Leiden spiegeln sich größere Fragen, die als Schlüsselprobleme über sich hinausweisen.

4.3 Schlüsselprobleme in Narrationen

In der Geschichtsdidaktik spielen Schlüsselprobleme eine entscheidende Rolle bei der Auswahl von Unterrichtsinhalten (Bernhardt/Gautschi/Mayer 2017, 387). Den Bezug zu dieser Kernkategorie haben sie mit erzählenden Medien wie Roman und Film gemein. Gelungene Geschichtserzählungen haben unterschiedliche Qualitätsmerkmale (Hasberg 2022, 32), aber werden besonders dann erfolgreich, wenn sie Themen ansprechen, die unabhängig vom kulturellen Hintergrund der Rezipienten bedeutsam sind. Schlüsselprobleme werden als jene menschlichen Grundprobleme verstanden, die unabhängig von Epoche und Region zu lösende Dilemmata darstellen.

In erfolgreichen Erzählungen wie in *GHOST OF TSUSHIMA* oder *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* (Vgl. Kapitel 6.1 und 6.5) werden in den Konflikten menschliche Schlüsselprobleme ansichtig, so dass Rezipienten aus allen Kulturen die Handlungen der Figuren auch bei Einbettung in bestimmte historische Kontexte nachvollziehen können. Schlüsselprobleme sind nach (Bernhardt/Gautschi/Mayer 2017, 389/390):

Tabelle 008: Schlüsselprobleme in digitalen Spielen

Schlüsselproblem	Spielebeispiel
Krieg und Frieden	Siegesbedingungen in <i>THE GREAT WAR: WESTERNFRONT</i> Kriegsführung und Diplomatie in <i>TOTAL WAR: THREE KINGDOMS</i>
Kulturbegennung	Merkmale der Spielfraktionen als Archetypen von Kulturen in <i>AGE OF EMPIRES</i> oder <i>CIVILIZATION</i> fantastische Kulturen in <i>BALDUR'S GATE</i> , <i>DRAGON AGE</i> oder <i>ELDEN RING</i> Abbildung des Europäischen Mittelalters in <i>PENTIMENT</i> oder <i>KINGDOM COME: DELIVERANCE</i>
Fortschritt	technologische Progression in <i>AGE OF EMPIRES</i> oder <i>CIVILIZATION</i>

Schlüsselproblem	Spielebeispiel
Ungleichheit	Leben der Armen und Exzess der Reichen in DISHONORED und DISHONORED II
Arbeit	Verteilung von Arbeitskräften in FROSTPUNK
Mitbestimmung	Staats- und Herrschaftsformen in CIVILIZATION
Generationenverhältnis	
Geschlechterverhältnis	Frauenfeindlichkeit der feudalen Gesellschaft in GHOST OF YÖTEI Frauenfeindlichkeit im bürgerlichen Deutschland in THE DARKEST FILES
Lebensformen	Leben der gesteuerten Personen in DIE SIMS
individuelle Identität	innerer Konflikt um Tradition und Pragmatismus in GHOST UND TSUSHIMA Charakterzeichnungen auf den Heldenreisen in CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33
nationale Identität	Aufarbeitung des Dritten Reichs in THE DARKEST FILES Streit um Identität eines modernen Japans in RISE OF THE RÖNIN
Medien	
Wirklichkeit	Senua's zunehmender Realitätsverlust in HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
Umwelt	Renaturierung einer zerstörten Welt in TERRA NIL Umgang mit der Umwelt bei der Energiegewinnung in ANNO 2070 Schutz der Umwelt in WEREWOLF: THE APOKALYPSE – EARTHBLOOD
Glück	Zufriedenheit der Bevölkerung in ANNO 1800 Überleben und Leidensdruck der Bevölkerung in FROSTPUNK

(erweitert nach Bernhardt/Gautschi/Mayer 2017, 389/390)

4.4 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass es mehrere geschichtsdidaktische Potentiale von narrativen digitalen Spielen gibt, die jedoch einer präzisen Betrachtung bedürfen (Bassermann/Brandt/Haasis 2023). Sie gehen auf die kulturelle Praxis der Geschichtsnutzung und Erzählung in der Public History zurück.

Zunächst können die Erzählungen analog zur Analyse von historischen Filmen untersucht werden. Die Erzählmuster ähneln sich gerade in aktuellen Spielen sehr (Albers/Wessel 2020, 201/202). Im Unterricht wird dann untersucht, mit welchen Instrumenten Immersion in die historische Spielwelt erzeugt werden soll. Schülerinnen und Schüler erwerben auf Basis der Analyse von Erzählungen in digitalen Spielen medienspezifische Gattungskompetenz (Memminger 2023, 176). Da Erzählungen in digitalen Spielen wie *GHOST OF TSUSHIMA* oder in den Kampagnen von *AGE OF EMPIRES IV* auf die Konventionen anderer Medien zurückgreifen. Ein Blick auf historische Spielfilme, Dokumentationen und Romane lohnt sich also, auch um geschichtskulturelle Kompetenz zu üben. Dabei ist zu berücksichtigen, dass zwar Verfahrensweisen zur Arbeit mit verschiedenen Medien vorliegen (Tilsner/Ullrich 2025), diese aber digitale Spiele zugunsten klassischer Unterrichtsmedien vernachlässigen.

Eng mit der Gattungskompetenz verbunden ist die Anbahnung einer geschichtskulturellen Kompetenz im Umgang mit den in digitalen Spielen vermittelten Geschichtsbildern, hinter denen Schlüsselprobleme stehen. Digitale Spiele beziehen sich in ihren fiktionalen Erzählungen auf Geschichte und andere Geschichtserzählungen (Vgl. Kapitel 3.5). Wie Geschichte dargestellt und instrumentalisiert wird, sollte für Schülerinnen und Schüler gerade in einem verführerischen Medium deutlich sein.

Eine wichtige und wiederkehrende Frage ist, dabei, ob oder inwieweit die Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel angemessen ist (Pfister/Winnerling 2020, 66). Am Ende der Analyse von digitalen Spielen steht damit auch ein Werturteil, welches sowohl als Teil der geschichtskulturellen Kompetenz als auch der weniger spektakulär anmutenden Gattungs- und Methodenkompetenzen verstanden werden kann. Dabei ist grundsätzlich zu beachten, dass digitale Spiele in ihren Erzählungen stets Rekonstruktionen der Vergangenheit sind – unabhängig davon wie fundiert diese Rekonstruktionen sein dürften. Wie in allen anderen Medien ist die Geschichte im Spiel Teil von Geschichtskultur und mit diesem Verständnis an bestimmte Lernanlässe gebunden.

5. Geschichte transportieren – Simulieren im digitalen Spiel

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.1 Strukturen verstehen

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

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

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

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

1. Strukturen sozialer Prozesse

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

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

2. Strukturen wirtschaftlicher Prozesse

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

3. Strukturen der Kriegsführung

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

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

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

5.2 Schwerpunkt: Das System

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

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

5.3 Schlüsselprobleme in Simulationen

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

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

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

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

5.4 Zusammenfassung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. Skizzen für digitale Spiele in der Public History

Trotz der kulturellen Bedeutung des Mediums gibt es keine stringenten Konzepte zur Diskussion digitaler Spiele und Perspektiven der Einbindung in den (Geschichts-)Unterricht (Friedrich/Heinze/Milch 2020, 275/276), da die unterschiedlichen Disziplinen jeweils Ausschnitte eines Spiels betrachten. Öffentliche Diskurse um digitale Spiele sind von kurzer Halbwertszeit und bilden die kulturelle Reichweite eines Spiels mit und ohne Geschichtsbezug nur partiell ab.

Interdependente Verbindungen zwischen den Aspekten bleiben so unbeachtet, wodurch Diskurse an Tiefe und Präzision verlieren. Angesichts der Reichweite von digitalen Spielen scheint dies merkwürdig, denn Erzählungen und Simulationen im digitalen Spiel tragen als Teil zur Geschichtskultur erheblich zu Geschichtsbildern bei, die Rezipientinnen und Rezipienten als sinnstiftend erachten und für ihre Orientierung in der Gegenwart heranziehen.

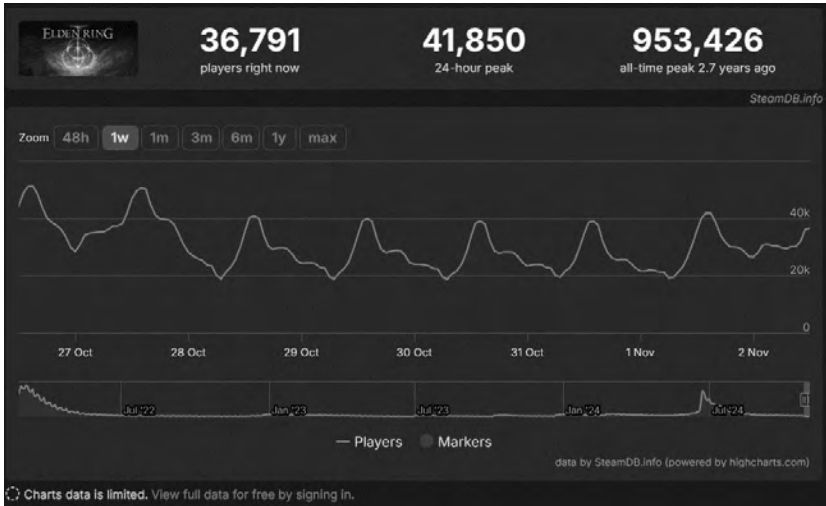
Ausgangspunkt der Analyse ist zunächst eine Einschätzung der Reichweite eines Spiels. Unter <https://steamdb.info/> können die Nutzerzahlen der auf der Plattform Steam gespielten digitalen Spiele mit ihren Verläufen eingesehen werden. Dabei muss man beachten, dass die Spielerzahlen auf anderen Plattformen wie der Playstation von Sony oder der Xbox von Microsoft nicht berücksichtigt werden. Die Seite stellt auch externe Schätzungen über die Verkaufszahlen dar. Diese sind jedoch nicht mit den Spielerzahlen identisch, da viele Spiele auch in Abos enthalten sein können.

Im Gesamtverlauf seit dem Release von ELDEN RING 2022 kann man sehen (Abb. 027), dass Singleplayer-Spiele nach Abschluss des Spiels den Großteil ihrer Spielerbasis verlieren. Im Juni 2024 erschien die Erweiterung, die für die Spitze bei den Spielerzahlen im unteren Graphen verantwortlich ist. Da ELDEN RING allerdings auch auf anderen Plattformen erschienen ist, bleibt das Bild unvollständig. Hinzu kommt, dass auch Spiele mit wenigen Rezipienten eine große kulturelle Reichweite haben können, wenn sie innerhalb der Communities aufgegriffen werden. Die Abbildung zeigt auch die Rezeptionszyklen von digitalen Spielen, die sprunghaft sind.

Publisher und Entwickler gehen zunehmend dazu über, die positive Rezeption ihres Spiels öffentlich zu kommunizieren. GHOST OF TSUSHIMA war auch kommerziell erfolgreich, aber auf Twitter wurde vor allem die Aktivität der Spielerinnen und

Spieler kommuniziert. Die Reichweite eines Spiels ist damit nicht ausschließlich über die Verkaufszahlen erfassbar. Auch Indikatoren für die investierte Zeit und Nebenbeschäftigungen innerhalb des Spiels können verwendet werden (Abb. 031).

Abb. 027: Graphik zu Spielerzahlen von Elden Ring.



(<https://steamdb.info/>, 2.11.2024)

Die Diskussion digitaler Spiele in Forschungsdiskursen der Geisteswissenschaften und in reduzierter Form im (Geschichts-)Unterricht kann unter zwei Perspektiven erfolgen. Die erste Perspektive fokussiert sich vor allem auf die Medienanalyse. Für den Unterricht haben Mai und Preisinger schon Vorschläge erarbeitet (Mai/Preisinger 2020) und Lorenz Prager hat diesen Zugang noch einmal zugespitzt (Prager 2025). Die zweite Perspektive, die von Narrationen und Simulationen ausgeht, betrachtet die verschiedenen Genres aber zusätzlich als Subjekt der Erzählung und Vermittler eines Geschichtsbildes. Beide Perspektiven stellen mit Blick auf Unterricht eine vereinfachte – also didaktisch reduzierte – Form der Spieleanalyse in Öffentlichkeit und Wissenschaft dar, die auf den gleichen Prinzipien und Leitfragen basiert, diese jedoch für Lernende greifbar macht. Der Verweis auf Literatur- und Geschichtsunterricht ist dabei nicht nur als dezidiert didaktische Perspektive zu betrachten, da die Geisteswissenschaften im Rahmen des Unterrichts propädeutische (Prä-)Konzepte ihrer Disziplinen vermitteln, die aus Geschichtskultur gespeist werden und wieder in sie hineinfließen.

Tabelle 009: Genre in digitalen Spielen (Vgl. Kapitel 3.4)

Genre	Handlungen	Beispiele
Actionspiele	Fokus auf Geschick und Reflexe in verschiedenen Situationen	CALL OF DUTY, ASSASSIN'S CREED, ATOMIC HEART, BATTLEFIELD 1
Abenteuerspiele	Lösung von Rätseln in möglichst pittoresken Umgebungen	PENTIMENT, VALIANT HEARTS, TOMB RAIDER, ASSASSIN'S CREED
Strategiespiele	Planung von Handlungen, meist in Kriegsspielen	TOTAL WAR, WESTERN FRONT
Simulations-spiele	Realitätsnahe Umgebungen und Handlungen als vereinfachtes Abbild der Realität	ANNO 1800, MANOR LORDS, CIVILIZATION VII

Digitale Spiele sind als solche nämlich geschichtskulturelle Darstellungen (Bernhardt 2018, 223; Preisinger 2022, 127) und ermöglichen als solche historisches Lernen, die gleichzeitig auch auf *Digital Literacy* abzielen.

Dieser zweite Ansatz soll hier Anwendung finden, um sowohl im Instrumentarium der Geisteswissenschaft verankert zu werden, aber auch in Unterrichtsvorhaben umgesetzt werden kann. Analog zur Filmanalyse werden digitale Spiele als geschichtskulturelle Produkte verstanden, die etwas über den Blick ihrer Entstehungszeit auf die erzählte Geschichte aussagen. Sie sind entgegen eines formulierten Anspruchs historischer Korrektheit keine Abbilder von Vergangenheit und der Konstruktcharakter (Haumann 2024, 25) von Geschichte muss bei jeder Analyse berücksichtigt werden. Der Kern der Spieleanalyse mit Blick auf Geschichte ist die Dekonstruktion der enthaltenen Geschichtsbilder und Narrative. Wichtig, dass die Auseinandersetzung mit geschichtskulturellen Darstellungen nicht exklusiv in Bildungskontexten stattfindet. Der Bezug zur Geschichte findet vor allem im öffentlichen Rahmen geschichtskultureller Praktiken statt.

Dabei beziehen sich digitale Spiele nicht nur auf historische Ereignisse, sondern auch auf andere geschichtskulturelle Medien. Die enge Referentialität zum Roman und besonders zur Darstellungsform des Films (Mosel 2016, 175/Pilarczyk 2007, 62) ist dabei kein neues Phänomen (Schwarz 2014, 221), obwohl neuere Erzählungen wie *GHOST OF TSUSHIMA* (Vgl. Kapitel 6.1) unmittelbare Referenzen in ihrer Entstehungsgeschichte dokumentieren. Bei vielen Spielen gerade vor dem Hintergrund des zweiten Weltkriegs ist der Bezug offensichtlich (Campbell 2008, 186). Daraus folgt, dass auch geschichtskulturelle Kompetenz durch die Arbeit mit digitalen Spielen gefördert wird. Dies sollten Lehrerinnen und Lehrer nicht unterschätzen, da ein Verstehen von intermedialen und intertextuellen Querverweisen und Tropen Einfluss auf den Bildungserfolg hat (Siefert 2026).

Bereits 1986 bezogen sich Entwickler auf andere Erzählungen. Ein erster Blockbuster der Spielegeschichte *DEFENDER OF THE CROWN* basierte beispielsweise lose auf dem Film *Ivanhoe* – der schwarze Ritter aus dem Jahr 1952. Die noch recht simple Simulation eines ritterlichen Kampfs um den englischen Thron in Schlachten und Turnieren war im weitesten Sinne narrativ strukturiert. Die Anlehnung an die Geschichte war rudimentär, allerdings ist der Bezug zu einem anderen Medium eben explizit.

Dass dieser Effekt auch umgekehrt wirkt, zeigte Ernest Clines Dystopie *READY PLAYER ONE* aus dem Jahr 2011 und dessen Verfilmung von 2018. Die Geschichte greift in allen Facetten der Handlung Referenzen zur Popkultur ab den 70er Jahren auf, die nur verständlich sind, wenn man den jeweiligen Bezug kennt. Die Quest der Hauptfigur ist in ihrem Kern die Entschlüsselung der Referenzen und ihrer Bedeutung für das Leben des Erfinders der digitalen Parallelwelt namens Oasis.

Die gegenseitige Bezugnahme unterschiedlicher Erzählungen in verschiedenen Medien ist damit pop- und geschichtskulturelle Praxis. Die Reihe *THE WITCHER* des polnischen Autoren Andrzej Sapkowski wurde nach 1990 als Buchreihe, nach 2007 als Spielreihe aufgelegt und 2022 von Netflix als Serie adaptiert. Diese Erzählungen bestimmen das Geschichtsbild von Schülerinnen und Schüler mit und schafft Identitätsräume (Meyer-Hamme 2017, 92), derer man sich durch Referenzen versichert. Faktisch entstehen so einander überschneidende Subkulturen, die im Rahmen sozialer Immersion gemeinschaftsbildend sind.

Digitale Spiele sollten nicht als besonderes Medium begriffen werden, das gegen Film und Roman abzugrenzen wäre. Dies ist aufgrund der anderen technischen Zugriffswege auch im Unterricht nicht sonderlich intuitiv (Kapitel 7), zeichnet sich in öffentlichen Diskursen allerdings ab. Die Verschränkungen zwischen unterschiedlichen Medien werden als Intermedialität (Seda 2008, 34) oder Intertextualität zunehmend in den Blick genommen (Hahn 2017, 29/Kücklich 2006, 105). Dies wird auch im folgenden Kapitel berücksichtigt.

Die folgenden Skizzen sind beispielhaft für verschiedene Zugänge zur Geschichte und zum Erzählen in digitalen Spielen angelegt. Obwohl sie sich explizit auf bestimmte Spiele beziehen, sollte ein Transfer möglich sein (Wesener 2004, 129). Narrative Spiele und Simulationen verändern sich zwar schnell im Rahmen der Grafik und Spielmechaniken, aber die Prinzipien von Narration und Simulation verändern sich nicht mehr dramatisch.

Die letzten Neuerungen zu dreidimensionalen Spielwelten und die Etablierung sind bereits länger her. Die technischen Innovationen (Sterbenz 2011, 16) verlangsamten sich damit, aber die künstlerische Differenzierung bekam so ihren Platz. Seit 2010 haben sich weitere Genre (Schwarz 2010, 12) herausgebildet, hatten eine Blütezeit und verschwanden wieder in die Nischen von Subkulturen und Communities.

Anders als Comics können digitale Spiele nicht als Ersatz für klassische Lernmaterialien eingesetzt werden (Gundermann 2017, 97). Sie dienen der Ergänzung und Perspektivierung von historischen Inhalten in einem anderen Medium und ermöglichen dabei die Förderung geschichtskultureller und methodischer Kompetenzen. Ähnlich wie die Analyse von Bild und historischem Bild bedarf es aber stets der Kontextualisierung. Gattungskompetenz und der kritische Umgang mit in Medien vermittelten Geschichtsbildern sind das wesentliche Ziel der Analyse von digitalen Spielen im Unterricht.

Aufgrund der hohen kognitiven Ansprüche und des nötigen Vorwissens, bietet sich die Analyse von digitalen Spielen vor allem im Projektunterricht der Sekundarstufe II an (Preisinger 2022, 81). Digitale Spiele werden also dann eingesetzt, wenn Schülerinnen und Schüler sowohl über fachliche als auch methodische Kompetenzen verfügen. Auch die Verfügbarkeit der Plattformen und Spiele wird dann ggf. einfacher zu organisieren. Der Umgang mit digitalen Spielen kann dann anhand von der Leitfragen in den Unterricht eingebracht werden, die im Verlauf dieses Bandes skizziert wurden. Eine (didaktische) Reduktion ist schon wegen des hohen Umfangs notwendig. Eine Fokussierung auf die Geschichtsnutzung bietet sich für den Geschichtsunterricht zwar an, aber fächerverbindende/fächerübergreifende Ansätze mit Wirtschafts-, Politik-, und Literaturunterricht können andere Schwerpunkte setzen. Eine vollständige Analyse überschreitet die Disziplinen und Unterrichtsfächer. Hier ist noch einmal relevant zu betonen, dass hier der geisteswissenschaftliche Zugang zur Analyse von Entertainment Games skizziert wird. Die didaktische Perspektive ist dabei angelegt, aber nicht operationalisiert oder umgekehrt in Serious Games umgesetzt.

Der praktische Zugang zu digitalen Spielen für empirische Forschungsprojekte in den Geisteswissenschaften ist dennoch für alle der folgenden Beispiele ähnlich. Insgesamt gibt es sieben Wege, Teile aus den Narrationen und Simulationen für den Diskursanalysen in Forschung und Unterricht sichtbar zu machen. Alle Möglichkeiten haben ihre Vor- und Nachteile, die auf der einen Seite inhaltlicher und auf der anderen Seite technischer Natur sind.

1. Screenshots zeigen

Auf allen Plattformen ist es möglich, Screenshots als Momentaufnahmen im Spiel zu machen. Diese sind dann quasi Standbilder, die als solche analysiert werden können. Auf den ersten Blick scheint es ziemliche Verschwendung zu sein, da digitale Spiele eben bewegte Bilder zeigen und dynamische Prozesse abbilden können. Für eine genaue Untersuchung von Spielelementen, die ludische und räumliche Immersion erzeugen, ist ein Screenshot aber hilfreich. Daneben können Szenenbilder erstellt werden, um die Referentialität mit anderen Erzählungen darzustellen. Bei der Analyse von Simulationen können Screenshots verwendet werden, um die Mechaniken für das Engagement hervorzuheben.

Screenshots können auch erstellt werden, um ein bestimmtes Geschichtsbild exemplarisch aufzuzeigen. In Projekten können forschende Kolleginnen und Kollegen an ihnen bestimmte Gattungsmerkmale demonstrieren.

Der Screenshot aus dem Strategiespiel *AGE OF EMPIRES IV*: Japanische Siedlung und Bau des Weltwunders zeigt dies exemplarisch (Abb. 028). Die Repräsentationen der Gebäude bedienen sich stereotyper Elemente, um Wiedererkennbarkeit zu garantieren. Fraktionstypische Sondereinheiten erweitern das Repertoire an Truppen, deren Vor- und Nachteile im Kern einem Schere-Stein-Papier-Prinzip folgen. Für die Analyse von Geschichte im Spiel sind nicht nur die Erzählungen interessant. Designentscheidungen mit Blick auf typische Charakteristika können ebenfalls diskutiert werden.

Der Screenshot in Abbildung 028 zeigt typische Merkmale eines Strategiespiels wie die verfügbaren Ressourcen (unten links) und die möglichen Gebäude, die gebaut werden können (unten Mitte). Die Karte (unten rechts) ermöglicht die Planung von Ressourcenabbau, Expansion und der Verteidigung. Die Gebäude folgen folkloristischen Abbildungen und sind für jede Zivilisation einzigartig. Neben der Dachform erkennt man die japanischen Gebäude an den Torii und Kirschbäumen. Samurai und Shinobi gehören zu den besonderen Truppentypen. Die Darstellung der Zivilisation vermittelt also ein romantisierendes (Geschichts-)Bild.

Abb. 028: Spielszene aus *AGE OF EMPIRES IV*.



2. Let's Play schauen

Ein Let's Play ist ein aufgezeichneter und meist durch Spielerinnen und Spieler kommentierter Abschnitt eines Spiels (Fromme/Hartig 2020, 167). Auch hier ist es technisch möglich, dass Forschende selbst eine Aufnahme erstellen oder auf ein zugängliches Video zurückgreifen. Auf Nebenplattformen wie YouTube (Fromme/Hartig 2020, 173) oder Twitch können zu praktisch allen Spielen Let's Plays abgerufen werden. Dieser Zugang ist sowohl für Narrationen als auch für Simulationen interessant, obwohl sich viele Kommentare auf die effiziente Lösung für spielinterne Probleme beziehen.

Da sich Rezipienten nicht auf Spielhandlungen konzentrieren müssen, können sie sich anhand von Leitfragen auf die Instrumente zur Immersion und vermittelte Geschichtsbilder konzentrieren. Eine Reduktion auf kurze Clips genügt in der Regel, um die Funktionsweise der Mechaniken eines Spiels zu verdeutlichen. Der Kommentar der Spielenden beispielsweise auf twitch.tv ermöglicht aber auch einen Einblick in die Geschichtsbilder rezipierender Streamer.

3. Spiel spielen lassen

Rezipientinnen und Rezipienten die Auseinandersetzung mit dem Spiel zu überlassen, scheint fast zu naheliegend. Analog zur Kritik an der Bildanalyse und dem Umgang mit historischen Filmen, scheint es oberflächlich und ineffizient, Teilnehmende an empirischen Studien »einfach« spielen zu lassen. Für die Erforschung der Wirkung von Geschichte in digitalen Spielen ist ein analytischer und selektiver Zugriff nötig.

Für die Analyse der Narrationen und Simulationen genügen (vorbereitete) Abschnitte des Spiels, wobei der Einstieg in die Erzählungen deutlich einfacher ist als in Simulationen. Die Spielmechaniken in Simulationen werden für das Flow-Erleben schrittweise eingeführt und zunehmend komplexer. Steigen Spielerinnen und Spieler in spätere Spielabschnitte ein, ist unklar, welche Handlungen wie ausgeführt werden sollen. Neuere Spiele bieten allerdings einen Story-Modus an, der spielerisch erleichtert und mechanisch oft vereinfacht ist. So soll eine Konzentration auf die Geschichte erleichtert werden.

Hinzu kommt, dass Spiele ausgesprochen zeitaufwendig sein können. Serious Games sind darauf ausgelegt, im Rahmen der Unterrichtszeit gelöst zu werden. Die Pandemie-Simulation *PLAGUE INC. EVOLVED* ist innerhalb einer Erarbeitungsphase zu lösen. Aber schon einzelne Episoden in digitalen Spielen können deutlich umfangreicher sein. Eine Lösung ist die Analyse der Spiele in Projektarbeit mit klarer Zeitstruktur.

Angesichts des geringen Zeitbudgets für empirische Forschung bei sensiblen Überlegungen über die Aussagekraft und Reichweite der Ergebnisse stellen sich die Kolleginnen und Kollegen nachvollziehbarerweise die Frage, ob die denkbaren Ergebnisse die Investition rechtfertigen. Einige Aspekte des Spiels wie die primäre Erfahrung von Immersion und die sekundäre Erfahrung von Geschich-

te legen es jedoch nach, dass Teilnehmende ein Spiel tatsächlich spielen sollten. Dieser Zugang sollte stets vor mittelbaren Zugängen vorgezogen werden, obwohl hohe Zeitinvestitionen bei der empirischen Erfassung zu Problemen im Forschungsdesign führen können.

4. Cinematics/Cut-Scenes kompilieren (Koubek 2025, 224–227)

Gerade narrative Spiele verwenden filmische Mittel, um ihre Geschichte voranzutreiben. Während die Dialoge im Verlauf des Spiels oft der Exposition oder Charakterzeichnung dienen, sind Cut-Scenes dazu gedacht, spielerische Abschnitte zu verbinden. In vielen Spielen mit Geschichtsbezug wird das Geschichtsbild in diesen Szenen besonders deutlich; historische Akteure treten dort an mehr oder weniger historisch akkurat abgebildeten Erinnerungsorten auf. Der Eindruck der Historizität der Narration entsteht in diesen Szenen und der Ausgestaltung der Spielwelt.

Eine Analyse besonders des vermittelten Geschichtsbildes ist lohnenswert, weil der Bezug zur Geschichte hier deutlicher wird als im Spielverlauf, in dem historische Orte lediglich als Kulisse dienen.

Die Dynamik der Szenen ist sehr unterschiedlich. Während Cinematics oft action-geladen sind, sind viele Cut-Scenes kaum mehr als Dialoge zwischen den Figuren, in denen Spielerinnen und Spieler entweder zuschauen oder Dialogoptionen wählen können, um ein Gespräch fortzusetzen. Die Interaktivität des Spiels wird hier auf ein Minimum reduziert, um die Geschichte voranzutreiben. Sie dienen zunächst der Immersion, sind aber auch ein Anker für die Vermittlung von Geschichtsbildern.

5. Spielinterne Datenbanken analysieren

Es gehört mittlerweile zum Standard in digitalen Spielen, eine interne Datenbank bereitzustellen, in der neben den Spielregeln und -mechaniken auch historischer Kontext geliefert wird. Oft handelt es sich um reine Darstellungstexte, aber einige Entwickler geben sich mit dokumentarischen Videos große Mühe, dass ihr Spiel als historisch wahrgenommen wird. Diese Datenbanken enthalten neben biographischen Daten auch Informationen zu technischen Entwicklungen ihrer Zeit, bedeutende Wahrzeichen und wichtige Ereignisse, auf die sich das Spiel bezieht.

Oft muss man den Zugang zu einzelnen Einträgen erst im Spiel freischalten, aber danach sind die Einträge in Text, Bild und Video zugänglich. Diese Darstellungen dienen nicht der Immersion, sondern sollen den geschichtlichen Bezug verdeutlichen. Für das eigentliche Spiel sind sie nicht notwendig, aber sie ermöglichen einen Einblick in das Geschichtsbild der Entwickler.

6. Let's Play erstellen

Rezipienten können für einen gewählten Ausschnitt selbst ein Let's Play erstellen. Dabei wird das gewählte Spiel mitsamt der Cut-Scenes, Spielmechaniken und Inhalte gespielt und aufgezeichnet, um hinterher kommentiert zu werden.

In diesem Video-Format treten technische Aspekte in den Hintergrund, während parallel zum Spielverlauf auf Spielmechaniken, Immersion und Geschichte eingegangen wird. Dieser Modus bietet für die empirische Erforschung durch alle Disziplinen interessante Perspektiven, da in die Denk- und Urteilsprozesse der Rezipienten geblickt werden kann.

7. Review erstellen

In Projektarbeiten können Teilnehmende alle Aspekte eines digitalen Spiels unterschiedlich untersuchen und für eine Review zusammenfassen. Unabhängig von der Form der Review (Video, Artikel, Plakat) können die Leitfragen (Kapitel 2 bis 4 und 6) für die Analyse beantwortet und fixiert werden. Die Review ähnelt dabei der Rezension oder Kritik, die auch in anderen Kontexten verfasst werden. Über Qualitative Inhaltsanalysen lassen sich intersubjektiv nachvollziehbare Aussagen über die Beschreibung und Bewertung von Geschichte in digitalen Spielen formulieren. Da sie öffentlich vorliegen, bieten sich Reviews für die empirische Untersuchung bis zu einem gewissen Grad an, um Diskursanalysen mit Daten zu fundieren.

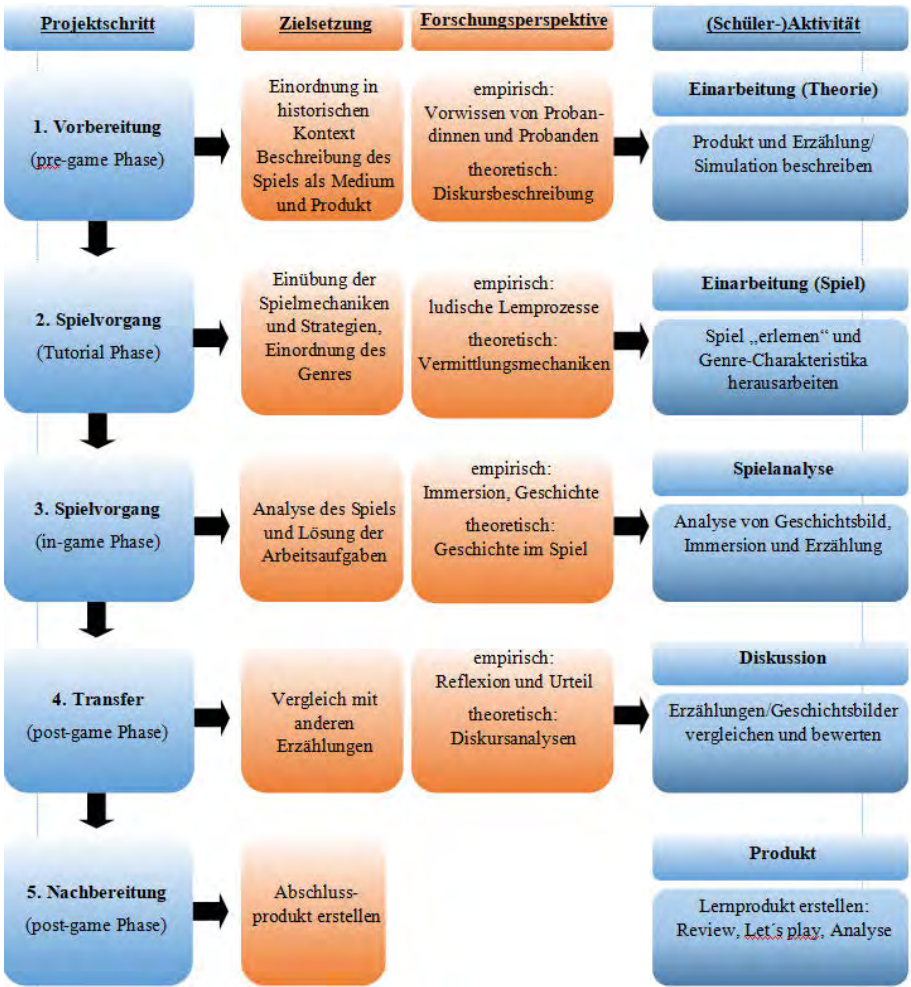
Es gibt auch andere, oft kleinere Zugangsmöglichkeiten, die zumeist Teile oder didaktisch reduzierte Varianten der hier genannten Zugänge darstellen (Preisinger 2022, 127–142). Für Projektarbeiten der Sekundarstufe II bieten sich umfassende Produkte wie eine Rezension tatsächlich an, da die Schülerinnen und Schüler alle Teile der Analyse durchlaufen und sich im Produkt auch positionieren müssen. Für Facharbeiten in der Qualifikationsphase der Oberstufe bieten sich digitale Spiele mit den gleichen Leitfragen durchaus an – die Literatur aus den Game Studies ist weitgehend zugänglich und eine Spielanalyse mag interessierte Schülerinnen und Schüler motivieren, sich mit Geschichte intensiver auseinanderzusetzen. Qualifikationsarbeiten (Zimmermann 2023, Ney 2025) greifen oft auf Screenshots zurück, da diese in einer Belegstruktur fixiert werden können.

Für Arbeiten im Bereich der Public History sind sie ebenfalls interessant, wobei im akademischen Kontext Studierende der Game Studies und Geschichtswissenschaft möglicherweise häufiger herangezogen werden und die Grundgesamtheit potentieller Spielerinnen und Spieler nicht abgebildet wird. Die Repräsentativität kleinerer empirischer Studien muss daher mit Blick auf die Reichweite ihrer Ergebnisse im Blick gehalten und diskutiert werden. Die Projektstruktur zur Analyse digitaler Spiele ist damit als Grundmuster für Settings zur empirischen Erforschung zu verstehen.

Die Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele sind prinzipiell für alle Genres geeignet. Manche der Fragen sind miteinander verschränkt, so dass in einem Projekt mehrere Fragen parallel beantwortet werden können. Abbildung 029 setzt die in diesem Band zusammengestellten Leitfragen zusammen und bietet noch einmal einen Überblick über alle Aspekte zur Analyse digitaler Spiele. Dopplungen sind mög-

lich und beabsichtigt, da in Diskursanalysen und empirischen Forschungsprojekten nicht unbedingt alle Aspekte einer ausführlichen Analyse unterzogen werden.

Abb. 029: Forschungsdesign/Projektstruktur zur empirischen Analyse der Wirkung digitaler Spiele.



(erweitert nach Preisinger 2022, 120 und 126)

Die methodische Vorgehensweise ist für empirische Arbeiten in Leistungs- und Interventionsstudien sinnvoll, um die Wirksamkeit von digitalen Spielen als Teil von Geschichtskultur zu untersuchen. Zugleich bietet Abbildung 029 einen Rahmen, um

einzelne Spiele vergleichbar zu untersuchen und damit in einen Gesamtdiskurs einzubinden. Eine Adaption für schulische Lernkontexte ist darin enthalten, bedarf jedoch der didaktischen Aufbereitung und Reduktion. Abbildung 029 zeigt hier eine Projektstruktur, die sowohl für unterrichtliche Zwecke als auch für die empirische Erforschung in Interventionsstudien zielführend sein kann.

Der Zugang geht auf die Planung von Projekten im Unterricht zurück und ermöglicht für die empirische Forschung einen methodisch einheitlichen Plan für Interventionsstudien, die mögliche Schwerpunkte setzen. Abhängig von der Forschungsfrage werden unterschiedliche Schritte betrachtet, die über unterschiedliche Methoden aus der empirischen Sozialforschung erkundet werden können. Die möglichen Forschungsperspektiven sind weit umfangreicher und werden hier nur exemplarisch abgebildet.

In der Pre-Game Phase vor der Spielanalyse können allgemeine Zugänge zur Geschichte in digitalen Spielen vorgeschaltet werden. Die Arbeitshefte enthalten bereits Quellen und Kommentare, die Schülerinnen und Schüler als Vorlagen verwenden können. Für die Unterrichtspraxis im schulischen Unterricht schlägt Preisinger einen bestimmten Zugangsweg für die Unterrichtsplanung vor, der hier für Narrationen und Simulationen angepasst wurde und die verschiedenen Zugänge zu den Spielen berücksichtigt (Preisinger 2022, 126). Der Bezug zu diesem Modus in empirischen Arbeiten zur Reichweite und Wirksamkeit von digitalen Spielen ist entscheidend für die Vergleichbarkeit unterschiedlicher Forschungsvorhaben aber auch, um bei der Analyse und Auswertung Verzerrungseffekte und Ursachen für bestimmte Datenpunkte diskutieren zu können. Einen Konsens zur Wirksamkeit des Mediums auf das spielende Individuum gibt es aktuell nicht (Wysocki 2024, 73) und schon die Verbreitung bestimmter Medien ist schwer nachzuverfolgen (Roth 2023, 228).

Schülerinnen und Schüler bieten sich für viele Forschungsprojekte zur Wirksamkeit von digitalen Spielen an, da ihnen das historische Kontextwissen fehlt. Vorwissen, bestehende Geschichtsbilder und Präkonzepte können als Verzerrungseffekt so weitgehend aber nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Abhängig von der Forschungsfrage und dem gewählten Spiel kann es jedoch sein, dass Schülerinnen und Schüler aus Probanden ausgeschlossen werden. Bei der empirischen Arbeit muss dann berücksichtigt werden, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer empirischer Studien nicht als »unbeschriebene Blätter« an Studien teilnehmen, sondern ihre Entscheidungen auf Basis ihres soziokulturellen Hintergrundes treffen.

Die im Folgenden skizzierten Beispiele für Narrationen in *PENTIMENT* sowie für Simulationen in *THE GREAT WAR: WESTERN FRONT* wurden gewählt, weil sich didaktische Perspektiven besonders verdeutlichen und auf andere Spiele gleicher Kategorien anwenden lassen. *ANNO 1800* verfügt als Wirtschaftssimulation auch über didaktische Perspektiven aber gerade als Beispiel für in der Öffentlichkeit tradierte und kritisierte Geschichtsbilder ist das Spiel interessant.

Perspektiven literarischen Erzählens sollen an unterschiedlichen Beispielen dargestellt werden. *ELDEN RING* ist ein Beispiel für die Möglichkeiten fragmentarischen Erzählens in digitalen Spielen. *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* ist ein Beispiel für eine dramatisierte Erzählung mit hohem Inszenierungscharakter, das sich durch die Ästhetik der Belle Époque inspirieren ließ. Der mittelbare historische Bezug wird hier deutlich. *RISE OF THE RÖNIN* ist ein Beispiel für ein Actionspiel, das die Geschichte einer Epoche korrekt abbilden will und dazu bestimmte Designentscheidungen trifft. *GHOST OF TSUSHIMA* gehört zwar zum gleichen Genre, verwendet Geschichte aber trotz ähnlicher Erzählmodi sehr unterschiedlich und bezieht sich stärker auf andere Darstellungen, deren Kenntnis von den Entwicklern vorausgesetzt wird.

Eine vollständige Analyse wird an dieser Stelle nicht angelegt, aber entscheidende Aspekte werden diskutiert, um weitere Analysen und Projekte anzustoßen. Es sind Skizzen, die der Veranschaulichung bieten, die sich auf die Analyse der Disziplinen beziehen, die eine Forschungsperspektive auf die Public History einnehmen.

Der jeweilige Überblick zum digitalen Spiel berücksichtigt daher auch auf die Nutzung des Spiels im Unterricht. Geschichtsdidaktische Forschung kann bei der empirischen Erkundung unter verschiedenen Fragestellungen sowohl auf das Muster als auch auf die Spielebeispiele zurückgreifen. Schülerinnen und Schüler als Teilnehmende in empirischen Studien zur Wirksamkeit von Geschichte in digitalen Spielen sind besonders geeignet, da sie (altersabhängig) nicht über Vorwissen verfügen, das als Verzerrungseffekt wirken kann. Zudem bilden Lerngruppen in Schulen die Grundgesamtheit verfügbarer Rezipienten besser ab, während Studien mit freiwilligen Teilnehmenden besonders in kleinen Studien verzerrte Bilder zeichnen. Die Reichweite empirischer Erhebungen muss klar beschrieben werden, um Übergeneralisierungen zu verhindern.

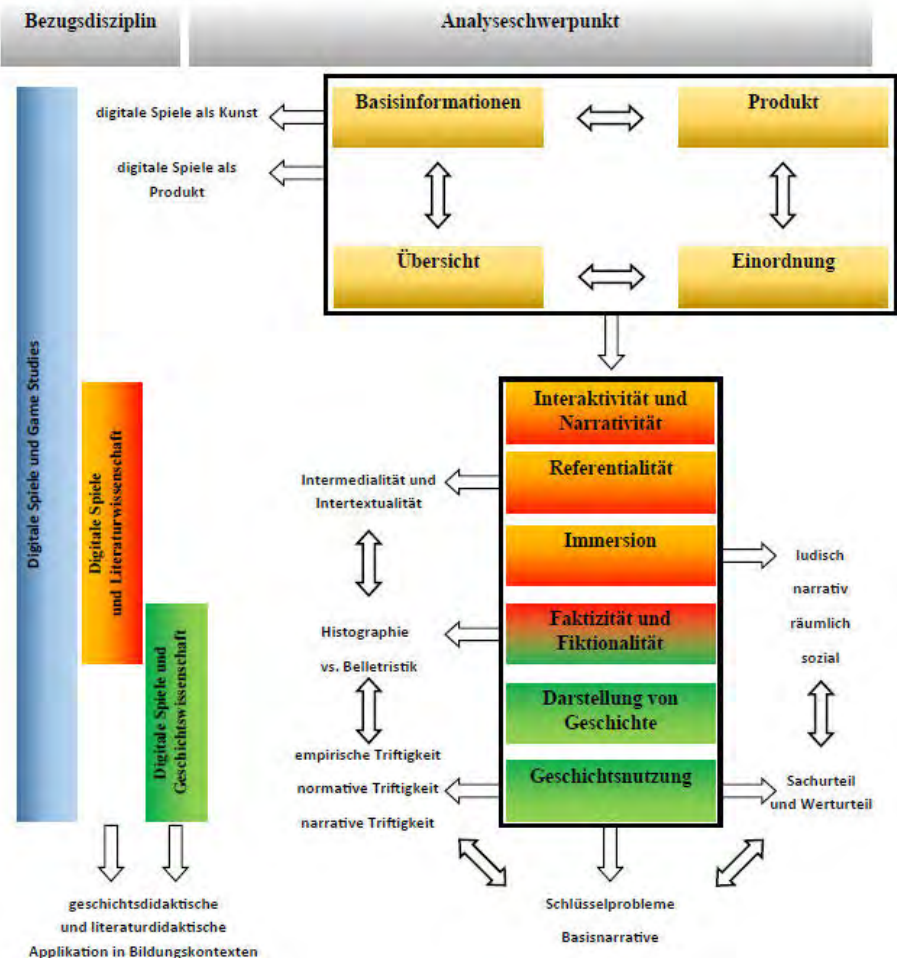
Mit der empirischen Wende in der fachdidaktischen Forschung hat speziell die Geschichtsdidaktik Instrumente aus der empirischen Sozialforschung adaptiert, die diese Probleme adressieren. Empirische Zugänge zu Effekten von Computerspielen sind auf dieser Basis durchaus denkbar. Michael Mosel schlägt die dokumentarische Methode nach Bohnsack vor (Mosel 2016, 175; Minnameier u.a. 2023, 177), aber auch die Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring oder Kuckartz (Kuckartz/Rädiker 2022, 21) ist vielversprechend, da es sich um einen methodischen Zugang zu Texten handelt (Kuckartz/Rädiker 2022, 23). Allerdings sind Aussagen mit großer Reichweite aus qualitativen Inhaltsanalysen nicht einfach, da meist kleine Datensätze zur Beantwortung sehr spezifischer Forschungsfragen herangezogen werden.

Die folgende Gesamtkonzeption zur Spieleanalyse geht auf die Überlegungen der Kapitel 2 und 3 zurück und stellt detaillierte Fragen, die sich für reflektierte Diskursbeiträge in Wissenschaft und Öffentlichkeit nutzen lassen. Auch eine Operationalisierung für Unterrichtsprojekte ist berücksichtigt. Ähnliche Überlegungen von

Lorenz Prager (Prager 2025, 75) oder Stephan Friedrich Mai (Mai 2021, 46/47) sind bereits in den fachdidaktischen Diskurs eingegangen und ermöglichen umgekehrt eine Konturierung für fachwissenschaftliche Diskurse zu digitalen Spielen aus geisteswissenschaftlicher Perspektive.

Abb. 030: Gesamtkonzeption zur Analyse digitaler Spiele durch Game Studies, Literatur- und Geschichtswissenschaft.

Digitale Spiele analysieren



Allerdings bleibt es bei kategorialen Überlegungen, die nicht in Leitfragen und strukturierten Antwortmöglichkeiten münden. Die in der Gesamtkonzeption vorgestellte Systematik zur Spieleanalyse erweitert vorliegende, abstraktere Konzepte daher.

Ausgangspunkt der Analyse ist ein Überblick über zentrale Aspekte des Spiels als Spiel (in Abgrenzung zu anderen Textgattungen). Es geht um einen grundsätzlichen Zugang zum Spiel als solchen mit kognitiven und affektiven Komponenten, die sich später in der konkreten Formästhetik des Spiels wiederfinden. Ein erster Zugriff auf die Narration berücksichtigt in der Übersicht bereits das Verhältnis zwischen ludischen und narrativen Aspekten. Aus Sicht der Geschichtswissenschaft ist hier bereits eine Frage nach der Geschichtsnutzung zu beantworten. Die Beschreibung an dieser Stelle ebnet den Zugang im Detail bei der Prüfung der empirischen, normativen und narrativen Triftigkeit im weiteren Verlauf der Spielanalyse.

Übersicht (Vgl. Kapitel 1.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

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

Mit den Basisinformationen wird ein Spiel in ein einzelnes oder ein Amalgam unterschiedlicher Genres eingeordnet, deren Wahl Einfluss auf das Verhältnis von Interaktivität und Narrativität haben. Dabei ist wichtig, die Erwartungen an ein Genre in der unausgesprochenen Kommunikation zwischen Produzenten und Rezipienten zu skizzieren. Die Frage nach Abweichungen und Überschneidungen ist dabei nicht folgenlos, da sowohl Implikationen für das Spiel als auch für Formen der Geschichtsnutzung abgeleitet werden können.

Basisinformationen (Vgl. Kapitel 3.4)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Zu welchem Genre gehört das Spiel?
 - a. Welche Merkmale des Genre 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?

Aus der Beschreibung des Genres leitet sich eine genauere Analyse des spielinternen Verhältnisses zwischen Interaktivität ableiten, wobei die Gewichtung im konkreten Spiel sehr unterschiedlich ausgestaltet sein kann. Darin spiegeln sich auch Vorstellungen von Geschichte im Zeitverlauf wieder. Bei Spielen mit Geschichtsbezug leitet sich aus hoher Interaktivität eine Lösung von der historischen Erzählung ab, während eine niedrige Interaktivität einen vorab strukturierten Verlauf der historischen oder belletristischen Erzählung impliziert.

Einordnung: Interaktivität und Narrativität (Vgl. Kapitel 3.3)

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?

Das Design von Spielen wird nicht nur von Fragen gelungener Erzählungen oder der Umsetzung spielmechanischer Formästhetik bestimmt. Wirtschaftliche Überlegungen beeinflussen das Spieldesign und werden teils kontrovers diskutiert. Für die Spielanalyse ist dies nicht unwichtig, denn es handelt sich um Verzerrungseffekte sowohl bei der Analyse der Geschichtserzählung als auch bei der empirischen Erfassung der Wirksamkeit eines Spiels.

Spiele als Produkt (Vgl. Kapitel 2.3)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie sind die Produktionsbedingungen des Spiels?
2. Wie wird das Spiel beim Kauf monetarisiert?
3. Welche mittel-/langfristigen Geschäftsmodelle werden implementiert?

4. Wie werden die Wege zur Monetarisierung rezipiert?
5. Welche Investitionen haben Entwickler und Publisher in das Spiel getätigt?
6. Welchen Bezug der Entwickler zur Geschichte wird im Spiel deutlich?
 - a. Welche regionalen oder globalen Perspektiven auf Geschichte nehmen die Entwickler ein?
 - b. Welche regionalen und globalen Perspektiven auf Geschichte nehmen die Entwickler bei Spielerinnen und Spielern an?

Denn die Spieleentwickler sind in ein Netzwerk aus Einflussfaktoren eingebunden, deren Diskussion Teil der geschichtskulturellen Wirksamkeit sein kann. Dies gilt für alle zunehmend spezialisierten Akteure wie die Autorinnen und Autoren der Geschichte, hinzugezogene Experten wie Historiker aber auch für Spieldesigner. Alle Akteure innerhalb der Branche entwickeln einzigartige Handschriften in ihren Spielen und erwerben Reputation. Der Zugang zu diesem wichtigen Ensemble geschichtskultureller Akteure ist allerdings schwierig.

Einordnung: globales Design (Vgl. Kapitel 2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Spezifika der Entwickler finden sich im Design des Spiels?
 - a. Welche Verbindung besteht zwischen dem Standort der Entwickler und der Geschichte?
 - b. Welche Bezüge zur Geschichte sind mit dem Entwickler verbunden?
 - c. Welche Bezüge zur Literatur sind mit dem Entwickler verbunden?
2. Welche Spezifika der Spielenden werden im Design des Spiels berücksichtigt?
3. Welche Erwartungen werden zwischen Produzenten und Rezipienten transportiert?
 - a. Welche spielmechanischen Genre-Erwartungen werden aufgegriffen?
 - b. Welche narrativen Genre-Erwartungen werden aufgegriffen?
4. Welche aktuellen Themen und Entwicklungen werden im Spiel offensichtlich?
 - a. Welche aktuelle Entwicklungen und Paradigmenwechsel werden sichtbar?
 - b. Welche politischen Positionen werden thematisiert?
 - c. Welche sozialen Positionen werden thematisiert?
 - d. Welche historischen Vergleiche werden gezogen?

Dennoch kann man Perspektiven der Autoren und Designer in Spielen sehen. Digitale Spiele unterscheiden sich nicht von anderen Sinnstiftungsangeboten wie Filmen oder Romanen. Besonders das Charakterdesign ermöglicht eine Reihe von Schlussfolgerungen.

Einordnung: Charakter und Agency (Vgl. Kapitel 2.1)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Bilder von Geschlecht und Geschlechterrollen transportiert das Spiel?
 - a. Auf welchen Geschichtsbildern beruhen diese Geschlechterrollen?
 - b. Wie werden Geschlechterrollen (politisch, sozial, historisch) im Spiel legitimiert?
2. Welche transportierten Rollenzuschreibungen sind träger- und kontextspezifisch?
 - a. Welche Agency wird den Protagonisten des Spiels zugeschrieben?
 - b. Welche Agency wird den Antagonisten des Spiels zugeschrieben?
 - c. Welche Agency wird NPCs des Spiels zugeschrieben?
3. Wie werden Figuren/Charaktere im Spiel dargestellt?
 - a. Wie werden Charakter und Erscheinung verbunden?
 - b. Wie werden Charakterzeichnungen in Gesprächen vorgenommen?
 - c. Wie werden romantische Beziehungen ermöglicht/erzählt?
4. Wie wird Geschlecht in der Spielwelt dargestellt?
 - a. Welche Schönheitsvorstellungen werden transportiert?
 - b. Welchen gesellschaftlichen Umgang mit Geschlecht transportiert das Spiel?
 - c. Welche Bedeutung hat Geschlecht innerhalb der Spielwelt?
5. Welche Aussage über die soziale Realität wird von den Entwicklern mit dem Spiel impliziert?
 - a. Welches Urteil über die Vergangenheit wird im Spiel impliziert?
 - b. Welches Urteil über die Gegenwart wird im Spiel impliziert?
6. Sind die Darstellungsformen von Geschlecht angemessen?

Einordnung: Gewaltdarstellung (Vgl. Kapitel 2.2)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Wie wird Gewalt als Instrument der Problemlösung verwendet?
 - a. Welche alternativen Lösungen bietet das Spiel an?
 - b. Welche Konsequenzen haben bestimmte Problemlösestrategien?
2. Welche Darstellungsformen von Gewalt werden im Spiel gewählt?
 - a. Wie wird Gewalt expliziert oder kaschiert?
 - b. Wie wird die Anwendung von Gewalt ritualisiert?
3. Welche Geschichtsbilder spiegeln sich im Umgang des Spiels mit Gewalt?
 - a. Welche (historischen) Normen gegenüber Gewalt werden thematisiert?

Am Ende des Produktionsprozesses soll ein Spiel stehen, dass Spielerinnen und Spieler aus verschiedenen Gründen in ihre Spielwelt zieht. Obwohl auch Romane, Serien und Filme Immersion ermöglichen, scheinen digitale Spiele hier eine besondere Textgattung darzustellen, da sich im Spiel mehrere Formen der Immersion mischen und mit besonderem Kalkül angelegt werden sollen. Während Romane ihren Erfolg praktisch allein auf narrative Immersion zurückführen können, werden in digitalen Spielen unterschiedliche Formen der Immersion angelegt.

Die Formen von Immersion richten sich mit dem Ziel des Flow-Erlebens an unterschiedliche Spielertypen, die mit spezifischen Erwartungen in eine Spielwelt eintauchen, um Bedürfnisse zu befriedigen (Mayer 2009, 444/445). Auch wenn Formen der Geschichtsnutzung eine besondere Rolle spielen, so sind histographische Referenzen unter Immersion nicht als eigene Kategorie gefasst. Mit Blick auf die enge Verbindung von Histographie und Belletristik sind es Erzählungen, die unabhängig vom Geschichtsbezug Flow-Erleben innerhalb narrativer Immersion erzeugen können. Ludische Immersion wird vor allem von den Game Studies in den Blick genommen, während räumliche Immersion auch von den Filmwissenschaften fokussiert wird.

Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

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?

narrative Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

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?

ludische Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

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?

räumliche Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

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?
5. 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?

soziale Immersion (Vgl. Kapitel 3.2)

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?

Der Bezug zur Geschichte kann erheblich zu narrativer und räumlicher Immersion beitragen. Für die weitere Analyse ist dabei der Blick auf die Faktizität und Fiktionalität der Spielinhalte bedeutsam. Im geschichtswissenschaftlichen Sinn ist dies trotz des grundsätzlichen und unumgänglichen Konstruktcharakters von Geschichtsdarstellungen die Frage nach der empirischen Triftigkeit. Allerdings sind nicht alle Spiele in der Vergangenheit verortet, weshalb das Verhältnis von Faktizität und Fiktionalität zunächst vom Geschichtsbezug und dessen geschichtswissenschaftlicher Betrachtung getrennt werden muss.

Faktizität und Fiktionalität (Vgl. Kapitel 3.5)

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?

Authentizität wird dabei nicht nur durch den Bezug zur Geschichte erzeugt. Intermediale und intertextuelle Bezüge zu anderen Erzählungen bestätigen und verstetigen die Plausibilität der Erzählung des Spiels. Obgleich eine Quantifizierung ihrer Bedeutung schwierig ist, so sind Referenzen Hinweise auf eine gemeinsame Erzählpraxis zwischen Produzenten und Rezipienten.

In narrativer und ludischer Immersion kommt Referenzen besondere Bedeutung zu. Genres in digitalen Spielen entstehen aus einem Konsens. Es handelt sich um gemeinsame Erwartungen an Erzählungen und Spielhandlungen.

Referentialität (Vgl. Kapitel 3.6)

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 Genre Grenzen 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?

Eine geschichtswissenschaftliche Zugang zur Analyse digitaler Spiele greift auf grundlegende Konzepte der Disziplin und ihrer Fachdidaktik zurück, die als Bindeglied zwischen Fachwissenschaft und Öffentlichkeit fungieren kann. Die Frage

nach Form und Gestalt der Erinnerung ist ein wichtiger Ausgangspunkt, dessen fachliche Fundierung diskutiert werden kann.

Darstellung von Geschichte (Vgl. Kapitel 2.4)

Leitfragen für die Analyse digitaler Spiele

1. Welche Geschichtsbilder werden im digitalen Spiel sichtbar?
 - a. Wie werden diese Geschichtsbilder gestalterisch sichtbar gemacht?
 - b. Wie wird das Geschichtsbild auch in anderen Spielen des gleichen Genres verwendet?
2. Wie verbinden die Entwicklerinnen und Entwickler das Geschichtsbild im Spiel mit fachlichen Geschichtserzählungen?
 - a. Wie wird empirische Triftigkeit hergestellt?
 - b. Wie wird normative Triftigkeit hergestellt?
 - c. Wie wird narrative Triftigkeit hergestellt?
3. Inwieweit sind die Geschichtsbilder im Spiel angemessen?
 - a. Welche auf das Geschichtsbild bezogene Aspekte des Spiels werden kritisiert?
 - b. Welche auf das Geschichtsbild bezogene Aspekte des Spiels werden positiv bewertet?

Geschichtsnutzung und Bewertung (Vgl. Kapitel 3.1)

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?

Die Spiele-Beispiele des folgenden Kapitels wurden aus verschiedenen Gründen ausgewählt. Zunächst sollten sowohl narrative Spiele (Kapitel 6.1 bis 6.5) als auch Simulationen (Kapitel 6.6 bis 6.8) betrachtet werden. Die Anwendbarkeit der Leitfragen Kapitel 6 sowie 2 und 3) soll so deutlich werden, auch wenn keine vollständige Analyse durchgeführt wird.

Zusätzlich sollen Beispiele für verschiedene Genre und Zugänge zu digitalen Spielen angerissen werden, die jeweils eine geschichtskulturelle und/oder eine didaktische Perspektive bieten. Sie sind repräsentativ für die Erzählformen in ihren jeweiligen Genres und die Diskussionsansätze sollten damit transferfähig auf andere Spiele der gleichen Kategorie sein. *GHOST OF TSUSHIMA* wurde 2020 aufgrund seiner atmosphärischen folkloristischen Erzählung und der hohen Detaillierung positiv rezipiert, wobei die cineastische Inszenierung der Geschichte mit intermedialen Bezügen zu klassischen Samurai-Filmen besonders interessant für die Betrachtung des Geschichtsbildes ist. *PENTIMENT* gehörte 2022 zu den sehr positiv rezipierten Spielen, das seine Historizität innerhalb des Spiels aber auch im diskursiven Umfeld transportierte. Das Adventure zeichnet ein quellenfundiertes aber fiktionales Bild des ausgehenden Mittelalters. Es ist spielerisch leicht zugänglich und bietet daher auch für Unterricht viel Potential. *RISE OF THE RÖNIN* gehört zu den wenigen Action-Spielen, die dennoch historisch authentisch sein wollen. An diesem Beispiel kann besonders gut gezeigt werden, wie sich ludische und narrative Aspekte gegenseitig beeinflussen und Kompromisse erfordern. *ELDEN RING* mag – bis jetzt – als FromSoftwares Opus Magnum gelten, auch wenn es die Genrekonventionen nicht sprengt (Siefert 2025a, 57–61). Verschiedene Formen der Immersion können am Spiel diskutiert werden, wobei gerade der fragmentarische Erzählmodus interessant ist. *CLAIR OSCUR: EXPEDITION 33* war ein Überraschungserfolg, der nur lose Bezüge zur Geschichte hat, die vor allem ästhetischen Überlegungen folgen. Allerdings sind Erzählung und Charakterdesign beispielhaft für das Potential des Mediums und zeigen die literarischen Möglichkeiten von tragischen Geschichten im digitalen Spiel. *THE GREAT WAR: WESTERN FRONT* ist zwar ein kommerzielles Entertainment Game, ermöglicht aber durch viele Einstellungsmöglichkeiten die Einbettung in Fachunterricht. Das Strategiespiel simuliert den Kriegsverlauf der Stellungskriege des 1. Weltkrieges, wobei verschiedene Instrumente genutzt werden, um den Eindruck von Historizität zu erzeugen. *ANNO 1800* wurde bereits diskursiv beleuchtet und ist als Wirtschaftssimulation vor allem aufgrund der impliziten Geschichtsnutzung und der Wiedererkennbarkeit ikonischer Elemente be-

deutsam. Zuletzt repräsentiert AGE OF EMPIRES IV ein Strategiespiel, dass stärker als The Great War historische Geschichten erzählt und in seiner langen Geschichte zusammen mit TOTAL WAR zur Referenz für Strategiespiele mit Geschichtsbezug wurde.

Insgesamt sind die hier behandelten Spiele repräsentativ für verschiedene Perspektiven auf das Medium und verschiedene Formen von Geschichtsnutzung. In den Skizzen werden jeweils auch didaktische Perspektiven berücksichtigt, um Spiele in Unterricht und empirischen Projekten zu erforschen.

Tabelle 010: Übersicht über die Spiel-Skizzen mit Genre und Form der Geschichtsnutzung

Kapitel	Titel	Genre	Geschichtsnutzung
6.1	GHOST OF TSUSHIMA	Action	historisierendes Kunstwerk
6.2	PENTIMENT	Adventure	quellenbasierte Darstellung
6.3	RISE OF THE RŌNIN	Action	quellenbasierte Darstellung
6.4	ELDEN RING	Action	historisierendes Kunstwerk
6.5	CLAIR OSCUR: EXPEDITION 33	Action	historisierendes Kunstwerk
6.6	THE GREAT WAR: WESTERN FRONT	Strategie	Dokumentation
6.7	ANNO 1800	Strategie	historisierendes Kunstwerk
6.8	AGE OF EMPIRES IV	Strategie	Dokumentation

6.1 (historisches) Erzählen in: GHOST OF TSUSHIMA

Abb. 031: Twitter-Post zur Spielzeit in GHOST OF TSUSHIMA.



(<https://twitter.com/SuckerPunchProd/status/1548034687049748480/photo/1>)

Überblick

Titel:	GHOST OF TSUSHIMA
Add-On/DLC:	eine Erweiterung
Entwicklung:	Sucker Punch Productions
Plattform:	Playstation 4 und Playstation 5; PC (2024)
Erscheinungsjahr:	2020
Modi:	Einzelspieler und Mehrspieler
Interaktivität:	intern/ontologisch
Genre:	Action
Perspektive:	3. Person
Geschichtsnutzung:	historistisch/historisierendes Kunstwerk

Die Handlung von GHOST OF TSUSHIMA spielt auf der namensgebenden Insel während der ersten Invasion durch die mongolischen Khans im Jahr 1274. Die strategisch wichtige Insel zwischen Korea und Japan wurde während der Invasion von den Mongolen erobert. Die fiktive Geschichte des Protagonisten Sakai Jin folgt seinem Kampf gegen die Invasoren. Im Laufe der ungefähr 80 Stunden dauernden Kampa-

gne auf Tsushima und (mit dem Add-on) der kleineren Nachbarinsel Iki wird eine klassische Heldenreise (Koenitz u.a. 2019, 109/110) in unterschiedlichen Episoden erzählt.

Die Autoren beziehen sich in der Erzählung des Spiels direkt auf Klassiker japanischer Geschichtserzählungen wie den Werken von Akira Kurosawa –beispielsweise dem Filmklassiker 七人の侍 (7 SAMURAI) aus dem Jahr 1954, dessen Inhalt vielfach als Inspiration aufgenommen wurde. Sowohl die Geschichte der Haupthandlung als auch die episodenhaft erzählten Geschichten der Nebenfiguren sind gute Beispiele für gelungene Geschichtserzählungen (Hasberg 2022, 32) und ermöglichen für den Unterricht viele Analysemöglichkeiten, die sich vor allem auf die Dialoge und Cut-Scenes greifen lassen. Auf YouTube sind alle Cut-Scenes verfügbar, sie lassen sich aber auch im Spiel speichern. Man kann weite Teile der Narration in GHOST OF TSUSHIMA als interaktiven Film begreifen. Mit der angekündigten Veröffentlichung des Director's Cut auf dem PC wird es technisch einfacher, die Zwischensequenzen auch anderweitig zu speichern und für die Analyse zu bearbeiten (Vgl. Kap. 7). Mit GHOST OF YŌTEI wurde 2025 eine Fortsetzung veröffentlicht.

Zunächst gibt es eine Haupthandlung, in der die Spielfigur Sakai Jin die Hauptrolle spielt. Im äußeren Konflikt geht es darum, die mongolischen Invasoren zu vertreiben. Der interessantere innere Konflikt zwingt Spielerinnen und Spieler sich beim Kampf gegen den Feind für einen von zwei möglichen Agencies zu entscheiden. Man kann entweder den traditionellen Werten des ehrenwerten Kampfes gemäß des Kodex der Samurai folgen oder entscheiden, dass der Zweck jedes Mittel heiligt. Khotun Khan als Gegenspieler und der Onkel Shimura der Spielfigur verkörpern je eine Agency. Ohne die folkloristische Verklärung des Bushidō ausführlich zu erklären oder historisch einzuordnen (Siefert 2010, 2023), wird mit dem narrativen Grundprinzip *Show don't tell* der Konflikt zwischen Tradition und Pragmatismus veranschaulicht.

In den Nebengeschichten steuert man zwar weiterhin die Spielfigur, aber die Erzählung fokussiert sich auf die Nebenfiguren, die jeweils für Teilaspekte des inneren Konflikts der Haupthandlung stehen (Siefert 2025, 188). Die Missionsbeschreibungen zu Geschichten aus GHOST OF TSUSHIMA dienen der Einordnung der einzelnen Missionen in die Geschichten der Nebenfiguren im oberen Teil und bieten zugleich Ansätze für die ludische Immersion. Zugleich strukturieren sie die episodenhaften Erzählungen der verschiedenen Figuren, in denen der gespielte Protagonist in den Hintergrund tritt. Die verschiedenen Geschichten legen damit auch narrative Immersion an.

Beispielsweise folgt die Geschichte um Adachi Masako (Abb. 032) ihrem Rachefeldzug nach der Ermordung ihrer gesamten Familie. Der opportunistische Händler Kenji (Abb. 032) entwickelt sich von einem Kollaborateur zu einem Widerstandskämpfer. Ishikawa wird als Meister des Bogenschießens von der Schuld getrieben, einer Schülerin zur Macht zu verhelfen, die dann mit den Mongolen kollaboriert. In

diesen Episoden der Nebengeschichten werden der äußere und der innere Konflikt des Protagonisten gespiegelt (Siefert 2025, 188). Eine Analyse der Erzählungen vermischt also historische und literarische Elemente. Für andere Spielertypen werden auch Belohnungen angezeigt, die sich in Erfahrungspunkten und Items manifestieren.

Abb. 032: Missionsbeschreibungen in *GHOST OF TSUSHIMA*.



Dem Spiel ist auch eine ästhetische, poetische Struktur zu eigen (Huizinga 2006, 134). Die meisten Erzählungen werden in Zwischensequenzen veranschaulicht, aber oft unterhalten sich die Figuren auf ihrer gemeinsamen Reise über die Insel Tsushima, die in gewisser Weise den größten Einfluss auf das vermittelte Geschichtsbild hat. Das Interface wurde für eine erhöhte räumliche Immersion stark reduziert und wird nicht konstant eingeblendet. Der Fog of War auf der Karte verdeckt die Regionen, die noch nicht besucht wurden und dient vor allem der Orientierung auf dem Weg zwischen Missionen (Hinterleitner 2022, 104). Windböen zeigen die Richtung zum gewählten Missionsziel an. Rauchsäulen markieren wichtige Orte. Füchse und Vögel führen Spielerinnen und Spieler zu Schreinen und Meditationsorten, an denen man Haiku verfassen kann. Man kann Shintō-Schreine erkunden, die überall auf der Insel verteilt sind und die Landschaft tatsächlich genießen.

Gerade das Upgrade auf der Playstation 5 ist bei der Darstellung unterschiedlicher Landschaften und Wetterverhältnisse durchaus beeindruckend. Im Foto-Modus des Spiels können Spielerinnen und Spieler viel Zeit verbringen, wobei sie unterschiedliche Panoramen fixieren und bearbeiten können. Dabei ist die Geographie der tatsächlich gebirgigen Insel Tsushima konsequent ästhetisiert worden. Es gibt mehrere Biome, die das Spielerlebnis vielfältiger gestalten und auf ein romantisisiertes Bild von Japan zurückgreifen. Dazu gehören beispielsweise Reisfelder, Bambuswälder und Kirschbaumhaine, aber auch kleinere Festungen und Dörfer.

Für die räumliche Immersion ist die stimmige Komposition der Spielwelt wichtig und *GHOST OF TSUSHIMA* ist hier beispielhaft.

Abb. 033: Landschaft in GHOST OF TSUSHIMA.



Die Szenerie hat dabei einen hohen Wiedererkennungswert. Das Duell am Wasserfall könnte einem Kurosawa-Film entstammen. Die Szenen im Familienanwesen in Frühling und Herbst sind stark romantisiert und sehr detailreich. Die räumliche Immersion steht hier deutlich im Vordergrund, da die Spielwelt nicht auf einen möglichst effizienten Spielverlauf ausgerichtet ist. Längere Reisewege zwischen den Handlungsorten sind aber notwendig, um das digitale Tsushima als authentischen Ort darzustellen. Im Screenshot aus dem Foto-Modus von *GHOST OF TSUSHIMA* wird deutlich, wie das Spiel durch plausible Biome räumliche Immersion erzeugt (Abb. 033). Natürlich wirkende Umgebungen werden durch eine Reihe verschränkter Faktoren erzeugt. Auch wenn man bereits besuchte Orte per Schnellreise ansteuern kann, lohnt sich die Erkundung der Insel, die mit Nebengeschichten gefüllt ist.

Charakterzüge und Archetypen von Figuren Erzählung in *GHOST OF TSUSHIMA* sind ausgesprochen transparent und eindeutig, so dass sie sich zur Übung für Schülerinnen und Schülern eignen. Die Charaktere entsprechen klassischen Archetypen und müssen stets zwischen zwei gegenüberliegenden Wertvorstellungen wählen. Angesichts des weltweiten Erfolgs von *GHOST OF TSUSHIMA* ist die Erzählung ein Indiz für die Entstehung einer globalen Erzählkultur (Walkerdine 2007, 152), die allgemein verständlich ist und dennoch die (folkloristisch romantisierte) Mentali-

tät der Samurai spiegelt. Dazu liegen sowohl fachliche Überblicksdarstellungen als auch Unterrichtsmaterialien vor (Siefert 2010, 2020, 2023).

Trotz der folkloristischen Perspektive der fiktiven Spielerzählungen ist *GHOST OF TSUSHIMA* sehr authentisch und in vielen Aspekten historisch präzise. In Japan wurde das Spiel extrem positiv aufgenommen. Der respektvolle und oft detailverliebte Umgang mit der japanischen Geschichtserzählung, Tropen und Motiven war für die positiven Kritiken mitverantwortlich. Die Verkaufszahlen auf der PS4 und PS5 sprachen für sich. Die Veröffentlichung für den PC war trotz einer Kontroverse um Account-Bindungen ebenfalls sehr erfolgreich. Der Nachfolger *GHOST OF YÔTEI* (2025) war ebenfalls erfolgreich, auch wenn die Verkaufszahlen zum Jahresende 2025 nicht mit dem Vorgänger mithalten konnten. Die Fortsetzung spielt nach der Schlacht von Sekigahara (1600) auf der nördlichen Insel Hokkaidō im Schatten des namensgebenden Bergs Yôtei. Zwar sind die Handlungen nicht verbunden, aber es ist in einer Nebenquest möglich, etwas über das Schicksal von Yuna und Jin aus dem ersten Teil nach Ende der Geschichte zu erfahren.

GHOST OF TSUSHIMA macht eine Analyse der Erzählung mit Blick auf die Geschichtsnutzung und Geschichtsbilder vergleichsweise einfach. Obwohl es sich um eine Open-World handelt, sind die Narrationen durch ihre Organisation in Episoden an bestimmten Orten zugänglicher. Die offene Spielwelt ermöglicht also fließende Übergänge zwischen den Erzählungen und erleichtert die Navigation (Hebel/Kühn/de Andrade 2019, 57). Die Erzählung von *GHOST OF TSUSHIMA* über die Cut-Scenes zu vermitteln, ist eine Möglichkeit. Der Zugang ähnelt dann eher dem Spielfilm; Die Aufnahme eines Teils der Spielerzählung kann als Filmausschnitt verwendet werden. Lehrerinnen und Lehrer können dazu entweder auf ein Let's play zurückgreifen oder selbst Videoaufnahmen erstellen. Es findet ein vergleichender »Skript«-Transfer der Erzählung vom digitalen Spiel auf andere Erzählungen statt (Wesener 2004, 138/139).

Die Analyse der narrativen Struktur, der vermittelten Tropen und Geschichtsbilder ist durchaus vielversprechend (Domsch 2019, 122). Eine Kollaboration mit Literaturwissenschaft bietet sich hier an: *GHOST OF TSUSHIMA* folgt den Grundsätzen der Heldenreise und der Aktstruktur aus der Dramentheorie transparent und präzise. Alle Konflikte sind als Gegensatzpaar zwischen zwei Polen dargestellt werden in den in Dialogen auch offensichtlich.

Historisches und literarisches Lernen in GHOST OF TSUSHIMA

Zugangswege: Spielen von Nebenerzählungen in Gruppenarbeiten
Spielen der Haupthandlung

Lernanlässe: Darstellung von Mongolen und Japanern (Urteilskompetenz)
Analyse von Erzählungen (Methoden- und Urteilskompetenz, geschichtskulturelle Kompetenz)

Produkte: Review, Let's Play erstellen, Cinematics/Let's Play schauen

Spielspezifische Leitfragen

1. Welche Konflikte und Widersprüche treiben die Haupt- und Nebenfiguren an?
 - a. Welche der Konflikte bedienen Vorstellungen von japanischer Mentalität?
 - b. Welche Ideale vertreten die verschiedenen Figuren?
2. Wie werden die Geschichten in GHOST OF TSUSHIMA erzählt?
 - a. Wie ist die Hauptgeschichte aufgebaut?
 - b. Wie sind die Nebengeschichten aufgebaut?
 - c. Wie entwickeln sich die Figuren auf ihrer Heldenreise?
3. Vergleiche die Darstellung der Samurai mit Darstellungen
 - a. in Film und Serie
 - b. in digitalen Spielen
4. Ist die Darstellung von Geschichte angemessen?
 - a. Wie werden (die) Mongolen dargestellt?
 - b. Wie werden (die) Japaner dargestellt?

Gerade bei GHOST OF TSUSHIMA werden die Möglichkeiten zum fächerübergreifenden Unterricht offensichtlich, die narrative Spiele bieten. Motive und Konflikte sind gut erkennbar und können durch Schülerinnen und Schüler am Text belegt werden. Der Vergleich mit anderen Erzählungen bietet sich im Projekt an, weil die folkloristische Darstellung wiedererkennbaren Tropen folgt. Analyse und Deutung von Texten fallen Rezipienten oft schwer, so dass der Zugang über Erzählung in digitalen Spielen eine gute Übung ist. Historisches und literarisches Erzählen werden in diesem Projekt verbunden. Für den Deutsch und Englischunterricht der Sekundarstufe ist ein Transfer auf andere Erzählungen wie in DETROIT: BECOMING HUMAN oder CYBERPUNK 2077 ebenfalls reizvoll.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: 七人の侍/7 SAMURAI (1954), SILENCE (2016), LAST SAMURAI (2003)

Serie: SHŌGUN (1980), SHŌGUN (2024)

Roman: SHŌGUN (1975), DER SAMURAI VON SEVILLA (2018), DIE TAUSEND HERBSTE
DES JACOB DE ZOET (2014)

Spiel: RISE OF THE RŌNIN (2024), GHOST OF YŌTEI (2025)

Für Forschungsprojekte ist der Einfluss des Spiels auf das Geschichtsbild interessant, da aus der geschichtskulturellen Praxis keine sinnstiftende Narration vorliegt (Siefert 2025, 185). Ohne derartige Verzerrungseffekte ist ein Einblick in den Entstehungsprozess von (naiven) Vorstellungen/Geschichtsbildern auf Basis bestimmter Medien möglich – beispielsweise zum Mongolenbild aber auch zu Vorstellungen von Japan und den Samurai, die sich vor allem durch ihre Romantisierung auszeichnen.

Gerade beim literarischen und geschichtswissenschaftlichen Zugang zum Medium sind Spiele interessant, die einen weltregionalen Schwerpunkt außerhalb der eigenen Erzählgemeinschaft wählen. GHOST OF TSUSHIMA bietet ein sinnstiftendes Angebot zur Geschichte der japanischen Feudalzeit, an dem sich – weitgehend unverzerrt – Effekte auf Geschichtsbilder untersuchen ließen. Angesichts des Erfolgs von RISE OF THE RŌNIN, NIOH oder WUCHANG: FALLEN FEATHERS zeigt sich, dass die Geschichte Japans, Chinas und Koreas großes Interesse weckt und Geschichtsbilder rein aus der geschichtskulturellen Praxis heraus erzeugt.

6.2 (historisches) Erzählen in: PENTIMENT

Überblick

Titel:	PENTIMENT
Add-On/DLC:	-
Entwicklung:	Obsidian Entertainment
Plattform:	PC, XBox
Erscheinungsjahr:	2022
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	intern/ontologisch
Genre:	narratives Adventure
Perspektive:	2D-Perspektive
Geschichtsnutzung:	historistisch/quellenbasierte Geschichtsdarstellung

Der Projektleiter von PENTIMENT Josh Sawyer ist selbst Historiker und Fan des europäischen/deutschen Mittelalters. Der Einfluss des Trägers des Peabody Awards von 2024 ist im gesamten Spiel spürbar. PENTIMENT ist tatsächlich nicht einfach ein Konsumprodukt, sondern spielbare Kunst und versteht sich in seiner Präsentation auch so, während der unmittelbare und explizit kommunizierte Bezug zur Geschichte des ausgehenden Mittelalters hervorgehoben wird.

In unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen wurde das Spiel mit Begeisterung rezipiert. Das Mittelalterblog widmete PENTIMENT 2024 ein eigenes frei zugängliches Beiheft (<https://mittelalter.hypotheses.org/>). Josh Sawyer selbst hat sich in Vorträgen an unterschiedlichen Hochschulen zum Verhältnis von Geschichte und Spiel geäußert. Hier gibt es die seltene Möglichkeit, einen Blick auf den Transformationsprozess von Quellen hin zu geschichtskulturellen Erzählungen zu werfen. Ähnlich wie THE DARKEST FILES oder THROUGH THE DARKEST OF TIMES ist PENTIMENT ein Beispiel für den Transformationsprozess der Geschichtskultur in digitalen Räumen, die als Darstellungen Geschichte nutzen und in neuen Gattungen formtieren.

Es ist zugleich eine gute Gelegenheit, in den Entstehungsprozess eines Spiels zu blicken. Für Forschung und Unterricht sind Sawyers Interviews durchaus interessant, weil der Entstehungsprozess und Überlegungen zur Geschichtsnutzung im Spiel transparent gemacht werden. Es gibt eine Reihe von Interviews, aber am interessantesten ist ein Stream von 2023, der auf Sawyers YouTube-Kanal verfügbar ist (Abb. 034). Dies ist sowohl für die Analyse im Unterricht als auch für Forschungsprozesse bedenkenswert, da es nur selten die Möglichkeit gibt, die dokumentierte

Entstehungsgeschichte als Teil der Analyse heranziehen zu können. Üblicherweise gibt es lediglich die Möglichkeit, das finale Produkt einer Analyse zu unterziehen.

Die Autorinnen und Autoren greifen auf biographische Quellen zurück und übertragen die Lebensgeschichten in die fiktive Handlung. Die Erforschung des Spiels ist damit auch die Erforschung des Geschichtsbildes der Autorinnen und Autoren. PENTIMENT als Spiel und der Kommentar der Autoren und Wissenschaftler bieten für Studierende der Geschichte und der GameStudies einen verständlichen Einblick in einen Diskurs zur geschichtskulturellen und künstlerischen Bedeutung eines narrativen Adventures.

Sowohl die Fachdidaktiken als auch die Geschichtswissenschaft benötigen als Gegenwartswissenschaften Zugang zum Entstehungs- und Rezeptionsprozess von Darstellungen. Auf der einen Seite lässt sich so der Einfluss der Geschichtskultur einordnen. Neben intermedialen und intertextuellen Bezügen werden auch Basisnarrative sichtbar, die eine Erzählgemeinschaft bestimmen. Auf der anderen Seite werden Prozesse der Entstehung und Realisierung von geschichtskulturellen Produkten transparent.

In beiden Fällen ist die Perspektive der Entwickler von PENTIMENT ein Forschungsanlass für die Geschichtswissenschaft mit Blick auf historisches Erzählen und die Literaturwissenschaft mit Blick auf belletristisches Erzählen. Für beide Perspektiven und die ihnen angeschlossenen Didaktiken ist PENTIMENT hier inhaltlich interessant.

Abb. 034: Die Einstiegsfolie aus einem Vortrag zur Entstehung von PENTIMENT an der Universität Prag.



(<https://www.youtube.com/watch?v=mhZcNA16m8A>)

Das Spiel thematisiert das Leben im ausgehenden Mittelalter sehr facettenreich, wie schon der Launch-Trailer des Spiels zeigt. Das mittlerweile ziemlich betagte »Die Stadt im Mittelalter« war eine erste digitale Erkundungstour durch eine mittelalterliche Stadt. Heute ist die Applikation nicht mehr funktionsfähig, auch wenn die Lernvideos noch verfügbar sind (Abb. 036).

Mit PENTIMENT gibt es allerdings eine meisterhaft erzählte und spielerisch zugängliche Möglichkeit, das Leben im Mittelalter anschaulich zu machen. Die Geschichte von PENTIMENT im fiktiven bayerischen Ort Tassing und der nahen Abtei der Benediktiner spielt in einer Umbruchphase zwischen Mittelalter und Früher Neuzeit, als der gerade entstandene Buchdruck und die Reformation dabei sind, Europa zu verändern. Der Protagonist Andreas Maler beginnt seine Reise als Buchmaler im lokalen Kloster, in dem alsbald ein Mord geschieht.

Die Geschichte folgt Andreas Leben nach dem Abbruch seines Studiums in Erfurt über 25 Jahre hinweg und zeigt anhand von Adligen, Mönchen, Henkern und Bauern das Leben im Mittelalter. Glaubenskongflikte, Traditionen und soziale Regeln werden glaubhaft und dreidimensional beleuchtet. PENTIMENT bleibt eine Geschichtsdarstellung, aber die Entwickler um Josh Sawyer machen in ihren Vorträgen (Abb. 034) transparent, auf welche Quellen ihre Darstellungen zurückgehen. Zum Teil wird die Biographie einer historischen Figur 1 zu 1 in die fiktive Spielwelt übertragen.

Abb. 035: Der Screenshot aus dem Launch-Trailer von PENTIMENT zur Medizin im Mittelalter.



(<https://www.youtube.com/watch?v=OfYryKWkNfw>)

Abb. 036: Lernvideos von Planet Schule zur Stadt im Mittelalter.

Alle Themen zu: Die Stadt im späten Mittelalter



Höllenangst und Seelenheil

mit Video

Hunger und Pest - Der Tod ist allgegenwärtig. Ein Film über das vom Glauben an Gott geprägte Weltbild im Spätmittelalter. Geschichte ab Klasse 6.



Mauern, Brunnen, Galgenstricke

mit Video

Stadtmauern als Grenze und Galgen zur Abschreckung? Ein Film über Recht und Ordnung in der spätmittelalterlichen Stadt. Geschichte ab Klasse 6.



Handel, Handwerk, Marktgeschehen

mit Video

Vom Handwerker zum reichen Verleger durch den Buchdruck: Ein Film über das Berufsleben der spätmittelalterlichen Stadt. Geschichte ab Klasse 6.

(<https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/die-stadt-im-spaeten-mittelalter/index.html>)

Obwohl PENTIMENT als Entertainment Game seinen Spielerinnen und Spieler vor allem eine gute Zeit bieten will, gibt es neben einem Glossar auch eingeblenndete Begriffserklärungen, die in Serious Games typisch sind. Beispielsweise muss sich Andreas Maler im ersten Akt in der Benediktinerabtei orientieren (Abb. 039). Über eingeblenndete Erläuterungen können Spielerinnen und Spieler dann einen Weg durch die verschiedenen Teile der Abtei finden. Auch Zeitvorstellungen spielen eine Rolle, da Spielerinnen und Spieler dem mittelalterlichen Tagesablauf folgen müssen und niemals alle Aufgaben in den verfügbaren Arbeitsstunden erfüllen können. PENTIMENT spielt dabei am Wendepunkt des europäischen Mittelalters und der Frühen Neuzeit. Das fiktive Tassing steht auf der Schwelle zwischen zwei Epochen – geprägt von der Vergangenheit und herausgefordert von der Zukunft. Die Unschärfen in Epochenkonzepten werden also berücksichtigt (Schöner 2009, 50/51).

Das Spiel erzeugt narrative Immersion (unter anderem) dadurch, dass Gespräche authentisch geführt werden. Es gibt keine Möglichkeit, sich durch alle Optionen zu klicken und die Handlung setzt sich mit jedem Gespräch fort. Allerdings markiert das Spiel im Nachhinein wichtige Entscheidungen, die spätere Ereignisse beeinflussen.

Erklärungen rot unterstrichener Begriffe zur Lebenswelt in PENTIMENT erzeugen den Eindruck historischer Korrektheit und erleichtern narrative Immersion im Sprachgebrauch des Spiels. Die innere Konsistenz bleibt so gewahrt und bietet Spielenden dennoch einen Zugang, wenn die historischen Begriffe unbekannt sind (Abb. 037).

Abb. 037: Erzählung im Spiel im Buchdesign.



Abb. 038: Hauptfigur und seine Vermieter diskutieren Alltagsprobleme.



Abb. 039: Karte der Benediktinerabtei in PENTIMENT.



Die verschiedenen Orte sind zwar für die Erzählung der drei Akte durchaus bedeutsam, aber sie spiegeln im Zusammenspiel mit den dort lebenden und arbeitenden Personen viele Aspekte des Alltags im ausgehenden Mittelalter, welches an der Pforte zur Frühen Neuzeit steht. Die Karte der Benediktinerabtei von Kiersau nahe Tassing in PENTIMENT dient der Orientierung, erzeugt aber auch räumliche Immersion, da der historische Ort als solcher plausibilisiert und organisiert wird (Abb. 039). Man kann der Haupthandlung allein folgen, aber diese Nebenschauplätze und Gespräche machen den Charme des Spiels aus. Der Umgang mit Alltagsproblemen in PENTIMENT wird über Gespräche zwischen den Figuren abgebildet und erzeugt sowohl narrative als auch ludische Immersion. Die Relevanz auch einfacher Gespräche für spätere Entscheidungsmöglichkeiten motiviert trotz einfacher Spielmechaniken dazu, alle Facetten des Spiels zu untersuchen und den historischen Kontext direkt zu berücksichtigen, um im späteren Verlauf auf gelernte Inhalte zurückgreifen zu können (Abb. 038). Für alle Orte, Berufe und viele Alltagsbegriffe gibt es Erklärungen, die so platziert sind, dass die Immersion nicht gebrochen wird (Abb. 037).

Das Spiel ist nicht vertont und alle Dialoge müssen dabei gelesen werden. Die Entwickler haben über die Schriftarten einen anderen Weg gefunden, um den Figuren eine subtilere Charakterzeichnung zu verleihen und ihre gruppenspezifische Agency darzustellen (Abb. 041). Sie sind eine künstlerische Manifestation der Fraktionszugehörigkeit und spiegeln auch den Wandel von Charakteren wider, wenn sich diese im Lauf der Handlung verändern. Künstlerische Gestaltung und Geschichtsbilder kommen hier zusammen.

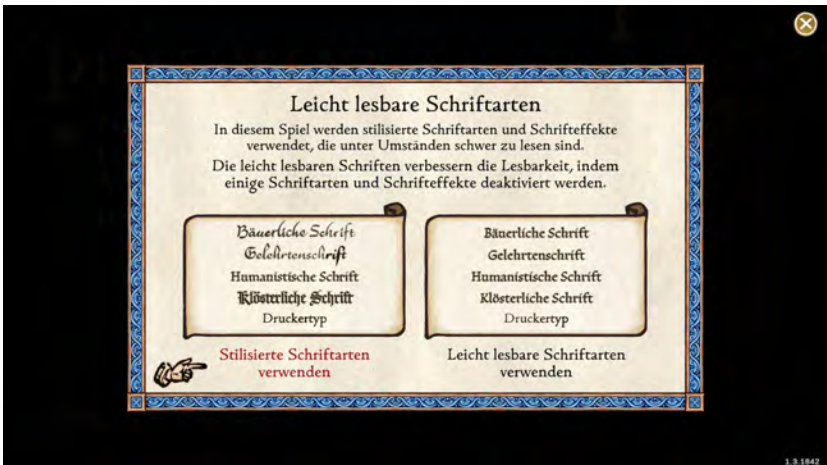
Teile der Agency und Vita der Hauptfigur werden schon früh durch Spielerinnen und Spieler festgelegt (Abb. 040). Die Auswahl der Herkunft für Andreas Maler

in PENTIMENT konturiert die Hauptfigur und legt Agency im Austausch zwischen Spielenden und dem Avatar. Das Spiel reduziert die Spielmechaniken und die Entscheidungen bei der Herkunftsauswahl haben zunächst intransparente Konsequenzen für die Dialogoptionen im Spiel. Damit wird narrative Kontingenz angelegt, da der Verlauf der Geschichte auch in weiteren Spieldurchläufen nicht identisch sein muss.

Abb. 040: Auswahl der Vorgeschichte der Hauptfigur in PENTIMENT.



Abb. 041: Schriftarten in PENTIMENT.



In den Schriftarten, die zwar für die Lesbarkeit abgeschaltet werden können, wird dies deutlich. Die künstlerische Darstellung der Gespräche spiegelt damit die Zugehörigkeit der Figuren wider, die sich im Lauf der Geschichte auch ändern kann. Der Einfluss des Buchdrucks wird dort wiederholt sichtbar gemacht – sowohl im Stil der Darstellung als in ihrem Inhalt.

Die handgezeichneten Figuren und Hintergründe bilden eine konsistente Geschichtsdarstellung, die sich auf eine Reihe von Quellen stützt. Andreas Maler kann den Figuren bei ihren alltäglichen Problemen helfen, aber abhängig von getroffenen Entscheidungen entfallen manche Handlungsmöglichkeiten. Wenn Spielerinnen und Spieler PENTIMENT spielen, werden ihre Playthroughs also nicht identisch sein. Dies beginnt bereits bei der Auswahl des Hintergrunds, dessen Konsequenzen nicht transparent sind.

Historisches und literarisches Lernen in PENTIMENT

- Zugangswege:** Spiel einzelner Episoden/Dialoge
Spiel des gesamten Spiels
- Lernanlässe:** Erzählung(en) des Lebens im späten Mittelalter (narrative Kompetenz)
Beurteilung der Darstellung und ihres Entstehens (Methoden- und Urteilskompetenz, geschichtskulturelle Kompetenz)
- Produkte:** Review, Let's Play erstellen, (historisierte) Nacherzählung, Galeriegang zum Leben im Mittelalter

Spielspezifische Leitfragen

1. Welche Probleme der spätmittelalterlichen Gesellschaft werden in Pentiment dargestellt?
2. Wie blicken die Figuren im Spiel auf
 - a) Religion
 - b) Reformation/Martin Luther
 - c) Buchdruck
 - d) Wissenschaft
3. Welche Rollen gibt es in der spätmittelalterlichen Gesellschaft?
 - a) Adlige
 - b) Gelehrte
 - c) Bauern und Handwerker
 - d) Frauen

4. Vergleiche die Darstellung des Lebens im späten Mittelalter mit anderen Darstellungen in
 - a) Filmen und Serien
 - b) Romanen
 - c) digitalen Spielen
5. Ist die Darstellung von Geschichte angemessen?

Während sich viele Darstellungen des (späten) Mittelalters auf Eliten mit ihren Kämpfen und Intrigen konzentrieren, gewährt *PENTIMENT* Einblicke in das Leben einfacher Menschen mit ihren Sorgen und Nöten. Als Spiel werden Spielerinnen und Spieler eigene Entscheidungen ermöglicht und deren Konsequenzen erfahrbar – manchmal werden Entscheidungen erst Jahrzehnte später wieder bedeutsam.

Für ein Unterrichtsprojekt mag eine Analyse des ersten Akts im Jahr 1518 völlig ausreichend sein, aber Schülerinnen und Schüler dürften ein Interesse daran haben, die Geschichte zu beenden. Das Spiel zu spielen, dauert pro Akt ca. sechs Stunden. Die Rätsel und Minispiele werden für Schülerinnen und Schüler keine Herausforderung darstellen. Die Gespräche bilden den Kern des narrativen Spiels. Schülerinnen und Schüler paarweise durch den ersten Akt spielen zu lassen, bietet didaktisches Potential, da sie individuell auf jede Entscheidung blicken und deren Konsequenzen nicht zuvor abschätzen können.

PENTIMENT als AA-Spiel von Obsidian Entertainment ist ein gutes Beispiel für narrative Spiele, die Geschichte als Kern ihrer Erzählung heranziehen. Ein Blick auf Erzählung und Design machen deutlich, dass derartige Spiele als digitale Kunst zu verstehen sind, die Geschichtsbilder vermitteln und Teil von Geschichtskultur sind. Auch wenn ein Zugang in der Mittelstufe bereits möglich ist, bietet die komplexe und ästhetisierte Erzählung um Andreas Maler auch für die Oberstufe noch hinreichende Lernanlässe – gerade im Vergleich mit anderen Erzählungen, die sich oft auf die »große« Geschichte beziehen.

Während beispielsweise *ASSASSIN'S CREED* eine große Verschwörungserzählung anbietet, zeigt *PENTIMENT* den Blick von stummen Gruppen wie Frauen und Alten auf die neue Zeit, die sich mit Buchdruck und Reformation im deutschen Reich ankündigt. Die Dialoge sind fast ausnahmslos glaubhaft geschrieben und transportieren – oft nebenbei – die Perspektiven der Zeit. Antisemitismus wird durch Bemerkungen der Figuren immer wieder adressiert, auch eine leicht verpassbare Episode zur heimlichen Unterstützung einer jüdischen Familie ist im Spiel enthalten. Die Moralvorstellungen der katholischen Kirche und die Abgründe hinter der Fassade werden ebenso thematisiert wie die Lüste und Nöte der Bewohner von Tassing.

Wie auch in *GHOST OF TSUSHIMA* bietet *PENTIMENT* die Perspektivübernahme an, erzählt dabei aber viele Alltagsgeschichten in einem Setting, welches fester in Curricula verankert ist. Als narratives Adventure eignet es sich durch seinen einfachen spielerischen Zugang für Lerngruppen ab Jahrgang 7. Auch in der Oberstufe ist das spielbar durch Vergleiche mit anderen Erzählungen perspektivisch interessant. Für Lehrerinnen und Lehrer, die einen einfachen Einstieg in historische Spiele suchen, ist *PENTIMENT* ebenfalls geeignet.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: DER NAME DER ROSE (1986)

Serie: DIE MEDICI (2016–2019), DIE BORGIIAS (2011–2013), THE TUDORS (2007–2010)

Roman: DER NAME DER ROSE (1982), DIE KATHEDRALE DES MEERES (2006)

Spiel: AGE OF EMPIRES IV, TOTAL WAR: MEDIEVAL III, EUROPA UNIVERSALIS IV

6.3 (historisches) Erzählen in: RISE OF THE RÖNIN

Überblick

Titel:	RISE OF THE RÖNIN
Add-On/DLC:	-
Entwicklung:	Team Ninja
Plattform:	PS5, PC
Erscheinungsjahr:	2024
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	intern/erkundend
Genre:	Action-RPG
Perspektive:	3rd Person
Geschichtsnutzung:	historistisch/quellenbasierte Geschichtsdarstellung

RISE OF THE RÖNIN ist nicht das erste Spiel von Team Ninja, das vor einem historischen Kontext spielt. Die spielerischen Vorgänger NIOH und NIOH 2 spielten zum Ende der Sengoku-Periode (1477–1600/03). Der unmittelbare Vorgänger WO LONG: FALLEN DYNASTY spielte im China der drei Reiche (208–280 n. Chr.). Diese Spiele griffen fantastische, magische und mythische Elemente auf. RISE OF THE RÖNIN verzichtet bei seiner Geschichtserzählung der Bakumatsu-Ära zwischen 1853 und

1868 auf diese Elemente und konzentriert sich auf eine historische Erzählung, die realitätsnäher ist.

Der namenlose Avatar der Spielenden hat zwar eine (fiktive) Agenda, die jedoch für den Verlauf der historischen Ereignisse keine Rolle spielt. Er/Sie ist vielmehr Zuschauer in einer Ära von Umbruch und Revolution, in der die Helden und Schurken ihrer Zeit eine neue Epoche schaffen. Es ist eines der wenigen Action-RPGs, in denen Spielerinnen und Spieler die Ereignisse als Zuschauer begleiten (erkundende Interaktivität), aber keine für die Handlung bedeutenden Entscheidungen treffen dürfen. Die Ereignisse der Geschichte würden auch ohne die Beteiligung der Spielerinnen und Spieler so stattfinden. Die wenigen abweichenden Entscheidungsmöglichkeiten werden off-screen korrigiert. Dadurch erzeugt Team Ninja eine historische Erzählung im digitalen Spiel um den Preis der Agency der Spielfigur. Dies ist mit Blick auf die Narrativität des Spiels eine bemerkenswerte Entscheidung. Spiele wie ASSASSIN'S CREED II oder ASSASSIN'S CREED: UNITY investieren trotz des historischen Settings stark in die Verbindung zwischen Spielenden und ihren Avataren.

Abb. 042: Zeitstrahl und Missionsbildschirm in RISE OF THE RÖNIN.



Erzählerisch folgt RISE OF THE RÖNIN der Chronologie der Bakumatsu-Ära zwischen 1853 und 1868. Die möglichen Entscheidungen haben keine Konsequenzen (erkundende Interaktivität) für die Handlung, beeinflussen aber den Zugang zu bestimmten Missionen. Im Zeitstrahl, über den auch die Missionen neu gewählt werden können, wird auch angezeigt, wie sich andere Spieler entschieden haben. Im gezeigten Beispiel (Abb. 042) haben 73 % aller Spielerinnen und Spieler den NPC (und die historische Figur) Ryōma Sakamoto unterstützt. Die zusammenlaufenden

Entscheidungsstränge zeigen, dass *RISE OF THE RŌNIN* als erkundendes Spiel keinen Einfluss auf die Geschichte ermöglicht.

Die historische Erzählung wird ähnlich wie in typischen Souls-Likes von den Figuren getrieben, die entweder für die Restauration oder für das Shōgunat/Bakufu. Dazu gehören neben den Barbaren aus dem Süden (Vertreter der USA, Frankreichs und Groß-Britanniens) unterschiedliche Samurai, die in den wechselnden Koalitionen zwischen den Fraktionen kämpften. Admiral Matthew Perry (Abb. 042 unten links) setzte 1853 mit der Ankunft der Schwarzen Schiffe den Zusammenbruch des Tokugawa-Shōgunat in Gang, das nach der jahrhundertelangen Isolation (Sakoku) auch innerlich instabil geworden war. Der letzte Tairō/Regent Ii Naosuke (Abb. 042 unten rechts) wurde beim Sakurada-Mon-Zwischenfall (桜田門外の変) 1860 ermordet. Der Untergang der alten Ordnung war damit nicht mehr aufzuhalten.

Die historischen Akteure ihrer Zeit treten als NPCs auf, treiben wie gezeigt die Handlung voran. Die Japaner stehen entweder auf der Seite des Shōgunats oder kämpfen für die Revolution. Die Repräsentanten der Kolonialmächte (USA, Großbritannien und Frankreich) verfolgen ihre eigenen Interessen. Die Vereinfachung wird im Spielverlauf aufgelöst, während alte Bündnisse brechen und neue Pakte geschlossen werden. Klare Grenzen zwischen Gut und Böse werden nicht gezogen und der namenlose Avatar der Spielerinnen und Spieler kann praktisch beliebig zwischen den Fraktionen wechseln. Da die Spielfigur keine relevante Agency hat, können Spielerinnen und Spieler die letzten Helden ihrer Zeit durch die Restaurationszeit begleiten.

Abb. 043: Historische Figuren aus *RISE OF THE RŌNIN*.



(<https://www.playstation.com/de-de/games/rise-of-the-ronin/#factions>, 06.05.2025)

Wichtige Fraktionen wie die Shinsengumi (新選組/Wölfe von Mibu) werden eingeführt und können Seite an Seite oder gegen den Avatar der Spielenden kämpfen. Die Zahl der historischen Akteure ist einigermaßen unübersichtlich; Vorkenntnisse sind von erheblichem Nutzen, da die spielinterne Enzyklopädie spärlich ist. Diese scheint auf den ersten Blick einen Einblick in die Geschichte Japans zu

bieten, ist aber rudimentär und gewährt keine Informationen über den weiteren Verlauf der Geschichte. Der Avatar der Spielerinnen und Spieler wird hier als reale historische Figur dargestellt. Takamori Saigō wurde nach der Restauration in die Regierung berufen, verließ diese aus Protest gegen den Korea-Kurs und führte den letzten bedeutsamen Aufstand gegen die neue Meiji-Regierung, der als Satsuma-Aufstand in die Geschichte Eingang fand. Der Aufstand und einige historischen Akteure bilden die Vorlage für *The Last Samurai* von 2003 (Abb. 044).

Das Leben der Akteure vor und nach der Bakumatsu-Ära wird nicht also beleuchtet. Für westliche Spielerinnen und Spieler wäre dies jedoch unerlässlich gewesen, während japanische Rezipienten die Akteure als Nationalhelden kennen.

Das Spiel legt zwar eine Open-World an, schränkt diese aber auf drei Städte ein: Das westlich geprägte Yokohama, das traditionsverhaftete Kyōtō und das sich wandelnde Edō (heute Tōkyō) sind die Bühne für die historischen Ereignisse. Da *RISE OF THE RŌNIN* den historischen Ereignissen folgt, sind Aktstruktur und Heldenreise leicht verwaschen. Zentrale Ereignisse wie die Ermordung von Ii Naosuke oder die Schlacht bei Toba und Fushimi im Januar 1868 dienen als Wendepunkte der Geschichte.

Die Hauptquest des Spiels folgt den historischen Ereignissen, die in vielen anderen Erzählungen in Film und Manga wie *KENSHIN* (Watsuki 1994–1998) aufgegriffen wurden und Kristallisationspunkt der folkloristischen Verklärung der Revolutionszeit zwischen 1853 und 1868 sind (Tabelle 011). Die Nebenquests sind dann zumeist rein fiktionale Darstellungen, in denen die Figuren konturiert werden.

Tabelle 011: Historische Ereignisse der Hauptquest von Rise of the Rōnin (Siefert 2027)

Ereignis	Datum
Ankunft der Schwarzen Schiffe	1853
Gründung der Shoka-Sonjuku-Akademie	1857
Treaty of friendship and commerce	1858
geheimes, kaiserliches Dekret (nicht im Spiel enthalten)	1858
Ansei Säuberungen	1858
Sakuradamon Vorfall	1860
Brand der britischen Botschaft	1863
Gründung der Roshigumi	1863
Ikedaya Vorfall	1864
Kinmon Vorfall	1864
Gründung der Satsuma-Chōshu Allianz	1866

Ereignis	Datum
Zweiter Teradaya Zwischenfall	1866
Aburanokoji Zwischenfall	1867
Schlacht bei Toba and Fushimi	1868

In den zahlreichen Cut-Scenes und Gesprächen mit den NPCs verbinden die Ereignisse und beleuchten die Motive der Fraktionen. Dazu gehören neben den inner-japanischen Gruppierungen auch die Ausländer, die Einfluss auf Japans Wandel von einer Feudalordnung zu einem modernen Verfassungsstaat begleitet haben. Dazu gehört beispielsweise der amerikanische Botschafter Townsend Harris, der an der Öffnung japanischer Häfen im nach ihm benannten Vertrag beteiligt war. Der Einfluss ausländischer Mächte auf die Restauration wird im Lauf der Handlung immer wieder kritisch und auch multiperspektivisch betrachtet. Der Harris-Vertrag von 1858 ist der erste der ungleichen Verträge mit Japan, die erst 1911 aufgelöst werden und prägend für das Verhältnis zwischen den Kolonialmächten und den schwächeren Partnern waren.

Die unterschiedlichen Vertreter der Fraktionen positionieren sich in den Cut-Scenes gegenüber der Politik des Westens und äußern auch Kritik sowohl am schwachen Shōgunat als auch an den aggressiven Kolonialmächten. Die Geschichte wird nicht unbedingt beschönigt, auch wenn die historischen Folgen beispielsweise für Korea nicht thematisiert werden. Die Figuren werden in sehr unterschiedlicher Weise beschrieben, wobei Figuren wie der britische Diplomat Ernest Satow oder der italienische Photograph Felix Beato als Liebhaber und Verehrer der japanischen Kultur einen starken Kontrast zu den Vertretern der Kolonialmächte haben, die primär die Einflussphäre ihrer Nationen ausdehnen möchten (Siefert 2026). Bei einer kritischen Diskursanalyse wie von Lorenz Prager vorgeschlagen (Prager 2025) müssen diese zur Prüfung der empirischen Triftigkeit der Darstellung also durch forschende Kolleginnen und Kollegen separat recherchiert werden. In PENTIMENT oder THE DARKEST FILES wurde der historische Kontext stärker instrumentalisiert und abstrahiert, aber auch transparenter dokumentiert.

An den historischen und fiktionalen Figuren des Spiels lässt sich dies gut nachvollziehen. Sowohl die in Abbildung 042 gezeigten politischen Akteure als auch die oben benannten Figuren greifen in unterschiedlichem Maß auf Quellen zurück, sind als digitale Repräsentationen jedoch stets wiedererkennbar. Dabei ist die Unterscheidung zwischen historischen und fiktionalen Figuren zu grob, um die Geschichtsnutzung zu beschreiben.

Tabelle 012: ausgewählte Charaktere in *RISE OF THE RŌNIN* (Siefert 2027)

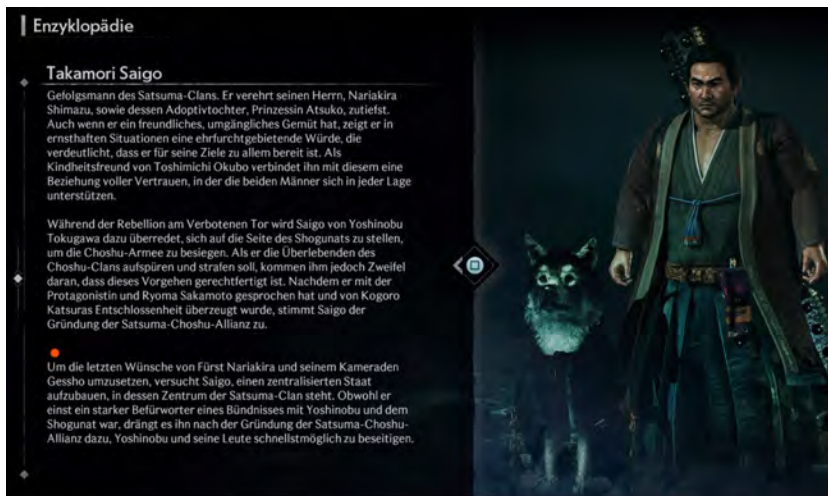
(historische) Figur/NPC	Fraktion	Position
Ernest Satow (1842–1926)	Westen	britischer Diplomat
Felix Beato (1832–1909)	Westen	italienischer Photograph
Hajime Saito (1844–1915)	Pro-Shōgunat	Captain der Shinsengumi
Hirobumi Itō (1841–1909)	Anti-Shōgunat	erster Premier Minister
Igashichi Lizuka (1762–1836)		berühmter Erfinder
Kogoro Katsura (1833–1877)	Anti-Shōgunat	
Koto Nakazawa (1839–1927)	Pro-Shōgunat	Mitglied der Shinsengumi
Kusaka, Genzui (1840–1867)	Anti-Shōgunat	
Kusumoto, Ine (1827–1903)		berühmte Ärztin
Marcus Samuel (1853–1927)	Westen	britischer Kaufmann
Matthew Perry (1794–1858)	Westen	US-Admiral
Mikisaburo Suzuki (1837–1919)	Pro-/ Anti-Shōgunat	wechselte Seite von den Shinsengumi
Mochisuke Kira (fiktional)		
Naosuke Ii (1815–1860)	Pro-Shōgunat	Tairō von Edō
Robert Fortune (1812–1880)		schottischer Botaniker
Rutherford Alcock (1809–1897)	Westen	Konsul in Japan
Ryōma Sakamoto (1836–1896)	Anti-Shōgunat	revolutionärer Samurai
Sana Chiba (1838–1896)	Anti-Shōgunat	Verlobt mit Ryōma Sakamoto
Soji Okita (1842/44–1868)	Pro-Shōgunat	Captain der Shinsengumi
Sozo Sagara (1838–1869)	Anti-Shōgunat	Anhänger of sonnō jōi
Taka Murayama (1809–1876)	Pro-Shōgunat	Geisha und Shōgunat-Agent
Takamori Saigō (1828–1877)	Anti-Shōgunat	wichtiger Fürst der Provinz Satsuma
Townsend Harris (1804–1878)	Westen	verantwortlich für den Harris-Vertrag
Usugumo Dayu (fiktional)		
Yoshinobu Tokugawa (1837–1913)	Pro-Shōgunat	letzter Tokugawa-Shōgun

(<https://teamninja-studio.com/Rōnin/de/characters/>, 1. Januar 2026)

Einige Figuren werden historisch akkurat repräsentiert, während andere mit kleineren Änderungen in das Setting transportiert werden. Andere Figuren sind fiktional und stehen repräsentativ für eine Gruppe. Gemeinsam ist den NPCs in allen drei Gruppen, dass sie sich durch Erscheinung und Verhalten in die Spielwelt einfügen und gleichermaßen zur wahrgenommenen Authentizität beitragen.

In der Enzyklopädie des Spiels werden der historische Kontext und die Lebensläufe nicht weiter beleuchtet. Akteure wie Townsend Harris oder Saigō Takamori haben auch nach den Ereignissen der Meiji-Restauration eine politische Bedeutung. Andere spielen eine verhängnisvolle Rolle bei der Kolonialisierung Koreas ab 1910, die erst 1945 enden sollte. Mit Blick auf eine Geschichtserzählung ist *RISE OF THE RÖNIN* damit mit Blick auf die Partialität und Selektivität zu kritisieren, da wichtige Vorbedingungen und Konsequenzen der Handlungen der betrachteten historischen Akteure nicht thematisiert werden. Im dramaturgischen Sinne ergibt dies jedoch durchaus Sinn, da das Spiel so eine in sich geschlossene Erzählung im historischen Setting anbieten kann. Abb. 044 verdeutlicht dies exemplarisch an der Figur von Saigō Takamori.

Abb. 044: Seite aus der Enzyklopädie zu Saigō Takamori.



Team Ninja hat also nicht unbedingt weniger in die Geschichtsdarstellung investiert als beispielweise *AGE OF EMPIRES IV*. Allerdings bemüht sich das Studio nicht so sehr darum, die historische Erzählung mit Quellen, einem Glossar oder einem Kommentar zu untermauern. Mit Blick auf die geschichtswissenschaftliche Analyse digitaler Spiele besteht hier also Klärungsbedarf. Dabei ist die Spielerzählung in weiten Teilen historisch. *RISE OF THE RÖNIN* bleibt hier trotz des bewusst ge-

wählten historischen Kontexts und des hohen Aufwands hinter den Möglichkeiten zurück (Siefert 2027). Auf der anderen Seite bildet Team Ninja die Perspektive auf den Westen als überlegene Macht differenziert wenn auch unvollständig ab. Anders als ANNO 1800 werden vor den Schattenseiten der Epoche nicht ausgeklammert.

RISE OF THE RÖNIN ist als geschichtskulturelles Angebot ambivalent. Auf der einen Seite sind viele Aspekte historisch akkurat oder vermitteln als fiktive Beispiele die Situation Japans in der Epochenwende. Der Einfluss des Westens und dessen Wissensvorsprung werden thematisiert und aus Perspektive der Zeitgenossen auch kritisiert. Auf der anderen Seite bietet das Spiel trotz seiner historischen Kulisse keine Darstellung des breiteren historischen Zusammenhangs. Es nicht völlig klar, an welche Zielgruppe sich die Geschichtserzählung richtet. Für westliche Spielerinnen und Spieler ist die Geschichte verwirrend, während japanische Spielerinnen und Spieler die Erzählung bereits kennen.

Die historische Kulisse spricht also eine Gruppe an, ist aber nicht allein entscheidend für die Reichweite des Spiels. Es ist dazu notwendig über Narration und Worldbuilding hinauszublicken.

Spielerisch ist RISE OF THE RÖNIN das komplexeste und vermutlich umfangreichste Spiel, das Team Ninja veröffentlicht hat, obwohl anders als bei den Vorläufern keine Erweiterungen erschienen sind. Das Action-RPG hat zwar Schwächen bei der narrativen Immersion und legt soziale Immersion nur rudimentär an, zeigt seine Stärke jedoch mit Blick auf die ludische Immersion. Schwierigkeitsgrad und Ablauf der Duelle sind den Souls-Likes zuzuordnen, aber durch Items und Leveling ist der Spielfortschritt motivierend und tendenziell weniger unerbittlich, da es immer möglich ist, andere Spielabschnitte in Nebenmissionen zu absolvieren und gestärkt an einen kritischen Moment zurückzukehren. Dennoch bleiben die Bosse und ortsgebundenen, generischen Begegnungen anspruchsvoll.

Insgesamt zeigt RISE OF THE RÖNIN die Komplexität von Spieleanalysen aus Perspektive der Geisteswissenschaften. Die Entscheidungen im Design von Spielmechaniken und Erzählung überschneiden sich sowohl auf Seite der Produzenten/geschichtskulturellen Produzenten als auch auf Seite der Rezipienten, deren Interesse an Spielen in bestimmten Genre mit Präferenzen für bestimmte (historischen) Settings konvergieren kann. Das Potential zur Darstellung von Authentizität und empirischer Triftigkeit in digitalen Spielen zeigt RISE OF THE RÖNIN gerade wegen der beschriebenen Schwächen. Aus ihnen lässt sich zunächst eine Forschungsperspektive für die Geschichtswissenschaft und Public History ableiten, die Geschichtserzählungen und Geschichtsbilder in digitalen Spielen auf ihre empirische, normative und narrative Triftigkeit hin prüfen. Darüber hinaus können die Game Studies auf Grundlage dieser Erkenntnisse praktische Anwendungen für die Nutzung und Kommunikation von Geschichte im digitalen Spiel als Teil von Geschichts- und Erinnerungskultur konzipieren.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: THE LAST SAMURAI (2003), DIE WÖLFE VON MIBU (2002), BRIGHT: SAMURAI SOUL (2021)

Serie: MEIJI GEKKEN: 1874 (2024)

Roman: MUSASHI (1935–1939)

Manga: RUROUNI KENSHIN (1994–1999)

Spiel: NIOH (2015), GHOST OF TSUSHIMA (2020), GHOST OF YŌTEI (2025)

6.4 (literarisches) Erzählen in: ELDEN RING

Überblick

Titel:	ELDEN RING
Add-On/DLC:	SHADOW OF THE ERDTREE
Entwicklung:	FromSoftware
Plattform:	PS5 und PC
Erscheinungsjahr:	2022
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	intern/ontologisch – erkundend
Genre:	Action-RPG/Souls-Like
Perspektive:	3rd Person
Geschichtsnutzung:	-/historisierendes Kunstwerk

Mit ELDEN RING hat der japanische Entwickler FromSoftware sein bislang erfolgreichstes Spiel veröffentlicht. Dessen Erweiterung SHADOW OF THE ERDTREE war ebenfalls ausgesprochen erfolgreich. Das umfangreiche Open-World-Actionspiel ist das aktuellste Souls-Like. Während DEMON'S SOULS von 2009 noch als Geheimtipp galt, begann die Erfolgsgeschichte mit DARK SOULS 2011 und hat sich seitdem ohne einen Flop fortgesetzt. Dabei sicherte sich FromSoftware beim Worldbuilding die Unterstützung von George R.R. Martin, dem Autoren des Liedes von Eis und Feuer. Angesichts der Popularität der Serie Game of Thrones wurde schon der Ankündigungstrailer beinahe euphorisch aufgenommen.

Das Genre wurde von FromSoftware faktisch begründet und war zunächst für seinen unerbittlichen Schwierigkeitsgrad bekannt. Allerdings gibt es noch weitere

narrative und ludische und räumliche Charakteristika, die das Genre definieren und gemeinsam den Erfolg der Spiele ausmachen (Siefert 2025a, 66–67).

Dazu gehören eine verwobene und ausgedehnte Hintergrundgeschichte der Spiele, die fragmentarisch und schrittweise (Lehmann 2026, 76) über *Environmental Storytelling* zugänglich gemacht wird. Man findet auch den Begriff *Embedded Storytelling* (Schniz 2019, 158). Die Erzählung von ELDEN RING wird also nicht als lineare Narration transportiert. Spielerinnen und Spieler müssen aus den von ihnen gefundenen Fragmenten eine Version der Geschichte rekonstruieren (Abb. 047). Das Spiel kann damit hohe narrative Immersion erwecken oder faktisch ohne jeden Anspruch an die Erzählung auskommen, wenn Spielende diesen Aspekt von ELDEN RING ignorieren. Spielerinnen und Spieler müssen aus den Beschreibungen, der Details innerhalb der Spielwelt und den kryptischen Äußerungen der NPCs selbst (re-)konstruieren, was in den Dark-Fantasy-Welten geschehen ist, die oft einen Bezug zum kosmischen Horror haben. Besonders BLOODBORNE zeichnete sich durch einen Bezug zu H.P. Lovecrafts Horrorgeschichten aus. In ELDEN RING ist dieser Bezug mittelbar noch spürbar.

Spielerisch ist ELDEN RING das komplexeste Spiel mit einer Vielzahl von Mechaniken, die den (Nah-)Kampf bestimmen. Neben Ressourcenmanagement gehören eine Balance aus Angriff und Verteidigung dazu. Über Leveling und Ausrüstung werden unterschiedliche Spielstile ermöglicht, die für ein Rollenspiel rudimentär sind und vor allem auf eine Optimierung des Avatars abzielen.

Das Level-Design von Souls-Likes gehört zu den großen Stärken von FromSoftware, die andere Entwickler nicht oft nachbilden konnten. Die Levels sind in unterschiedlichem Maße verwirrend angelegt und eng verschachtelt. Die Erkundung lohnt sich nicht nur, um Gegenstände zu finden. Abkürzungen, der Zugang zu neuen Regionen und optionalen Bossen treiben Spielerinnen und Spieler über räumliche Immersion an, die in ELDEN RING besonders durch die ästhetisierte Form der verschiedenen Regionen verstärkt wird. Die verschiedenen Regionen bieten durch die Geschichte des Spiels nicht nur einen Wiedererkennungswert, sondern wecken auch das Bedürfnis der Erkundung (Abb. 046). Dabei hebt sich ELDEN RING von DARK SOULS durch die offene Welt und die unterschiedlichen Regionen ab.

Obwohl die graphische Qualität nie die Stärke des japanischen Studios war, bietet ELDEN RING als erste »echte« Open-World weitläufige Areale und miteinander verbundene Regionen und komplexe Dungeons (Abb. 045). In der Ferne sichtbare Gebäude legen räumliche Immersion an und motivieren die Suche nach einem Zugang zu bestimmten Arealen. ELDEN RING geht hier deutlich über seine Vorgänger hinaus. 2022 waren sich Fachpresse und Spieler einig, dass FromSoftware ein Meisterwerk geschaffen hat.

Seit dem Erfolg des Entwicklers haben sich viele Entwickler an der Erfolgsformel versucht und diese sukzessive abgewandelt oder erweitert. LIES OF PIE nimmt das klassische Märchen um Pinocchio auf. STEEL RISING spielt während einer kontrafaktischen Version der französischen Revolution. Beide Spiele fügen dem Dark-Fantasy-Setting Elemente des Steampunk hinzu. CODE VEIN, THE FIRST BERSERKER: KHAZAN und AI LIMIT verfügen über eine kontrastreiche Anime-Optik. STELLARBLADE und THE SURGE verlagern das Spiel in ein Science-Fiction-Setting. BLACK MYTH: WUKONG greift auf die Geschichte der Reise nach Westen zurück. Team Ninjas Spiele NIOH, NIOH 2 griffen in ein phantastisches Japan der ausgehenden Sengoku-Periode. Mit RISE OF THE RÖNIN verlagerte Team Ninja ihr aktuelles Souls-Like in ein historisches Setting ohne fantastische Elemente. Das Genre hat sich also fest etabliert und ist zunehmend facettenreich geworden.

Unabhängig von den Variationen im Setting sind die Genre-Konventionen auf spielerischer Ebene weniger breit gestreut. Ältere Souls-Like sind im Pacing eher langsamer, während aktuelle Titel auf schnelle Reaktionen setzen. Die verschiedenen Umsetzungen der Parade-Mechaniken sind ein gutes Beispiel hierfür.

Eine Analyse des Spiels bietet sich zunächst aus Perspektive der GameStudies (Ascher/Inderst/Wagner 2026, 8) und Literaturwissenschaft an, aber Implikationen für Geschichtsdidaktik und Public History sind dennoch mittelbar spürbar.

Abb. 045: Ausblick über einen Teil der Schattenlande in der Erweiterung SHADOW OF THE ERDTREE.



Abb. 046: Ausblick über einen Teil der Zwischenlande.



Abb. 047: Gegenstandsbeschreibung mit Erzählfragment.



Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: -
Serie: GAME OF THRONES (2011–2019)
Roman: -
Manga: BERSERK (ab 1989)

Spiel: DARK SOULS I, DARK SOULS II, DARK SOULS III, BLOODBORNE, LIES OF PI, AI LIMIT, LORDS OF THE FALLEN, BLACK MYTH: WUKONG, THE FIRST BERSERKER: KHAZAN

6.5 (literarisches) Erzählen in: CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33

Abb. 048: *Banner von CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33.*



Überblick

Titel: CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33
Add-On/DLC:
Entwicklung: Sandfall Interactive
Plattform: PS5, Xbox, PC
Erscheinungsjahr: 2025
Modi: Einzelspieler
Interaktivität: extern/ontologisch
Genre: Action-RPG
Perspektive: 3rd Person
Geschichtsnutzung: historistisch/historisierendes Kunstwerk

Das JRPG des kleinen französischen Studios Sandfall Interactive gehört zu den ersten großen Erfolgen des Jahres 2025. Innerhalb kurzer Zeit wurden über 2 Millionen Exemplare verkauft. Nach 5 Millionen Exemplaren im Herbst 2025 kündigte man ein Update mit einem neuen Gebiet an. Die physischen Versionen waren gar ausverkauft (Itzinger 2025). Die Rezeption war geradezu spektakulär – sowohl die Fachpresse als auch Spielerinnen und Spieler lobten das Spiel durchweg (Hansen 2025) und folgerichtig vielfach für den Game of the Year Award nominiert (<https://thegameawards.com/nominees> 22.11.2025).

Das Banner des Spiels zeigt die Gruppe (Abb. 048), die Spielende steuern und die Malerin als Antagonistin in der fantastischen Welt, die von der französischen Belle Époque inspiriert wurde. Das Bild verdeutlicht eine Genre-Zuordnung und macht die Ästhetik des Spiels deutlich. Besonders die Affekte Sensation, Discovery und Fantasy (Vgl. Kapitel 1.1.1) spielen eine entscheidende Rolle bei der Erkundung der Spielwelt und der Lüftung der Geheimnisse der Spielwelt. Die Rezeption des als einzigartig und künstlerisch wahrgenommenen Stils war extrem positiv, aber nicht der einzige Vorzug des JRPGs. Neben der Spielmechanik wurde besonders die Erzählung des Spiels mit ihren Wendungen und Enthüllungen gelobt. Binnen weniger Tage nach Veröffentlichung konnte man auf YouTube umfangreiche Guides, Diskussionen der Geschichte und Playthroughs finden, die vielfach kommentiert wurden (GameStar 2025). Ein derartiger Erfolg beim Debut-Werk eines jungen Studios kommt nicht oft vor und ein genauerer Blick auf *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* scheint daher lohnenswert. Besonders eindringlich sind die satirisch zugespitzten Nacherzählungen des Spiels durch Carbot Animations (2025), die zunächst als Hommage (und Werbung) betrachtet werden können.

Carbot Animations spielte die Geschichte von *Clair Obscur: Expedition 33* in insgesamt 3 kurzen Videos nach. Es handelt sich sowohl um eine intermediale Hommage an die Spielvorlage, in der sich Spielerinnen und Spieler wiedererkennen. Die kurzen Filme sind ein gutes Beispiel für den Austausch über Texte, in denen sich die Spielerfahrungen von Spielern und Autoren spiegeln. Abbildung 049 referiert auf das Tutorial des Spiels kurz vor dem Inciting incident, der die Spielhandlung einleitet (Carbot Animations 2025a, 23.10.2025). Die identitätsstiftende Wirkung gemeinsamer Erinnerung wird hier besonders erfolgreich genutzt (Meyer-Hamme 2017, 95), aber nur deutlich, wenn man auch das Spiel kennt.

Der direkte intermediale Bezug geht dabei von gleicher Spielerfahrung unter den Rezipienten aus. Der Humor von Carbot Animations bleibt unverständlich, wenn die Referenz nicht bekannt ist. In diesem Fall geht es um die unmittelbare Spielerfahrung von *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33*.

Abb. 049: Hommage an eine frühe Spielszene im Tutorial.



(Carbot Animations 2025a, 23.10.2025)

Tabelle 013: Übersicht über die wichtigsten Figuren in Clair obscur: Expedition 33

Name	Rolle	bestimmendes Motiv	Stufe der Trauer
Gustave	Party-Mitglied	Fürsorge (für seine Schüler)	
Maelle/Alicia	Protagonistin	Neugier/Abenteuerlust	Verhandeln
Lune	Party-Mitglied	Nachfolge der Eltern/Ordnung	
Sciel	Party-Mitglied	Verlust von Mann und Kind	
Verso	Protagonist	Suche nach Erlösung	Depression
Monoco	Party-Mitglied	Abenteuerlust/Freundschaft	
Aline/Die Malerin	Antagonistin	Vergessen des Verlusts	Verleugnung
Clea	Antagonistin	Kontrolle und Perfektionsstreben	Zorn
Renoir	Antagonist	Schutz seiner Liebsten	Akzeptanz
Esquis	Nebenfigur		

Dabei ist es gar nicht einfach, *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* als digitale Erzählung und Spiel zu diskutieren, ohne Teile der Geschichte zu offenbaren. Diese wird von den eng verbundenen und detailliert ausgestalteten Charakteren angetrieben. Anders als große Rollenspiele wie *BALDUR'S GATE III* oder *FINAL FANTASY VII* oder *VIII* konzentriert sich *EXPEDITION 33* auf wenige Figuren. Die Spielgruppe besteht aus sechs unterschiedlichen Figuren, die sich drei Antagonisten entgegenstellen. Ihre Handlungsmotive für die Teilnahme an der titelgebenden Expedition und den Umgang mit Trauer und Verlust sind handlungsleitend.

Die Hauptfiguren des Spiels sind eng miteinander verbunden. Jedes Mitglied der Familie Dessendre steht für eine Stufe der Trauer, die ihre Entscheidungen und Handlungen antreibt. Die Mitglieder der Party der Spielenden haben jeweils eine eigene Motivation, um die Expedition zu unterstützen, die in Nebenquests zu Ende erzählt werden. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Nebenfiguren, deren Begegnungen Einblick in die Welt bieten. Die hohe Ambiguität der Erzählung hat zu ausufernden Debatten um die Deutung der Erzählung und ihrer Figuren geführt. Die hier vorgestellte Deutung ist nur eine von mehreren online diskutierten.

Die Prämisse des Spiels scheint dabei zunächst einfach. Die Stadt Lumière, die einem durch Magie verdrehten Paris entlehnt ist, liegt im Schatten eines Monolithen, auf den die so genannte Malerin in jedem Jahr eine Zahl malt. Alle Bewohner der Stadt, die am Ende des Jahres dieses Alter erreicht haben, verschwinden. Und in jedem Jahr entsendet die Stadt eine Expedition, um die Malerin aufzuhalten. Die namensgebende Expedition 33 stellt den 67. Versuch dar, die Malerin aufzuhalten oder den Weg für die nächste Expedition zu bereiten.

Die Erzählung des Spiels wird von den verschiedenen Figuren getrieben, deren Verbindung und Motivation klar herausgearbeitet wird. Der (unvermeidliche) Verlust geliebter Menschen und der Umgang mit Trauer gehört zu den zentralen Motiven des Spiels. Schon im Prolog werden der kulturelle und individuelle Umgang mit dem Tod thematisiert. In Lumière haben sich in den Jahrzehnten seit Auftauchen der Malerin Rituale entwickelt, um sich von den Menschen zu verabschieden, die am Ende des Jahres von der Malerin geholt werden. *For those, who come after* ist eine ergreifende Losung für die Expeditionen, die ihr Scheitern erwarten und sich opfern, um nachfolgenden Expeditionen eine Chance zu geben. Andere Figuren ergeben sich ihrem Schicksal. Die unten abgebildeten Figuren Gustave und Sophie repräsentieren verschiedene Bewältigungsformen (Abb. 50). Sophie ergibt sich ihrem Schicksal, während Gustave im folgenden Jahr an der Expedition teilnimmt, um die Malerin aufzuhalten. Farbgebung, Bildkomposition und Körpersprache machen deutlich, was in den Dialogen angedeutet aber nicht immer expliziert wird. Die lebendigen Gespräche zwischen den Figuren sind eine weitere Stärke des Spiels und emotional wirksam (Vgl. Kapitel 1.1.1)

Abb. 050: Cut-Scene mit Sophie und Gustave.



CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 folgt der Geschichte dieser letzten Expedition, der es gelingen wird, die Geheimnisse um die Malerin und ihre Welt zu lüften. Dabei ist das Spiel in drei Akte geteilt, die von Prolog und Epilog gerahmt werden. Es gibt zwei mögliche Enden für das Spiel, die im gleichen Spieldurchlauf erlebt werden können. Es ist die einzige Entscheidung, welche die Spielerinnen und Spieler wirklich selbst treffen. Beide Enden sind plausibel.

Bis dahin erkunden Spielerinnen und Spieler eine mal düstere, mal farbenfrohe Welt. Die Autoren des Spiels erzählen mit wenigen Motiven eine so schöne wie tragische Geschichte. Die Ästhetik der Belle Époque wird im prunkvollen Anwesen der Familie Dessendre ansichtig und ist ein digitales Memento an eine unwieder-ruflich verlorene goldene Zeit, die der historischen Vorlage und der Familie im Kern der Geschichte entglitten ist. Die Expedition im Zentrum der Geschichte beginnt ihre Reise in einem von der Magie der Malerin verdrehten Version von Paris, das hier Lumière genannt wird. Der verschmierte Eiffelturm, Straßennamen und Details weisen auf das Frankreich des späten 19. Jahrhunderts als Ort der Handlung hin.

Die Expedition brechen von dort aus auf, um die Malerin aufzuhalten. Sie folgen dabei den Pfaden aller gescheiterten Expeditionen vor ihnen, deren Leistungen sie nutzen können. Die Geschichten dieser Vorgänger werden über die sammelbaren Tagebücher erzählt, die an bestimmten Orten zu finden sind. Das *environmental storytelling* ist weit weniger kryptisch als in Souls-Likes wie DARK SOULS oder ELDEN RING. Für literarisches Lernen ist CLAIR OBSCUR gut geeignet, da die Hauptgeschichte und die Nebengeschichten der unterschiedlichen Figuren klassischen Genrekonventionen folgen und durch Cut-Scenes einfach zugänglich sind.

Ludische und narrative Immersion sind extrem eng verknüpft, da die persönliche Entwicklung der Heldenfiguren mit (teils entscheidenden) Belohnungen verknüpft ist.

In einem Dialog kann man sich in der Figur von Verso entscheiden Maelle entweder die Wahrheit zu sagen oder sie anzulügen – was sie durchschaut. Wählt man die Lüge, so kann sich die Beziehung der Figuren nicht weiterentwickeln und eine der mächtigsten Fähigkeiten im Spiel wird permanent gesperrt. Entscheidet man sich für die Wahrheit, vertieft sich die Beziehung zwischen Verso und Maelle, was Maelle Zugang ihr ihrer finalen Fertigkeit ermöglicht. Dies kann auch als Test verstanden werden, ob Spielerinnen und Spieler die Figuren und die in der Geschichte Themen verstanden haben. Neben den Umgang mit Trauer und Verlust spielt die Freundschaft zwischen den Figuren eine entscheidende Rolle bei der Erzeugung narrativer Immersion, die spielmechanisch unterstützt wird.

Tabelle 014: Beispiele für die Verknüpfung von Erzählung und Spielmechaniken

narratives Element	ludische Verknüpfung	Spiel mit ähnlichen Mechaniken
Beziehung zwischen den Figuren	Beziehungsstufen schalten besondere Fertigkeiten/Boni frei	DRAGON AGE: ORIGINS BALDUR'S GATE II
persönliche Quests der Nebenfiguren	Quests blockieren letzte Beziehungsstufe	MASS EFFECT II
Geschichten anderer Expeditionen	Tagebücher können für Ressourcen getauscht werden	ELDEN RING, THE SURGE, GHOST OF YŌTEI
Hintergrundgeschichten der Antagonisten	Abschluss liefert unterschiedliche Items	ELDEN RING
tragische Geschichten (der weißen Neuronen)	Abschluss liefert unterschiedliche Items	ELDEN RING DARK SOULS WU CHANG: FALLEN FEATHERS LORDS OF THE FALLEN

Dabei sind die wenigen Figuren dreidimensional konturiert, verfügen über eigene Agency und führen glaubwürdige und clevere Dialoge untereinander. Gustave, Maelle, Sciel und Lune kennen sich bereits vor Beginn der Handlung und haben eine eigene und gemeinsame Vergangenheit. Im zweiten Akt wird Gustave durch Verso ersetzt, dessen Bindung mit Esquis, Monoco und Maelle schrittweise offenbart vertieft wird. Auch die Beziehungen zu den Antagonisten (Aline, Renoir und Clea

Dessendre) mit Verso und Maelle/Alicia werden beleuchtet und relativieren die ursprünglich klaren Grenzen zwischen Gut und Böse schnell.

Trotz des zentralen Themas von Verlust – deutlich in der Losung »For those, who come after« der Expeditionen ist *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* kein grundsätzlich düsteres Spiel. Viele Umgebungen sind liebevoll und pittoresk gestaltet. Räumliche Immersion wird nicht nur im klassischen Anwesen der Familie Dessendre deutlich, dessen Räume man über die Spielwelt nach und nach betreten kann. Die einzelnen Regionen wie beispielsweise die Flying Waters, Vergessenen Battlefield oder Red Woods sind weit weniger weitläufig als in klassischen Open-World-Spielen. Die klar umrissenen Level sind visuell einzigartig und oft mit der Geschichte einer früheren Expedition verbunden. Auch hier verbindet *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* mehrere Ebenen der Immersion. Die pittoresken und bunten Regionen haben einen hohen Wiedererkennungswert, was abseits des Affekts des Staunens für räumliche Immersion sorgt. Die Suche der Tagebücher der gescheiterten Expeditionen schafft zudem auch narrative Immersion, da diese Items versteckt sind und von Spielerinnen und Spielern aktiv gesucht werden müssen. Zudem sind die Fundorte auch ein Hinweis auf die meist tragischen aber gelegentlich auch humorvolle Geschichte der Expeditionen.

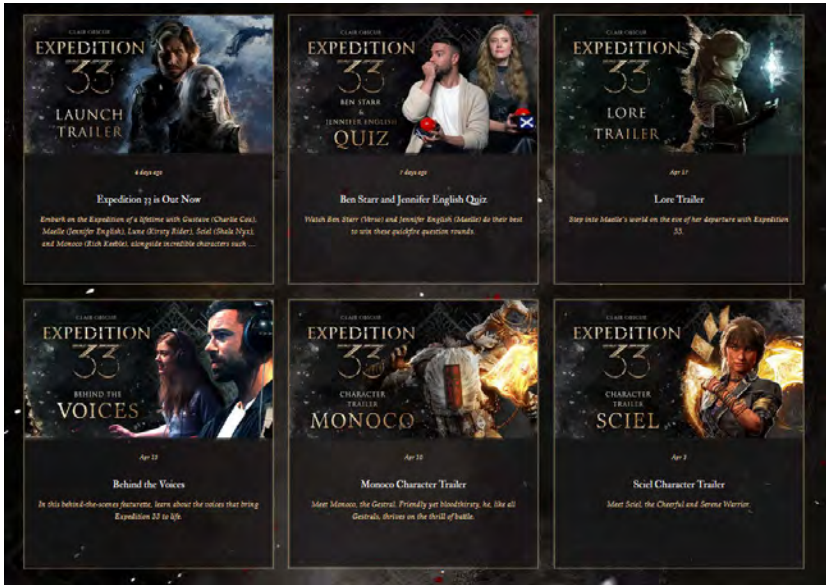
Soziale Immersion wird von Sandfall Interactive auch außerhalb des Spiels angelegt. Das vergleichsweise kleine Entwickler-Team veröffentlicht neben den klassischen Trailer zur Hintergrundgeschichte auch Interviews und stellt die Produktion dar. Jennifer English, welche die Protagonistin Maelle vertont, war auch an *BALDUR'S GATE III* beteiligt. Andy Serkis vertont in der englischen Version den Antagonisten Renoir Dessendre. Ben Starr lieh seine Stimme bereits in *FINAL FANTASY XVI* einem Hauptcharakter und vertont in *CLAIR OBSCUR* die Hauptfigur Verso. Die Entwickler des JRPG sind sich der Zielgruppe ihres Spiels bewusst und vermitteln auch ein Bild von der hohen Produktionsqualität ihres Spiels. Auf ihrer Internetseite erzeugt Sandfall-Interactive damit äußere soziale Immersion und bietet neben Einblicken in die Produktion auch Previews zu Figuren und Geschichte.

Zugleich zeigen die Entwickler auf ihrer Homepage auch, welche Einflüsse und Spiele einen Einfluss auf sie hatten. Beide Maßnahmen sind handwerklich einfach umzusetzen, ermöglichen jedoch eine enge Verbindung zwischen Entwicklern und Spielern, die identitätsstiftend sein kann und soziale Immersion über intertextuelle Bezüge herstellt (<https://www.sandfall.co/team> (27.05.2025)).

Der Entwickler bot bereits bei Veröffentlichung einen Guide für Cosplayer an, um die Kostüme der Hauptfiguren nachbilden zu können. Sandfall Interactive berücksichtigt damit beim Marketing unterschiedliche Communities, die über die eigentliche Rezeption des Mediums hinaus mit der Spielwelt interagieren. Dies kann als äußere soziale Immersion verstanden werden und erweitert das gemeinsame Verständnis des Textes von *CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33* um weitere stilistische Elemente, welche die in sich stimmige Ästhetik des Spiels verdeutlicht (<https://www.sandfall.co/cosplay>).

w.expedition33.com/post/cosplay-guides [28.04.2025]). CLAIR OBSCUR ist ein gutes Beispiel für durchdachtes Spieldesign und Marketing.

Abb. 051: Internetseite zur Expedition 33 mit Interviews und Videos zu Charakteren im Spiel.



(<https://www.expedition33.com/latest-news>, 28.04.2025)

Für literarisches Lernen ist CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 ein hervorragendes Beispiel für die cineastische Inszenierung einer spielbaren Geschichte. Obwohl das rundenbasierte und modernisierte Spieldesign für sich spricht, ist gerade die Geschichte ein gutes Beispiel für gelingendes Erzählen (Hasberg 2022, 32) und Charakterdesign. Blickt man (vereinfacht) auf CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 als gespielten Film lohnt sich die Analyse der Erzählung mit den Instrumenten der Filmanalyse (Faulstich 2013), was die Betrachtung von Handlung, Figuren, Erzählung und Kernaussagen umfasst. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Soundtrack von Lorian Testard, der alle Orte und Geschichten untermalt. Als narratives Spiel in einem fantastischen Setting (Abraham 2012, 38, 147) bietet CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33 viele Möglichkeiten für literarisches Lernen sowohl über das Genre, als auch über die Inszenierung der Narration als digitaler Text. Im besonderen Maße zeigt EXPEDITION 33 die immersiven Potentiale interaktiver Filme, die besonders auf die Epik des klassischen Kinos zurückgreifen.

Zuletzt bieten sich auch Diskursanalyse der Rezeption an. Neben guten Bewertungen durch die Fachpresse wurde das Spiel auf unterschiedlichem Wege positiv aufgegriffen (Carbot Animations 2025a, 2025b, 2025c). Dies gilt sowohl für die gemeinsame Suche nach den stärksten Fertigkeiten und Builds als auch für die Deutung und Diskussion der Geschichte des Spiels. Neben dem kommerziellen Erfolg ist die Präsenz eines Spiels in Diskussionen online ein weicher Indikator für dessen Rezeption.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: INCEPTION (2010)

Serie: -

Roman: -

Spiel: FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII, DARK SOULS

6.6 Simulieren in: THE GREAT WAR: WESTERN FRONT

Überblick

Titel:	THE GREAT WAR: WESTERN FRONT
Add-On/DLC:	-
Entwicklung:	Petroglyph
Plattform:	PC
Erscheinungsjahr:	2023
Modi:	Einzelspieler und Mehrspieler
Interaktivität:	extern/ontologisch
Genre:	Echtzeit-/Rundenstrategie
Perspektive:	isometrisch
Geschichtsnutzung:	historisch/Dokumentation

THE GREAT WAR: WESTERN FRONT ist ein Strategiespiel, welches die Massenschlachten des 1. Weltkrieges simuliert. Das Spiel beschränkt sich dabei auf die Stellungskriege an der Westfront zwischen dem Deutschen Reich und Frankreich ab 1914. Während alle logistischen Entscheidungen um die begrenzten Ressourcen rundenbasiert getroffen werden, werden die Gefechte zwischen den Schützengräben in Echtzeit ausgefochten. Jede Runde entspricht dabei einem Monat im

Kriegsverlauf in dem theoretisch überall an der Westfront zwischen Gent und Épinal gekämpft werden kann.

Vor dem historischen Kontext spielt sich *WESTERN FRONT* deutlich weniger dynamisch als andere Vertreter des ansonsten sehr kompetitiven Genres. Die Kampagne können Spielerinnen und Spieler auf zwei Wegen gewinnen. Entweder erobern sie das feindliche Hauptquartier in Paris bzw. Kreuznach oder brechen den Kampfeswillen der feindlichen Bevölkerung. Die wichtigsten Ressourcen sind der Nachschub an Menschen und Material. Beides ist begrenzt und der konstante Mangel zwingt Spielerinnen und Spieler zu abwägenden Entscheidungen. Der technologische Fortschritt in einem eigenen Menü ist steuerbar und bildet nicht nur Kriegstechnologien ab. Auch Spionage und Logistik wollen berücksichtigt werden, während Nachschub und die wenigen verschiedenen Truppentypen auf der gesamten Frontlinie verteilt werden müssen.

Abb. 052: Zeitungsmeldung zum Osteraufstand in einer Partie des Spiels.



Durch eingebundene Zeitungsmeldungen und Berichte sowie historische Kommentare werden zentrale Ereignisse und Entwicklungen an der Heimatfront transportiert (Abb. 052). Die Zeitungsmeldung zum Osteraufstand unterbricht mit dem Spielabbruch die ludische Immersion/Engagement, um narrative Immersion anzulegen und zugleich den Eindruck historischer Authentizität zu sichern. Historische Ereignisse werden im Lauf der Kampagne abgebildet. Eine Einordnung der Geschehnisse findet über Zitate von Zeitgenossen statt. Das Zitat von Eugene Bullard im Ladebildschirm von *WESTERN FRONT* dient der Vermittlung historischer Authentizität und ermöglicht einen personifizierten Zugang (Abb. 053). Die Inszenie-

rung mit Photographien verstärkt diesen Effekt, weil gerade diesem Medium besondere Faktizität zugeschrieben wird.

Die Zusammenarbeit des Entwicklers Petroglyph mit dem Imperial War Museum wird hier spürbar und greift im dokumentarischen Sinn auf Instrumente der Geschichtsdarstellung ähnlich musealer Zugänge zurück. Völlig historisch ist das Spiel allerdings nicht.

Das eigentliche Geschehen im Spiel zwingt Spielerinnen und Spieler nicht, zu bestimmten Zeitpunkten bestimmte Schlachten zu schlagen. Die Simulation öffnet sich hier also, um Spielerentscheidungen zu ermöglichen. Man kann das Kriegsende über das Jahr 1918 hinaus ausdehnen und die Mittelmächte können den Krieg auch gewinnen. Hier weicht das Spiel von der Geschichte ab. Allerdings werden einige zentrale Ereignisse wie der Kriegseintritt der USA im Jahr 1917 historisch akkurat abgebildet.

Neben der Kampagne kann man auch einzelne, bedeutende Gefechte des 1. Weltkrieges simulieren. Dazu gehören beispielsweise die Schlachten an der Somme und um Verdun. Diese finden ausschließlich in Echtzeit statt, folgen aber sonst den gleichen Mechaniken wie in der Kampagne.

Innerhalb der Echtzeit-Schlachten gibt es mehrere Mechaniken, welche die Besonderheiten des 1. Weltkrieges simulieren sollen. Vor Beginn einer Partie werden verschieden ausgebaute Schützengräben, MG-Stellungen und Stacheldraht und Beobachtungsballons platziert. Die Auswahl an Einheiten ist relativ gering: Es gibt Artillerie und Infanterie, später folgen Flugzeuge und Panzer. Ziel jeder Partie ist es, auf der anderen Seite des Niemandslandes die Stellungen des Gegners einzunehmen. Die Eroberung einer Region ist nur möglich, wenn man genügend wichtige Siege errungen hat. Eine sofortige Eroberung eines Frontabschnitts ist nicht möglich, so dass es abhängig vom Grad der Befestigung einer Region notwendig ist, immer wieder gegen ein bestimmtes Feld vorzugehen. Je bedeutsamer ein Frontabschnitt ist, desto öfter muss ein bedeutender Sieg errungen werden. Ein echtes Triumphgefühl stellt sich aber nicht ein, denn die Eroberung eines Feldes offenbart lediglich die nächste Befestigungslinie der verschobenen Westfront.

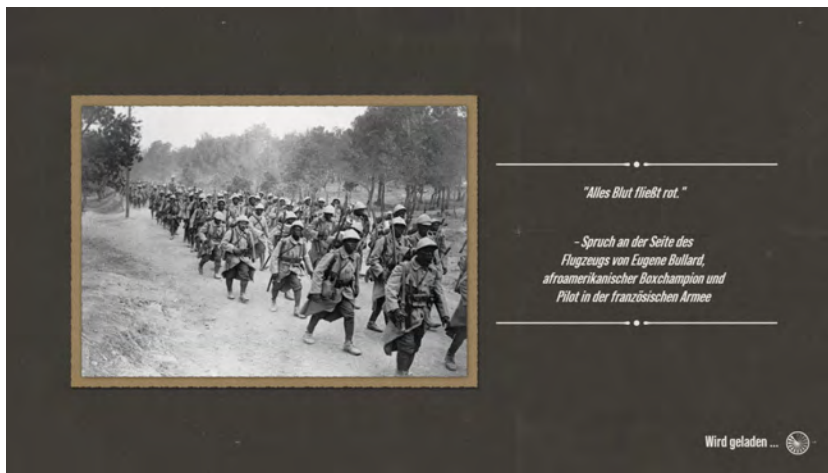
Auch in den Gefechten erfahren Spielerinnen und Spieler schnell die zynische Logik des Stellungskrieges. Menschenleben werden binnen weniger Runden zu einer Ressource reduziert. Die Balance des Spiels verführt dazu, hoffnungslose Gefechte zu führen und immer wieder Angriffe um letztlich bedeutungslosen Boden zu führen. Die Zermürbung des Kriegswillens der Gegenpartei ist instrumentell und die eigenen Verluste sind weitgehend egal, solange der Gegner höhere Verluste erleidet. WESTERN FRONT wirkt dabei gerade auf der Weltkarte beinahe statisch, aber darin liegt der Punkt. Der Verschleiß an Truppen und Material ist enorm, aber die Gewinne sind letztlich bedeutungslos. Während Nachschub und Fahrzeuge teuer sind, bleiben Soldaten ersetzbar. Umgekehrt wird die Aufgabe von Stellungen mit hohen Verlusten beim Kriegswillen an der Heimatfront bestraft; für Spielerinnen

und Spieler ist es verführerisch, Stellungen auch gegen eine Übermacht zu verteidigen. Sie treffen damit in der Simulation genau jene Entscheidung, deren Sinnhaftigkeit sie im Rahmen der Urteilsbildung des Unterrichts in Zweifel gezogen haben.

Das Spiel erreicht diesen Effekt des Engagements durch zwei Mechaniken. Bataillone werden wieder aufgefüllt, so dass man die gleichen Einheiten immer wieder *verheizen* kann. Zugleich ist der Effekt auf den Kriegswillen geringer, wenn man Menschen verliert, aber Schlachten gewinnt. Zwar kann man seine Truppen schonen, aber der Ressourcenverbrauch ist enorm.

Im Geschichtsunterricht entsteht oft der Eindruck, die Generäle im 1. Weltkrieg wären inkompetent gewesen und fehlgeleitet in einen Krieg gezogen, dessen Dimensionen sich ihnen entzogen. An der Spiellogik der Simulation *WESTERN FRONT* können Schülerinnen und Schüler binnen einiger Runden als Ersatzhandlung für die Primärerfahrung feststellen, dass in ihrem zuvor gefällten Werturteil die Komplexität der damaligen Situation unterschätzt wird. Die Logik des neuartigen Stellungskrieges ist im Rahmen der Simulation nicht zu brechen: Jeder Versuch, die eigenen Truppen zu schonen wird mit hohem Ressourcenverbrauch bestraft und bringt die eigene Fraktion dem Sieg nicht näher.

Abb. 053: Historische Photographie und Zitat von Eugene Bullard.



In vielen Schulbüchern wird bei der Beschreibung der neuen Kriegsführung auf neue Technologien verwiesen. Speziell Maschinengewehre, Gaswaffen, Panzer und Flugzeuge werden dort genannt. Schülerinnen und Schüler können dies sicherlich wiedergeben, aber die Folgen werden nicht wirklich ansichtig. Die Simulation von

WESTERN FRONT bietet hier eine nachvollziehbare Alteritätserfahrung, wie sie in vielen Spielen angelegt ist (Schwarz 2010, 19).

Es bietet sich für Unterricht an, zwei Szenarien in den Echtzeitschlachten gegenüberzustellen. Zu Kriegsbeginn 1914 stehen die Soldaten vor der Artillerie in einfachen Gräben zur Verfügung; spätestens im Jahr 1917 funktionieren die Schlachten jedoch extrem unterschiedlich. Die verheerende Wirkung der neuen Waffen wird schnell deutlich und ist besonders dann verheerend, wenn der Gegner die entsprechenden Gegenmittel noch nicht entwickelt hat. Mit dem Eintritt der USA in den Krieg erhalten die Alliierten viele neue Truppen, die das Gleichgewicht verschieben, aber nicht zum Zusammenbruch der Front führen.

Insgesamt bietet WESTERN FRONT als Simulation einen Einblick in die sonst nur theoretisch zugängliche Logik des Stellungskrieges während des 1. Weltkrieges als Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts. Das Spiel enthält selbst enthält sich eines moralischen Urteils und bleibt in der Simulation deskriptiv. Schülerinnen und Schüler müssen ihr Werturteil über die Handlungsweise der Generäle auf beiden Seiten damit selbst treffen und ggf. mit einem zuvor getroffenen Urteil auf Basis der Quellen und Darstellungen im Unterricht revidieren. Aus den eingblendeten Zitaten unterschiedlichster Zeitgenossen wird jedoch auch klar, dass die Akteure nicht notwendigerweise als Opfer der Umstände zu betrachten sind. Die Logik des Stellungskrieges und die Entmenslichung im industrialisierten Krieg hätten sich aufbrechen lassen. Schülerinnen und Schüler könnten dann differenzierte und auch ambivalente Urteile formulieren.

Abb. 054: GameStar Review zu WESTERN FRONT.



(<https://www.youtube.com/watch?v=prNTL4SUslo>)

Auch *WESTERN FRONT* ist als Teil der Geschichtskultur eine Darstellung, deren Geschichtsbild analysiert werden kann. Schülerinnen und Schüler sollten die Simulation selbst spielen, um die Entscheidungsprozesse selbst nachvollziehen und selbst in die logische Falle tappen zu können. Auch ein Blick in die Reviews ist nicht uninteressant, denn hier werden beispielsweise Werturteile vorweggenommen, die *WESTERN FRONT* selbst Spielerinnen und Spieler überlässt (GameStar-Review 2023). Die Review (Abb. 054) thematisiert auch die Grenzen des Zeigbaren und die Darstellung von Geschichte. Es wird deutlich, dass Konventionen der Darstellung von Geschichte im Rahmen der digitalen Transformation zur Diskussion gestellt werden und es keinen Konsens darüber gibt, wie über Geschichte gesprochen werden kann/darf.

Da das Spiel viele Einstellungsmöglichkeiten bietet (Abb. 055), können Lehrerinnen und Lehrer aber Spielstände vorbereiten, um bestimmte Situationen zu erzeugen. Die Tutorial-Phase kann damit verkürzt werden (Vgl. Kapitel 6), um das Spiel besonders einfach/zugänglich zu gestalten. Im Rahmen empirischer Erfassungen ist dies interessant, da Laborbedingungen so transparent erzeugt werden können. Ein Let's Play scheint hier nicht die beste aber eine mögliche Lösung zu sein. Die Schlachten dauern maximal 30min und können von Schülerinnen und Schüler gespielt werden. Das macht *THE GREAT WAR: WESTERN FRONT* für empirische Untersuchungen interessant, da viele Parameter für eine Intervention normiert werden können. Eine Analyse über die dokumentarische Methode ist hier aussichtsreich.

Abb. 055: Einstellungen für Spielbedingungen 1914 und 1916.



Wenn Schülerinnen und Schüler *WESTERN FRONT* spielen, dann bietet es sich an, zwei Missionen im Kontrast darzustellen. In einer frühen Phase des Krieges 1914 stehen den Spielerinnen und Spieler lediglich Artillerie und Soldaten zur Verfügung. Die Situation in den Schützengräben des 1. Weltkrieges wird im Kontrast mit 1916 besonders deutlich, wenn neben Tanks und Flugzeugen auch Gas- und Flammenwaffen zum Einsatz kommen.

Die verschiedenen Screenshots bieten hier Ausschnitte aus der Simulation, welche die innere Logik des Stellungskrieges abbilden. Im Spiel treffen Schülerinnen

und Schüler dann im Rahmen ludischer Immersion eben jene verheerenden Entscheidungen, die sie im Rahmen der Urteilsbildung noch verurteilt hatten. Hinzu kommt die Möglichkeit, das Geschichtsbild von der Westfront reflektieren zu können. Das humanistische Menschenbild bricht in den Schützengräben zusammen, während die Idee von der Verbesserung des Lebens durch technologischen Fortschritt umgekehrt wird. Die Screenshots (Abb. 056) zeigen Momentaufnahmen, die ludische Immersion und das Geschichtsbild abbilden. Dazu gehören beispielsweise Stellungen und Zerstörungen im Niemandsland. Die Simulation immenser Verluste und Zerstörung durch dauerhaften Artilleriebeschuss wird detailgetreu abgebildet und ist teilweise über einzelne Schlachten persistent.

Abb. 056: Darstellung von Zerstörung im Niemandsland.



Es ist nicht nötig, viele Stunden in der Simulation zu verbringen, um bestimmte Settings zu erzeugen. Auf der Plattform Steam kann das Spiel geräteunabhängig verwendet werden und Schülerinnen und Schüler können Screenshots per Tastendruck (meist F12) im System speichern. Obwohl WESTERN FRONT im Rahmen seiner Möglichkeiten reizvoll scheint, ist dieses digitale Spiel allein nicht genug, um den Stellungskrieg darzustellen. Das narrative Spiel VALIANT HEARTS erzählt eine gänzlich andere Geschichte des 1. Weltkrieges. Auch im bereits betagten Ego-Shooter BATTLEFIELD 1 (2016) kann die Perspektive des einfachen Soldaten in den Schützengräben bis zu einem gewissen Grad erfahrbar gemacht werden (Bender 2010, 130). Die Einzelspieler-Kampagne bemüht sich in BATTLEFIELD 1 sogar um kurze Narrationen, die moralisch weniger eindeutig sind als Spiele, die im Zweiten Weltkrieg spielen (Zimmermann 2023a, 282).

Während die Simulation von *WESTERN FRONT* primär die Logik des Stellungskrieges und die Folgen der technischen Entwicklung in den Blick nimmt, bilden andere Darstellungen den menschlichen Schrecken der Front ab. *IM WESTEN NICHTS NEUES* und 1917 sind historische Spielfilme, deren Narrationen ergänzend zu den Erkenntnissen der Simulation im Geschichtsunterricht analysiert werden können. *Remarques* Klassiker und dessen Verfilmung(en) sind für Unterricht aufgearbeitet worden und die Kernaussage des Romans von 1928 passt gut zur Simulation. Der One-Cut-Film 1917 unter der Regie von Sam Mendes erzählt die Geschichte zweier Meldegänger, die einen dringlichen Befehl transportieren müssen. Mehrere Szenen des Films bilden den unvorstellbaren Materialverbrauch und die Lage in den Schützengräben aber auch das Chaos des Krieges ab.

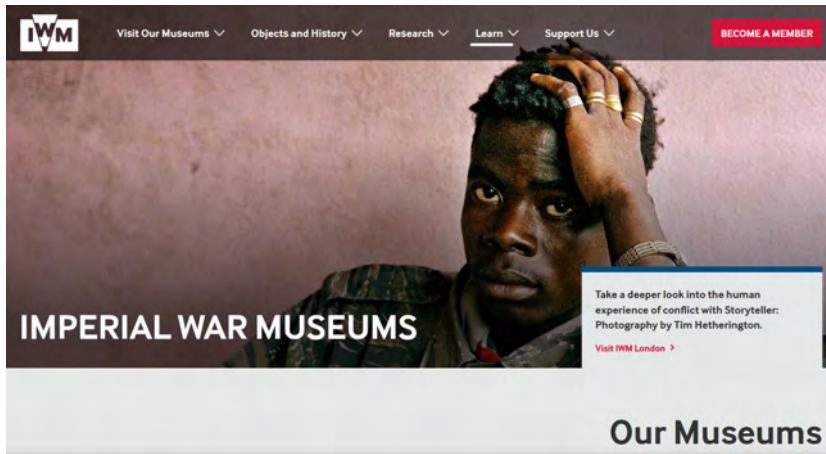
Wie auch andere Geschichtsdarstellungen in Spiel, Roman und Film bietet die Simulation *WESTERN FRONT* eine einzigartige Facette, um Schülerinnen und Schüler ein komplexeres und differenziertes Geschichtsbild des 1. Weltkrieges zu ermöglichen. Im Zusammenspiel mit anderen Darstellungen bietet *WESTERN FRONT* eine weitere Facette für ein differenzierteres Geschichtsbild. Diese durch andere Spiele, Filme oder Romanauszüge zu ergänzen, ist sicher aussichtsreich, obwohl der Zeitaufwand zunächst abschrecken mag.

Obwohl es zeitintensiv ist, lohnt es sich, Geschichtsbilder in verschiedenen Medien genauer mit Schülerinnen und Schüler in den Blick zu nehmen. Erzählpraktiken zum 1. Weltkrieg in Roman, Film und Spiel zu vergleichen, kann Facharbeiten in der Einführungsphase und im Projektunterricht füllen. Der Effekt von *WESTERN FRONT* auf das Bild vom ersten Weltkrieg bei Rezipienten kann empirisch erfasst werden. Vorwissen, Fehlvorstellungen und (Prä-)Konzepte sind als Verzerrungseffekte zu bedenken. Schülerinnen und Schüler bieten sich daher für Testgruppen an, bedürfen jedoch Anleitung, um Spiel und Geschichte zu erschließen. Dazu benötigen Lehrende und Forschende passendes Unterrichtsmaterial.

Für die Gestaltung von Unterrichtsmaterial bietet sich zunächst die Internetpräsenz des Spiels an (<https://www.playthegreatwar.com/iwm-collections>). Auch das imperial war museum in London hat eine umfassende Internetpräsenz (<https://www.iwm.org.uk/>). Die Kollaboration zwischen Entwickler und Museum adelt die Darstellung als historisch korrekt, obwohl die Simulation die Vergangenheit als erzählte Geschichte weiterhin inszeniert und darstellt (Abb. 057).

Für den Vergleich der Darstellungen bieten sich neben anderen Spielen auch klassische Erzählungen in Film und Roman, die im fächerverbindenden Unterricht genauer in den Blick genommen werden können. Die Frage nach der Kernaussage der Geschichtsdarstellung und das Bild der Geschichte sind hier Leitfragen mit Blick auf geschichtskulturelle Kompetenz.

Abb. 057: Imperial War Museum und Angebote zum historischen Lernen.



(<https://www.iwm.org.uk>, 15.07.2024)

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: IM WESTEN NICHTS NEUES (2022), 1917 (2019)

Serie: -

Roman: IM WESTEN NICHTS NEUES (1928)

Spiel: THE GREAT WAR: VALLIANT HEARTS (2014), HISTORYLINE 1914–1918 (1992),
BATTLEFIELD 1 (2016)

6.7 Simulieren in: ANNO 1800

Überblick

Titel:	ANNO 1800
Add-On/DLC:	zahlreiche DLCs und saisonale Updates
Entwicklung:	Bluebyte/Ubisoft
Plattform:	PC, Xbox, Playstation 5
Erscheinungsjahr:	2019
Modi:	Einzelspieler
Interaktivität:	extern/ontologisch
Genre:	Wirtschaftssimulation
Perspektive:	isometrisch
Geschichtsnutzung:	pseudohistorisch/historisierendes Kunstwerk

Die Simulationen der ANNO-Reihe gehören zu den erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen (Zimmermann 2023, 196), die seit 1998 mit ANNO 1602 vom deutschen Entwickler Bluebyte begründet wurde. Das 2019 erschienene ANNO 1800 wurde von Ubisoft Mainz entwickelt. Das Spielprinzip ist dabei stets gleich, obwohl die Komplexität in den sieben Spielen der Hauptreihe in den verschiedenen Teilen zugenommen hat. Zwei davon versuchen sich an einem futuristischen Szenario, während die erfolgreichsten Teile in der Frühen Neuzeit angesiedelt sind.

Mit ANNO 1800 hat sich Ubisoft ein Szenario in der Industrialisierung ausgesucht; auf verschiedenen Inseln errichten Spielerinnen und Spieler zunächst eine einfache Siedlung, die sich zu großen Städten entwickeln können. Die Bevölkerung wird zunehmend anspruchsvoller, verlangt nach anderen und weiteren Waren, die auf anderen Inseln produziert werden wollen. Spielerinnen und Spieler verbringen viel Zeit damit, Lieferketten zu etablieren, zu optimieren und die Städte effizienter zu gestalten. In ANNO 1800 kommt hinzu, dass Spielerinnen und Spieler nicht einfach effektive Städte bauen – sie werden auch unter ästhetischen Gesichtspunkten gestaltet – ein Bild von Geschichte und Fortschritt wird ähnlich wie in AGE OF EMPIRES IV impliziert. Die Ästhetisierung von Fortschritt in der Industrialisierung wird hier als zentrales Element des Geschichtsbildes zum Thema des Unterrichts. Das apologetische Geschichtsbild der Kolonialzeit in der gesamten ANNO-Reihe ist auch Gegenstand hitziger Debatten (Winnerling 2023, 144).

Angela Schwarz merkt an, dass die Bildsprache des Spiels ein Geschichtsbild erzeugt und bezieht sich dabei exemplarisch auf ANNO 1404 (Schwarz 2014, 223). Am Beispiel des »Orient« verdeutlicht sie, wie im Bild auch ein Geschichtsbild tradiert wird. Formen der Gebäude, handelsbare Waren und Erscheinung von Figuren sind

stilisiert und tradieren typische Stereotypen auf Basis der europäischen Neuzeit. Eine Analyse der Darstellung bestimmter Kulturen und Zeiten im digitalen Spiel scheint auch an der Simulation aussichtsreich. Eine Eingrenzung auf die Kritik an der Darstellung der Kolonialgeschichte greift zu kurz (Mai/Preisinger 2020, 27/28), da ANNO 1808 nicht allein negative Stereotype perpetuiert, obwohl das Geschichtsbild geschönt ist (Schwarz 2014, 251). Kritik aus postkolonialer Perspektive wurde aber auch formuliert (Bodden 2024) und berücksichtigt gerade die unausgesprochene Stereotypisierung in Massenmedien (Lemme 2016, 244).

Ein Zoo als Ausdruck von Wohlstand und Zeichen von Herrschaft in ANNO 1800 legt bestimmte Gebäude als Statussymbol an (Abb. 58), die sich auf Prestigeobjekte der europäischen Imperialzeit beziehen. Die Darstellung greift auf die Instrumente des 19. Jahrhunderts zur Darstellung von Einfluss und Reichtum zurück. Eine moralische Aussage macht ANNO 1800 als Geschichtsdarstellung zunächst nicht. Moderne Stadt mit Prunk- und Verwaltungsbauten in ANNO 1800 lassen unterschiedliche Raumkonzepte zwischen der Enge städtischen Wohnens und den ausgreifenden Konzepten zur Machtdemonstration erkennen (Abb. 059). Das Design gewinnt durch Bezug zur französischen und britischen Architektur an Plausibilität. Die Reproduktion geläufiger Darstellungen verstetigt Geschichtsbilder und beleuchtet aber umgekehrt auch die Vorstellungen der Entwickler. Ein Bruch mit der historischen Akkuratheit ist im Rahmen möglich, solange der Stil der Darstellung beibehalten wird. So kann man in der Abbildung unterhalb des Eiffelturms eine Industrieanlage erkennen, die als Zeche eher dem Ruhrgebiet zugeordnet werden würde. Die fließenden Übergänge, die über konsistente Designs erzeugt werden, erzeugen im Rahmen der Fiktion den Eindruck historischer Authentizität.

Als Simulation bietet ANNO 1800 keine historische Narration an, obwohl es Spielelemente gibt, in denen fiktive Individuen bestimmte Handlungsketten der Spielerinnen und Spieler verlangen. Es handelt sich damit um eine generierte Erzählung, die aber nicht den Merkmalen von Erzählungen folgt, sondern die Auseinandersetzung mit den Spielmechaniken strukturiert. Dies kann man als (historische/literarische) Erzählung missverstehen.

Mit Blick auf das Rollenverständnis der Entwicklerinnen und Entwickler bei Ubisoft ist zu diskutieren, ob bzw. inwieweit die in den Abbildungen 058 und 059 angemessen sind und eine Kritik der enthaltenen Geschichtsbilder tatsächlich im Aufgabenfeld der produzierenden Studios liegt (Vgl. Kapitel 8.3). Dabei mag die Erwartung an die Reflexion von Geschichtsbildern im Konflikt mit der angestrebten Immersion stehen, die sich im Rahmen der Wirtschaftssimulation im historischen Setting mit starker Fiktionalisierung auf Spielmechaniken und das Raumerleben einer wachsenden Zivilisation bezieht.

Die verschiedenen Reflexionsmechanismen wie ein Glossar erfordern andere Handlungen, was die ludische Immersion brechen mag. Einblendungen oder Kommentare durch historische Figuren brechen mit der räumlichen Immersion. Gerade

der Eindruck, dass historisch gedachte Figuren aus Perspektive der Gegenwart über eine historische Epoche urteilen, kann der Immersion schaden. Reflexion von Geschichtsbildern in ANNO 1800 sind aus Perspektive von Entwicklern und Spielern nicht innerhalb des Spiels anzulegen.

Abb. 058: Parkanlagen und Zoos als dekorativer Kern von Städten.



Abb. 059: Höchste Ausbaustufe einer Stadt mit Wohnkomplexen und Statussymbolen.



Stereotype Darstellungen ermöglichen ein Wiedererkennen, auch wenn sie nicht zur Reflexion zwingen. Dies bezieht sich in Anno 1800 nicht nur auf die detaillierten Darstellungen der Architektur des 19. Jahrhunderts. Auch die fiktionalen Avatare der Spielenden spiegeln dies (Abb. 60). Deutlich erkennbar wird die starke Präferenz für Figuren, die man dem US-amerikanischen/britischen, französischen oder spanischen Kulturraum zuordnen würde. Die Auswahl ist jedoch noch deutlich

größer und umfasst auch Figuren, die anderen Erzählgemeinschaften zuzuordnen sind. ANNO 1800 hat bei der stereotypen Darstellung allerdings keine besondere Stellung inne. Schon in alten Brettspielen werden Figuren so dargestellt. Das Spiel des Jahres von 1989 *Café international* griff bereits auf den Wiedererkennungswert stereotyper Darstellungen zurück, die in ihrer Zuspitzung und Selbstironisierung allerdings keine Fläche für Kritik boten. Einen Effekt auf das Design der Städte und Gebäude haben die Avatare nicht und eine echte Identifikation ermöglichen sie als Figuren ebenso wenig, da sie keine ludische Relevanz besitzen und ANNO 1800 als Wirtschaftssimulation keine Narration im dramaturgischen Sinn anlegt.

Dabei ist die Nutzung ikonischer Elemente zur Wiedererkennung einer Epoche nicht auf Simulationen beschränkt. In der düsteren Fiktion der Kolonialzeit in der Spielwelt von *DISHONORED II* werden ähnliche Geschichtsbilder sichtbar. Trotz des fiktionalen Szenarios sind Vorstellungen von der karibischen Kolonialzeit sichtbar (Abb. 061). Wie im historischen Szenario von ANNO 1800 werden Geschichtsbilder als Referenz herangezogen. Die Wirtschaftssimulation von ANNO 1800 und das Action-Spiel *DISHONORED II* sind grundlegend verschieden, beziehen sich aber dennoch auf ähnliche Vorstellungen, deren Plausibilität auf einem Geschichtsbezug basiert.

Abb. 060: Porträts in Anno 1800.



Abb. 061: Blick auf eine Stadt in DISHONORED II.



Ähnlich wie in *WESTERN FRONT* ist *ANNO 1800* als Simulation geeignet, um Geschichtsbilder zu dekonstruieren, die nicht in Narrationen organisiert und vor allem bildlich transportiert werden. Die Reflexion über die Erinnerung und Aufarbeitung an die Kolonialzeit ist hier der Anknüpfungspunkt für die Jahrgänge 8 bis 13, die in öffentliche Diskurse mündet. Die Vermittlung von Wirtschaftsprozessen in globalen Maßstäben wird für Schülerinnen und Schüler ebenfalls möglich und ist beispielsweise bei Zuckerrohr, Elfenbein für Billardkugeln, Kaffee oder Baumwolle ebenfalls mit der Reflexion über die Kolonialzeit verbunden. Ein Transfer auf Brettspiele wie *PUERTO RICO* bietet sich an.

In der geschichtskulturellen Praxis zeigt *ANNO 1800* angesichts der Kritik an der Reproduktion kolonialer Strukturen und hierarchischen Denkens der jungen Moderne, dass Topoi und Motive resilient gegenüber Veränderungen sind, wenn sie einmal als etabliert gelten können. In einer weit gefassten Diskursanalyse ist die Wirtschaftssimulation damit eines von (möglicherweise) vielen Beispielen konvergierender Geschichtsbilder in unterschiedlichen Darstellungen in verschiedenen Textgattungen. Diese ergeben zusammen ein mehr oder weniger konsistentes Geschichtsbild einer Epoche, das in der Public History vorliegt und die Geschichtsvorstellungen der Mitglieder einer Erzählgemeinschaft determiniert. Ob Kritik an diesen Darstellungen tatsächlich einen Einfluss hat, ist dabei empirisch nicht untersucht, auch wenn sich Darstellungsformen abhängig vom Zeitgeist verändern.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: AMISTAD (1997), ANNA UND DER KÖNIG (1999), MASTER AND COMMANDER (2003), LES MISERABLES (2012)

Serie: IN 80 TAGEN UM DIE WELT (1983 und 2021), BRIDGERTON (seit 2020)

Roman: -

Spiel: AGE OF EMPIRES IV, MANOR LORDS, DISHONORED 2, FROSTPUNK

6.8 Simulieren in: AGE OF EMPIRES IV

Überblick

Titel:	AGE OF EMPIRES IV
Add-On/DLC:	fünf Expansionen
Entwicklung:	Relic Entertainment
Plattform:	PC
Erscheinungsjahr:	2021
Modi:	Einzelspieler und Mehrspieler
Interaktivität:	extern/ontologisch
Genre:	Echtzeitstrategie
Perspektive:	isometrisch
Geschichtsnutzung:	historistisch/quellenbasierte Geschichtsdarstellung – Dokumentation

Die seit 1999 laufende Reihe AGE OF EMPIRES ist ein Klassiker der Echtzeitstrategie und gehört neben STARCRAFT (1998) und COMMAND & CONQUER (1995) zu den populärsten (Mit-)Begründern des Genres in seiner heutigen Form. 2021 erschien der vierte Teil der Reihe, mehrfach erweitert wurde. Alle spielbaren Kulturen haben eigene Mechaniken, die ihnen bei allen spielmechanischen Ähnlichkeiten eigene Identitäten verleihen. Ludische Aspekte und Vorstellungen von Geschichte sind hier unmittelbar miteinander verschränkt. Die Simulationen bieten darüber hinaus aber auch narrative Kampagnen an, die für historisches Lernen und die Analyse von Geschichtsbildern am interessantesten sind. Verschiedene wichtige Schlachten werden simuliert und durch eine lose Narration der historischen Ereignisse verbunden.

In den kurzen Erzählungen werden reale Aufnahmen um animierte Varianten der historischen Akteure erweitert. Durch den Sieg in einer Schlacht kann man weitere Informationen freischalten. Videobeiträge zu besonderen technischen Innovationen und Informationstexte erwecken den Eindruck, die Simulation sei auch im Spiel historisch akkurat. AGE OF EMPIRES IV ist als Geschichtsdarstellung interessant, um das Geschichtsbild von unterschiedlichen Kulturen und der Fortschritts-idee des Spiels in den Blick zu nehmen.

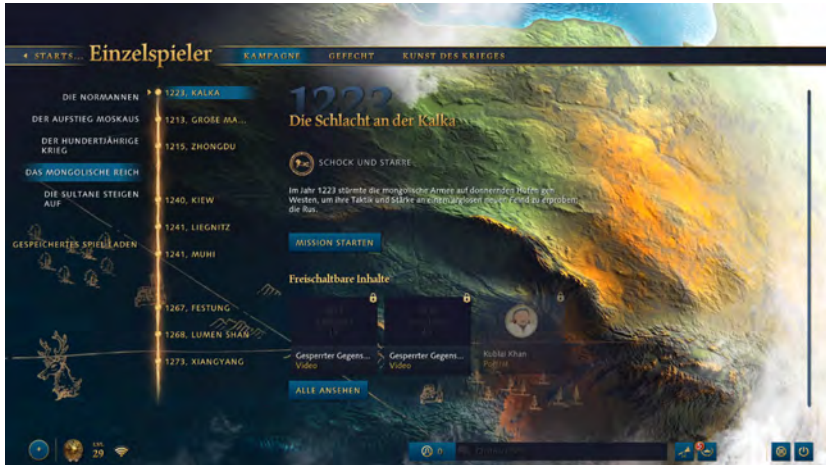
Die Erzählungen in den Kampagnen dienen lediglich als verbindender Kontext für das Design der Missionen, die allerdings jeweils aus der histographischen Perspektive eines auktorialen Erzählers erzählt sind. Sie folgen historischen Kampagnen, deren einzelne Schlachten über Erzählungen der Ereignisse nachgestellt werden. Die schrittweise offengelegten Siegesbedingungen in den Missionen, die auf dem Zeitstrahl markiert sind, ermöglichen es in der Simulation, historische Schlachten »nachzuspielen«. Die Ereignisse werden zudem in jeder Mission erzählt. In AGE OF EMPIRES IV wird damit versucht, ludische und (untergeordnet) narrative Immersion zu erzeugen. Wichtiger ist es allerdings, den Eindruck historischer Korrektheit zu erwecken. Die einzelnen Kampagnen sind daher analog zu histographischen Erzählungen kommentiert. Passagen der Kampagne wirken eher wie eine interaktive Dokumentation, in der die Feldzüge nacherzählt werden. Age of Empires IV greift dabei auf Genrekonvention zurück, die bei der Inszenierung verschiedener Spiele auf filmische Ästhetik zurückgreifen (Prager 2026, 227). Die Kampagne um die mongolische Invasion wird (als Darstellung) aus Perspektive der Horden des Khans gespielt, aber von einem Erzähler begleitet. Dies gilt auch für die anderen Kampagnen, die »legendäre« Feldzüge historischer Figuren nachzeichnen. Sie erzählen dabei eine Geschichte, welche die Simulation organisiert und bei der Reduktion der Interaktivität des Spiels darauf abzielt, Authentizität und Historizität zu vermitteln. Die Missionen der jeweiligen Kampagnen erwecken den Eindruck, Geschichtsschreibung in der Textgattung des digitalen Spiels zu sein. Dabei sind die Partikel des Historischen (Bernhardt 2018, 238) innerhalb der benannten Erzählungen verbunden.

AGE OF EMPIRES IV verfügt also in den Kampagnen zwar über eine Erzählung, narrative Immersion wird aber nicht angestrebt. Als Simulation geht es um ludische Immersion und den Sieg gemäß der jeweiligen Zielvorgaben. Die effiziente Nutzung von Truppen und Kriegsmaschinen wird durch ein strenges Schere-Stein-Papier-Prinzip erzwungen, das Kern der Simulation ist. Stärken und Schwächen der Einheiten ergänzen sich und erzwingen Spielerinnen und Spieler dazu, ihre Truppen gemäß ihrer Möglichkeiten einzusetzen.

Die einzelnen Fraktionen verfügen dabei über Einheiten und Gebäude, die archetypische Repräsentationen ihrer Kulturen sind. Japanische Samurai oder französische Ritter gehören beispielsweise dazu. Die Standard-Gebäude werden um Weltwunder ergänzt, deren Bau und Sicherung zu den Siegesbedingungen

gehört. Ähnlich wie bei ANNO 1800 können stereotype Darstellungen von Kulturen in verschiedenen Epochen diskutiert werden.

Abb. 062: Kampagnenbildschirm in Age of Empires IV.



Die verschiedenen Kampagnen haben besondere Bedeutung, da ihre Auswahl nicht nur fachlich bedeutsame Konflikte berücksichtigt, sondern gerade Kriege fokussiert, die in der Public History häufig rezipiert werden. Abbildung 061 zeigt dies exemplarisch und übertragbar auf die anderen Teile der AGE OF EMPIRES Reihe. Die Gegenüberstellung der europäischen Reiche anhand von entscheidenden Konflikten wie dem hundertjährigen Krieg zwischen England und Frankreich oder der scharfe Kontrast zwischen den nomadischen Mongolen und dem statischen Beamtenreich des feudalen China greifen auf ein Geschichtsbild zurück, das als Fundament konkreter Narrationen vor allem in Dichotomien begriffen wird.

Die Vereinfachung liegt in der Reduktion relevanter Merkmale, die als charakteristisch und wiedererkennbar für eine Fraktion erinnert und erzählt werden. Diese werden dann spielmechanisch umgesetzt, um den Fraktionen (Mongolen, Chinesen, Engländer und andere) eine Identität zu verleihen, die auf einen unausgesprochenen Konsens zwischen Produzenten und Rezipienten beruht. Es zeigt sich auch in AGE OF EMPIRES als Echtzeitstrategiespiel, dass Bezüge zur Geschichte nicht auf die Fachlichkeit zurückgehen, sondern durch die Konsistenz mit anderen Darstellungen von Geschichte an narrativer und normativer Trifftigkeit gewinnen.

Anknüpfungspunkte zu anderen Medien

Film: THE KING (2019), IRONCLAD (2011)

Serie: MARCO POLO (2014–2016)

Roman: DREI REICHE (2011)

Spiel: STRONGHOLD: DEFINITIVE EDITION (2023)

7. Digitale Spiele in Lehre und Forschung

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

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

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

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

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

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

7.1 Geschichte in Narrationen

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

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

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

7.2 Geschichte in Simulationen

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

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

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

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

7.3 Fazit für die Nutzung von Spielen in Public History

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

7.4 Fazit für die empirische Erforschung digitaler Spiele

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

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

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

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

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

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

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

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

7.5 Digitale Spiele als Medium im 21. Jahrhundert

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

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

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

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

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

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

8. Interviews

An Entwicklung, Rezeption und Diskussion von digitalen Spielen sind eine Reihe unterschiedlicher Akteure beteiligt, die im Sinne von Doing History als Akteure in der Geschichtskultur gelten können. Dabei vermischen sich Perspektiven auf Geschichtserzählungen mit Überlegungen zu Spielmechaniken, Dramaturgie, technischen und wirtschaftlichen Limitierungen aber auch mit den Interessen von Entwicklern und Spielern. Es ist damit möglich, sehr unterschiedlich über das gleiche Spiel und seinen Inhalt zu sprechen bzw. zu schreiben.

Dabei ist im Rahmen von geschichtswissenschaftlicher Forschung und den Game Studies wenig über die unterschiedlichen Akteure bekannt. Im sechsten Kapitel wurden unterschiedliche Spielebeispiele diskutiert, was einen – auch empirischen – Zugang mitdenkt, aber nur mittelbare Erkenntnisse erlaubt. Deutungsfehler oder Übergeneralisierungen bleiben nur einige der Probleme beim Blick auf eine kaum überschaubare Grundgesamtheit an möglichen Spielen, die mit oder ohne Geschichtsbezug herangezogen werden können. Erkenntnisgewinne zur geschichtskulturellen Praxis sind nicht ausschließlich über die Rezeption der Medien möglich und ein Blick auf Akteure scheint trotz aller empirischer Schwierigkeiten sinnvoll (Herrmann/Siefert 2026).

Das folgende Kapitel soll hier einen ersten Aufschlag bieten, um die Potentiale von empirischen Arbeiten zu Akteuren der Geschichtskultur anzureißen. Die kurzen Interviews/Q&As beziehen sich dabei nicht ausschließlich auf Geschichte im digitalen Spiel, deren Nutzung nicht isoliert von anderen Aspekten diskutiert werden kann. Auch andere Überlegungen (Kapitel 3) spielen eine Rolle bei der Darstellung von Geschichte(n) im Medienverbundsystem digitaler Spiele. Als Methode sind Interviews durchaus etabliert (Hoffmann/Wagner 1995, 143).

Mit freundlicher Unterstützung verschiedener Kolleginnen und Kollegen aus der Spielebranche entstand für dieses finale Kapitel des Bandes eine breite Übersicht über die Perspektiven auf Spiele, Erzählen in digitalen Spielen und Geschichte. Dazu gehören Entwickler (Kapitel 8.1, 8.5 und 8.6), Fachpresse (Kapitel 8.3) und der Verband der Gaming-Branche (Kapitel 8.4), aber auch eine Plattform für Vertrieb und Bewahrung von Spielen (Kapitel 8.2). Ihre Beiträge können als Ausgangspunkt für empirische Forschungen dienen, in Fachbeiträgen Argumentationen stützen

und als Unterrichtsmaterial zur Diskussion gestellt werden. Tatsächlich ist die Datengrundlage hier oft dünn (Zimmermann 2023, 192).

Zunächst zeigen diese Beiträge also als Ausgangspunkt neben der Perspektivenvielfalt auch die Forschungslücke für die in diesem Band berücksichtigten Disziplinen (Kapitel 1.3). Es ist wenig über die Geschichtsbilder von Akteuren bekannt, die in Spielen sichtbar werden. Es gibt auch Beispiele hoher Transparenz (Zimmermann 2023, 184). Dabei erlauben sie Rückschlüsse über den tradierten und im Rahmen der Digitalisierung neu zu verhandelnden Konsens über Inhalte und Modus der Kommunikation von Geschichte. Sie zeigen auch einen Dissens zwischen wissenschaftlicher Forschungsperspektive auf Geschichtskultur und die Praxis ihrer Verwirklichung durch Akteure in der Spieleindustrie.

Im Spannungsfeld zwischen den Prämissen einiger Fragen und dem Widerspruch in den Antworten wird die Vielfalt von Perspektiven auf Geschichte im digitalen Spiel und digitale Spiele als Textgattung und Medium deutlich. Gerade im Austausch mit Piotr Gny (Kapitel 8.2) wird dies deutlich. Es bestätigen sich aber auch die engen Verwebungen zwischen sehr verschiedenen Aspekten von digitalen Spielen (Kapitel 3).

8.1 Geschichte in digitalen Spielen: Jörg Friedrich von Paintbucket Games

Jörg Friedrich ist seit mehr als 20 Jahren Spieleentwickler. Er arbeitete an Titeln wie SPEC OPS: THE LINE und DEAD ISLAND 2, bevor er 2017 gemeinsam mit Sebastian St. Schulz das Indie-Studio Paintbucket Games gründete, das sich auf historische und politische Spiele spezialisiert hat. Ihr Debüt THROUGH THE DARKEST OF TIMES (2020), das den zivilen Widerstand in Nazi-Deutschland thematisiert, gewann ebenso wie ihr zweites Spiel BEHOLDER 3 (2022) zahlreiche Preise. Zuletzt veröffentlichte Paintbucket THE DARKEST FILES, das sich mit der Aufklärung von NS-Verbrechen in den 1950er Jahren befasst. Neben seiner Rolle als Game Director und Geschäftsführer organisiert Friedrich Workshops über den Einsatz von Computerspielen zur Vermittlung sozialer, politischer und historischer Themen.

1. Mit THROUGH THE DARKEST OF TIMES und THE DARKEST FILES hat Paintbucket Games zwei Spiele veröffentlicht, die sich mit den dunkelsten Kapiteln der deutschen Geschichte und ihrer Aufarbeitung beschäftigen. Welches Ziel verfolgst Du mit Spielen, die nicht explizit für den schulischen Unterricht gedacht sind?

Unser primäres Ziel ist immer ein gutes Spiel. Das klingt banal, ist aber entscheidend: Wenn das Spiel nicht funktioniert, wenn es nicht packt, dann erreicht es niemanden. Kein Mensch setzt sich freiwillig vor ein schlechtes Spiel, egal wie wichtig das Thema ist. Das ist der grundle-

gende Unterschied zu klassischen Bildungsmedien. Wir können unsere Spielerinnen und Spieler nicht zwingen. Sie müssen freiwillig kommen und bleiben wollen.

Geschichte in Spielen ist für mich keine pädagogische Pflichtübung, sondern eine künstlerische Möglichkeit. Ich bin überzeugt, dass Videospiele das narrative Leitmedium des 21. Jahrhunderts sind. Und trotzdem behandeln sie Geschichte oft nur als Kulisse. Die Nazis als Fraktion mit besseren Panzern, die NS-Zeit als Lieferant einer bestimmten Ästhetik. Das ist nicht nur eine verschenkte Chance, es ist problematisch. Wer Geschichte nur als Spielfeld nutzt, ohne ihre menschlichen Konsequenzen zu zeigen, betreibt oft ungewollt Revisionismus.

Spiele sind Teil der Erinnerungskultur, zwangsläufig, genau wie Filme, Bücher oder Denkmäler. Die Frage ist nicht ob, sondern wie gut sie es tun. Entwicklerinnen und Entwickler tragen dabei Verantwortung, nicht weil Spiele Unterricht ersetzen müssen, sondern weil sie Millionen Menschen erreichen, die vielleicht keinen Dokumentarfilm schauen, aber ein gutes Spiel spielen. Moralische Fragen entstehen in unseren Spielen nicht als didaktische Absicht, sondern als natürliche Konsequenz einer ehrlichen Erzählung. Wenn Spielerinnen entscheiden müssen, ob ein Täter verurteilt wird, der vielleicht nur Befehle befolgt hat, dann ist das keine Unterrichtsstunde. Das ist ein echtes moralisches Erlebnis.

2. Obwohl die Geschichte von THE DARKEST FILES fiktional ist, basieren die behandelten Gerichtsfälle auf tatsächlichen Prozessen. Warum hast Du diese ressourcenintensive Arbeit vorgenommen?

Weil es ohne historische Faktenbasis nicht funktioniert, weder moralisch noch spielerisch. Die Fälle in The Darkest Files basieren auf echten Prozessen, echten Tätern, echten Zeugen und echten juristischen Schwierigkeiten. Genau diese Faktizität erzeugt die emotionale Wucht. Wenn Spielerinnen und Spieler merken, dass das wirklich passiert ist, dass dieser Mann tatsächlich freigesprochen wurde, dass diese Zeugen wirklich nicht aussagen wollten, dann ist das ein anderes Erlebnis als eine erfundene Geschichte. Die historische Wirklichkeit ist oft erschreckender als jede Fiktion.

Fiktionalität und Faktizität schließen sich dabei nicht aus. Die Figur der Esther Katz ist fiktional, aber sie ermöglicht uns, reale Ereignisse zugänglich zu machen, ohne in die Biografie einer echten Person einzugreifen. Das ist eine Lehre aus Through The Darkest of Times: Wir wollten reale Widerstandskämpfer nicht verfälschen, also haben wir fiktive, prozedural generierte Charaktere entwickelt, die strukturell echten Erfahrungen entsprechen. Die Geschichte ist erfunden, die Mechanik dahinter ist historisch fundiert. Quellenfundierung ist für mich eine handwerkliche Notwendigkeit. Ein historisches Spiel, das grobe Fehler macht oder vereinfacht, wo es nicht vereinfachen darf, verliert seine Glaubwürdigkeit und damit seine Wirkung.

Spiele haben gegenüber Museen oder Denkmälern eine spezifische Stärke: Sie geben den Menschen Handlungsmacht. Man ist nicht Zuschauerin, man ermittelt selbst, man trägt Verantwortung für das Ergebnis. Das erzeugt eine andere Art von Empathie und möglicherweise ein tieferes Verständnis für die Komplexität historischer Situationen. Ich sehe das nicht als

Konkurrenz zu anderen Formen der Erinnerungskultur, sondern als Ergänzung mit eigenen Mitteln.

3. Paintbucket Games' *THROUGH THE DARKEST OF TIMES* hat die Prüfstelle dazu bewegt, ihre Praxis zu verfassungsfeindlichen Symbolen zu überdenken. Woran lässt sich der Erfolg eurer Spiele messen?

Verkaufszahlen sind wichtig, wir müssen wirtschaftlich überleben, um weiter machen zu können. Aber als alleiniges Erfolgskriterium greifen sie zu kurz.

Für mich sind die bedeutsameren Zeichen: Wenn ein Spiel in Schulen eingesetzt wird, ohne dass wir das geplant hatten. Wenn Historikerinnen schreiben, dass sie überrascht waren, wie sorgfältig wir mit dem Material umgegangen sind. Wenn jemand sagt, er hat durch das Spiel zum ersten Mal von Fritz Bauer gehört. Wenn ein Spiel Debatten auslöst, die über das Spiel selbst hinausgehen.

Die USK-Entscheidung zu verfassungsfeindlichen Symbolen ist in diesem Sinne ein interessantes Beispiel. Ich halte sie für richtig, nicht weil Symbole harmlos wären, sondern weil ihr Verbot bedeutet, dass die NS-Diktatur im wichtigsten Erzählmedium unserer Zeit ohne ihre visuelle Wirklichkeit dargestellt wird. Das ist eine Verfälschung. Spiele müssen über ihre Darstellung reflektieren, aber das Mittel dafür ist nicht das Verstecken von Symbolen, sondern der Kontext, in dem sie erscheinen. Ein Hakenkreuz in einem Spiel, das den Nationalsozialismus kritisch und historisch einbettet, ist etwas grundlegend anderes als dasselbe Symbol in einem Glorifizierungskontext.

Künstlerische, geschichtskulturelle und ökonomische Ziele müssen dabei nicht im Widerspruch stehen. Ein Spiel, das gut erzählt und historisch ernsthaft ist, kann sowohl kommerziell erfolgreich als auch kulturell wirksam sein. Wenn ich mich entscheiden müsste, würde ich immer die kulturelle Wirksamkeit priorisieren. Das ist der Grund, warum wir dieses Studio gegründet haben.

4. Paintbucket Games arbeitet auch mit der Bundeszentrale für politische Bildung zusammen. Welche Bedeutung hat Förderung für euch?

Eine sehr große, und das ist keine bequeme Antwort, weil sie impliziert, dass bestimmte Spiele ohne staatliche oder institutionelle Unterstützung nicht existieren würden. Aber es ist die ehrliche.

Spiele wie unsere richten sich an ein spezifisches Publikum. Wir konkurrieren nicht mit Call of Duty. Das bedeutet, dass rein kommerzielle Logik diese Spiele nicht in der Form produzieren würde, die nötig ist, um dem Thema gerecht zu werden. Historische Recherche kostet Zeit und Geld. Barrierefreiheit kostet Zeit und Geld. Konsequente künstlerische Entscheidungen, die den Massenmarkt nicht im Blick haben, kosten Zeit und Geld.

Wenn digitale Spiele Kunst und Kulturgut sind, und ich bin überzeugt, dass sie das sind, dann haben sie denselben Anspruch auf Förderung wie Film, Theater oder Literatur. Wir för-

dern diese Kulturgüter, weil sie kulturell wertvoll sind. Für Spiele sollte dasselbe gelten, gerade wenn sie den Anspruch haben, Teil der Erinnerungskultur zu sein. Förderung entbindet uns dabei nicht von der Pflicht, gute Spiele zu machen. Der schlimmste Weg wäre, Förderung als Freifahrtschein für schwaches Design zu betrachten. Das schadet dem Medium insgesamt und dem Argument, dass Spiele Kulturgut sind.

5. THROUGH THE DARKEST OF TIMES und THE DARKEST FILES befassen sich mit deutscher Geschichte. Wie siehst Du die Rolle digitaler Spiele als Teil einer regionalen oder weltweiten Erinnerungskultur?

Wir machen Spiele für ein internationales Publikum, aber sie entstehen aus einer sehr deutschen Perspektive, aus einem deutschen Bewusstsein für Schuld und Verantwortung. Die Frage »Darf man das?« hören wir fast ausschließlich von Deutschen. Im Ausland sind die meisten sofort neugierig.

Ich glaube, das liegt daran, dass die NS-Zeit gleichzeitig sehr spezifisch deutsch und universell ist. Die Mechanismen, wie eine Gesellschaft ihren Sinn für Menschlichkeit verliert, wie demokratische Institutionen ausgehöhlt werden, wie Mittäterschaft entsteht, sind nicht auf Deutschland beschränkt. Deshalb erreichen uns Nachrichten von Spielerinnen aus der ganzen Welt, die sagen: Das betrifft uns auch. Das ist vielleicht das Wichtigste, was Spiele mit Geschichtsbezug leisten können: Nicht nur nationales Gedächtnis zu konservieren, sondern universelle Muster sichtbar zu machen, die über den historischen Einzelfall hinausgehen.

Wir machen Spiele für Menschen, die bereit sind, sich mit schwierigen Fragen auseinanderzusetzen. Das ist kein riesiges Publikum, aber ein engagiertes. Ich glaube, dass man mit einer klaren Aussage und einem umrissenen Publikum mehr erreicht als mit einem Kompromiss, der alle ein bisschen anspricht und niemanden wirklich bewegt. Ich wähle Themen, bei denen ich das Gefühl habe: Das muss erzählt werden, und zwar jetzt. Fritz Bauer war so ein Fall, eine faszinierende, fast vergessene Figur, deren Geschichte erschreckend aktuell ist. Man merkt einem Spiel an, ob jemand wirklich brennt für das Thema.

Unsere Spiele sind kein didaktisches Werkzeug im klassischen Sinne, aber das bedeutet nicht, dass wir im Unterricht nicht funktionieren. Das Gegenteil scheint der Fall zu sein. Gute Erzählung, spannendes Gameplay und pädagogischer Wert schließen sich nicht aus, sie bedingen sich sogar. Ein Spiel, das wirklich berührt, das echte Entscheidungen fordert und echte Konsequenzen zeigt, öffnet Türen für Gespräche, die ein Lehrbuch allein nicht öffnen kann.

8.2 Digitale Spiele und Bewahrung eines Kulturguts: Piotr Gnyp von Good Old Games

Einführung zur Person: Piotr Gnyp — Senior PR & New Business Manager at GOG. Board member of EFGAMP (European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects). In the games industry since the late 1990s, with experience spanning journalism, marketing, PR, and publishing. At GOG, he is also responsible for institutional partnerships and engagement with policymakers on digital cultural heritage.

1. Digital games were only recognized as cultural assets in 2008. Even though games have since become an integral part of everyday life for most people, many wouldn't consider them cultural assets. What makes digital games cultural assets?

The question of when games became cultural assets is, in a way, the wrong question. The more honest one is: why did it take institutions so long to acknowledge what was already happening?

Games have been doing this for decades. Long before any official recognition, people were building communities around them, obsessing over them, arguing about them, dressing as their characters, making music out of their soundtracks. That's not a pastime. That's culture—the kind that leaves marks on people and gets passed down. World of Warcraft restructured how millions of people spent their time for years. GTA releases stop conversations in their tracks. Fortnite hosted concerts that drew tens of millions of viewers—inside the game. Cyberpunk 2077 generated a level of cultural anticipation—music, fashion, aesthetic language—that most films never achieve in their entire run. And other media have noticed: some of the most watched television of the last few years—The Last of Us, Arcane, Fallout—started as games. Film and TV rights to successful titles are now picked up almost immediately after launch, because a game with a devoted audience already comes with something very hard to manufacture from scratch: real emotional investment. Games don't just reflect culture anymore. They absorb other art forms, reshape them, and send them back out into the world changed.

What makes games distinct as a cultural form—and I'd argue the dominant one of our era—is that they add something no other medium has: agency. The player isn't a passive recipient. They make choices, live with the consequences, and sometimes carry those experiences for years. That changes the relationship between a work and its audience in a way that has no real precedent.

The argument that games aren't »really« culture usually comes down to a narrow definition—culture as the canon, the museum, the concert hall. But that definition excluded cinema, jazz, and comics before it excluded games. Each time, the resistance was less about the medium itself and more about who was consuming it. Games followed the same pattern.

Today we have titles in MoMA. We have games that seriously engage with war, migration, grief, and moral failure—not as backdrop, but as the actual substance. Whether that

makes them art in some philosophical sense is a separate discussion. What's not up for debate is that they function as cultural artifacts: they document their time, they carry values and anxieties forward, and for an entire generation they are already the primary cultural reference point—the thing people reach for when they want to talk about who they are.

2. In this context Games are often considered disposable art, something that isn't revisited after being experienced. Why do you think games should be preserved?

The premise of the question is worth examining. Games are disposable? At GOG, our all-time bestseller is Heroes of Might and Magic III—a game from 1999 that has never stopped selling. GTA V is over a decade old and still generating both attention and revenue. Minecraft has been around for fifteen years and is more culturally present than most things released last month. The Witcher 3, released in 2015, still looks remarkable by any standard. If anything, games are aging more slowly than they used to—and the ones that matter keep finding new audiences.

So the question isn't really whether games should be preserved. The question is what we lose if we don't.

Games are primary sources. They document how the people who made them thought—what was technically possible, what was culturally acceptable, what stories were worth telling, what representations seemed natural, what anxieties were being processed. A game from 1995 tells you something about 1995 that a history book can't. The same is true for a game from 2005, or 2015. Future researchers will want access to that record. We should make sure it exists.

But preservation isn't just about the code. A game generates an ecosystem: reviews, speedruns, walkthroughs, fan fiction, modding communities, forum arguments, let's plays, memes. All of that is part of the cultural object. Preserving the executable without preserving the conversation around it is like keeping a film print and throwing away every review, every interview, every piece of writing it inspired. You save the artifact but lose the context that gives it meaning.

What we should be preserving is not just games—it's the full record of how people played them, talked about them, and built things around them. That's the archive worth having.

3. The GOG Preservation Program ensures that old games remain playable on current hardware. How do you choose which games should be preserved and which might be forgotten altogether?

The framing of this question deserves a closer look. GOG doesn't decide which games get forgotten. That's not our role, and it's not how we think about it.

What we do is something more specific—and more complicated. GOG sits at an unusual intersection of culture and commerce. That's not a limitation; it's what makes the model sustainable. Preservation without access is just archiving. And we'd take it one step further: to truly experience a game, you have to play it. Looking at a floppy disk, a cartridge, or a disc in a mu-

seum case tells you something—but it doesn't tell you what it felt like to actually be there. That's what we're trying to preserve. Not the object, but the experience.

Which means the games in our catalog need to be ones people can actually buy, download, and run today. That requires a business case. But it also means that titles we bring back may be genuinely accessible—not just catalogued somewhere.

And it's worth being precise about what the GOG Preservation Program actually covers, because it involves two very different things.

The first is a promise we make about games already in our catalog. When a title joins the Program, we commit to make efforts to keep it playable on modern hardware—not just today, but for years to come. Even if official support from the original developer ends. Even if the title is eventually delisted from the store. That game stays functional. We test it regularly, fix compatibility issues as operating systems and hardware evolve, and often add functionality the original developers couldn't have anticipated: proper alt-tab behavior, ultrawide resolution support, multi-monitor handling, controller compatibility. The changelog for a single preserved title gives a good sense of how much work that actually involves.

The second thing we do is different, and significantly harder: reviving games that have disappeared from commercial availability altogether. That process starts with three questions that all need answers before anything can move forward.

Who actually owns the rights? After decades of studio closures, acquisitions, and contract ambiguities, this is rarely straightforward. Expired music licenses, voice actor agreements that didn't anticipate digital re-release, middleware owned by companies that no longer exist—every case is its own puzzle. We've spent years untangling contracts before a single line of code was touched.

Can the game be made to run properly on modern systems? Source code is often missing. We work from compiled executables, write compatibility layers, rebuild input handling from scratch. We maintain our own internal tools for exactly this purpose—eighteen years of doing this has given us a depth of knowledge that's hard to replicate.

And is there a business case? The rights holder needs a reason to say yes. That can be a direct commercial opportunity, a franchise revival, or simply the right conversation at the right moment. Community interest—what players on the GOG Dreamlist are asking for—genuinely moves these conversations forward.

Both tracks require real investment.

4. What role does nostalgia play in the Preservation Program and the selection of games you make available to players? Is the selection a logical or an emotional process, similar to how players with nostalgia look back on old games?

The question sets up a false choice. The selection process isn't logical or emotional—it's both, and they serve different functions. We've already described the practical framework—legal, commercial, technical—that determines what's actually possible. But within that framework, what drives the priorities is a more interesting question.

Technical feasibility comes first. How well a game works with our internal tools—our DirectX wrapper, our input handling layers and similar—affects how much work a restoration actually requires, and therefore how we prioritize. A game that fits cleanly into our existing infrastructure is a different conversation than one that needs everything built from scratch.

Once we know what we can actually deliver, nostalgia becomes one of the factors shaping the choice. A beloved series gets a sequel announcement, a remake, a remaster—and suddenly players are going back to the original, looking for it, unable to find it anywhere. A studio with a significant legacy closes down. A title gets delisted without warning. An anniversary comes around and reminds people that something important exists and is no longer accessible. These moments create urgency. But they're not the whole picture—cultural and historical significance matters independently of how much noise is being made around a title at any given moment.

The GOG Dreamlist makes that signal visible. Players don't just vote—they write. They share memories, explain what a game meant to them, describe where they were when they played it. That kind of community voice matters in conversations with rights holders—it's harder to argue »there's no market for this« when people are articulating, in their own words, exactly why they want it back.

5. In recent years, remakes and remastered versions of older games have been released. Some were quite successful and others were criticized. What is the difference between a remade or remastered game and the GOG Preservation Program?

A remaster and a remake are different things, and it's worth being clear about the distinction. A remaster takes an existing game and improves its technical presentation—higher resolution textures, better framerates, updated audio. The underlying game is essentially the same. Final Fantasy VIII Remastered, which we added to GOG and the Preservation Program earlier this year, is a good example: the story, structure, and mechanics are unchanged from the 1999 original. What changed is how it looks and runs.

A remake goes further. It rebuilds the game—sometimes from scratch—with new engine, new visuals, sometimes new mechanics or expanded content. Final Fantasy IV 3D Remake, also now on GOG under the Preservation Program, started life as a DS release in 2007, rebuilding the original 1991 Super Famicom game in three dimensions with additional story content.

The GOG Preservation Program can include both—and does. What matters to us is not which category a title falls into, but whether it meets our criteria: roughly ten years since release, cultural and historical significance, and the possibility to keep it running correctly on current and future hardware. A remaster or remake that meets those criteria is as worth preserving as any original release.

6. The rights to games generally belong to developers and publishers. Many studios now support your program, thus preserving their older titles. Does this make the Preservation Program a digital museum, part of the technological history of gam-

ing, or do you preserve digital narratives as a reminder of the lifestyle and gaming experience of their time? Are you curators of media history or of the stories in the games you preserve?

We don't think of ourselves as a museum—and the distinction matters. A museum preserves artifacts for observation. What we do is keep games playable. But the rest of the question is harder to answer cleanly, because honestly—we're a bit of all of it.

7. Every year, more and more games are released and then disappear from public view. The reception cycles of games as global products are becoming increasingly shorter. What does this mean for game nostalgia and your work with the Preservation Program?

The game preservation trend is real, and it's accelerating—and we're glad it's becoming harder to ignore, both inside the industry and in the broader cultural conversation.

What's changed is that game preservation is no longer just a cultural argument. It's becoming a business strategy. Games age more slowly than they used to. The long tail of sales from a well-maintained classic reduces investment risk, keeps communities alive, and creates the foundation for sequels, remasters, and remakes. Publishers and developers are increasingly seeing that the back catalog isn't an archive—it's an asset.

Raising awareness of game preservation also opened doors beyond the industry. In 2025 we joined EFGAMP—the European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects—and at the start of this year I joined its board of directors. That puts us in direct dialogue with archives, museums, researchers, and policymakers across Europe who are thinking seriously about digital cultural heritage.

That dialogue now extends to governments. We're in conversation with Poland's Ministry of Culture, and there are similar discussions happening at the EU level. The question of how to preserve digital cultural heritage—who is responsible, what frameworks are needed, what role commercial platforms play alongside public institutions—is moving from the margins to the mainstream. We're actively involved in those conversations: advising, consulting, and always looking for new initiatives worth being part of.

8.3 Digitale Spiele als Kulturgut: Peter Bathge von GameStar

Einführung zur Person: Peter Bathge arbeitet seit rund 20 Jahren als Spieletester und Journalist. Heute leitet er als Senior Editor bei der größten deutschen Gaming-Redaktion GameStar den Test- und Reportbereich.

1. In den vergangenen Jahren sind viele Spiele in allen Genres erschienen und der Markt ist besonders in den Pandemie-Jahren massiv gewachsen. Was macht ein gutes und was macht ein erfolgreiches Spiel aus? Gehören Qualität und Erfolg zusammen?

Neben technischen Aspekten (Performance, Grafik, Bugs) sind Gameplay und Story die beiden wichtigsten Kategorien, in denen ein Spiel überzeugen muss. Schlechte Grafik kann durch Inhalte aufgewogen werden, eine schwache Story wiegt weniger schwer, wenn es einfach Spaß macht. Aber häufiges Ruckeln, Abstürze oder Programmfehler sind oft ein unüberwindbares Hindernis.

Erfolg und Qualität sind nicht immer synonym. Es gibt ausgezeichnete Spiele, die sich nie gut verkauft haben und keinen Nachfolger bekommen haben. Und Spielereien, die jedes Jahr trotz überwältigender Kritik millionenfach verkauft werden.

Seit der Jahrtausendwende haben Content Creator, Social Media und User Reviews die Deutungshoheit von Spieleredaktionen erobert. Hype und Mundpropaganda sind ein wichtiger Faktor, aber langfristig setzt sich Qualität oft durch.

Wir bewerten (und berichten im Regelfall auch nicht über) keine Spiele, die menschenverachtende Inhalte besitzen. In der Vergangenheit haben wir Spiele, die die klassische Definition eines Videospiels sehr weit dehnen (oft Spiele ohne echtes Gameplay, Beispiel: The Beginner's Guide) in einem »Test« besprochen, ohne eine Wertung abzugeben.

2. Seit 2008 sind Spiele als Kulturgut anerkannt, aber sie unterscheiden sich doch von Roman, Film und Comic. Würdest Du digitale Spiele als Leitmedium des 21. Jahrhunderts sehen, das mehr ist als der technische Nachfolger der anderen Textgattungen? Gibt es Themen oder historische Bezüge, die besonders vielversprechend sind?

Spiele stehen als Kulturgut für mich auf einer Stufe mit anderen Medienformen. Sie werden von Einzelpersonen und Teams mit Leidenschaft kreiert, haben eine (politische) Botschaft und berühren ihre Spieler auf geistiger und emotionaler Ebene.

Die historischen, künstlerischen oder literarischen Vorlagen und Inspirationen, die es ohne Zweifel bei nahezu jedem Spiel gibt, spielen in meinen Augen keine generelle Rolle für Bewertung oder Qualität. Am Ende zählen Story und Gameplay mehr als alles andere (solange es keine technischen Probleme gibt), das Spiel muss für dich Spaß machen und auf eigenen Beinen stehen.

Es gibt ohne Zweifel inhaltliche Konventionen und eine eigene »Sprache« in Spielen, besonders im Hinblick auf Steuerung und Spiellogik. Beispiel: Rote Fässer explodieren bei Beschuss.

3. In einigen Reviews wird die Kategorie Gender herangezogen – beispielsweise bei STELLARBLADE oder WUCHANG – FALLEN FEATHERS. Warum entscheidet ihr euch, diese bei der Review heranzuziehen?

Für uns hat Gender keine Auswirkungen auf die Bewertung von Spielen. Aus meiner Perspektive ist bei Spielen alles erlaubt, solange keine Minderheiten diskriminiert oder menschenverachtende Inhalte transportiert werden.

Beispiel: Ein StellarBlade darf natürlich freuzügige Outfits seiner Heldin anbieten, die Entwickler müssen sich aber bewusst sein, dass sie als Konsequenz mit Kritik rechnen müssen.

Gender ist auch in Spielen ein bekanntes Reizthema und wird daher zuweilen in Kolumnen oder Reports thematisiert, wobei GameStar für Gleichberechtigung und Toleranz einsteht.

4. Geschichtsbilder in digitalen Spielen werden immer wieder kritisiert. Dazu gehört beispielsweise die Abbildung kolonialer Machtverhältnisse in Anno 1800. In der GameStar Review zu THE GREAT WAR: WESTERN FRONT wird die Nutzung von Flammenwerfern kommentiert. Wie siehst Du den Umgang mit Geschichte im digitalen Spiel?

Ob Spiele auf historische Genauigkeit setzen oder nicht, ist die freie Entscheidung der Entwickler, solange dabei nicht gegen Gesetze verstoßen wird.

Zur Kunstfreiheit gehört es selbstverständlich, sich von einer historischen Vorlage entfernen zu dürfen, dies ist bei Spielen nicht anders als in anderen Kunstformen. Es liegt in der Verantwortung der Kunstschaffenden, wie dies auf die Rezipienten wirkt.

5. Viele Spiele wie AGE OF EMPIRES IV dokumentieren ihre Quellen in Dokumentationen oder legen ein umfangreiches Glossar an. Josh Sawyer und Obsidian Entertainment haben für PENTIMENT transparent gemacht, auf welche Quellen sie zurückgegriffen haben. Paintbucket Games hat für THE DARKEST FILES auf echte Prozesse zurückgegriffen. Welche Chancen oder Verpflichtungen haben Entwickler und Publisher aus Deiner Sicht, wenn Geschichte im Spiel genutzt wird?

Ich glaube nicht, dass Spiele mit historischem Hintergrund Quellen offenlegen müssen. Oftmals verzerren sie zwecks Unterhaltung die historischen Ereignisse und das ist im Sinne der Kunstfreiheit auch legitim.

Spiele können bei Spielern Interesse an Geschichte wecken. Sie haben aber keinen Bildungsauftrag und müssen letztlich lediglich in sich selbst schlüssig sein. Allzu offensichtliche

Logiklücken und unrealistische Abläufe können das Gesamtbild verschlechtern, auch bei der Bewertung.

Dass manche Spiele zusätzliche Hintergrundinformationen zur dargestellten Periode enthalten, ist in dieser Hinsicht zu begrüßen.

8.4 Games als Kunst, Kulturgut und Konsumprodukt: Felix Falk, Geschäftsführer von *game*

Einführung zur Person: Felix Falk ist seit dem 1. Februar 2018 Geschäftsführer des *game*. Zuvor war er in derselben Funktion bereits für den BIU tätig und setzte hierbei den Zusammenschluss mit dem GAME mit um. Von 2009 bis 2016 war Felix Falk Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Als stellvertretender Vorsitzender der International Age Rating Coalition (IARC) entwickelte er in dieser Zeit unter anderem den globalen Kennzeichnungsstandard für Online-Spiele und Apps mit. Von 2004 bis 2009 leitete er das Büro von Monika Griefahn, der Vorsitzenden des Ausschusses für Kultur und Medien im Deutschen Bundestag. In dieser Funktion verantwortete Felix Falk auch das Thema Computerspiele und begleitete unter anderem die Entstehung des Deutschen Computerspielpreises, der 2008 im Deutschen Bundestag beschlossen und 2009 erstmalig vergeben wurde. Im Nebenberuf ist er als Saxophonist aktiv.

1. Seit 2008 sind digitale Spiele als Kulturgut anerkannt, werden staatlich gefördert und bei Preisverleihungen werden besonders gute Spiele honoriert. Was sind digitale Spiele – digitale Kunst, ein Kulturgut oder ein Konsumprodukt?

Games sind definitiv Kulturgut – und manche sogar Kunst. Darin unterscheiden sich Computerspiele nicht von anderen Unterhaltungsmedien wie Büchern oder Filmen. Am Ende entscheidet die künstlerische Qualität des jeweiligen Werks darüber, wie es einzuordnen ist. Wie vielfältig Games als Kulturgut inzwischen sind, zeigt auch das Handbuch Gameskultur 2.0, das wir gemeinsam mit dem Deutschen Kulturrat veröffentlicht haben. Darin werden zahlreiche Aspekte der Gameskultur beleuchtet – von der Indie-Szene über Subversion und die Demoszene bis hin zur Bedeutung von Games für die Demokratie.

2. Spiele wie THE DARKEST FILES beziehen sich auf eine nationale Erinnerungskultur und sind vor allem auf einem bestimmten Markt erfolgreich. BLACK MYTH: WUKONG bezieht sich auf einen chinesischen Klassiker und war global erfolgreich. Sind digitale Spiele nun ein globales oder ein nationales Kulturgut?

Games sind in vielerlei Hinsicht eines der internationalsten Medien überhaupt. Das beginnt bereits bei der Entwicklung: Teams bestehen heute aus Expertinnen und Experten unterschiedlichster Nationalitäten. Auch der Absatzmarkt ist stark global geprägt – kaum ein Spiel wird ausschließlich für einen einzelnen nationalen Markt entwickelt. Bei Musik oder Film sind die Hürden zur Internationalisierung oft höher. Das liegt auch daran, dass die eigentliche »Sprache« von Games – das Spielerische – weltweit verstanden wird. Dennoch kann es natürlich vorkommen, dass bestimmte Spiele aufgrund ihrer Story oder Figuren in einzelnen Ländern besonders erfolgreich sind.

3. Die Games-Branche ist über die Corona-Pandemie hinweg stark gewachsen. Der deutsche Gaming-Markt gehört zu den größten Absatzmärkten. Dennoch haben mehrere Studios schließen müssen. Auf internationaler Ebene kaufen, verkaufen und schließen große Publisher renommierte und erfolgreiche Studios. Manche Spiele kosten ihre Entwickler Millionensummen. Gleichzeitig erschienen 2024 und 2025 sehr erfolgreiche Spiele. Welche Faktoren machen den Erfolg eines Spiels aus? Wie blickt die Branche auf wirtschaftlichen und künstlerischen Erfolg?

Kaum ein Markt ist so dynamisch wie der Games-Markt. Das zeigt sich derzeit besonders deutlich: Einerseits stehen manche Entwicklungsstudios und Publisher vor wirtschaftlichen Herausforderungen, die zu Stellenabbau oder sogar Schließungen führen. Andererseits war der Umsatz mit Games weltweit noch nie so hoch wie heute. Ein Grund für diese scheinbar widersprüchliche Entwicklung ist, dass sich einzelne Marktsegmente sehr unterschiedlich entwickeln – und Unternehmen sich daher ständig an neue Bedingungen anpassen müssen.

Welche Faktoren ein Spiel am Ende erfolgreich machen, lässt sich nicht pauschal beantworten. Das zeigt besonders 2025, das stark von Titeln kleinerer Entwicklungsstudios geprägt war. Spiele wie Clair Obscur: Expedition 33, Blue Prince, Hollow Knight: Silksong oder ARC Raiders gehörten zu den meistbeachteten Neuerscheinungen – obwohl sie vorher nur wenige auf dem Zettel hatten.

Das ist auch ein ermutigendes Signal für die deutsche Games-Branche: Erfolgreiche und international beachtete Spiele entstehen nicht nur in AAA-Produktionen mit Budgets von mehreren Hundert Millionen Euro. Auch kleinere Teams können große Aufmerksamkeit erreichen. Allerdings wird das angesichts der stark gestiegenen Zahl an Veröffentlichungen pro Jahr immer schwieriger. Neben einer starken Spielidee und einer hervorragenden Umsetzung gehört deshalb heute auch ein treffsicheres Marketing zu den entscheidenden Faktoren für den Erfolg eines Spiels.

4. Die Fortschritte bei der Entwicklung Künstlicher Intelligenz werden viel diskutiert. Dies betrifft auf der einen Seite die Entwicklung von Spielen, hat aber nun den Nebeneffekt extrem steigender Kosten für bestimmte Hardware. Wie sieht man in der Branche die Herausforderungen und Potentiale Künstlicher Intelligenz?

Künstliche Intelligenz ist für die Games-Branche keine neue Technologie. Maschinelles Lernen und KI werden bereits seit Jahren in verschiedenen Bereichen eingesetzt. Die aktuelle KI-Debatte wird jedoch auch in der Games-Branche intensiv geführt: Angesichts stark gestiegener Entwicklungskosten großer Produktionen werden Effizienzgewinne und neue Möglichkeiten durch KI diskutiert. Gleichzeitig gibt es auch kritische Stimmen – etwa aus Sorge um Arbeitsplätze oder aus der Befürchtung, dass die Qualität von Spielen darunter leiden könnte.

5. Augmented und Virtual Reality Konzepte könnten die Immersion in digitalen Spielen auf eine neue Stufe heben. Erste Umsetzungen in Museen gibt es bereits,

aber der Markt für Virtual Reality Spiele scheint eine Nische zu sein. Welche Zukunftsperspektiven gibt es bei diesen Technologien?

Der große Hype um Virtual-Reality-Brillen Mitte der 2010er-Jahre hat damals riesige Erwartungen geweckt, die zunächst nicht erfüllt wurden. Dennoch haben sich VR-Spiele seitdem deutlich weiterentwickelt. Mehrere Anbieter sind am Markt, und kontinuierlich erscheinen neue Titel. Besonders großes Interesse sehen wir derzeit im Bereich Augmented und Mixed Reality. Geräte wie die Vision Pro von Apple, die Ray-Ban Smart Glasses von Meta oder Plattformen wie Android XR zeigen, wie schnell sich dieser Bereich entwickelt. Spannend wird vor allem sein, wie Games-Entwicklerinnen und -Entwickler diese neue Gerätekategorie künftig nutzen werden. Gleichzeitig werden diese Technologien in der Wirtschaft inzwischen bis tief in den Mittelstand hinein genutzt.

8.5 Genre in digitalen Spielen (Rollenspiele): Owlcat Games

Einführung zum Unternehmen: Owlcat Games ist ein Entwickler und Publisher mit einer Leidenschaft für RPGs und storylastige Spiele. Owlcat fing als kleines Team aus Entwickler-Veteranen an, die ihre Traumspiele in die Realität umsetzen wollten und hat sich mittlerweile zu einer wahrhaft internationalen Firma entwickelt, mit Hauptquartier in Zypern und mehr als 450 Mitarbeitern in verschiedenen Ländern. Owlcat Games wächst nach wie vor und stellt neue Leute aus aller Welt ein; außerdem kommt das Team nach wie vor im Büro und auf Roll20 zusammen, um gemeinsam Tabletop-RPGs zu spielen.

Das Interview wurde bearbeitet von Katharina Popp, PR Manager Owlcat Games und Olga Kellner, Narrative Design Director Warhammer Games

1. Owlcat Games develops classic role-playing games with an isometric perspective, such as Warhammer 40k: Rogue Trader, which was released in the same year as Baldur's Gate III. Both games were well received and successful. In your opinion, what factors make a good, classic role-playing game?

You need to give players the ability to roleplay both on a narrative and a mechanical level. This means meaningful decisions related to your character, your companions and the world around you as well as different ways to solve quests and tackle combat. Ideally, narrative and mechanical roleplaying mechanics are intertwined and influence each other. The best RPGs find a balance between player freedom and a deep story with emotional impact.

2. On the one hand, your role-playing games place great emphasis on the narratives of the stories experienced by the main and secondary characters. On the other hand, there is a complex set of rules that underlies the game mechanics. How are stories and game mechanics connected in your games?

We design game mechanics so that they don't just function on a purely mechanical level, but also enhance the narrative and role-playing experience as a whole. For example, the Crusade management mechanic in WotR is an important part of the game that really hammers home the fact that you are part of a bloody crusade full of battles and raids and not just a small group of adventurers. You don't just defeat your enemies and earn rare loot, but also drive the story around the crusade forward and learn more about your companions and important NPCs if you use them as advisors. Another example are the combat archetypes in Rogue Trader. Once you have decided to develop your characters in a certain direction, this also has an impact on the narrative because the character stats influence what options are available to you in dialogue.

3. In addition to a main narrative, your role-playing games contain many smaller stories that often revolve around secondary characters. How do you create characters and stories that lead to an immersive gaming experience?

Every location in the game gets its own feature team that consists of the responsible representatives of different departments – level design, narrative design, game design and so on. They share ideas, iterate and feedback each other's work, create some elements on the smaller scope and make sure that it works. The result of their work is later playtested by other members of the team. This way, we make sure that every story and side quest that team members add, even smaller ones, is stitched into the overarching plot and events smoothly, without ruining the immersion and looking out of place. This way, we ensure that team members have some space for being creative in their work and the elements of the game are well-integrated.

4. In your previous titles, players took on the role of a group of companions who were guided through the story from an isometric perspective. In *The Expanse: Osiris Reborn*, the perspective on the gameplay has now been changed. What are the reasons for this innovation? Is the game aimed at a different audience, or is there some overlap?

We wanted to try our hands at something new. Most of the team hasn't worked on a cinematic RPG before, so it's definitely an interesting challenge. There is certainly an audience overlap, since the game will still include our core pillars of deep storytelling and immersive role playing. But we also hope that we will attract fans of the books or TV series and of more action-oriented RPGs.

5. The staging of *WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER* has been widely praised. Players actually have to read a lot to find their way through the role-playing game. What expectations do you have of players when you write texts and design quests?

It is true, you need to have a certain affinity for reading if you want to enjoy CRPGs 😊 Not only do we have extensive dialogues and tons of lore, we also have a whole lorebook you can access anytime during the dialogues for even more background information. Our players love digging into the writing though and high-density lore is one of the core appeals of the 40k universe. At the same time, we wanted to make sure that this isn't off-putting to players who are new to 40k.

8.6 Intermedialität in digitalen Spielen: Owlcat Games

Einführung zum Unternehmen: Owlcat Games ist ein Entwickler und Publisher mit einer Leidenschaft für RPGs und storylastige Spiele. Owlcat fing als kleines Team aus Entwickler-Veteranen an, die ihre Traumspiele in die Realität umsetzen wollten und hat sich mittlerweile zu einer wahrhaft internationalen Firma entwickelt, mit Hauptquartier in Zypern und mehr als 450 Mitarbeitern in verschiedenen Ländern. Owlcat Games wächst nach wie vor und stellt neue Leute aus aller Welt ein; außerdem kommt das Team nach wie vor im Büro und auf Roll20 zusammen, um gemeinsam Tabletop-RPGs zu spielen.

Das Interview wurde bearbeitet von Katharina Popp, PR Manager Owlcat Games und Olga Kellner, Narrative Design Director Warhammer Games

1. With THE EXPANSE: OSIRIS REBORN and WARHAMMER 40K: DARK HERESY, Owlcat Games is developing two games that draw on other narratives but tell their own stories. The Expanse is available as a series of novels and a TV series; the expansive Warhammer 40k universe is now accessible in all media. What considerations determine which universes you want to tell your stories in?

First and foremost, there has to be an appetite in our own studio for developing a game based on a specific IP. We want to develop games we would like to play ourselves. There are a lot of passionate Warhammer and Expanse fans in our studio.

Other factors are the availability of the IP and the potential of a universe as a game world. A universe has to have room for our story to exist and have meaning without destroying the canon.

2. In recent years, smaller studios in particular have set themselves apart from large companies by having their developers also show themselves to be fans of the genre and the game worlds. What role do the personal interests of the developers play in game design? Are there negotiation processes and different approaches to turning different ideas into a finished game?

Personal interests play an important role in what every developer contributes to the game. Our developers draw inspiration from many different sources, a lot of them obviously directly from the source material like The Expanse series or the Warhammer lore books, but also from completely different media and in one funny case even figure skating. There can be very passionate discussions about whether a character or feature fits the vision the team wants to create. But in the end, we have processes that ensure that writing, design, gameplay etc. all fit together seamlessly.

3. Both *The Expanse* and *Warhammer 40k* are very extensive game worlds and offer many opportunities for storytelling. How do you take into account the prior knowledge of players who want to experience your role-playing games? Do you consider who your games are aimed at?

*We want everyone who likes complex stories to be able to play our games without prior knowledge. *Rogue Trader* is actually considered to be one of the best entrance points into the 40k universe by many people. The reason for this is that we created a game that offers longtime fans tons of lore and stories to explore while also making navigating the 40k universe as smooth as possible for newbies. Our *Rogue Trader* is new at his job and needs to get introduced to a lot of the aspects of life in the *Coronus Expanse* gradually by his subordinates. And our extensive codex systems help players look up information any time. We wanted to make the world as accessible as possible to them and get them used to the lore in smaller doses without overwhelming them.*

*We will have a similar codex mechanic in *The Expanse*.*

4. *SHADOW OF THE ROAD* tells not only a fantastic story, but also a counterfactual one. Playing with history has been successful in various media. What changes to the course of history fit into a role-playing game?

*It depends on what kind of story you want to tell, if you want to recreate history very closely (as much as this is possible), if you want to use history only as »flavour« or anything in between. In the case of *SotR* it was always important to respect Japanese history and build a kind of »What if« scenario. What if the general history, politics and important figures stayed the same, but we would add the supernatural world and steampunk to the game? What would change and how?*

5. Role-playing game fans are often well-read and know the canon down to the smallest detail. How do you ensure that a game does not contain any »errors«?

*The members of our narrative teams are experts at their job and know the lore inside out. Additionally, we also collaborate with IP holders like Games Workshop or Alcon to ensure that our vision aligns with theirs. Furthermore, we know how knowledgeable and active our community members are and appreciate their feedback immensely. This is why we have playtests for all our games and conduct very extensive surveys regularly. For example, on seeing one of our *Expanse* trailers, some fans noticed that enemies were floating in space after death. They were quick to tell us that this was unlikely in the *Expanse* universe, since everyone wears magnetic boots in space. You can be sure that there won't be any floating enemies in the final product thanks to our fans!*

6. *SHADOW OF THE ROAD* is a role-playing game set in Japan during the Bakumatsu era (1853–1868) and mixes the historical setting with steampunk and magic. Why is

the game set in late feudal Japan? Are steampunk and magic particularly suitable elements for role-playing games?

The game is set in the Bakumatsu period because the developers at Another Angle Games were fascinated by the clash of tradition and modernity and the rapid changes happening to Japan in that period. By adding mechs and creatures from mythology, this clash was emphasized even more. Elements like steampunk or magic are important on a narrative level, but also on a mechanical one, since they allow for more combat and gameplay options than »real« weapons only.

9. Literaturverzeichnis

- Abraham, Ulf (2012): *Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule*. Berlin.
- Albers, Helene/Wessel Kai (2020): Spielfilme. In: Hinz, Felix/Körber, Andreas (Hg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen, S. 197–219.
- Alonso, Xavier Belanche (2014): Nil Players Stare at Alienated Landscapes. For an Aesthetic Experience in Games. In: Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): *Zwischen/Welten. Atmosphären im Computerspiel*. Boizenburg. S. 61–70.
- Altenheimer, Andreas/Plass-Fleßenkämper, Benedikt/Beyer-Fistrich, Maria (2020): Die Gescheiterten: Nicht jede Konsole war ein Hit – wir blicken zurück. <https://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/alle-Konsolen-erfolge-Spiele-und-Flops-1364123/> (02.01.2025)
- Ammerer, Heinrich (2019): *Historische Orientierung im Geschichtsunterricht*. Frankfurt.
- Ammerer, Heinrich (2021): Phantastische Wesen und warum man sie überall findet. Archetypen als geschichtspsychologische Elemente. In: Kühberger, Christoph (Hg.): *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*. Bielefeld. S. 75–90.
- Arbeitskreis für Geisteswissenschaften und digitale Spiele (2016): Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit digitalen Spielen. https://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1 (17.03.2025)
- Ascher, Franziska/Inderst Rudolf Thomas/Wagner, Pascal Marc (2026): Einleitung. In: Ascher, Franziska/Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal Marc (Hg.): »Could this be a dog?« Interdisziplinäre Perspektiven auf ELDEN RING und SHADOW OF THE ELDEN. Boizenburg. S. 7–18.
- Backe, Hans-Joachim (2008): *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg.
- Bareither, Christoph (2016): *Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens*. Bielefeld.
- Bartle, Richard (2003): *Designing virtual worlds*. Indianapolis.

- Barth, Steffen (2024): Planspiele als Methode des Geschichtsunterrichts. Königsweg zur Kontingenzerfahrung oder ahistorischer Unsinn? In: Husemann, Charlotte/ Neeb, Sven/Onken, Björn/Schmitz-Zerres, Sabrina (Hg.): Historisches Lernen für das 21. Jahrhundert. Festschrift für Markus Bernhardt zum 65. Geburtstag. Frankfurt. S. 227–238.
- Barricelli, Michele (2016): Historisches Erzählen als Kern historischen Lernens. Wege zur narrativen Sinnbildung im Geschichtsunterricht. In: Buchsteiner, Martin/Nitsche, Martin (Hg.): Historisches Erzählen und Lernen. Historische, theoretische, empirische und pragmatische Erkundungen. Wiesbaden, S. 45–68.
- Barricelli, Michele (2017): Narrativität. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: Handbuch. Praxis des Geschichtsunterricht 1. Schwalbach. S. 255–280.
- Barricelli, Michele (2022): Narrativität im Geschichtsunterricht oder vom unaufhörlichen Erzählen. Begründung, Herleitung, Bedeutung. In: Must, Thomas/van Norden, Jörg/Martini, Nina (Hg.): Geschichtsdidaktik in der Debatte. Frankfurt, S. 169–185.
- Barricelli, Michele (2005): Schüler erzählen Geschichte. Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.
- Bassermann, Markus/Brandt, Mona/Haasis, Lucas (2023): Einleitung. Chancen und Grenzen von Geschichtsaneignung durch Serious Games. *Erinnern in Digitalen Spielen*. LaG-Magazin vom 20. Dezember 2023 (12/2023), <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/15612>.
- Bateson, Gregory (2007): Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien. S. 193–207.
- Baumgartner, Robert (2014): Ankunfts Momente: Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der Elder-Scrolls-Reihe. In: Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): Zwischen/Welten. Atmosphären im Computerspiel. Boizenburg. S. 71–114.
- Beil, Benjamin (2015): Game Studies und Genretheorie. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 29–69.
- Beil, Benjamin (2021): »And You Didn't Even Look at It!« Assassin's Creed's (Self-)Discovery Tour. In: Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Schmidt, Hans Christian (Hg.): Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play. Bielefeld. S. 55–74.
- BellularNews (2025a): Key Creatives Are Defying AAA Publishers' Demands. https://www.youtube.com/watch?v=__BfZsfivXo (05.04.2025)
- BellularNews (2025b): The Law Finally Caught Up, EVERY AAA Is In Trouble. <https://www.youtube.com/watch?v=WckUUm0zDLY> (10.04.2025)
- Bender, Steffen (2010): Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsschooter als Simulation historischer Kriegserfahrung? In:

- Schwarz, Angela (Hg.): »Wollen Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 128–148.
- Bender, Steffen (2012): Virtuelles Erinnern. Riege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld.
- Bernhardt, Markus/Gautschi, Peter/Mayer, Ulrich: Themenbestimmung im Geschichtsunterricht der Sekundarstufen. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: Handbuch. Praxis des Geschichtsunterricht 1. Schwalbach. S. 367–377.
- Bernhardt, Markus (2018): Das Spiel im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Bevc, Tobias (2010): Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen: Perspektiven für die politische Bildung? In: Thimm, Caja (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 169–190.
- Bieker, Markus (2022): Wie die Perspektivität unser historisches Denken bestimmt. Ein zeichentheoretisch-kommunikativer Neuansatz. In: Brauer, Juliane/Yildirim, Lale (Hg.): Heimat(en). Diskurse und Perspektiven aus geschichtsdidaktischer Sicht. Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2022. S. 98–116.
- Blankenheim, Björn (2023): Die Kunst des Computer Game Design. Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Spiegel der historischen Kunstliteratur. Bielefeld.
- Bodden, Marian (2024): Postkoloniale Räume im digitalen Spiel Anno 1800. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte. Berlin. S. 175–194.
- Böhmermann, Jan (2023): In-Game-Käufe – Abzocke ohne Altersbeschränkung. <https://www.youtube.com/watch?v=U3oNkqHlbVg> (29.07.2024)
- Böhmermann, Jan (2020): Coin Master – Abzocke mit Fun. <https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ> (29.07.2024)
- Bojahr, Phillipp/Herte, Michelle (2018): Spielmechanik. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: Game Studies. Wiesbaden, S. 235–250.
- Bonner, Marc (2014): Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum. Über das affektive Erfahren des Spielers und den Transfer von Atmosphären in gebauten Wirklichkeiten. In: Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hg.): Zwischen/ Welten. Atmosphären im Computerspiel. Boizenburg. S. 209–222.
- Bostan, Barbaros/Senyer, Seray (2022): Narrative as a Game User Experience: An Experimental Study. In: Bostan, Barbaros (Hg.): Games and Narrative. Theory and Practice. Cham, S. 231–249.
- Brauer, Juliane (2013): Empathie und historische Alteritätserfahrungen. In: Brauer, Juliane/ Lücke, Martin (Hg.): Emotionen, Geschichte und historisches Lernen. Geschichtsdidaktische und geschichtskulturelle Perspektiven. Göttingen. S. 75–92.

- Breuer, Johannes (2016): »Mittendrin – statt nur dabei«. In: Mosel, Michael (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg. S. 181–212.
- Breyer, Thiemo/Creutz, Daniel: Historische Erfahrung. Ein phänomenologisches Schichtenmodell. In: Breyer, Thiemo/Creutz, Daniel (Hg.): Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Pränarrativen. Göttingen. S. 332–364.
- Brunner, Miriam (2010): Manga. Paderborn.
- Bryce, Jo/Rutter, Jason/Sullivan, Cath (2006): Digital Games and gender. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hg.): Understanding Digital Games. Bielefeld, S. 185–204.
- Bryce, Jo/Rutter, Jason (2006): Digital games and the violence debate. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hg.): Understanding Digital Games. Bielefeld, S. 205–222.
- Buchsteiner, Martin/Jahnke, Patrick (2021): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Buchs, Jeso (2026): Xbox im Umbruch: Nach Rückkehr der Exklusivtitel kündigt die neue Chefin erstmal Entlassungen an. <https://www.GameStar.de/artikel/xbox-entlassungen-im-juli,3454455.html> (24.06.2026)
- Bühl-Gamer, Charlotte (2021): Geschichte im Brettspiel. Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur. In: Kühberger, Christoph (Hg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit. Bielefeld. S. 359–386.
- Bunnenberg, Christian (2020): Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht. In: geschichte für heute 4/2020, S. 45–58.
- Carbot Animations (2025a): So I tried Expedition 33. Act 1. https://www.youtube.com/watch?v=tvb2CeG_GTc (23.10.2025)
- Carbot Animations (2025b): So I finished Act 2. Expedition 33 <https://www.youtube.com/watch?v=vw7OCLU3YHw> (23.10.2025)
- Carbot Animations (2025c): Act 3 is tight. Expedition 33 Ending. <https://www.youtube.com/watch?v=SIeLUEDouj4> (23.10.2025)
- Campbell, James (2008): Just Less Than Total War: Simulating World War II as Ludic Nostalgia. In: Whalen, Zach/Taylor, Laurie N. (Hg.): Playing the Past. Story and Nostalgia in Video Games. Nashville, S. 183–200.
- Campbell, Joseph (2021): Der Heros in tausend Gestalten. Berlin.
- Chapman, Adam (2016): Digital Games as history: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Abingdon.
- Decker, Jan-Oliver (2016): Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion. In: Hennig, Martin/Krah, Hans: Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels. Boizenburg. S. 137–173.
- Demleitner, Elisabeth/Beck-Zangenberg (Hg.) (2020): Filme im Geschichtsunterricht. Unterrichtsideen für die Sekundarstufe I und II. Hannover.

- Dickey, Michele D. (2019): Narrative in Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Bruce, Homer D.: Handbook of Game-Based Learning. Cambridge/London. S. 283–306.
- Donovan, Tristan (2010): Replay. The History of Video Games. Sussex.
- Cermak-Sassenrath, Daniel (2010): Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer. Bielefeld.
- Clavell, James (2024): Shōgun. München.
- Dengel, Andreas (2020): Effects of Immersion and Presence on Learning Outcomes in Immersive Educational Virtual Environments for Computer Science Education. Passau.
- Deppe, Martin: Warcraft 3: Reforged im Test – Würdiges Remaster oder volle Mogelpackung? <https://www.GameStar.de/artikel/warcraft-3-reforged-test,3353895.html> (20.03.2024)
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2007): Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien, S. 85–106.
- De Mul, Jos (2005): The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeoffrey (Hg.): handbook of computer game studies. Cambridge/London. S. 251–266.
- Dickey, Michele D. (2019): Narrative in Games-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: Handbook of Games-Based Learning. Cambridge/London. S. 263–282.
- Domsch, Sebastian (2019): Space and Narrative in Computer Games. In: Aarseth, Espen/Günzel, Stephan (Hg.): Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld, S. 103–126.
- Dreßler, Antonia (2024): Sexualisierte Frauen in Videospielen? Eine vergiftete Debatte. <https://www.pcgames.de/Meinung-und-Kolumne-Thema-200184/Kolumnen/stellar-Blade-frauen-in-Videospielen-toxisch-shift-up-1441515/> (20.03.2024)
- Eco, Umberto (2002): Einführung in die Semiotik. Paderborn.
- Engels, Markus (2012): »Man kommt sich fast vor wie in einem realen Film!« Ansätze für eine Typologie von Realitäts- und Realismuseffekten in Computerspielen. In: Appel, Daniel/Huberts, Christian/Raupach, Tim/Standke, Sebastian (Hg.): Welt/Kriegs/Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien? Boizenburg, S. 184–204.
- Faulstich, Werner (2005): Filmgeschichte. Stuttgart
- Faulstich, Werner (2013): Grundkurs Filmanalyse. Stuttgart.
- Felzmann, Sebastian (2018): Playing Yesterday. Mediennostalgie im Computerspiel. Boizenburg.

- Fenty, Sean (2008): Why Old School is »Cool«: A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia. In: Whalen, Zach/Taylor, Laurie N. (Hg.): *Playing the Past. Story and Nostalgia in Video Games*. Nashville, S. 19–31.
- Fink, Hanna (2018): Spiele und Genderforschung. In: Hust, Christoph (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld. S. 57–72.
- Flink, Tobias (2025): In Geschichte(n) erklären lernen? Erhebung und Förderung schülerseitigen Wissens zu historischem Erklären. Göttingen.
- Fludernik, Monika (2008): *Erzähltheorie. Eine Einführung*. Darmstadt.
- Follett, Ken(1989): *Die Säulen der Erde*.
- Forster, Winnie (2015): *Spielkonsolen und Heimcomputer. 1972–2015*. Utting.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015a): *Games, Game Design, Games Studies. Eine Einführung*. Bielefeld.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015b): *Game Studies und Game Design*. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln. S. 70–103.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015): Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele. In: Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld, S. 303–356.
- Friedmann, Joachim (2019): *Storytelling*. München.
- Friedrich, Jörg/Heinze, Carl/Milch, Daniel (2020): *Digitale Spiele*. In: Hinz, Felix/Körper, Andreas (Hg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen, S. 261–281.
- Fritz, Jürgen (1995): Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Fritz, Jürgen (Hg.): *Warum Computerspiele faszinieren*. Weinheim. 1995. S. 11–38.
- Fritz, Jürgen (2007): *Virtuell spielen – real erleben*. In: Pias, Claus/Holtorf, Christian (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln/Weimar/Wien, S. 129–146.
- Fromme, Johannes/ Hartig, Tom (2020): *Let's Plays als Szene informeller Bildung? Möglichkeiten und Grenzen partizipativer Medienkulturen im digitalen Zeitalter*. In: Dander, Valentin/ Bettinger, Patrick/Ferraro, Estella/ Leineweber, Christian/ Rummler, Klaus (Hg.): *Digitalisierung – Subjekt – Bildung. Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation*. Opladen, Berlin & Toronto. S. 159–182.
- Fulda, Daniel: *Literarische Thematisierungen von Geschichte*. In: Horn, Sabine/Sauer Michael (Hg.): *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen*. Göttingen, S. 209–218.

- Fullerton, Tracy (2008): Documentary Games: Putting the Player in the Path of History. In: Whalen, Zach/Taylor, Laurie N. (Hg.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville, S. 215–238.
- GameRant (2025): Black Myth: Wukong Hints Yet Another Incredible Sales Milestone. <https://gamerant.com/black-myth-wukong-total-sales-january-2025/> (05.04.2025)
- GameStar (2018): Texturen in Spielen – 3D-Grafik im Wandel der Zeit. <https://www.youtube.com/watch?v=W4yhqs88p7Y> (18.12.2024)
- GameStar (2025): Eines der besten Rollenspiele der letzten 10 Jahre – Clair Obscur ist ein Muss. <https://www.youtube.com/watch?v=Wwn8TFVVbHo&t=2797s> (10.05.2025)
- GameStar-Review (2023): Das grausame RTS macht uns zu einem Verwalter des Todes! – The Great War: Western Front im Test. <https://www.youtube.com/watch?v=prNTL4SUslo> (25.03.2024)
- GameStar-Talk (2023): Warum brennt die Spieleindustrie? <https://www.youtube.com/watch?v=uRRiMUM-EKI> (20.03.2024)
- GameStar-Talk (2024): Woran Spiele SCHEITERN <https://www.youtube.com/watch?v=bZ-zcaXSQqc> (09.02.2025)
- GameStar-Talk (2025): Preisschock und Rekordverkäufe. Spielen nur noch für die Eliten? <https://www.youtube.com/watch?v=-GpiAwfuuk4> (01.12.2025)
- GameStar-Talk (2026): der Gaming-Kollaps: Diese Krise geht uns alle an. https://www.youtube.com/watch?v=914cxa79i_g (01.03.2026)
- Galloway, Alexander R. (2007): Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in CIVILIZATION. In: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln/Weimar/Wien, S. 271–288.
- Gamesport (2023): Unreal Engine 5.2 Tech Demo Full Presentation/State of Unreal GDC 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Dj6oHHy-Kqk>
- Gelker, Nils (2019): Fantasy-Philologie – wie Dark Spuls narrative Bedeutung erzeugt. In: Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): *Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne*. Boizenburg, S. 15–32.
- Giere, Daniel (2019): Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen. Frankfurt.
- Gjøøl, Bjørn Anker/Jørgensen Niels Valentin/Thomsen Mathias Ramsø/Bruni Luis Emilio (2019): Predictability and Plausibility in Interactive Narrative Constructs: A Case for an ERP Study. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.): *Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings*. Cham, S. 121–133.

- Graf, Michael (2025): Millardengrab Xbox? Wie Microsoft sein Potential verspielt. <https://www.GameStar.de/artikel/podcast-milliardengrab-xbox,3436647.html> (26.07.2025)
- Gravett, Paul (2004): Manga. 60 Jahre japansische Comics. Köln.
- Grewé, Bernd Stefan (2024): Kontingenz als Herausforderung für das historische Lernen. Ein didaktisches Basiskonzept für die digitale Lernplattform »bedrohte Ordnungen«. In: Husemann, Charlotte/Neeb, Sven/Onken, Björn/Schmitz-Zerres, Sabrina (Hg.): Historisches Lernen für das 21. Jahrhundert. Festschrift für Markus Bernhardt zum 65. Geburtstag Frankfurt, S. 402–419.
- Grieffhahn, Monika (2010): Computerspiele als Kulturgut? In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): Digitale Spielekultur. München. S. 31–36.
- Grimberg, Jannis/Mehmel Fabian (2024): Historische Authentizität im Videospiel. (Un)realisierbare Authentizierungspotentiale in Assassin's Creed II und Kingdom Come: Deliverance. In: Bodden, Tamara/Bachmann, Rebecca (Hg.): New Skills Unlocked. Kulturwissenschaftliche Theorien und Analysen von Games. S. 123–140.
- Gruber, Doris (2023): Intermedialität. In: Antenhofer, Christina/Kühberger, Christoph/Strohmeier, Arno (Hg.): Digital Humanities in den Geschichtswissenschaften Wien. S. 263–280.
- Günzel, Stephan (2013): Bild und Erzählung im Computerspiel. In: Kracke, Bernd/Ries, Marc (Hg.): Expanded Narration. Das neue Erzählen. Bielefeld. S. 381–390.
- Gundermann, Christine (2017): Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Gundermann, Christine (2021): Geschichte in Comics. In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): Geschichtskultur im Unterricht. Frankfurt, S. 338–359.
- Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (2024): Digital Public History im Spannungsfeld von Forschung, Vermittlung und Unterhaltung. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte. Berlin. S. 7–14.
- Haasis, Lucas (2024): »An Epoch on the Rise. On Pentiment, the Early Modern Period in Games and Microhistory.« In: van Beek, Alan/Brandenburg, Aurelia und Haasis, Lucas (Hg.): Zeitenwende: Interdisziplinäre Zugänge zum Spiel Pentiment. Beiheft 46 von Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte, Münster/München/Leipzig. <https://doi.org/10.58079/128wi>.
- Hahn, Sabine (2017): Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie. Bielefeld.
- Haffelder, Maximilian/Patrick Maisenhölder (2019): Digitale Selbstgeißelung? Oder Warum SpielerInnen Souls-like Spiele spielen. In: Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne. Boizenburg, S. 33–48.

- Hanke, Christine (2008): Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. In: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld, S. 7–18.
- Hansen, Philipp (2025): Frankreichs neuer Nationalstolz: Ein Videospiel, das sogar Macron begeistert – mit einem Makel. <https://www.fr.de/ratgeber/games/frankreichs-neuer-nationalstolz-ein-videospiel-das-sogar-macron-begeistert-mit-einem-makel-zr-93721130.html> (10.05.2025)
- Hartmann, Bernd (2004): *Film und das Computerspiel*. Münster.
- Hartung, Olaf (2024): Historisches Lernen in einer »(Geschichts-)Kultur der Digitalität«? In: Hartung, Olaf/Krebs, Alexandra/Meyer-Hamme, Johannes (Hg.): *Geschichtskulturen im digitalen Wandel?* Frankfurt a.M.. S. 131–146.
- Hasberg, Wolfgang (2022) *Vergangenheit in Geschichte vermitteln*. Münster.
- Haumann, Anna-Rosa (2024): *Historytelling im Geschichtsunterricht? Eine empirische Studie über die Darstellung im Geschichtsunterricht der Sekundarstufe I*. Frankfurt.
- Hauser, Reiner (2025): Civilization 7 geht neue Wege, über einige kann man streiten bis es knallt! – Test/Review. https://www.youtube.com/watch?v=EzpZv3v3_sQ (07.02.2025)
- Hebel, Michael/Kühn, Guido/de Andrade, Sebastian (2019): Who Said Open World? Auswirkungen von Game-Taxonomien auf die SpielerInnen-Erwartungen am Fallbeispiel Dark Souls. Prepare to die. *Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne*. Boizenburg, S. 49–70.
- Heinze, Carl (2012): *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld.
- Hennig, Martin (2017): *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiels*. Marburg.
- Herrmann, Mathias/Reimer, Martin (Hg.): »[...] to question the impact of this history [...]«?. Digitale und analoge Spiele mit (post)kolonialem Setting als Medien einer kritischen historischen Bildung. In: McLean, Philipp/van Norden Jörg (Hg.): *Geschichte als Kritik*. Frankfurt. S. 500–520.
- Herrmann, Mathias/Siefert, Jan (2027): Ge-Verspielte Geschichte. Strategien der Geschichtsnutzung in digitalen Spielen. In: Logge, Thorsten et al. (Hg.): *Doing History! Praktiken des Geschichtemachens in transmedialen Geschichtskulturen*. (Der Beitrag wird im Tagungsband zur Tagung erscheinen und ist Teil eines entstehenden Forschungsantrags. Titel und Format können sich daher noch ändern.)
- Hillmayer, Moritz (2022): *Zwischen Spiel und Story. Mimetische Strukturen im Computerspiel*. Bielefeld.
- Hinterleitner, Lisa (2022): *Here Be (Dungeons and) Dragons. Karte, Welt und Handeln im Computerspiel*. Boizenburg.
- Hinz, Felix (2025): *Historisches Lernen – interkulturell und postkolonial*. Göttingen.

- Hoffmann, Daniel/Wagner, Volker (1995): Erwachsene beim Computerspiel – Motivationen und Erlebnisformen. In: S.Fritz, Jürgen (Hg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. München. S. 143–170.
- Huizinga, Johann (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg.
- Husemann, Jan (2022a): Die Hinwendung zur Gewalt. Computerspiele im Spannungsfeld zwischen Tabubruch und gesellschaftlicher Akzeptanz. In: Braun, Andreas/Steuerwald, Christian (Hg.): Kunst und Gewalt. Wiesbaden, S. 165–188.
- Husemann, Jan (2022b): Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere. Bielefeld.
- Huhtamo, Erkki (2005): Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): handbook of computer game studies. Cambridge/London. S. 3–22.
- Igarzábal, Federico Alvarez 2019: Time and Space in Video Games. A Cognitive-Formalist Approach. Bielefeld.
- Inderst, Rudolf (2020): Aus ludischer Leichtigkeit. Was über digitale Spiele noch zu sagen wäre. Boizenburg.
- Itzinger Kevin (2025): Clair Obscur: Expedition 33 ist so erfolgreich, dass es keine physischen Editionen mehr gibt – jetzt verkaufen Scalper sie zu horrenden Preisen. <https://www.gamepro.de/artikel/clair-obscur-expedition-33-ausverkauf,3432689.html> (10.05.2025)
- Jansen, Johannes (2023): Zeit als narratologische Kategorie historischen Erzählens. In: Köster, Manuel (Hg.): Zeit. Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2023. Göttingen. S. 69–83.
- Jeske, Ingrid C. (2022): Spielend-Lernen mit Serious Games –eine Betrachtung aus medienkonzeptioneller Perspektive. In: Becker, Wolfgang/Metz, Maren (Hg.): Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der Beruflichen Bildung. Wiesbaden, S. 11–27.
- Jordan, Stefan (2021): Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft. Paderborn.
- Jünger, Ellen (2016): When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen. In: Mosel, Michael (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg. S. 13–28.
- Juul, Jesper (2005): Games Telling Stories? In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): handbook of computer game studies. Cambridge/London. S. 219–226.
- Kaminski, Windfred (2013): Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen. Mit Medien umgehen können. In: Koubek, Jochen/Mosel, Michael/Werning, Stefan (Hg.): Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Boizenburg. S. 33–46.

- Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias (Hg.) (2014): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld.
- Kirsty Michelle McGill: Narrative Game Mechanics and Interactive Fiction. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.) Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings. Cham, S. 289–294.
- Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln.
- Klimmt, Christoph (2008): Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten/Wimmer Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 57–72.
- Kluge, Norbert (1981): Spielen und Erfahren. Der Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozeß. Bad Heilbrunn.
- Knoll-Jung, Sebastian (2010): Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie »Geschlecht« und die Darstellung in Historienspielen. In: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollen Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 171–198.
- Kodalle, Thorsten/Metz, Maren (2022): Das Konzept der Gamification als spielerisches Lernelement. In: Becker, Wolfgang/Metz, Maren (Hg.): Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der beruflichen Bildung. Wiesbaden, S. 65–78.
- Koenitz, Hartmut/Di Pastena, Andrea/Jansen, Dennis/de Lint, Brian/Moss, Amanda (2018): The Myth of »Universal« Narrative Models. Expanding the Design Space of Narrative Structures for Interactive Digital Narratives. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.) Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings. Cham, S. 107–119.
- Köhler, Dieter (2009): Historischer Realismus in Computerspielen. In: Horn, Sabine/Sauer Michael (Hg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen. Göttingen, S. 226–234.
- Körber, Andreas (2021): Geschichte (virtuell) spielen – und lernen? In: Kühberger, Christoph (Hg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit. Bielefeld. S. 407–430.
- Konrad, Franz-Michael: Kinder- und Jugendliteratur. In: Kluchert, Gerhard/Horn, Klaus-Peter/Groppe, Carola/Caruso, Marcelo: Historische Bildungsforschung. Konzepte – Methoden- Forschungsfelder. Bad Heilbrunn. S. 214–223.
- Koubek, Jochen (2013): Zur Medialität des Computerspiels. In: Koubek, Jochen/Mosel, Michael/Werning, Stefan (Hg.): Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Boizenburg. S. 17–32.

- Koubek, Jochen (2016): Retro-Gaming – Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen. In: Letourneur, Ann-Marie/Mosel, Michael/Raupach, Tim (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen. Boizenburg. S. 31–48.
- Koubek, Jochen (2025): Computerspielanalyse. Einführung in die Formästhetik des Computerspiels. Wiesbaden.
- Kreienbrink, Matthias (2020): Was aus der »Killerspiel«-Debatte wurde. <https://www.sueddeutsche.de/digital/crysis-remastered-killerspiele-1.5037177>
- Krotz, Friedrich (2008): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 25–40.
- Kuckartz, Udo/Rädiker, Stefan (2022): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis. Computerunterstützung. Weinheim
- Kücklich, Julian (2006): Literary theory and digital games. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hg.): Understanding Digital Games, S. 95–111.
- Kücklich, Julian (2008): Playability: Prolegomena zu einer Computerspielphilologie. Saarbrücken.
- Kühberger, Christoph (2023): Digitale Spiele als Geschichtsdarstellungen – Forschungsmethodische Hinweise zur Analyse und Rezeption als Teilbereich der Digital Humanities In: Antenhofer, Christina/Kühberger, Christoph/Strohmeyer, Arno (Hg.): Digital Humanities in den Geschichtswissenschaften Wien. S. 449–460.
- Kutscher, Christina (2019): Tell me more. Storytelling in Video Games from a Literary Studies' Perspective. Boizenburg.
- Kutty, Asha S./Manu, Melwin Joy (2022): Gamification Framework: Understanding the Criticual Success Factors for Using Gamification as a Pedagogical Tool. In: Bernardes, Oscar/Amorim, Vanessa/Moreira, Antonio Carizo, (Hg.): Handbook of Research on the Influence and Effectiveness of Gamification in Education. Hershey, S. 471/472.
- Kway Liting/Mitchell Alex (2019): Perceived Agency as Meaningful Expression of Playable Character Personality Traits in Storygames. In: Rouse, Rebecca/Koenitz, Hartmut Haahr, Mads (Hg.) Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 Dublin, Ireland, December 5–8, 2018 Proceedings. Cham, S. 230–239.
- Lange, Andreas/Spieler, Klaus (2024): Wie die Spiele ins Museum kamen. Die Geschichte des ersten Computerspielmuseums der Welt. Boizenburg.
- Lehmann, Matthias (2026): Exploration und Narration. Raumerzählung in Elden Ring und Shadow of the Erdtree sowie deren Marketing. In: Ascher, Franziska/Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal Marc (Hg.): »Could this be a dog?«

- Interdisziplinäre Perspektiven auf *ELDEN RING* und *SHADOW OF THE ERDTREE*. Boizenburg. S. 71–86.
- Lemme, Sebastian (2016): Bilder postkolonial lesen? Forschungsperspektiven auf Selbst- und Fremdbilder in der visuellen Alltagskultur. Beck, Laura/ Osthues, Julian (Hg.): Postkolonialismus und (Inter-)Medialität. Perspektiven der Grenzüberschreitung im Spannungsfeld von Literatur, Musik, Fotografie, Theater und Film. Bielefeld. S. 235–252.
- Lewers, Elena (2026 i.V.): Virtuelle Zeitreisen? Geschichtserfahrung mit Virtual Reality am historischen Ort.
- Liedel, Felix (2023): The Game in the Player. Intersubjektive Analysezugänge zu moralischen Problemen in interaktiven Filmen. Glückstadt.
- Liemann, Christina (2024): Critical Gaze als Methode. Interaktionen zwischen Spieler*innen, Kamera und Spielwelt am Beispiel von *Cyberpunk 2077*. In: Bodden, Tamara/Bachmann, Rebecca (Hg.): *New Skills Unlocked*. Kulturwissenschaftliche Theorien und Analysen von Games. S. 87–106.
- Lilge, Thomas (2025): *Game Over: Eine Theorie des Spielakts*. Berlin/Boston.
- Link, Daniel (2025): *Monster Hunter: Wilds* stürzt ab: Verkaufszahlen brechen um 95 % ein. CAPCOM-Aktie stürzt ab. <https://www.buffed.de/Monster-Hunter-Wilds-Spiel-74697/News/Verkaufszahlen-brechen-um-95-Prozent-ein-Capcom-Aktie-taumelt-1478730/> (04.08.2025)
- Loderer, Kristina/Pekrun, Reinhard/Plass, Jan L. (2019): Emotional Foundations of Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: *Handbook of Games-Based Learning*. Cambridge/London. S. 111–152.
- Lorber, Martin/Zimmermann, Felix (Hg.) (2020): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld.
- Lovecraft, Howard Philipps (2006): *Der kosmische Schrecken. Horrorgeschichten*. Leipzig.
- Lüdi Kong, Eva (2019): *Der Schlüssel zur Reise in den Westen*. Ditzingen.
- Lüdi Kong, Eva (2021): *Die Reise nach Westen*. Ditzingen.
- Lücke, Martin/Zündorf, Irmgard (2018): *Einführung in die Public History*. Göttingen.
- Mai, Stephan Friedrich/Preisinger, Alexander (2020): *Digitale Spiele und historisches Lernen*. Frankfurt.
- Mauruschat, Fabian W.W. (2021): *Eine kleine Geschichte der Videogames. Von Tetris bis Cyberpunk 2077*. München.
- Malliet, Steven/de Meyer, Gust (2005): The History of the Video Game. In: Raessens, Joost/Goldstein, Geoffrey (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge/London. S. 23–46.
- Mayer, Monica Alice (2009): Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele. Boizenburg.

- Mayer, Richard E. (2019): Cognitive Foundations of Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: *Handbook of Games-Based Learning*. Cambridge/London. S. 83–110.
- Matsuzkiewicz, Kai (2019): Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur. Boizenburg.
- Memminger, Josef (2023): Darstellungen im Geschichtsunterricht. In: Fenn, Monika/Zülsdorf-Kersting, Meik (Hg.): *Geschichtsdidaktik. Praxishandbuch*. Berlin, S. 164–180.
- Meyer-Hamme: Johannes (2017): Historische Identitäten in einer kulturell heterogenen Gesellschaft. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: *Handbuch. Praxis des Geschichtsunterrichts* 1. Schwalbach. S. 89–97.
- Mierwald, Marcel (2024): Historisches Denken 2.0. Benötigen wir neue (digitale) historische (Methoden-)Kompetenzen? In: Hartung, Olaf/Krebs, Alexandra/Meyer-Hamme, Johannes (Hg.): *Geschichtskulturen im digitalen Wandel* Frankfurt a.M.. S. 147–168.
- Milch, Daniel (2023): Digitale Spiele im Geschichtsunterricht. Ein Praxisbeispiel zum Sturm auf die Bastille. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: *Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS*. Glückstadt. S. 93–100.
- Minnameier, Gerhard/Oberwimmer, Konrad/Steger, Martin/Wenzl, Thomas (2023): *Methodik und Systematik der empirischen Bildungsforschung. Wissenschaftstheoretische Grundlagen, methodische Zugänge, forschungspraktische Hinweise*. Bad Heilbrunn.
- Morgan, Richard (2017): *Altered Carbon. Das Unsterblichkeitsprogramm*. München.
- Mosel, Michael (2011): *Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel*. Boizenburg.
- Mosel, Michael (2016): Das Computerspiel-Dispositiv. In: Mosel, Michael (Hg.): *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*. Boizenburg. S. 153–180.
- Mukherjee, Souvik (2019): Videogame Wastelands as (Non-)Places and »Any-Space-Whatever« In: Aarseth, Espen/Günzel, Stephan (Hg.): *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld, S. 167–184.
- Nae, Andre (2022): *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*. Milton Park/Abingdon.
- Näpel, Oliver/Dahms, Thomas: Comics. In: Hinz, Felix/Körber, Andreas (Hg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*. Göttingen, S. 138–166.
- Neitzel, Britta (2005): Narrativity in Computer Games. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge/London. S. 227–245.

- Neitzel, Britta (2018): Involvement. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: *Game Studies*. Wiesbaden, S. 219–234.
- Nohr, Rolf F. (2023): Genredefinition, Spiel-Handeln und Handlungstheorie. In: Hennig, Martin/Krah, Hans (Hg.): *Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Boizenburg. S. 71–90.
- Nolden, Nico (2019): *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin/Boston.
- Obmann, Christina (2020): Gender Potrayals in Videogames. A Reflection of Production Contexts? In: Bektir, Emic/Bruns, Daniela/Gabriel, Sonja/Kelle, Florian/Pölsterl, Gerhard/Schnitz, Felix (Hg.): *Mixed Reality and Games. Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education*. Bielefeld, S. 145–160.
- Ondruska, Daniel (2024): Petition zu Stop Killing Games. https://citizens-initiative.europa.eu/initiatives/details/2024/000007_de (21.06.2026)
- O'Neill, Ciaran/Smyth, Hannah K. (2025): The Radical Potential of Public History in Global Perspective. In: Laragy, Georgina/Legay, Richard/O'Neill, Ciaran/Smyth, Hannah K. (Hg.): *Public History in Global Perspective. Inquiry, Exchange and Practice*. S. 1–15.
- Oswalt, Vadim (2017): Imagination im historischen Lernen. In: Barricelli, Michele/Lücke, Martin: *Handbuch. Praxis des Geschichtsunterricht 1*. Schwalbach. S. 121–135.
- Pacher, Jörg (2007): *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Boizenburg.
- Pandel, Hans-Jürgen (2009): Authentizität. In: Mayer (Hg.): *Wörterbuch Geschichtsdidaktik*. S. 30–31.
- Pandel, Hans-Jürgen (2010): Die wechselseitigen Erfahrungen von Erzähler und Zuhörer im Prozess historischen Erzählens. In: Breyer, Thiemo/Creutz, Daniel (Hg.): *Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Pränarrativen*. Göttingen. S. 93–110.
- Pandel, Hans-Jürgen (2021): Geschichte im Roman. Fakten und Fiktionen. In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): *Geschichtskultur im Unterricht*. Frankfurt, S. 265–291.
- Pandel, Hans-Jürgen/Teepe, Renate (2021): Rollenspiele. Aus »Wortgefechten« historische Darstellungen machen. In: Pandel, Hans-Jürgen/Teepe, Renate/Huneke, Friedrich: *Methodentraining für den Geschichtsunterricht*. Frankfurt, S. 145–164.
- Pasternak, Jan (2010): 500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen. In: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollen Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 29–62.

- Peric, Bojan (2023): Transzendente Familienbande. Oder: Vom Nutzen und Nachteil des Genrebegriffs für das digitale Spiel. In: Hennig, Martin/Krah, Hans (Hg.): Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen. Boizenburg. S. 53–70.
- Pfister, Eugen/Postert, André (2022): Spiele mit Hakenkreuzen – zum Umgang mit Ideologie und Vergangenheit. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504561/spiele-mit-hakenkreuzen-zum-umgang-mit-ideologie-und-vergangenheit/> (04.08.2025)
- Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (2020): Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte. Boizenburg.
- Pfister, Eugen (2023): »Wie es wirklich war.« Wieder die Authentizitätsdebatte im Digitalen Spiel. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS. Glückstadt. S. 62–67.
- Pfister, Eugen (2023): Plädoyer für eine argumentenbasierte Debatte zur Wirkung gewalthaltiger Spiele. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS. Glückstadt. S. 84–93.
- Pietschmann, Daniel (2009): Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Boizenburg.
- Pilarczyk, Ulrike (2007): Über die Schwierigkeit (pädagogisch) zu beurteilen. In: Pias, Claus/Holtorf, Christian (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien, S. 55–64.
- Pilarczyk, Ulrike (2021): Medien. In: Kluchert, Gerhard/Horn, Klaus-Peter/Groppe, Carola/Caruso, Marcelo: Historische Bildungsforschung. Konzepte – Methoden- Forschungsfelder. Bad Heilbrunn. S. 207–214.
- Pleitner, Berit (2009): Erlebnis- und erfahrungsorientierte Zugänge zur Geschichte. Living History und Reenactment. In: Horn, Sabine/Sauer Michael (Hg.): Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen. Göttingen, S. 40–50.
- Popp, Susanne (2000): Sektion I. Der Aspekt des Politischen. Geschichtskultur als Kampf um Deutungsmacht. Mütter, Bernd/Schönemann, Bernd/Uffelman, Uwe (Hg.): Geschichtskultur. Theorie – Empirie – Pragmatik. Weinheim. S. 259–267.
- Prager, Lorenz (2025): Computerspiel-Diskurs-Analyse. Eine Gebrauchsanweisung zur Kritischen Diskursanalyse von historisierenden digitalen Spielen. In: Ramb, Judit/McLean, Philip/Riedel, Peter/van Norden, Jörg (Hg.): Theorie und Empirie. Ein unzertrennliches Paar? Tagung der Early Career Researcher der Konferenz für Geschichtsdidaktik in der Universität Bielefeld 2023. Göttingen. S. 63–78.

- Prager, Lorenz (2026): »Wir sind alle Amerikaner. Punkt.« Die Darstellung der Sholah in *Call of Duty: WWII* im Rahmen einer amerikanischen Kameradschaftserzählung. In: Heuer, Christian/ Marschnig, Georg/ Breser, Britta (Hg.): *Kunstgeschichte(n). Über die ästhetische Dimension der Geschichtskultur*. Frankfurt. S. 220–238.
- Preisinger, Alexander (2022): *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Frankfurt.
- Preußner, Ulrike (2022): Narrativität aus literaturdidaktischer Perspektive oder: Geschichten sind (nicht nur) Narration. In: Must, Thomas/van Norden, Jörg/ Martini, Nina (Hg.): *Geschichtsdidaktik in der Debatte*. Frankfurt, S. 185–194.
- Prinz, Mick (2025): GamerGate. In: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/ Zimmermann, Felix (Hg.): *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen/Einstellungen/Prozesse/Auswege*. Bonn. S. 197–204.
- Raczkowski, Felix (2018): *Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification und Serious Games*. Berlin.
- Rauscher, Andreas (2014): Filmische Spielräume. Genre-Settings in Videospielen. In: Beil, Benjamin/Bonner, Marc/Hensel, Thomas (Hg.): *Computer/Spiel/Bilder*. Boizenburg. S. 179–198.
- Rauscher, Andreas (2018): Story. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: *Game Studies*. Wiesbaden, S. 63–86.
- Redecker, Björn (2024): *Klangwelten digitaler Spiele. Zur Bedeutung von Sound und Musik für Game Design und Forschung*. Bielefeld.
- Reibman, James (2001): Fredric Wertham, Spiegelman's Maus and Representations of the Holocaust. In: Baetens, Jan (Hg.): *The Graphic Novel*. Leuven. S. 23–30.
- Rese, Friederike (2010): Erfahrung und Geschichte. Ein notwendiger Zusammenhang? In: Breyer, Thimo/Creutz, Daniel (Hg.): *Erfahrung und Geschichte. Historische Sinnbildung im Prännarrativen*. Göttingen. S. 111–132.
- Riatti, Matteo (2019): Frauen vor und auf dem Bildschirm. Zum Genderdiskurs in den Videospielwelten. In: Hennig, Martin/Krah, Hans: *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Boizenburg. S. 347–366.
- Ring, Wolf-Dieter (2010): Was macht ein Spiel gut? In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): *Digitale Spielekultur*. München. S. 37–42.
- Rittmann, Timm (2008): *MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation*. Boizenburg.
- Roth, Martin (2018): Spiele als politisches Medium. In: Hust, Christoph (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld. S. 107–124.
- Roth, Martin (2023): Was wird denn hier gespielt? Genrebezogene Unterschiede der digitalen Spielandschaft in Deutschland und Japan. In: Hennig, Martin/Krah,

- Hans (Hg.): *Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Boizenburg. S. 207–230.
- Rüsen, Jörn (1982): Geschichtsdidaktische Konsequenzen aus einer erzähltheoretischen Historik. In: Quandt, Siegfried/Süssmuth, Hans (Hg.): *Historisches Erzählen. Formen und Funktionen*. Göttingen. S. 129–170.
- Rüsen, Jörn (2001): *Zerbrechende Zeit. Über den Sinn der Geschichte*. Köln/Weimar/Wien.
- Sallge, Martin (2010): Interaktive Narration im Computerspiel. In: Thimm, Caja (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden, S. 79–106.
- Samuels, Michael (2022): *Soul Arts*. Dublin.
- Sarr, Felwine/Savoy, Bénédicte (2020): *Zurückgeben. Über die Restitution afrikanischer Kulturgüter*. Bonn.
- Sawyer, Josh (2023): *Mixing History and Fiction in Pentiment*. <https://www.youtube.com/watch?v=mhZcNA16m8A> (4.12.2024)
- Schell, Jesse (2015): Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium die Geschichte formt. In: Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres-Künste-Diskurse*. Bielefeld, S. 357–374.
- Schermann, Natalie (2023): *Destiny 2-Spieler nehmen Abschied von Lance Reddick*. <https://www.GameStar.de/artikel/destiny-2-spieler-nehmen-abschied-von-schauspieler-lance-reddick,3391496.html> (20.03.2024)
- Schöffmann, Andreas (2021): *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunterricht*. Berlin.
- Schlüter, Bettina (2013): Digitale Kultur und ästhetischer Transfer. In: Koubek, Jochen/Mosel, Michael/Werning, Stefan (Hg.): *Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Boizenburg. S. 79–92.
- Schneider, Philipp (2023): Intertextualität. In: Antenhofer, Christina/Kühberger, Christoph/Strohmeier, Arno (Hg.): *Digital Humanities in den Geschichtswissenschaften*. Wien. S. 281–300.
- Schniz, Felix (2019): Jagd und Skepsis. *Bloodborne-Rezeption zwischen kryptischen Erzählräumen und Kritischer Theorie*. In: Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): *Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne*. Boizenburg. S. 153–174.
- Schöffmann, Andreas (2021): *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunterricht*. München.
- Schoel, Sonja (2021) *Geschichte im Fernsehen. Historienserien am Beispiel von Rom und Die Tudors*. In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): *Geschichtskultur im Unterricht*. Frankfurt, S. 414–444.
- Schöner, Alexander (2009): Warum war die »Neuzeit« neu und das »lange 19. Jahrhundert« lang? – Historische Epochen als Zeitkonstruktionen und Lesarten der

- Geschichte. In: Schreiber Waltraud/Gruner, Carola (Hg.): Raum und Zeit. Orientierung durch Geschichte. Neuried. S. 37–58.
- Schotten, Raphael (2019): All Lands Meet at the End of the World. Raum- und Zeitpoetik in Dark Souls. In: Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof (Hg.): Prepare to die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls and Bloodborne. Boizenburg, S. 175–196.
- Schreiber, Waltraud: Sich in der Zeit zurechtfinden. Zwischen Daten pauken und historischer Orientierungskompetenz. In: Schreiber Waltraud/Gruner, Carola (Hg.): Raum und Zeit. Orientierung durch Geschichte. Neuried. S. 21–36.
- Schubert, Stefan (2018): Videospiele als Populärkultur. Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in Heavy Rain. In: Hust, Christoph (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Diskursfelder zu Diskursfelder, Inszenierung und Musik. Bielefeld. S. 155–178.
- Schulz-Hageleit, Peter (1982): Geschichte: erfahren – gespielt – begriffen. Braunschweig.
- Schrader, Claudia (2010): Computerbasierte Lernspiele. Stand der Forschung. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): Digitale Spielkultur. München. S. 179–190.
- Schwarz, Angela (2010): Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? . In: Schwarz, Angela (Hg.): »Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?« Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster, S. 7–28.
- Schwarz, Angela (2014): Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels. In: Beil, Benjamin/Bonner Marc/Hensel, Thomas: Computer/Spiel/Bilder. Boizenburg, S. 219–256.
- Schwarz, Angela (2015): Game Studies und Geschichtswissenschaft. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 398–447.
- Schwarz, Angela (2021): Geschichte im digitalen Spiel. Ein interaktives Geschichtsbuch zum Spielen, Erzählen, Lernen? In: Oswalt, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): Geschichtskultur im Unterricht. Frankfurt, S. 565–612.
- Schwarz, Angela (2019): »Join us in making history«. Muster von Geschichtsinzenierung im Computerspiel. Geyken, Frauke/Sauer, Michael (Hg.): Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen. Frankfurt, S. 41–61.
- Schwarz, Angela (2023): Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen. Stuttgart.
- Schwingeler, Stephan (2008): Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg.
- Seda, Roman (2008): Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse. Boizenburg.

- Siefert, Jan (2020): *Alterität im Geschichtsunterricht. Diagnose des (Fremd-)Verstehens in der Sekundarstufe I am Beispiel der Implementierung japanischer Geschichte (1600–1912) in den Geschichtsunterricht zur Exploration eines elaborierten Konzepts von (interkultureller) Perspektivübernahme als Partialkompetenz historischen Denkens*. Berlin.
- Siefert, Jan (2010): *Das Pflichtgefühl der Samurai der Tokugawa-Periode (1603–1868) zwischen Kontinuität und Wandel am Beispiel der Loyalitätsbeziehung zwischen Bushi und Daimyou (Fürst)/Tennou*. In: *AK Militär und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit*. Heft 14 (2/2010). S. 299–317.
- Siefert, Jan (2023): *Die Mentalität der Samurai. Einführung in eine Idee von den Idealen einer Krieger- und Beamtenelite in der Tokugawa- und Meiji-Ära (1600/03-1868 und 1868–1912)*. S. 1–15. In: Ewald, Alexander et al. (Hg.): *Kampf- & Bewegungskünste (KuB): Kulturgeschichte, Gewaltprävention & Therapie. Eine internationale Online-Anthologie von Wissenschaftlern und Praktikern*. (<https://www.kampfsportmuseum.de/kub>)
- Siefert, Jan (2024): *Das fremde Gedächtnis. Perspektiven von Geschichtskultur in Japan für den Geschichtsunterricht*. ? In: Husemann, Charlotte/Neeb, Sven/Onken, Björn/Schmitz-Zerres, Sabrina (Hg.): *Historisches Lernen für das 21. Jahrhundert. Festschrift für Markus Bernhardt zum 65. Geburtstag Frankfurt*, S. 239–255.
- Siefert, Jan (2025): *Verführerisches Erzählen? Theorie und Empirie zwischen geschichtskultureller Praxis und propädeutischem Unterricht in der fachdidaktischen Forschung am Beispiel digitaler Spiele*. In: Nitsche, Martin/Yildirim, Lale/Barsch Sebastian/van Norden, Jörg (Hg.): *Geschichtsdidaktisch forschen. Theorie und Empirie im Dialog*. Frankfurt. S. 179–198.
- Siefert, Jan (2025a): *Gefallene Helden in zerbrochenen Legenden. Etablierung und Konventionen eines Genres in der Erzählung von ELDEN RING*. In: Ascher, Franziska/Inderst, Rudolf/Thomas/Wagner, Pascal Marc (Hg.): *»Could this be a dog?« Interdisziplinäre Perspektiven auf ELDEN RING und SHADOW OF THE ELDEN*. Boizenburg. S. 53–70.
- Siefert, Jan (2025b): *Unangenehme Narrative in der Erzählung der »Anderen«. Zum Potential von Narrationen aus Perspektive außereuropäischer Kulturräume für einen kritischen Geschichtsunterricht in einer globalisierten Geschichtskultur*. In: van Norden, Jörg/McLean, Philipp (Hg.): *Geschichte als Kritik*. Frankfurt. S. 67–88.
- Siefert, Jan (2025c): *Geschichtserzählung im Spiel zwischen Faktizität, Folklore und Fiktion. Perspektiven für historisches Lernen am Beispiel von Ghost of Tsushima*. In: Vlad Cotuna/Ron Heckler (Hg.): *History is (y)our playground*. Boizenburg. (Im Druck)
- Siefert, Jan (2026): *Fantastische Geschichte(n). Geschichtsnutzung im fantastischen Roman zwischen Szene und Referenz*. In: Masanek, Nicole, Barth, Steffen und

- Busch, Matthias (Hg): Historisches Wissen in und durch Kinderliteratur. (im Druck)
- Siefert, Jan (2026): Revolution and Imperialism in RISE OF THE RÖNIN. Analysing digital games with a focus on historical learning. In: Haasis, Lucas/Winnerling, Tobias: Early Modernity in Games. (i.V.)
- Statista (2023): Verteilung der Jugendlichen in Deutschland nach durchschnittlicher täglicher Nutzungsdauer von Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphone-Spielen im Jahr 2023 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/29441/umfrage/taegliche-nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/> (20.08.2024)
- Steiner, Anton (2022): Laut/Spiel/Sprache. Nichtsprachliches Erzählen im Computerspiel: Spielwelt, Figur und Gameplay in den Zen-Adventure-Games Journey, Abzû und Gris. Boizenburg.
- Steinkühler, Constance/Tsaasan A.M. (2019): Sociocultural Foundations of Game-Based Learning. In: Plass, Jan L./Mayer, Richard E./Homer, Bruce D.: Handbook of Games-Based Learning. Cambridge/London. S. 177–206.
- Steinlechner, Peter (2026): Publisher dürfen Spiele sterben lassen. Die EU-Kommission will Hersteller nicht verpflichten, eingestellte Spiele dauerhaft spielbar zu halten. <https://www.golem.de/news/stop-killing-games-publisher-duerfen-computerspiele-sterben-lassen-2606-209860.html> (21.06.2026)
- Sterbenz, Benjamin (2011): Genres in Computerspielen – eine Annäherung. Boizenburg.
- Stortz, Laura (2025): Ludonarrative Grenzgänge. Gewalt und Moral in Märe und Videospiel. Glückstadt.
- Tesch, Ricarda (2012): Gefälschte Geschichte? Wie Computerspiele mit der Realität spielen. In: Appel, Daniel/Huberts, Christian/Raupach, Tim/Standke, Sebastian (Hg.): Welt/Kriegs/Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien? Boizenburg, S. 95–103.
- Tilsner, Ursula/Ullrich, Daniel (2025): Medien. Frankfurt.
- Thimm, Carl/Wosnitza, Lukas (2010): Das Spiel – analog und digital. In: Thimm, Carja (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, 33–54.
- Thon, Jan-Noël (2015): Game Studies und Narratologie. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 104–164.
- Thüneman, Holger (2023): Geschichtskultur in der Pluralität der Zeiten. In: Köster, Manuel (Hg.): Zeit. Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2023. Göttingen. S. 41–55.
- Tolino, Aldo (2010): Gaming 2.0. Computerspiele und Kulturproduktion. Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten. Boizenburg.

- Trautwein, Ulrich u.a. (2017): Kompetenzen historischen Denkens erfassen. Konzeption, Operationalisierung und Befunde des Projekts »Historical Thinking – Competencies in History (HiTCH)«. Münster.
- Uricchio, William (2005): In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge/London. S. 327–340.
- Unterhuber, Tobias (2023): Schubladen denken. Über die Notwendigkeit der Etablierung und Überwindung einer Gattungstheorie des Computerspiels. In: Hennig, Martin/Krah, Hans (Hg.): *Spielzeichen IV. Genres – Systematiken, Kontexte, Entwicklungen*. Boizenburg. S. 27–52.
- Van Looy, Alexander (2017): Der digitale Raum: Augmented und Virtual Reality. In: Stengel, Oliver/van Looy, Alexander/Wallaschkowski, Stephan (Hg.): *Digitalzeitalter – Digitalgesellschaft. Das Ende des Industriezeitalters und der Beginn einer neuen Epoche*. Wiesbaden, S. 51–62.
- Venus, Jochen (2018): Gewalt. In: Beil, Benjamin/Hensel Thomas/Rauscher Andreas: *Game Studies*. Wiesbaden, S. 331–342.
- Walkerdine, Valerie (2007): *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*. Houndmills/Basingstoke/Hampshire.
- Watsuki Nobuhiro (1994–1998): Rurouni Kenshin.
- Wegge, Jürgen/Kleinbeck, Uwe/Quäck, Almut (1995): Motiv der Bildschirmspieler. Die Suche nach virtueller Macht, künstlicher Harmonie und schnellen Erfolgen? In: S.Fritz, Jürgen (Hg.): *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. München. S. 214–237.
- Weidemann, Axel (2024): »Rise of the Ronin« wird nicht in Südkorea erscheinen. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien-und-film/videospiel-rise-of-the-ronin-aus-japan-wird-in-suedkorea-verboden-19519496.html> (13.07.2025)
- Weidlich, Andreas (2024): Doppelpes Spiel. Selbstreflexive Konfigurationsstrategien als Gegenstand einer kritischen Textpraxis digitaler Spiele. Analysen und Interpretationen zu Vagrant Story, Dark Souls III und Horizon: Zero Dawn. Boizenburg.
- Wesener, Stefan (2004): *Spiele in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen*. Wiesbaden.
- White, Hayden (2008): *Metahistory. Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*. Frankfurt
- White, Hayden (1986): *Auf Klio dichtet oder die Fiktion des Faktischen. Studien zur Tropologie des historischen Diskurses*. Stuttgart.
- Widmann, Tabea (2024): Digitale Erinnerungskulturen – Spielerische Erinnerungskulturen? Auf den Spuren des spielerischen Moments in den Digital Memory Cultures. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): *Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte*. Berlin. S. 15–28.

- Widra, Thomas (2016): Auf dem Weg zu wahrer »agency«. In: Mosel, Michael (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg. S. 29–60.
- Wilhelm, Claudia (2015): Game Studies und Geschlechterforschung. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln. S. 3165–341.
- Williams, Tad (1999): Otherland. Berg aus schwarzem Glas. München
- Winklhöfer, Christian (2021): Urteilsbildung im Geschichtsunterricht. Frankfurt.
- Wimmer, Jeffrey (2025): Die sozialen Kontexte von Computerspielkulturen. In: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/Zimmermann, Felix (Hg.): Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen/Einstellungen/Prozesse/Auswege. Bonn. S. 41–48.
- Winnerling, Tobias/Nonn, Christoph (2017): Wozu eigentlich kontrafaktische Geschichte? In: Winnerling, Tobias/Nonn, Christoph (Hg.): Eine andere deutsche Geschichte 1517–2017. Was wäre wenn.... Paderborn. S. 7–19.
- Winnerling, Tobias (2023): Farbenfroher Kolonialismus und historische Dissimulation. Die Diskussion um die »Anno«-Serie. In: Burschel, Peter/Cornelißen, Christoph/Sauer, Michael: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 74. 3/4 2023. Geschichte in digitalen Spielen. Seelze. S. 140–151.
- Winnerling, Tobias (2024): (A)Historisches in digitalen Spielen beschreiben. Skizzen für Auswege aus der Anachronismusfalle. In: Gundermann, Christine/Hanke, Barbara/Schlutow, Martin (Hg.): Digital Public History. Analytische Zugänge und Lernpotentiale digitaler Geschichte. Berlin. S. 45–62.
- Witting, Tanja (2010): Bildschirmspiele und die Genderfrage. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hg.): Digitale Spielekultur. München. S. 115–128.
- Wolf, Mark J.P. (2005): Genre and the Video Game. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeoffrey (Hg.): handbook of computer game studies. Cambridge/London. S. 193–204.
- Wolling, Jens (2008): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt, Thorsten/Wimmer Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 73–93.
- Wulf, Christopher (2024): Ludovisuelle Harmonie. Die komplexe Verbindung von Musik und Videospiel. Glückstadt.
- Wysocki, Jan (2024): Apotheose der Populärkultur. Untersuchungen der Konstruktion polytheistischer Gottesvorstellungen in digitalen Spielen.
- YongYea (2025a): Nintendo Face Mass Backlash After Pricing Mario Kart World For Switch 2 At 80\$. <https://www.youtube.com/watch?v=jFCNwDiEd-U> (05.04.2025)

- YongYea (2025b): Nintendo Delay Switch 2 Pre-Orders Due to Tariffs, Price Hike Risks Rise, Hidden Cost Face Backlash. <https://www.youtube.com/watch?v=9w-WKDss7iw> (05.04.2025)
- Zellinger, Peter (2024): Ehemalige Bungie-Mitarbeiter von ihrem Ex-Chef: »Schleich Dich!« <https://www.derstandard.de/story/3000000230955/ehemalige-bungie-mitarbeiter-fordern-von-ihrem-ex-chef-schleich-dich> (20.08.2024)
- Zimmermann, Felix (2019): Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game. Boizenburg.
- Zimmermann, Felix (2023a): Spielend sterben im Schützengraben. In: Brandenburg, Aurelia/Färberbock, Peter/Falke, Anna Klara/Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS. Glückstadt. S. 279–284.
- Zimmermann, Felix (2023): Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel. Marburg.

10. Spieleverzeichnis

AGE OF EMPIRES (seit 1997), Microsoft
AION (2008), Gameforge
ALICE: MADNESS RETURNS (2011), Spicy Horse
ANNO 1800 (2019), Ubisoft Mainz
ANNO 2070 (2011), Blue Byte
ANTHEM (2019), Bioware
A PLAGUE TALE: INNOCENCE (2019), Asobo Studio
A PLAGUE TALE: REQUIEM (2022), Asobo Studio
APOTHEON (2015), Alientrap
ASSASSIN'S CREED (2007), Ubisoft
ASSASSIN'S CREED II (2009), Ubisoft
ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY (2018), Ubisoft
ASSASSIN'S CREED: UNITY (2014), Ubisoft
ASSASSIN'S CREED: SHADOWS (2025), Ubisoft
ATOMIC HEART (2023), Mundfish
BALDUR'S GATE I (1998), Bioware
BALDUR'S GATE II (2000), Bioware
BALDUR'S GATE III (2023), Larian
BATTLEFIELD 1 (2016), Electronic Arts
BIOSHOCK: INFINITE (2013), Take Two
BLACK MYTH: WUKONG (2024), GameScience
BLOODBORNE (2015), FromSoftware
BRAID (2008), None Games
CIVILIZATION (seit 1991), MicroProse (1991 und 1996), Firaxis (seit 2001)
CIVILIZATION VI (2016), Firaxis
CIVILIZATION VII (2025), Firaxis
CLAIR OSCUR: EXPEDITION 33 (2025), Sandfall Interactive
CODE VEIN (2019), Bandai Namco
COMMAND & CONQUER (seit 1995), Westwood
COMPANY OF HEROES (2006), Relic Entertainment
COMPANY OF HEROES 3 (2023), Relic Entertainment

CONCORD (2024), Firewalk Studios
 CRYISIS (2007), Crytek
 CYBERPUNK 2077 (2020), CD Project Red
 DARKEST FILES (2025), Paintbucket Games
 DARK SOULS I, II, III (2011, 2014, 2016), FromSoft
 DEADSPACE (2008/2023), Electronic Arts
 DEFENDER OF THE CROWN (1986), Cinemaware
 DEMON'S SOULS (2009), FromSoftware
 DEMON'S SOULS (2020), Blueprint Games
 DER HERR DER RINGE: GOLLUM (2023), Daedalic
 DESTINY 2 (2017), Bungie
 DETROIT: BECOMING HUMAN (2018), Quantic Dream
 DEUS EX (2000), Ion Storm
 DIABLO IMMORTAL (2023), Blizzard
 DIABLO IV (2023), Blizzard
 DIE SIMS (seit 2000), Electronic Arts
 DISHONORED 2 (2016), Arkane Studios
 DOOM (2016), id Software
 DORFROMANTIK (2021), Toukana Interactive
 DRAGON AGE (seit 2009), Bioware
 DRAGON AGE: ORIGINS (2009), Bioware
 DUST: AN ELYSIAN TAIL (2018), Humble Hearts
 DYING LIGHT (2015), Techland
 DYSTOPIKA (2024), Voids Within
 ELDEN RING (2022), FromSoft
 ELITE DANGEROUS (2014), Frontier Developments
 ERINNERN. DIE KINDER VOM MULLENHAUSER DAMM (2025), Paintbucket Games
 FACTORIO (2020), Wube Software
 FALLOUT 3 (2008), Bethesda
 FIFA (seit 1993), Electronic Arts
 FINAL FANTASY (1987), Square Enix
 FINAL FANTASY VII (1997), Square Enix
 FINAL FANTASY VII REMAKE (2020), Square Enix
 FORSPOKEN (2023), Luminous Productions/Square Enix
 FROSTPUNK (2018) 11 Bit Studios
 GHOST OF TSUSHIMA (2020), Sucker Punch Productions
 GHOST OF YŌTEI (2025), Sucker Punch Productions
 GOD OF WAR (2018), SIE Santa Monica Studio
 GOD OF WAR: RAGNARÖK (2022), SIE Santa Monica Studio
 HADES (2020), Supergigant Games
 HADES 2 (2024), Supergigant Games

HALF-LIFE (1998), Valve
 HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (2017), Ninja Theory
 HISTORYLINE 1914–1918 (1992), Bluebyte
 HOGWARTS LEGACY (2023), Avalanche Entertainment
 HORIZON: ZERO DAWN (2017), Guerilla Games
 INZOI (2025), inZOI Studios
 IRON HARVEST (2020), King Art
 IT TAKES TWO (2021), Hazelight Studios
 JURASSIC WORLD EVOLUTION 3 (2025), Frontier Developments
 KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH (2017), Daedalic Entertainment
 KINGDOM COME: DELIVERANCE (2018), Warhorse Studios
 KINGDOM COME: DELIVERANCE 2 (2025), Warhorse Studios
 KINGDOM OF AMALUR: RECKONING (2012), 38 Studios
 LAST TRAIN HOME (2023), Ashborne Games
 LIES OF PI (2023), Neowiz Games
 LORDS OF THE FALLEN (2023), CI Games
 LOST ARK (2019), Tripod Studio & Smilegate RPG
 MANOR LORDS (2024), Slavic Magic
 MASSEFFECT (seit 2007), Bioware
 METROID (seit 1985), Nintendo
 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR (2014), Monolith Games
 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR (2017), Monolith Games
 MONSTER HUNTER: WILDS (2025), CAPCOM
 MUNCHKIN (2023), Dire Wolf
 NIER: AUTOMATA (2017), Platinum Games
 NIOH (2017), Team Ninja
 NIOH 2 (2020), Team Ninja
 NOBUNAGA'S AMBITION (2022), Koei Temco Games
 PENTIMENT (2022), Obsidian Entertainment
 PLAGUE INC. EVOLVED (2012), Ndemic Creations
 POLY BRIDGE (2015), Dry Cactus
 RAILROAD TYCOON (seit 1990), zuletzt Firaxis Games
 Red Dead Redemption (2010), Rockstar
 Red Dead Redemption II (2018), Rockstar
 RESIDENT EVIL IV (2005), Capcom
 RISE OF THE RÖNIN (2024), Team Ninja
 SCHLACHT UM MITTELERDE (2004), Electronic Arts
 SHADOW OF THE ROAD (announced), Owlcat Games
 SEKIRO (2019), FromSoftware
 SIM CITY (seit 1989), zuletzt Electronic Arts
 SIMS (seit 2000), Electronic Arts

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011), Bethesda
 SPACE MARINE 2 (2024), Saber Interactive
 SPLITFICTION (2025), Hazelight Studios
 STARCRAFT (1997), Blizzard
 STARWARS: OUTLAWS (2024), Ubisoft
 STEEL RISING (2023), Spiders
 STELLARBLADE (2024), Shift Up Corporation
 STRONGHOLD: DEFINITIVE EDITION (2023), THQ
 SUICIDE SQUAT: KILL THE JUSTICE LEAGUE (2024), Rocksteady Games
 TENGAMI (2015), Nyamyam
 TERRA NIL (2023), Free Lives
 TETRIS (1984), Nintendo
 THE DARKEST FILES (2025), Paintbucket Games
 THE EXPANSE: OSIRIS REBORN (announced), Owlcat Games
 THE FIRST BERSERKER: KHAZAN (2025), Neople
 THE GREAT WAR: WESTERN FRONT (2023), Petroglyph
 THE LAST OF US, (2014), Naughty Dog
 THE LONGING (2020), Studio Seufz.
 THE ORDER 1886 (2015), Ready at Dawn
 THE SINKING CITY (2021), Frogwares
 THE STANLEY PARABLE (2013), Galactic Cafe
 THE SURGE (2017), Deck 13
 THE SURGE II (2019), Deck 13
 THE WITCHER I, II, III (2007, 2011, 2015), CD Project Red
 THRIVING CITY (2024), White Star Studio
 THROUGH THE DARKEST OF TIMES (2020), Paintbucket Games
 TIMBERBORN (2021), Mechanistiry
 TINY GLADE (2024), Pounce Light
 TITAN QUEST (2006), THQ
 TOMB RAIDER (seit 1996), zuletzt Eidos Montreal
 TOTAL WAR (seit 2000), Creative Assembly
 TOTAL WAR: THREE KINGDOMS (2019), Creative Assembly
 VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR (2014), Ubisoft
 VALIANT HEARTS: COMING HOME (2024), Ubisoft
 VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES (2004), Troika Games
 WARFRAME (2013), Digital Extremes
 WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER (2023), Owlcat Games
 WARHAMMER 40K: DARK HERESY (announced), Owlcat Games
 WAR HOSPITAL (2024), Brave Lamb Studio
 WEREWOLF: THE APOKALYPSE – EARTHBLOOD (2021), Cyanide Studio
 WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER (2014), Bethesda

WO LONG. *FALLEN DYNASTY* (2023), Team Ninja

WORLD OF WARCRAFT (seit 2004), Blizzard

WU CHANG: *FALLEN FEATHERS* (2025), Leenzee

