

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 des 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 OSCUR: 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 YÖTEI 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, statten 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).

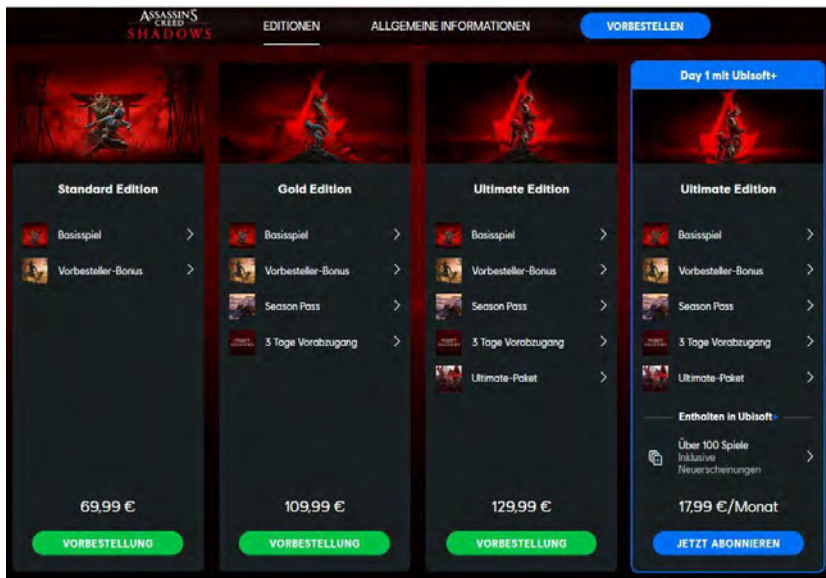
Die Kosten für die Spieleentwicklung haben sich in den letzten Jahren vervielfacht. CYBERPUNK 2077 kostete beispielsweise ohne Marketing über 300 Millionen US-Dollar (GameStar-Talk 2023). Mit diesen Kosten für die Entwicklung eines Spiels ging die Suche nach weiteren Möglichkeiten der Monetarisierung 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 verkauftes 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?