

Mit Geschichte digital spielen

Herausforderungen, Möglichkeiten und Infrastrukturen der empirischen Beforschung historisierender Games

Moderation: Martin Buchsteiner (Universität Greifswald)

Andrea Brait (Universität für Weiterbildung Krems)

Lorenz Prager (Universität Wien)

Andreas Wieser (Universität Innsbruck)

Alexander Preisinger (Universität Wien)

Beschreibung des Panels

Digitale Spiele sind geschichtskulturelle Leitmedien der Gegenwart, deren Bedeutung für das historische Lernen auch in den österreichischen Lehrplänen für den Geschichtsunterricht zum Ausdruck kommt (vgl. allgemein Schwarz, 2010; Demantowsky/Pallaske, 2015; Kühberger, 2017; Giere, 2019; Buchsteiner/Jahnke, 2021; Preisinger, 2022; Buchsteiner, 2023). Als nonlineare, interaktive und multimodale Anwendungen stellt ihre geschichtsdidaktisch-empirische Beforschung in mehrfacher Hinsicht eine Herausforderung dar. Aufgrund ihres Immersionspotentials, der Regelkomponente, die immer zugleich auch eine Wertsetzung darstellt (Bogost, 2010), und ihrer audiovisuellen Darstellungsform wird ihnen eine besonders hohe Wirksamkeit bei der Beeinflussung von Geschichtsbewusstsein zugeschrieben. Umso wichtiger ist ihre geschichtsdidaktische empirische Beforschung, die in Form von Einzelspielanalysen bislang erst in Ansätzen – vor allem in Masterarbeiten (bspw. Celeda, 2015; Kutzberger, 2021; Barth, 2022) und Zeitschriftenartikeln (bspw. Herrmann/Luppa, 2020; Milch/Nolden, 2020; Winnerling, 2023) – erfolgt ist.

Die Vortragssession wird Möglichkeiten und Infrastrukturen einer geschichtsdidaktischen Computerspielforschung vorstellen. Im Zentrum steht die Fragestellung: Welche methodischen Ansätze und infrastrukturellen Rahmenbedingungen erweisen sich als zielführend, um den Einsatz von digitalen Spielen innerhalb und außerhalb des Geschichtsunterrichts sowie die Erfahrungen von Spielenden empirisch zu untersuchen, und welche spezifischen Herausforderungen ergeben sich dabei aus ihrer medialen Beschaffenheit? Hierzu werden Studien vorgestellt, die auf verschiedenen quantitativen wie qualitativen Forschungsansätzen basieren, sowie die Möglichkeiten eines GameLabs in den Blick genommen.

Literatur

Barth, Maximilian. (2022). *Historisches Lernen und Serious Games – direkte und non-instruktionale Lernprozesse am Beispiel von Valiant Heart: The Great War*. Masterarbeit, Wien.

Bogost, Ian. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

- Buchsteiner, Martin. (2023). Digitale Spiele im Geschichtsunterricht – eine (geschichtsdidaktische) Überforderung? *Zeitschrift für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften*, 14(1), 157–165.
- Celeda, Claus. (2015). *Geschichtsdarstellung in Videospiele. Darstellung und Inszenierung des Zweiten Weltkriegs im digitalen Spiel*. Diplomarbeit; Wien.
- Buchsteiner, Martin & Jahnke, Patrick. (2021). *Digitale Spiele im Geschichtsunterricht*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag. Abgerufen von <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783734412189>.
- Demantowsky, Marko/Pallaske, Christoph. (Hrsg.) (2015). *Geschichte lernen im digitalen Wandel*. Berlin: DeGruyter.
- Giere, Daniel. (2019). *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zur Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Frankfurt a. M.: Wochenschau Geschichte.
- Herrmann, Mathias/Luppa, Franziska. (2020). Vom Spiel zum virtuellen Museum? Der «Dokumentarmodus» von «Assassin's Creed: Origins» aus geschichtsdidaktischer Perspektive. In *geschichte für heute. zeitschrift für historisch-politische Bildung* 13, Heft 1, S. 5–18.
- Kühberger, Christoph. (2017). Computerspiele als Teil des historischen Lernens. In Daniel Bernsen & Ulf Kerber (Hrsg.), *Praxishandbuch historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter* (S. 229–236). Opladen, Berlin, Toronto: Verlag Barbara Budrich.
- Kutzberger, Maximilian Marcus. (2021). *Erinnerungsmedium MINECRAFT? – Das Vernichtungslager Auschwitz-Birkenau als virtueller «Geschichtsort»*. Masterarbeit, Wien.
- Mai, Stephan F. & Preisinger, Alexander. (2020). *Digitale Spiele und historisches Lernen. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag*. Abgerufen von <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783734409400>.
- Milch, Daniel/Nolden, Nico. (2020). *Boston Harbor a Teapot Tonight! Analysemodell zur Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel am Beispiel von Assassin's Creed III*. In: *Geschichte lernen* 33, Heft 194, S. 40–45.
- Preisinger, Alexander. (2022). *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Frankfurt a. M.: Wochenschau Geschichte.
- Schwarz, Angela (Hrsg.). (2010). «Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?»: *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel* (2. erw. Aufl.). Medien Welten: Bd. 13. Münster u.a.: Lit.
- Winnerling, Tobias. (2023). *Farbenfroher Kolonialismus und historische Dissimulation. Die Diskussion um die «Anno»-Serie*. In *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 74, Heft 3/4, S. 140–151.

Zwischen Lebenswelt und Unterrichtsrealität

Digitale Spiele zum Thema Krieg und Gewalt und ihre Rolle im Kontext historisch-politischen Lernens in Österreich

PD MMag. Dr. Andrea Brait (Universität für Weiterbildung Krems)

Abstract

Am Anfang des Prozesses historischen Denkens steht, wie Thünemann (2024, 96) treffend feststellt, oft eine ästhetische Wahrnehmung. Daraus lässt sich eine hohe Relevanz der verschiedenen Formen der Geschichtskultur – von Rüsen (1994, 4) als «praktisch wirksame Artikulation von Geschichtsbewußtsein im Leben einer Gesellschaft» definiert – ableiten. Studien verweisen darauf, dass geschichtskulturelle Produkte kindliche Vorstellungen von der Vergangenheit beeinflussen und Interesse für historische Themen wecken können (Becher & Gläser, 2015, 44 f.; Kühberger, 2018, 72). Zudem wurde nachgewiesen, dass Jugendliche quellenfreie Darstellungen mehr interessieren als Quellen und quelleneinbindende Darstellungen (Kohler, 2016, 106).

Diese Erkenntnisse sind die Grundlage für Forderungen, die Geschichtskultur stärker in den Geschichtsunterricht einzubinden, sodass Lernende die Fähigkeit erwerben, diesen kritisch zu begegnen (Rox-Helmer, 2006, 28 f.). Dieser habe die Aufgabe die Gesellschaft für die Teilhabe an der Geschichtskultur «fit zu machen», wie es von Borries (2008, 155) ausdrückt. Seit den Reformen von 2016 tragen die österreichischen Lehrpläne für die Sekundarstufe I (BGBl. II 113/2016)¹ sowie für die AHS-Oberstufe (BGBl. II 219/2016)² dieser Überlegung Rechnung und fordern den Einbezug von geschichtskulturellen Produkten. Explizit genannt wurden «Computerspiele», die neben anderen geschichtskulturellen Produkten dazu herangezogen werden sollen, um ein «kritisches Hinterfragen von historischen Darstellungen bzw. geschichtskulturellen Produkte[n] [...] zu fördern (De-Konstruktion).»

In den letzten Jahren wurden zahlreiche Unterrichtsbeispiele (u. a. Aumayr & Preisinger, 2020) publiziert, die das Potential von digitalen Spielen für historisch-politisches Lernens aufzeigen. Allerdings ist zweifelhaft, dass solche im Unterricht eingesetzt werden, zumal diverse Untersuchungen gezeigt haben, dass die fachspezifische Kompetenzorientierung nur teilweise realisiert wird (u. a. Mitnik, 2014; Bernhard & Kühberger, 2019; Oberhauser, 2018; Bernhard, 2020; Lanser, 2021; Brzobohaty, 2022; Pichler, 2022), den Lehrkräften geschichtsdidaktische Theorien wenig vertraut sind und geschichtskulturelle Produkte – wenn überhaupt – zur Vermittlung historischen Faktenwissens herangezogen werden (Brait, 2022). Festzuhalten ist jedoch, dass die Höherbewertung der Politischen Bildung durch die Lehrplanreformen des Jahres 2016 von den Lehrkräften begrüßt wird (Brait, 2023). Wiewohl die Vorstellungen der Lehrpersonen von den Vorgaben der universitären Politischen Bildung abweichen und aktuelle politische Themen

¹ Die darin formulierten diesbezüglichen Lernziele wurden in den Lehrplan von 2023 (BGBl. II 1/2023) übernommen.

² Andere Schulformen der Sekundarstufe II haben dies bislang nicht umgesetzt.

wenig in den Unterricht integriert werden, wird das Ziel verfolgt, politisches Interesse zu wecken (Stornig, 2021, 456 f.).

Im Vortrag wird nach dem Stand der Einbeziehung von digitalen Spielen im Fach «Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung» in der AHS-Oberstufe seit der Lehrplanreform 2016 gefragt. Am Beispiel von Spielen, die sich auf (historische oder fiktive) Kriege beziehen (Del-Moral & Rodríguez-González 2020; Fowler 2024), wird zudem untersucht, welche Potentiale für historisch-politisches Lernen sich aus den erhobenen Spielerfahrungen ergeben und welche Erwartungen Spielende und Nicht-Spielende an solche Spiele haben. Hierfür wurde im Frühjahr 2024 eine quantitative Befragung (mit zwei offenen Items) unter Personen durchgeführt, die an einer AHS maturierten ($n = 470$). Hierbei wurden einerseits auf für eine andere Studie (Brait 2025) entwickelte Item-Batterien zurückgegriffen und andererseits neue konzipiert, angelehnt an einschlägige Literatur zu digitalen Kriegsspielen (u. a. Robinson & Schulzke 2016; Valeriano & Habbel 2016; Heck 2020).

Diese zeigt u. a., dass Kriege ein sehr wichtiges Unterrichtsthema sind: 70,7 % der Befragten gaben an, dass dieses (sehr) häufig behandelt worden sei. Doch zeigte sich gleichzeitig, dass digitale Spiele zu historischen oder politischen Themen (fast) nie behandelt wurden. Dies führt zu einer deutlichen Diskrepanz zwischen dem Unterricht und der Lebensrealität der Befragten, zumal mehr als die Hälfte (53,1 %) angab, bereits ein digitales Spiel gespielt zu haben, in dem ein (fiktiver oder reeller) Krieg thematisiert wurde. Klare Unterschiede zeigen sich auch zwischen den Spielerfahrungen und Erwartungen an Spiele, welche Potentiale für ein historisch-politisches Lernen über Medien (Bernsen, König & Spahn, 2012, 18) aufzeigen.

Literatur

- Aumayr, Florian, & Preisinger, Alexander (Hrsg.). (2020). *Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung*. Wien: Edition Polis.
- Becher, Andrea & Gläser, Eva. (2015). Historisches Denken und Kompetenzentwicklung im Elementar- und Primarbereich (HisDeKo) – Ein Projektbericht. In Monika Waldis & Béatrice Ziegler (Hrsg.), *Forschungswerkstatt Geschichtsdidaktik 13: Beiträge zur Tagung geschichtsdidaktik empirisch 13* (S. 41–51). Bern: hep der Bildungsverlag.
- Bernhard, Roland. (2020). *Von PISA nach Wien: Historische und politische Kompetenzen in der Unterrichtspraxis. Empirische Befunde aus qualitativen Interviews mit Lehrkräften*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag.
- Bernhard, Roland & Kühberger, Christoph. (2019). Domänen(un)spezifisch – Empirische Befunde zum Kompetenzverständnis von Geschichtslehrpersonen. In Monika Waldis & Béatrice Ziegler (Hrsg.), *Forschungswerkstatt Geschichtsdidaktik 17: Beiträge zur Tagung «geschichtsdidaktik empirisch 17»* (S. 119–130). Bern: hep der Bildungsverlag.
- Bernsen, Daniel/König, Alexander & Spahn, Thomas. (2012). Medien und historisches Lernen: Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik. *Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaft*. (1), 1–27.

- Borries, Bodo v. (2008). *Historisch Denken Lernen – Welterschließung statt Epochenüberblick: Geschichte als Unterrichtsfach und Bildungsaufgabe*. Opladen u.a.: Budrich.
- Brait, Andrea. (2022). Austrian teachers' understanding and teaching of historical culture: Challenges for the implementation of curriculum reforms in Austria. *History Education Research Journal*, 19(1), 1–13. <https://doi.org/10.14324/HERJ.19.1.01>
- Brait, Andrea. (2023). Teaching History in Subject Combinations: The Example of Austria: History and Social Studies/Civic Education. In Nadine Fink, Markus Furrer, & Peter Gautschi (Hrsg.), *Why History Education?* (S. 340–354). Frankfurt am Main: Wochenschau.
- Brait, Andrea. (2025 in print). Orientierungsbedürfnis und/oder (historisches) Interesse. Umriss eines Desiderats aus theoretischer und empirischer Perspektive. In *Geschichtsdidaktisch forschen. Theorie und Empirie im Dialog*.
- Brzobohaty, Johannes. (2022). Kompetenzorientierte Leistungsfeststellungen: Eine kategoriale Analyse von Geschichtstests der Sekundarstufe I. In Andrea Brait, Claus Oberhauser, & Irmgard Plattner (Hrsg.), *Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft: Standortbestimmung der Geschichtsdidaktik in Österreich* (S. 79–95). Frankfurt am Main: Wochenschau.
- Del-Moral, M. Esther & Rodríguez-González Christian. (2020). War Video Games: Communicative Platforms to Develop Critical Thinking against War? *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 13(4), 1–13. <https://doi.org/10.1145/3404196>
- Fowler, Michael. (2024). Wargames as Pedagogical Tools: Using Wargames for Higher Education *Journal of Political Science Education*, 21(1), 163–182. <https://doi.org/10.1080/15512169.2024.2349549>
- Heck, Axel. (2020). Kriegsspiele. Video-Games und Weltpolitik. In Gabi Schlag · Axel Heck (Hrsg.), *Visualität und Weltpolitik, Horizonte der Internationalen Beziehungen* (S. 121–150). Wiesbaden: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-29971-2_5
- Kohler, Christian. (2016). *Schülervorstellungen über die Präsentation von Geschichte im Museum: Eine empirische Studie zum historischen Lernen im Museum*. Berlin: LIT.
- Kühberger, Christoph. (2018). The Private Use of Public History and its Effects on the Classroom. In Marko Demantowsky (Hrsg.), *Public History and School: International Perspectives* (S. 69–83). Berlin, Boston: de Gruyter Oldenbourg; Knowledge Unlatched.
- Lanser, Raphaela. (2021). *«Holocaust» als Thema des Geschichtsunterrichts im COVID-19-Lockdown*. Innsbruck: iup.
- Mitnik, Philipp. (2014). Zentrale Themen des Geschichtsunterrichts in Österreich: Analyse der Reifeprüfungsaufgaben an Wiener AHS aus dem Fach Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung. Eine empirische Erhebung. *Historische Sozialkunde*, 44(4), 26–37.

- Oberhauser, Claus. (2018). «[I]ch sehe, dass es mehr mit dem zu tun hat, was Geschichte eigentlich ist»: Tiroler Gymnasiallehrpersonen im Fach Geschichte und Sozialkunde/ Politische Bildung und ihre Einstellung zur Neuen Mündlichen Reifeprüfung. In Waltraud Schreiber, Béatrice Ziegler, & Christoph Kühberger (Hrsg.), *Geschichtsdidaktischer Zwischenhalt: Beiträge aus der Tagung «Kompetent machen für ein Leben in, mit und durch Geschichte» in Eichstätt vom November 2017* (S. 317–322). Münster, New York: Waxmann.
- Pichler, Christian. (2022). Kompetenzorientierte Reifeprüfung im Fach Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung (GSPB): Prüfungspraxis und Ergebnisse. In Andrea Brait, Claus Oberhauser, & Irmgard Plattner (Hrsg.), *Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft: Standortbestimmung der Geschichtsdidaktik in Österreich*. Frankfurt am Main: Wochenschau.
- Robinson, Nick & Schulzke, Marcus. (2016). Visualizing War? Towards a Visual Analysis of Videogames and Social Media. *Perspectives on Politics*, 14(4), 995–1010. doi:10.1017/S1537592716002887
- Rox-Helmer, Monika. (2006). *Jugendbücher im Geschichtsunterricht*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl.
- Rüsen, Jörn. (1994). Was ist Geschichtskultur?: Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken. In Klaus Füßmann, Heinrich T. Grütter, & Jörn Rüsen (Hrsg.), *Historische Faszination: Geschichtskultur heute* (S. 3–26). Köln, Weimar, Wien: Böhlau.
- Stornig, Thomas. (2021). *Politische Bildung im Kontext von Wahlen mit 16: Zur Praxis schulischer Demokratiebildung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Thünemann, Holger. (2024). Kunst und Geschichte: Geschichtskulturelle Potentiale des Ästhetischen. In Charlotte Husemann, Sven A. Neeb, Björn Onken, & Sabrina Schmitz-Zerres (Hrsg.), *Historisches Lernen für das 21. Jahrhundert: Festschrift für Markus Bernhardt zum 65. Geburtstag* (S. 81–97). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Valeriano, Brandon & Habel Philip. (2016). Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games. *International Studies Review*, 18(3), 462–486.

Interaktive Narrationen erschließen

Eine Methode zur qualitativen Analyse von digitalen Spielen aus geschichtsdidaktischer Perspektive

Mag. Lorenz Prager (Universität Wien)

Abstract

Durch die digitale Transformation haben sich digitale Spiele als wichtiges populäres Leitmedium etabliert, was sich unter anderem an deren Nutzungszahlen festmachen lässt. So spielen drei Viertel der 12–19-Jährigen in Deutschland mehrmals pro Woche digitale Spiele und widmen dieser Tätigkeit im Durchschnitt 91 Minuten pro Tag (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2024, 49–50).

Sobald jene Spiele historische Inhalte aufgreifen, verarbeiten und darstellen handelt es sich um «historisierende» digitale Spiele (Kerschbaumer & Winnerling, 2014, 14). Diese sind Teil der Geschichtskultur, also «der praktisch wirksame[n] Artikulation von Geschichtsbewußtsein im Leben einer Gesellschaft» (Rüsen, 1994, 5), und fungieren damit als Teil von «Formationen materieller und immaterieller historischer Deutungsangebote» (Thünemann, 2023, 48). Insofern dienen sie als Trägermedien von Narrationen, was auch das Initialinteresse der Geschichtswissenschaft an ihnen begründet (Pfister & Winnerling, 2020, 11).

Obgleich historisierende digitale Spiele eine bedeutende Rolle als populär- und geschichtskulturelle Medien spielen, ist der geschichtsdidaktische Forschungsstand dazu dürftig. Es existieren eine Reihe an allgemeinen oder aspektzentrierten Annäherungen (Buchsteiner, 2023; Grosch, 2002; Kühberger, 2017; Preisinger, 2022; Schwarz, 2010) sowie pragmatische Arbeiten, die konkrete Lehr-Lern-Settings vorschlagen (Buchsteiner & Jahnke, 2021; Mai & Preisinger, 2020). Empirische Anteile weist etwa die Dissertation von Giere (2019) auf, die ein Rezeptionsmodell entwickelt und dieses empirisch nachweist. Auffällig ist, dass bisher keine geschichtsdidaktisch ausgerichtete Methoden zur wissenschaftlichen Analyse von digitalen Spielen gibt, die auch umgesetzt wurden. In diese Forschungslücke stößt das dem Beitrag zugrundeliegende Dissertationsprojekt. Damit jene Spiele eben keine mutmaßliche «geschichtsdidaktische Überforderung» (Buchsteiner, 2023, 157) darstellen, benötigt die Geschichtsdidaktik ein Analyseinstrumentarium, um sich diese komplexe Mediengattung zu erschließen.

Der Vortrag widmet sich somit der qualitativen Analyse digitaler Spiele, um deren Narrationen zu rekonstruieren. Insofern lautet die ihm zugrunde liegende Forschungsfrage: Wie können historisierende digitale Spiele qualitativ, in Hinblick auf die in ihnen enthaltenen Narrationen, analysiert werden? Die entworfene Methode wird anhand eines konkreten Fallbeispiels, nämlich der Darstellung der Shoah in vier digitalen Spielereihen zwischen 2003 und 2023, erläutert.

Die Schwierigkeit bei der Analyse liegt vor allem in der Unschärfe beziehungsweise Vagheit digitaler Spiele als Forschungsgegenstand, denn beforscht werden bei der qualitativen Analyse nicht das Spiel selbst, sondern die Spielerfahrung(en) des*der Forschenden. Aufgrund der

Interaktivität und Nonlinearität der Spiele divergieren diese jedoch von Spieldurchgang zu Spieldurchgang. Gleichzeitig muss die Analyse multidimensional erfolgen, da es sich um interaktive, audiovisuelle Medien handelt, ergo die Verschränkung von Bild, Ton und Spielhandlung zu beachten sind. Gerade Letztere hat eine immanent wichtige Rolle, da über die Spielmechanik (das Regelwerk innerhalb dessen die Spielhandlungen stattfinden) Werte und Konzepte vermittelt werden (Bogost, 2010, 3).

Das im Vortrag präsentierte Modell zur Analyse von digitalen Spielen kombiniert die Kritische Diskursanalyse nach Jäger (2012), die hier mehr als epistemologischer Zugang, denn als konkrete Methode verstanden wird, mit der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2018). Es erfolgt eine an historischen Inhalten (Shoah) orientierte deduktive Kategorienbildung mit Haupt- und Unterthemen, die dann induktiv nachgeschärft werden. Die Analyse erfolgt anschließend in drei Dimensionen, die als heuristische Orientierungshilfen herangezogen werden, um dem audiovisuellen, interaktiven Medium gerecht zu werden: die Spielwelt und zentralen Handlungselemente, die audiovisuelle Ästhetik sowie die Spielmechanik. Die so rekonstruierte Narration wird als Sinnbildungsangebot an die Rezipient*innen verstanden und bietet insofern einen Ausgangs- beziehungsweise Referenzpunkt für weitere geschichtsdidaktische Operationen, sei dies eine kritische De-Konstruktion, das Entwerfen von Lehr-Lern-Settings auf Basis der Ergebnisse oder eine Triangulation von Analyse und Rezeptionsforschung. Insofern zielt dieser Beitrag darauf ab, über die Entwicklung eines Modells zur empirischen Analyse von digitalen Spielen, diese als Forschungsgegenstand für die Geschichtsdidaktik greifbarer zu machen, indem er zur Standardisierung des komplexen Analysevorgangs beiträgt.

Literatur

Bogost, Ian. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

Buchsteiner, Martin. (2023). Digitale Spiele im Geschichtsunterricht – eine (geschichtsdidaktische) Überforderung? *Zeitschrift für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften*, 14(1), 157–165.

Buchsteiner, Martin & Jahnke, Patrick. (2021). *Digitale Spiele im Geschichtsunterricht*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag. Abgerufen von <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783734412189>.

Giere, Daniel. (2019). *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zur Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Frankfurt a. M.: Wochenschau Geschichte.

Grosch, Waldemar. (2002). *Computerspiele im Geschichtsunterricht*. Schwalbach am Taunus: Wochenschau-Verl.

Jäger, Siegfried. (2012). *Kritische Diskursanalyse: Eine Einführung* (6., vollst. überarb. Aufl.). Münster: Unrast-Verlag.

- Jörn Rüsen. (1994). Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken. In Klaus Füllmann (Hrsg.), *Historische Faszination: Geschichtskultur heute* (S. 3–26). Köln, Weimar, Wien: Böhlau.
- Kerschbaumer, Florian & Winnerling, Tobias. (2014). *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript-Verlag.
- Kuckartz, Udo. (2018). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (4., überarbeitete Aufl.). Weinheim: Beltz. Abgerufen von <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1138552>.
- Kühberger, Christoph. (2017). Computerspiele als Teil des historischen Lernens. In Daniel Bernsen & Ulf Kerber (Hrsg.), *Praxishandbuch historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter* (S. 229–236). Opladen, Berlin, Toronto: Verlag Barbara Budrich.
- Mai, Stephan F. & Preisinger, Alexander. (2020). *Digitale Spiele und historisches Lernen*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag. Abgerufen von <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783734409400>.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2024). *JIM-Studie 2024: Jugend, Information, Medien*. Stuttgart.
- Pfister, Eugen & Winnerling, Tobias. (2020). *Digitale Spiele und Geschichte: Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt.
- Preisinger, Alexander. (2022). *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag.
- Schwarz, Angela (Hrsg.). (2010). «*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*»: Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (2. erw. Aufl.). Medien Welten: Bd. 13. Münster u.a.: Lit.
- Thünemann, Holger. (2023). Geschichtskultur in der Pluralität der Zeiten. *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik*. (22), 41–55.

Lass die Spielenden reden³

STEAM⁴-Reviews als Zugangsmöglichkeit zu Historischen Basiskonzepten beim Konsum von Videospiele am Beispiel von *This War of Mine*

Andreas Wieser, BEd. MEd. (Universität Innsbruck)

Abstract

«In den ästhetischen Bereich [der Geschichtskultur, Erg. d. A.] fallen u. a. Denkmäler, Museen, historische Werke der bildenden Kunst, der Literatur und des Films, aber auch die Historiographie (als eigene literarische Gattung) und die Formen mündlichen historischen Erzählens» (Rüsen, 1992). Die hier vorzufindende Auflistung gilt es durch das Medium der (historischen) Videospiele zu erweitern. Wie diese Teil des «historischen Lehrens und Lernens» werden können, hat Alexander Preisinger (2022) bereits ausführlich erläutert. Bisher fehlen jedoch nähere Analysen, wie sie sich auf die fachspezifischen Kompetenzen der Spielenden auswirken, ohne dass sie in einen didaktischen bzw. vermittelnden Kontext wie beispielsweise Schule und Museum als Instrumentarium der Vermittlung verwendet werden.

Basierend auf dem allgemeinen Forschungsinteresse, wie ein fachspezifischer Kompetenzerwerb mittels Videospiele erfolgen kann, ohne durch ein (künstliches) Lern- oder Forschungssetting die Ergebnisse a priori zu beeinflussen, werden für diesen Vortrag STEAM-Reviews als ein möglicher Zugang zur Reflexion diverser historischer Basiskonzepte herangezogen und dabei die jeweiligen Vor- und Nachteile dieses Datensatzes für die geschichtsdidaktische Forschung anhand des Einzelbeispiels von *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) herausgearbeitet. Ähnliche Studien, welche Steam-Reviews als Basis von Untersuchungen verwenden, sind erst vereinzelt vorhanden (Al Mursyidy Fadhlurrahman et al., o. D.; Lin et al., 2019; Lu et al., 2020), fehlen jedoch aus der (österreichischen) Geschichtsdidaktik.

Theoretische Grundlage der Untersuchung sind die in den österreichischen Lehrplänen BGBI. II 112/2016 und BGBI. II 219/2016) verankerten historischen Basiskonzepte, die Teil der Sachkompetenz sind, wie sie im Kompetenz-Strukturmodell des FUER-Geschichtsbewusstseins⁵ definiert ist (Schreiber et al., 2007). Die Sachkompetenz beschreibt als Kernkompetenzen die Historische Begriffskompetenz und die Historische Strukturierungskompetenz: Erstere bezeichnet – stark reduziert – das Verfügen diverser Begriffskonzepte, Bezeichnungen und Fachterminologien (Schöner, 2007, 272–277), letztere

³ Dieser Vortrag basiert auf den Ergebnissen der Masterarbeit im Bereich Lehramt (Allgemeinbildung) Sekundarstufe Geschichtsdidaktik.

⁴ STEAM ist eine Online-Plattform, welche den Kauf von digitalen Spielen ermöglicht.

⁵ FUER-Geschichtsbewusstsein steht für Förderung und Entwicklung eines reflektierten und (selbst-)reflexiven Geschichtsbewusstseins.

betont die Funktion eben jener Begriffe für die Strukturierung und Systematisierung (Schöner, 2007, 277–280). Ein reflektiertes Revidieren der eigenen Vorstellungen von bestimmten Konzepten und Begriffen zeigt auch Ansätze der Orientierungskompetenz nach FUER auf, da ein ergänzter, erweiterter und differenzierter Bestand an Konzepten für eine neue Strukturierung aufgewendet wird (Schreiber, 2007, 249–250).

Für diese Untersuchung wurden 2025 deutschsprachige STEAM-Reviews zum Anti-Kriegs-Spiel *This War of Mine* mittels einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz (Kuckartz und Rädiker, 2022) weitgehend induktiv in 32 verschiedenen Kategorien codiert und in der Folge analysiert. Hierdurch werden alle deutschsprachigen Reviews zum Untersuchungszeitraum berücksichtigt, in der Folge aufgrund der Kategorien in für diese Forschung relevante (ca. 1061) und nicht relevante unterteilt.

Die Auswahl des Spiels erfolgte auf der Grundlage einer Zuschreibung des Spiels als Serious Game nach den Definitionen von Abt (1970) und Ganguin/Hoblitz (2013). Für die Analyse wurden die vier in den Lehrplänen verankerten Basiskonzepte Macht, Normen, Verteilung und Handlungsspielräume nach ihren Ausprägungen beleuchtet und vorliegende Definitionen, wie beispielsweise nach Kühberger (2012), um die jeweiligen Erfahrungen und Reflexionen der Spielenden erweitert.

Die Analyse hat gezeigt, dass die theoretischen Ausführungen zu den einzelnen Basiskonzepten keine oder nur wenig Überlappung mit den Ausführungen der Spielenden aufwiesen. Vorstellungen von Macht und Machtverteilung, Verteilung von Ressourcen und diverse Perspektiven wurden erweitert und teilweise auch vertiefend reflektiert. Der Vortrag fokussiert auf die Potenziale und Herausforderungen, welche sich durch eine Untersuchung mittels STEAM-Reviews zu *This War of Mine* ergaben. Hierzu zählen unter anderem die Verfügbarkeit der Daten, der individuelle, reflektierende Zugang der Spielenden mit teilweise kürzeren oder längeren Ausführungen, die mangelnde Möglichkeit der Vertiefung diverser Aussagen oder die Notwendigkeit einer gründlichen manuellen Auswertung. In Untersuchungen zur Perzeption von Videospielen zeigen sich STEAM-Reviews als ein einfacher, möglicher Zugang zu zentralen mentalen Präkonzepten von Nutzer*innen, welche in der Folge Grundlage einer Auseinandersetzung mit dem Spiel im didaktischen Kontext bilden können.

Literaturverzeichnis und Ludographie

11 bit studios (14.11.2014). *This War of Mine*. Warschau; online:

<https://11bitstudios.com/games/this-war-of-mine/>, eingesehen 11.03.2024.

Abt, Clark C. (1970). *Serious Games*. New York: University Press of America.

Al Mursyidy Fadhlurrahman, Jalaluddin; Herawati, Neng Ayu; Widya Aulya, Hayyu Rachma; Puspasari, Ira; Utama, Nugraha Priya. Sentiment Analysis of Game Reviews on STEAM using BERT, BiLSTM, and CRF, S. 1–6. DOI: 10.1109/ICEEI59426.2023.10346219.

Ganguin, Sonja; Hoblitz, Anna. (2013). *Serious Games – Ernstes Spielen? Über das Problem von Spielen, Lernen und Wissenstransfer*. In: Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, Fabian Wallenfells und Fabian Wallenfels (Hg.): *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld: transcript Verlag (Bild und Bit, 2), S. 165–184.

- Kuckartz, Udo; Rädiker, Stefan. (2022). Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 5. Aufl. Weinheim: Beltz Juventa (Grundlagentexte Methoden).
- Kühberger, Christoph. (2012). Historisches Wissen. Geschichtsdidaktische Erkundung zu Art, Tiefe und Umfang für das historische Lernen. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl. (Wochenschau Geschichte).
- Lin, Dayi; Bezemer, Cor-Paul; Zou, Ying; Hassan, Ahmed E. (2019). An empirical study of game reviews on the Steam platform. In: *Empirical Software Engineering (Empirical Software Engineering)* 24 (1), S. 170–207. DOI: 10.1007/s10664-018-9627-4.
- Lu, Chien; Li, Xiaozhou; Nummenmaa, Timo; Zhang, Zheyang; Peltonen, Jaakko. (2020). Patches and Players Community Perceptions. Analysis of No Man's Sky Steam Reviews. In: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of DiGra 2020. Play Everywhere. Tampere, Finland.
- Preisinger, Alexander. (2022). Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Unter Mitarbeit von Florian Aumayr. Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag (Methoden historischen Lernens).
- Rüsen, Jörn. (1992). Geschichtskultur. In: Klaus Bergmann, Klaus Fröhlich, Annette Kuhn, Jörn Rüsen und Gerhard Schneider (Hg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. 5 // 4. Aufl. (nach der 3., völlig überarb. und erw. Aufl.). Seelze-Velber: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung; Kallmeyer, S. 38–56.
- Schöner, Alexander. (2007). Kompetenzbereich historische Sachkompetenzen. In: Andreas Körber, Waltraud Schreiber und Alexander Schöner (Hg.): Kompetenzen Historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried: ars una; ars una Verl.-Gesellschaft (Kompetenzen: Grundlagen – Entwicklung – Förderung, 2), S. 265–314.
- Schreiber, Waltraud. (2007). Kompetenzbereich historische Orientierungskompetenzen. In: Andreas Körber, Waltraud Schreiber und Alexander Schöner (Hg.): Kompetenzen Historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried: ars una; ars una Verl.-Gesellschaft (Kompetenzen: Grundlagen – Entwicklung – Förderung, 2), S. 236–264.
- Schreiber, Waltraud; Körber, Andreas; Borries, Bodo von; Krammer, Reinhard; Leutner-Ramme, Sibylla; Mebus, Sylvia et al. (2007). Historisches Denken. Ein Kompetenz-Strukturmodell (Basisbeitrag). In: Andreas Körber, Waltraud Schreiber und Alexander Schöner (Hg.): Kompetenzen Historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik. Neuried: ars una; ars una Verl.-Gesellschaft (Kompetenzen: Grundlagen – Entwicklung – Förderung, 2), S. 17–53.

Mit Geschichte (forschend) spielen

Spielarten und -räume der geschichtsdidaktischen game studies-Forschung

MMag. Dr. Alexander Preisinger (Universität Wien)

Abstract

Der Popularität digitaler Spiele («Serious Games Boom») und ihrer Geschichtsbilder, als Ausdruck einer sich verändernden Geschichtskultur, einer «Geschichte als Spiel» (Gundermann et al., 2021, 140), entspricht der fachdidaktisch-empirische Forschungsstand kaum (Ausnahmen: Moticka, 2018; Giere, 2019, Beiträge in Champion & Hiriart, 2024). Es ist jedoch anzunehmen, dass digitale Spiele aufgrund ihrer Interaktivität das Geschichtsbewusstsein ihrer Spieler*innen (Pfister & Zimmermann, 2020) nachhaltig prägen. Das Forschungsdefizit lässt sich vermutlich damit begründen, dass es sich beim geschichtsbezogenen digital game based learning um einen anspruchsvollen Forschungsgegenstand handelt: Digitale Spiele sind nonlinear, multimodal, interaktiv und verbinden analoge und digitale Welt über die Agency der Spielenden (Salen & Zimmermann, 2010).

Der Vortrag wird exemplarisch darstellen, wie sich empirisch-geschichtsdidaktische Computerspielforschung umsetzen lässt: Hierzu wird das Konzept der im Entstehen befindlichen Hochschullernwerkstätten-, Game bzw. Maker Labs an der Schnittstelle von Theorie und Praxis, Lehre und Forschung, Third Missionen/Citizen Science und traditioneller bildungsinstitutioneller Aufgaben am Beispiel eines existierenden GameLab vorgestellt. GameLab-Einrichtungen können die passende Infrastruktur (Spiel-Konsolen, Recorder, Peripheriegeräte), die Forschungskontexte (Räumlichkeiten, Schulkontakte), nonmaterielle Services (technische und inhaltliche Beratung) und Disseminationen (Broschüren, Fortbildungen) anbieten, um spielbasierte Forschungsprojekte umzusetzen.

Anhand der pointierten Darstellung der Forschungsdesigns dreier Masterarbeiten wird gezeigt, wie innovative empirische geschichtsdidaktische Forschung im Rahmen solcher Einrichtungen aussehen kann. Die Zusagen aller Autor*innen sind eingeholt; die Arbeiten sind über den Hochschulschriftenserver downloadbar.

Die erste Arbeit fällt in den Bereich der historisch-politischen Klimabildung (Spahn-Skrotzki, 2023): Mittels des Sandbox Games «Minecraft» (Mojang Studios, 2011) hat eine Studierende (2024) eine Spielwelt gestaltet, in der 14 Sustainable Development Goals (UNO, Agenda 2030) über Lernaufgaben im Spiel bearbeitet werden. An der Studie nahmen sechs Schüler*innen einer 2. Klasse (Sek. I) teil. Die Evaluation des Problem-Lösungs-Transfers fand nach dem Spiel durch eine qualitativ-ausgewertete Gruppendiskussion (Kühn & Koschel, 2017) statt.

Eine weitere Studierende (2023) verwendete die Methode des zeitversetzten lauten Denkens (Sandmann, 2014) bzw. einer Vignettenstudie in Form eines halboffenen lauten Spielens, um historisches Wissen als Begleitphänomen der Spielpraxis zu erfassen. Die Spielverläufe mit dem «remembrance game» «Attentat 1942» (Charles Games, 2017) als auch die Reaktion der Beteiligten (5 Personen, 7. Klasse (Sek. II)) wurden audiovisuell (Screencast und verbale

Äußerungen) aufgezeichnet; an bestimmten Spielverlaufspunkten erfolgte zusätzlich eine Befragung durch die Studienleiterin. Die Äußerungen wurden qualitativ-inhaltsanalytisch (Mayring, 2015) und anhand des FUER-Kompetenzmodells ausgewertet, um historisches Lernen diagnostizieren zu können.

Das letzte Projekt (2024) beschäftigt sich mit dem durch seinen Comic-Stil verfremdeten «My Memory of Us» (Juggler Games, 2018), das auf erinnerungskulturell populäre Bilder (Mädchen im roten Mantel, Roboter als Wehrmacht, vgl. Widmann, 2023) zurückgreift, ohne aber historische Kontexte explizit zu nennen. Auf Basis des kognitionswissenschaftlichen Transfermodells von Jürgen Fritz (1997) untersuchte der Studierende in einer Wirksamkeitsstudie historisch-wissensbezogene Transfers: Dazu wurden zunächst historische Wissensbestände der 21 Schüler*innen einer 4. Klasse (Sek. I) mit einer Prä-Studie erhoben. Auf eine inhaltlich-bezugnehmende Unterrichtssequenz und eine Spielphase folgte eine Fragebogenuntersuchung mit geschlossenen und halboffenen Fragen. Anhand des deskriptivstatistischen Prä-Post-Vergleichs wird auf Lerneffekte rückgeschlossen.

Die drei Studien zeigen exemplarisch die Grenzen und Möglichkeiten einer empirischen Beforschung des game-based learning im Fach Geschichte: Dazu gehören, erstens, die infrastrukturellen Anforderungen, zweitens, die Erfassung der Interaktion von Infrastruktur/Spielsystem und Mensch. Drittens, und mit den beiden verbunden, muss die an sich schon herausfordernde geschichtsdidaktische Kompetenzmessung im interaktiven Zusammenhang erfolgen.

Literatur und Ludographie

Champion, Erik & Hiriart, Juan. (Hrsg.) (2024). *Assassin's Creed in the classroom. History's playground or a stab in the dark?* Berlin, Boston: de Gruyter Oldenbourg.

Charles Games. (2017). *Attentat 1942*. PC, Charles Games & Czech Academy of Sciences.

Fritz, Jürgen. (1997). Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien, Computerspiele*. (S. 229–246). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Giere, Daniel. (2019). *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Frankfurt, a.M.: Wochenschau Geschichte.

Gundermann, Christine/Brauer, Juliane/Carlà-Uhink, Filippo/Keilbach, Judith/Logge, Thorsten/Morat, Daniel. (2021). *Schlüsselbegriffe der Public History*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Juggler Games. (2018). *My Memory of Us*. PC, Crunching Koalas & IMG.N.PRO.

Kühn, Thomas & Koschel, Kay-Volker. (2017). *Gruppendiskussionen*. Wiesbaden: Springer. in Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-18937-2_6

Mayring, Philipp. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse*. Weinheim: Beltz.

Mojang Studios. (2011). *Minecraft*. PC, Mojang Studios.

- Motyka, Marc. (2018). *Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht*. Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-21386-2>
- Pfister, Eugen & Zimmermann, Felix. (2020). Erinnerungskultur. In Olaf Zimmermann, Felix Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur* (S. 110-115). Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric. (2010). *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT.
- Sandmann, Angela. (2014). Lautes Denken – die Analyse von Denk-, Lern- und Problemlöseprozessen. In Dirk Krüger, Ilka Parchmann & Horst Schecker (Hrsg.), *Methoden in der naturwissenschaftsdidaktischen Forschung* (S. 179-188). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Spahn-Skrotzki, Gudrun. (2023). *Klimabildung – Leitlinien für alle Schulen und Fächer*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Widmann, Tabea. (2023). *The Game is the Memory. Prosthetic Witnessing in digitalen Spielen als Erinnerungsmedien um den Holocaust*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.