

Replaying The Past – Wie Games Historisches Wissen Vermitteln

Podiumsdiskussion vom 16. September 2025 mit Johanna Pirker (TU München), Stephan Bliemel alias Steinwallen (Spieler des Jahre 2025) und Felix Maier (UZH)

Transkription der Fragen

Frage: Ich habe einfach einen kleinen Einwand. Die Flexibilität, die der Spieler hat, sich selber mit Eigenschaften auszurüsten, ist ja eine Freiheit, die auch vom Spieler verlangt wird und die auch gut ist. Aber auf der anderen Seite sehe ich auch, dass es eine Einschränkung des Lerneffektes ist, weil man wählt ja die Strategiemöglichkeiten, die einen am meisten Spaß machen und die anderen lässt man lieber draußen. Ganz harmloses Beispiel: Wenn ich [Civilization](#) spiele, dann nerven mich immer die Barbarenhorden, ich schalte sie einfach aus und sind die weg. (*Lachen im Publikum*) Das hat natürlich mit der Realität dann nichts mehr zu tun.

Johanna Pirker: Das ist ein ganz lustiges Beispiel. Aber allgemein bei Spielen, also es kommt darauf an, von Lernkontexten, um das wieder in den Vordergrund zu stellen, es gibt so viele unterschiedliche Spiele. Und es gibt ganz viele Spiele, die uns eben diese Freiheit geben. Ich sehe da die ganzen [Kingdom Come Deliverance](#)-Slides zum Beispiel vor mir (der Slide wechselt von [Crusader Kings](#) zu [Kingdom Come Deliverance](#)). Also es gibt auch ganz andere Arten von Spielen. Es gibt auch ganz kurze Spiele, die nur zehn Minuten dauern, die mich eher Point-and-Click-Adventure-artig durch ein Szenario spielen. Es gibt von der LMU, das ist zwar kein Spiel, aber ist mit Game Tech auch entwickelt worden, gibt es [zum Beispiel auch Gespräche mit Holocaust-Überlebenden](#), die ich dann in solchen digitalen Szenarien nacherleben kann. Also es gibt so unterschiedliche Varianten davon. Deswegen, ich würde das gar nicht verallgemeinern wollen, sondern je nachdem, was man lehren möchte als Pädagogin, muss ich vermutlich das richtige Spiel, das richtige Tool und das richtige Framework für die Diskussionen davor und danach finden und vielleicht auch, was man da mitgibt. Und wie gesagt, wie ich als Spielerin ein Spiel spiele, die meisten von diesen Spielen sind natürlich entwickelt mit Entertainment first. Weil all die Beispiele, die wir gesehen haben, sind kommerziell sehr erfolgreiche Spiele. Es gibt umgekehrt aber auch Spiele, die kommerziell hoffentlich ein bisschen erfolgreich sind, aber die eher mit Fokus auf Education entwickelt worden sind. Also ich glaube, da müssen wir auch differenzieren. Das waren jetzt irgendwie so die Mainstream-Blockbuster-Beispiele, die wir da gesehen haben. Aber natürlich eine total spannende Diskussion, wie man gerade solche Spiele dann auch sinnvoll verwenden kann.

Frage: Ja, vielen Dank für die anregende Diskussion. Ich fand das sehr spannend, mit diesem Lerneffekt sich in Entscheidungssituationen reinzusetzen und mir gibt das, ich finde das sehr schlüssig für so diese logisch-strategischen Entscheidungen. Was ich mich noch gefragt habe, ist, ob ihr auch das Gefühl habt, dass das so ein bisschen für emotionale oder auch moralische Entscheidungen auch funktionieren kann oder ob man da vielleicht auch Gefahr läuft, diese Entscheidungsmission zu verlieren. Also zum Beispiel, wenn ich jetzt im Spiel eine Entscheidung treffe, bei der 10.000 Leute sterben, habe ich da jetzt nicht so viel Skrupel, aber ich glaube, in der realen Welt wird das halt völlig anders aussehen.

Stephan Bliemel: Das stimmt. Das hängt jetzt sehr vom Spieler ab. Also wenn das jetzt ein Spielertypus ist, der rein auf die Zahleneffizienz schaut und einfach nur im Rahmen der Regeln gewinnen möchte, dann interessiert ihn das vielleicht weniger. Dann hängt es aber wiederum auch ein bisschen vom Spiel ab, ob das Spiel eigentlich dem Spieler das ein bisschen rückspiegelt, was er da eigentlich tut. Ein gutes Spiel würde das an dieser Stelle tun. Wenn man als Spieler 10.000 Leute über die Klippe springen lässt, dann müsste es eigentlich eine

Rückmeldung geben. Aber man kann ja auch selber bestimmen, wie man als Spieler so ein Spiel angeht. Und wenn man von vornherein sozusagen so einen empathischen Weg sucht, den Weg des Hineinversetzens, dann bekommt man vielleicht da Hemmungen. Das zu tun macht es nicht, auch wenn es vielleicht der effizientere Weg ist. Es gibt direkt Spiele, die genau auf diesen moralischen Widersprüchen abzielen. [Frostpunk](#) wurde schon erwähnt. Das ist ein Szenario in so einer Art Weltuntergangsszenario, die Erde ist von Frost überzogen und es gibt noch ein paar Überlebende und die müssen unter härtesten Bedingungen kämpfen sie ums Überleben und dann gibt es komplizierte moralische Abwägungen. Wollen wir Kinderarbeit zulassen, damit die irgendwie die Kohle rauskratzen? Weil sie so gut in die engen Schächte passen und damit sichern sie ein bisschen unser Überleben oder geht das zu weit? Wie autoritär gestalten wir unsere kleine Stadt, um möglichst effizient zu sein? Und das spiegelt das Spiel dann immer zurück. Es gibt dann Ereignisse, die das dann personalisieren und plötzlich werden diese moralischen Entscheidungen dann auch sehr konkret. Aber da sind dann noch die Spieler gefragt, das irgendwie zu gestalten.

Johanna Pirker: Wenn ich da anschließen darf, weil hinter Frostpunk steht das Studio *11 Bit Studios* und die haben wirklich ganz viele Spiele gemacht, die genau diese empathischen, emotionalen und oft sehr schwierigen Dilemmata an die Spielerinnen tragen. Und eines meiner Lieblingsspiele ist [This War of Mine](#). Da geht es um den Krieg von Sarajevo. Und als ich das Spiel gespielt habe, man kann sich das vorstellen wie so ein Sims-Spiel. Also ich bin in diesem Bunker oder in diesem Unterschlupf, es ist Krieg draußen. Ich bin keine Kriegsheldin, ich bin Zivilistin in dem Spiel. Und ich möchte einfach den Krieg überleben. Und das Einzige, was ich brauche, ich brauche genug Wasser, ich muss gesund bleiben und vielleicht etwas zum Essen und warm sollte es sein. Gut, klingt simpel, aber im Krieg ist es halt nicht simpel. Und als ich das Spiel gespielt habe, habe ich einen männlichen Charakter gespielt und war in diesem Bunker mit meiner Frau und habe es gut gelaufen. Nur bis zu einem gewissen Punkt ist sie plötzlich krank geworden. Ich habe gewusst, ich brauche ganz spezielle Medizin für sie, sonst wird sie sterben. Das heißt, in dem Spiel habe ich dann aus meinem Bunker, aus meinem Sicherheitsunterschlupf loslaufen müssen und irgendwie diese Medizin finden müssen. Und habe versucht, irgendwie in den Nebengebäuden zu plündern, war aber nichts. Und dann bin ich in einem Haus und da war ein altes Ehepaar. Und die hatten die Medizin. Haben es aber selbst zum Überleben gebraucht. Und jetzt muss ich in dem Spiel die Entscheidung treffen. Was tue ich? Da kann sich jeder selbst überlegen, was man in dem Punkt tun wird. Ob man dann wieder zurückgeht und der Frau beim Sterben zuschaut oder Aber das sind Spiele, die mich dann halt zum Denken bringen und das ist ein Studio, *11 Bit Studios*, was einige dieser Spiele kommerziell sehr erfolgreich genau mit dieser Fähigkeit irgendwie entwickelt hat. Also es kommt auch aufs Game Design drauf an.

Frage: Ja, vielen Dank für die spannende Diskussion. Ich hätte noch zwei Fragen, die vielleicht zusammenhängen. Einerseits, weil ja die Spiele ja immer auch in einem soziokulturellen Kontext entstehen und irgendwo durch das natürlich auch gewisse Strukturen und Narrative irgendwie sich darin vielleicht auch so hegemoniale Wissensvorstellungen oder Geschichtsvorstellungen, die sich darin dann irgendwie strukturell zeigen, besteht dann nicht auch vielleicht auch eine Gefahr, jetzt mal in Anführungs- und Schlusszeichen, vielleicht auch so in so essentialisierende Art von Inszenierung von in quote-unquote Völkern oder eben Barbaren irgendwie reinzufließen und das dann irgendwie wieder zu verdichten oder zu, ja quasi, oder auch *Civilization* eigentlich als gutes Beispiel, das ja schon von einer sehr klaren historischen Entwicklung eben von so klassischen Zivilisationsmodellen ausgeht. Wenn man aber auch in der Geschichtsschreibung nachschaut, wie David Graeber und David Wengrow,

die haben da ein Buch geschrieben ([The Dawn of Everything: A New History of Humanity](#), 2021), das unter anderem beispielsweise gegen diese klassische Entwicklung von zivilisatorischen Schritten anschreibt, wenn man das so möchte. Und dann gibt es vielleicht noch so eine zweite Ebene, dass eben solche Spiele wie *Crusader Kings* auch irgendwie subversiv gespielt werden können oder dass man eben alternative Geschichtsschreibung irgendwie auch macht. Und was denkt ihr denn dazu? Das würde mich jetzt interessieren. Beispielsweise auch [Pentiment](#), das stark von *history from below* macht und von der kleinen Person aus Geschichte erzählt. Das sind vielleicht ein bisschen viele Fragen geworden.

Stephan Bliemel: Also ich finde, ich gehe mal jetzt auf den ersten Punkt ein. Ich finde, das ist ein ganz wichtiger Punkt, denn es ist gut, dass wir das nochmal, glaube ich, explizit besprechen können, weil selbstverständlich sind Spiele natürlich keine historische Quelle, sondern die Designer entwickeln Spielmechaniken, die sie für unterhaltsam halten und vielleicht, natürlich fließt dort ihr eigenes Geschichtsbild mit ein, selbstverständlich. Und natürlich besteht die Gefahr, die du beschrieben hast, absolut. Insofern glaube ich geht es nicht darum, dass wir jetzt einfach naiv annehmen, dass diese Spiele jetzt die Geschichte irgendwie simulieren und wir daraus einfach lernen können, weil es so ist. Sondern ich glaube, da müssen zwei Dinge unterschieden werden. Das erste ist glaube ich, wenn man das jetzt von der Wissenschaftsseite, Forschungsseite beobachtet, wie ihr das machen wollt, muss man erstmal gucken, wie funktioniert eigentlich diese Bildung eines Geschichtsbewusstseins über Spiele, was wird da eigentlich vermittelt, wie ist das. Ist das überhaupt so, wie wir das annehmen und so weiter, also erstmal rein empirisch sich angucken. Und wenn man das jetzt nutzbar machen möchte, zum Beispiel didaktisch für den Unterricht, dann muss man natürlich sowohl als Historiker als auch als Lehrkraft sich die Spiele ganz genau angucken und sagen, okay, an diesem Spiel gefällt mir jetzt vielleicht diese Mechanik. Die ist nachvollziehbar, das ist mit unserem Lernziel vereinbar. Zum Beispiel in *Crusader Kings* die personale Herrschaft sozusagen im Mittelalter, dass es wichtig war, Verbindlichkeit, Beziehungen zu Vasallen, zu Ministerialen aufzubauen sozusagen. Das wäre jetzt mein Lernziel und ich setze dieses Spiel ein, um sozusagen das vielleicht spielerisch zu vermitteln. Man darf es auf keinen Fall, glaube ich, so naiv machen: Spielt mal das Spiel und ihr lernt dann was schon. Ich glaube, das muss natürlich sehr eng eingebunden sein in ein didaktisches Konzept. Das vielleicht zum ersten Punkt.

Johanna Pirker: Ich muss nur zum ersten Punkt sagen, unabhängig von Geschichte oder irgendwas. So viele Spiele bringen Stereotypen mit, also alle Medien bringen Stereotypen mit und ich sehe es schon irgendwie in unserer Aufgabe oder als Bildungsauftrag, dass man uns das Wissen mitgeht, wie diese Stereotype kennen und dagegen vorgeht. Das ist erstmal ganz was Grobes, sei das der Film, sei das ein Buch, sei das ein Spiel. Ich würde mir auch wünschen, wir haben die Diskussion schon öfters gehabt, ich habe einmal ein privates Projekt gehabt, das hat geheißen [A Year of Playing the World](#), wo ich versucht habe, aus jedem Land dieser Erde ein Spiel zu finden und zu spielen. Und was mir halt vor allem gekommen ist, ich habe dann angefangen Menschen zu fragen: Wenn ich ein Spiel aus deinem Land spielen sollte, welches sollte das sein? Oder was ist dein Lieblingsspiel und wer hat es entwickelt? Woher ist die Person? Und ich frage ganz kurz, die zwei Fragen kurz vor euch alle mitnehmen. Wisst ihr das? Wisst ihr von eurem Lieblingsspiel, wer es entwickelt hat? Wer hat [Assassin's Creed](#) schon mal gespielt? Es traut sich wahrscheinlich niemand mehr auf, zu zeigen. Wir hatten *Assassin's Creed* entwickelt. Wie heißt die Person? Die Person, nicht das Studio. Ich frage ganz, ganz, warum wissen wir das nicht? Warum wissen wir, [war übrigens schon mal zu Gast in Zürich als Speaker](#), warum wissen wir das nicht? Warum wissen wir aber den Director vom Lieblingsspiel

und vielleicht wo die Person herkommt? Und da würde ich mir auch wünschen, dass wir als Gamer vielleicht da auch ein bisschen mehr Interesse in die Hintergründe von den Spieleentwicklungsszenarien mitnehmen, weil man dann solche Hintergründe vielleicht auch verstehen kann. Die zweite Frage habe ich vergessen. Ich habe *Pentiment* gehört. *Pentiment* würde ich auch mitgeben als Spielempfehlung, falls das eine positive Spielempfehlung war. Aber *Pentiment* ist ein Spiel, was, glaube ich, sehr viel auch richtig gemacht hat und was eine ganz andere Art von Spielerfahrung wieder ist. Das heißt, da habe ich eher so diese Point-and-Click-Erfahrungssituation und war aber eine ganz andere Art von Spieldesign wieder. Habe ich total spannend gefunden, auch in dem Kontext.

Felix Maier: Gibt es auch ein [schönes Let's Play](#) auf einem berühmten Kanal.

Frage: Ja, vielen Dank für beide sehr interessante Beiträge bisher. Ich habe eine Frage, die vielleicht ein bisschen in eine ketzerische Richtung geht. Wenn wir nochmal zurückgehen: Wir haben antike Historiker, die uns erzählen, es ist ganz wichtig, Wehrdienst geleistet zu haben, es ist entscheidend, ein öffentliches Ehrenamt ausgefüllt zu haben, sonst kann man mit der Historiografie gleich vergessen. Dann geht es ja ganz wesentlich, und das kam auch schon auf, um diese Kontingenzerfahrung. Aber jetzt ist es ja so, wenn wir in die historischen Spiele reinschauen, wir sind ja Kinder unserer Zeit. Also wir können jetzt nicht zum Beispiel uns mit [1871](#) beschäftigen aus deutscher Perspektive, ohne nach 1918 zu denken und zu sehen, wie die ganze Geschichte endet im 20. Jahrhundert. Wäre es dann nicht eigentlich für dieses Training der Kontingenz, der Unsicherheitsbewältigung besser, wir würden nicht historische Spiele spielen, sondern etwas, was in der Zukunft, zumindest aber in der Gegenwart angesetzt ist. Weil diese Gnade und den Fluch des weißen Blatt Papiers, dass wir nicht wissen, wie unsere eigene Geschichte ausgeht, das wollen wir doch bei den historischen Akteuren versuchen nachzuspüren. Und das kann man doch eigentlich nur simulieren, wenn wir selbst im Spiel nach vorne schauen und nicht nach hinten.

Stephan Bliemel: Also wenn das Lernziel ist, zu vermitteln, dass die Zukunft in dem Moment der Entscheidung offen ist, dann würde ich sagen, ja. Dann ist es ja egal, in welche Zeit man spielt. Wenn das Lernziel aber ist die politische Gemengelage in Europa 1871 zu verstehen, dann ist es schon besser, glaube ich, ein stärker kontextualisiertes Spiel zu spielen. Und Spiele mit historischem Untergrund heißen ja nicht so, weil die Geschichte dann quasi festgelegt ist im Spiel, sondern das ist ja das Faszinierende. Anders als im Sachbuch, wo dir dann irgendwie versucht wird zu erzählen, gibt es in diesen Spielen dann keinen 1918, weil das niemals so eintritt (lacht). Das heißt, man hat eine, und das war das, was du auch vorhin angesprochen hast, man hat eine relativ offene Erfahrung. Klar, wir haben natürlich, wir sind die Menschen unserer Zeit, das ist richtig, aber das Problem hat jeder Historiker oder jeder, der sich mit Geschichte befasst, dass wir das nur aus unserer Zeit heraus eigentlich verstehen können. Aber die Spiele ermöglichen etwas, was wir ansonsten nicht können. Sie versetzen uns halt nochmal in die Situation und sind offen. Und das heißt, wir erlernen dort, dass andere Entscheidungen zu anderen Ergebnissen führen könnten, auf so einer Was-wäre-wenn-Ebene. Und das ist, das muss man jetzt nicht immer gutheißen als Konzept, aber es ist auf jeden Fall, wie ich finde, ein interessantes, legitimes Konzept, um die Offenheit der historischen Zusammenhänge auch einem bewusst zu machen.

Frage: Dankeschön. Ich hätte eine Frage mehr noch im Bereich zu VR oder beziehungsweise mehr so Feeling of Presence und Embodiment. Gerade jetzt auch im Kontext mit eben dem, jetzt sind ja keine Serious Games, aber trotzdem so ein bisschen dem Kontext von man lernt etwas oder man nimmt etwas mit. Die meisten Beispiele, die wir gesehen haben, sind jetzt

rein so von der Forschung her nicht per se oder vermitteln nicht so stark ein Gefühl von Präsenz oder Embodiment. Weil das ja eher stärker in Role-Playing oder eben Spielen, die man jetzt hier sieht, wo man halt mehr First-Person oder Third-Person viel näher am Spiel geschehen ist. Und da vielleicht auch mal eine Frage, wie ist eurer Meinung nach, dass eben bei den Beispielen, die wir vorhin gesehen haben, wie versuchen die vielleicht auf eine andere Art und Weise trotzdem einem diese Geschichte nahe zu bringen, obwohl man vielleicht eher nur in so einer Map-Perspektive ist?

Stephan Bliemel: Also mit VR kenne ich mich gar nicht aus. Ich glaube, diese Strategiespiele funktionieren auf einer anderen Ebene. Sie funktionieren eben auf so einer, wie soll ich sagen, kognitiven, strukturellen Ebene und ich glaube die sind alle relativ abstrakt sozusagen und erfordern von dem Spieler weitaus mehr, wie soll ich sagen, Kopfkino, Antizipationskraft, sich in so eine Situation hineinzusetzen, weil sie eben mit abstrakten Regeln erstmal arbeiten. Dadurch ist aber das, was man daraus erfahren kann, vielleicht eine ganz andere Erfahrung als bei solchen First Person, ich erlebe die Welt. Ja, das geht meines Erachtens in sehr unterschiedliche Richtungen. Ich glaube auch nicht, dass man das vereinbaren kann. *Civilization VII* versucht jetzt, glaube ich, eine [VR-Version](#). Das halte ich für absurd. Ich kann mir das nicht vorstellen, dass das irgendwie Spaß macht, weil am Ende möchte ein Strategiespieler möglichst schnell alle wichtigen Informationen erfassen und schnell Entscheidungen treffen können. Und VR ist das Gegenteil, meines Erachtens (lacht). Ja, das ist meine naive Meinung.

Johanna Pirker: Also ich meine, es sind halt ganz unterschiedliche Arten von Spielen. Bei dem einen geht es um Planung, um Strategie und bei Virtual Reality Erfahrung geht es halt wirklich darum, da geht es immer darum, dass ich halt irgendwie Teil von einer Situation sein möchte oder sein kann, die nicht möglich ist, die zu teuer ist, die in der Vergangenheit liegt, die in der Zukunft liegt, die ein Mond ist oder keine Ahnung was. Also es gibt voll viele Szenarien, virtuelle, die gerade im History-Bereich, die eher nicht wertvoll sind. Weil ich dann, ein Beispiel, was ich öfters bringe, was ich einfach cool gefunden habe, das war eine Kooperation, wo man mit der Humboldt-Universität damals eine Virtuality-Simulation von so einem Platz nachgebaut haben. Und da ist es eigentlich darum gegangen, es war eigentlich ein akustisches Experiment und dieses Gefühl, was ich vorher erwähnt habe, dass man vermitteln wollte, also wir haben mit Historiker:innen zusammengearbeitet, dass wir so viele Sachen nicht wissen und dass wir dann aber vielleicht mit Simulationen und vielleicht auch gerade Virtuality-Simulationen, wenn ich auch Teil von dem ganzen Ergebnis sein kann, verschiedene Experimente durchführen kann, die mir zeigen, dass viele Sachen unbekannt sind, aber ich kann dann auch schauen, wie werden verschiedene Szenarien (möglich gemacht). Das Beispiel in unserem Fall, es gab eine bekannte Rede auf einem bekannten griechischen Platz und die haben wir nachgebaut. Und was man nicht gewusst hat, wie hoch sind die Gebäude um uns herum. Und das hat einen massiven Einfluss auf die Akustik und wie viele Menschen dann wirklich die Rede hören hätten können überhaupt. Und das kann man dann halt in einer Game Engine wie Unity oder Unreal, damals Unity, relativ gut nachbauen. Und dieser Unsicherheitsfaktor, wenn ich dann dort stehe als Teil vom Publikum mit meiner Virtual Reality Brille, habe das Gefühl, ich bin als Teil vom Publikum und höre jetzt an der vierten Reihe die Rede noch sehr gut. Und dann verändere ich aber die Höhe von dem Gebäude um mich herum Und plötzlich wird die Akustik anders. Ich verändere die Menschenmenge, wie viele Leute wirklich um mich herumstehen. Plötzlich merke ich, oh wow, jetzt höre ich gar nichts mehr, jetzt drängen sie sich. Jetzt bin ich vielleicht kleiner als Frau in der Menge, dann höre ich vielleicht gar nichts mehr, wie es mir bei jedem Konzert geht. Aber das ist so ein bisschen die Idee, was Virtuality mir als Möglichkeiten, als Forscherin, das war tatsächlich ein

Tool, was wir für Forschende entwickelt haben. Und da glaube ich, dass halt Virtual Reality, auch Augmented Reality, voll coole Sachen bieten. Aber die Frage war Immersion und Präsenz. Und das sind halt Möglichkeiten, sei es als Lernende, sei es als Forschende, wo man diese Technologien einfach ganz andere Möglichkeiten gibt, die in der Realität einfach nicht mehr möglich sind.

Felix Maier: Wenn ich da auch noch schnell was dazu sagen darf. Also wir kamen jetzt aus Zeitgründen auch nicht mehr eben zu *Kingdom Come*. Und das wäre ja so ein First-Person-Spiel. Und anknüpfend an das, was Johanna vorhin gesagt hat, ich kann mich noch sehr gut an den ersten Teil erinnern, den konnte ich noch spielen, da hatte ich noch Zeit und war kein Professor. Und dort war es eben gerade am Beginn so, dass es mir so ging, ich musste klauen, um Essen zu haben. Meine Frau hat das dann irgendwann erfahren: "Du klast in dem Spiel?!" (*Lachen im Publikum*) Und da war ich dann mit diesem schönen Spannungsverhältnis konfrontiert, weil es für mich eigentlich dann relativ klar war, ich muss es jetzt machen. Ich habe es dann später immer wieder gemacht. Das war auch interessant. (*Lachen im Publikum*) Obwohl ich es manchmal gar nicht hätte machen müssen. Und dann aber mit vielleicht auch einer aus der heutigen Rechtswelt kommenden Verständnis, also das muss jetzt nicht erstmal so sein. Vielleicht auch gerade in einem relativ guten bürgerlichen Haus in Europa oder so. Klauen, was ist denn das? Und ich glaube, so gibt es sehr viele Aspekte in diesem Spiel, die uns einfach sensibilisieren auf gewisse Dinge, die wir sehr schnell aus den Augen verlieren. Bei *Kingdom Come* muss man sich gerade im ersten Drittel des Spiels auch immer gut überlegen, macht man eine Reise von A nach B? Weil es könnten immer Räuber oder sonstige Gefahren auf dem Weg lauern. Das ist eine tolle Simulation, was wahrscheinlich den im Mittelalter Lebenden auch immer wieder blühte. Also dass man sich genau überlegen muss, schließe ich mich lieber jemandem an, warte nochmal zwei Tage, ich muss da durch dieses Gebiet durch und so weiter. Also da finde ich eine ganz tolle Sensibilisierung, ehrlich gesagt, für Dinge, die man sehr schnell aus den Augen verliert. Aber so ist es dann tatsächlich auch möglich. Wie gesagt, ein Spiel kann nicht alles leisten. Und man muss sich, wie Stefan vorhin gesagt hat, wenn man es tatsächlich irgendwo einbinden möchte, sehr genau überlegen, welche Mechaniken vielleicht von welchem Spiel geeignet sind, um diese Botschaft tatsächlich dann auch gut zu vermitteln.

Frage: Ja, vielen Dank für die interessante Podiumsdiskussion. Ich wollte mich ein bisschen anschließen an den Lernaspekt, den wir früher durch das Spielen von Spielen erreichen können im historischen Aspekt. Wir hatten jetzt vor allem über Spiele geredet, die direkt mit real existierenden Akteuren oder auch geopolitischen Situationen spielen und darauf aufbauen. Wenn ich jetzt drüber nachdenke, die Spiele, die ich gespielt habe, gibt es auch sehr viele wirklich bewusst fiktionale Spiele, die aber trotzdem in historischen Situationen spielen. Zum Beispiel [Plague Tale](#), [Witcher](#)-Serie, also sehr viele Serien, die sozusagen darauf aufbauen. Wo man quasi ja nebenbei etwas über die Geschichte lernt und nicht nur sozusagen über die politischen, sondern auch über die Lebensverhältnisse oder die Kleidung, solche Aspekte. Kann, inwieweit helfen solche Spiele dabei auch Wissen oder historisches Wissen zu vermitteln? Kann das andere Spielergruppen erreichen? Was sind dort eure Gedanken dazu?

Johanna Pirker: Ich liebe es. Also wir hatten tatsächlich, *Witcher* war ja sogar eines von den Spielen, was heute im Workshop auch mitgespielt worden ist. Warum? Ein ganz großer Punkt ist, das ist glaube ich ganz am Anfang abgesprochen worden, dass Spiele uns auch zum Denken bringen, uns motivieren dann vielleicht über Sachen weiterzulesen und uns dann mit dieser Frage konfrontieren. Ich meine, wenn etwas offensichtlich ist, Fantasy-esk ist und da schweben überall die Drachen herum und keine Ahnung was, aber dann sind dann doch

wieder Elemente, die eine gewisse Realität mitbringen, dann motiviert mich das ja darüber zu lesen und das finde ich total spannend, wie viele haben denn Fantasy, also Fantasy und auch das Geschichtsinteresse, das ist nicht so unweit voneinander entfernt, weil die Menschen sich dann einfach dann weiter und weiter für diese Themen interessieren und vielleicht auch weiterlesen. Also ich finde das super relevant und super ehrlich inspirierend.

Stephan Bliemel: Also die Frage ist sehr, sehr interessant. Ich würde einfach mich dieser Frage anschließen, weil ich sie nicht beantworten kann und ich finde, das müsste erforscht werden (lacht), gerade auch bei solchen Spielen. Ich kann mich erinnern, mal in irgendeiner Diskussion über irgendwelche mittelalterlichen Verhältnisse, da wurde mir dann quasi als Beleg gesagt, entgegengebracht in der Diskussion, das war doch in *Game of Thrones* auch so. So. Das ist bezeichnend, einerseits ist das natürlich albern, andererseits aber zeigt es, dass das durchaus offenbar einen großen Einfluss hat, wie unser Geschichtsbild sich entwickelt. Ob das dann, wie soll ich sagen, authentisch korrekt ist oder nicht, steht dann wieder auf dem anderen Blatt, aber es hat Einfluss. Würde mich genauso interessieren (lacht). Wie differenziert die Spieler das wahrnehmen? Sie wissen ja, Sie spielen Fantasy-Spiele. Wie reflektiert sehen Sie das dann? Ich weiß es selber nicht. Die Spiele sollte man auf keinen Fall außen vor lassen, sagen wir es mal so.

Felix Maier: Also es geht ja auch immer darum, dass man, glaube ich, wie ich vorhin schon ein paar Mal gesagt habe, empfindsam wird für gewisse Prozesse oder Aktionen. Und ich glaube, da ist es völlig egal, ob das in einem fiktiven Rahmen spielt, wenn Menschen dabei beteiligt sind oder eben nicht. Vorhin wurde schon das Beispiel von [Game of Thrones](#) genannt. Also ich glaube, dort sehen wir doch sehr viele Prozesse, wo wir sagen, Mensch, da fällt uns sofort ein aktuelles Beispiel ein oder ein Beispiel aus der Geschichte. Und wenn ich allein schon das dann zusätzlich in einem Fremden Kontext durchspiele, werde ich eigentlich noch besser im Analysieren, weil ich dann sehr schnell sensibilisiert bin für ähnliche oder vielleicht auch leicht verschiedene Konstellationen, die mir dann mal schneller auffallen in ganz anderen Kontexten. Insofern ist es eigentlich fast egal, ob das jetzt passiert ist oder ob vielleicht noch Drachen drumherum fliegen, wenn Menschen untereinander agieren, vielleicht auch Probleme haben, Neid, Eifersucht, in typischen Konstellationen auftreten oder ähnliche Affekte, ist es völlig egal. Aber es hat einen großen Lernwert.

Frage: Vielen Dank für die letzte Frage. Aus der Praxis als Geschichtslehrer, ich selbst habe auch schon mit Spielen gearbeitet. Ich finde aber wichtig nochmal zu sagen, dass es ja Produkte sind, die halt eigentlich aus der Gegenwart entstehen und dann die Vergangenheit reproduzieren. Und ich glaube, das muss man den Schülerinnen und Schülern auch so vermitteln. Ich habe auch mit Studierenden darüber gesprochen, [gerade dieses Spiel](#) (*Kingdom Come Deliverance*). Muss man den Hintergrund kennen, dass der Entwickler dann eher so eine rechtsnationale Einstellung hat, was für ein Geschichtsbild vermittelt wird und so weiter. Wie stehen Sie dazu, dass man das eben halt auch, also welche Grundlagen braucht man über diese Spiele, damit man das dann überhaupt im Unterricht auch einsetzen kann, um eben nicht vielleicht auch ein bisschen falsche oder gefährliche Geschichtsbilder zu reproduzieren?

Stephan Bliemel: Ich hatte es ja eigentlich schon vorhin mal auf diese Frage beantwortet. Das gehört sich, also ich habe Geschichtsstudie, da bin ich auf Lehramt, aber ich denke, das gehört sich für jeden Geschichtslehrer, dass wenn er solche Medien einsetzt, sei es Spiele oder Filme oder sowas, dass er die gut kontextualisiert, gut sozusagen vorbereitet und mit den ein Lernziel erarbeitet, sozusagen das einbettet. Also das ist, glaube ich, dann Handwerk, was ein

Lehrer machen muss. Natürlich sollte man das nicht einfach naiv den Schülern vorwerfen, einfach sozusagen. Aber das ist ein wichtiger Punkt, sehe ich auch so.

Johanna Pirker: Ich sage auch noch was. Ich finde das auch extrem wichtig, dass das besprochen wird. (*Lachen im Publikum*) Das, was ich vorher gesagt habe, ich würde mir auch wünschen, das Beispiel ist wahrscheinlich eines der komplexesten, aber ich würde mir einfach immer wünschen, dass man ein bisschen was über die Entwicklung und den Kontext, wo das Spiel entwickelt worden ist, wer es entwickelt hat, auch ein bisschen mit betrachtet. Und ich, wie gesagt, ich kann nur unterstreichen, dass jedes pädagogische Konzept, das wir besprochen haben, das sind alles Entertainmentspiele, die wir gesehen haben. Das sind keine Education Games, das sind Entertainmentspiele. Alle, die wir gesehen haben, sind reine Entertainmentspiele. Das heißt, wenn man sie pädagogisch nutzen will, dann liegt das in der Hand der Pädagoginnen, wie das eingebettet wird, diskutiert wird, in welchem Kontext das auch dann gesetzt wird. Und das würde ich mir wünschen, dass es da vielleicht auch viele motivierte Lehrer, Lehrerinnen gibt, die sich damit eh schon auseinandersetzen und dann vielleicht auch Begleitmaterial und andere Lehrer:innen mitnehmen und das ein bisschen irgendwie auch positiv belegen und zeigen, wie es funktionieren kann. Das könnte man wünschen. Ich schaue jetzt niemanden Speziellen an, aber vielleicht gibt es da die ein oder andere Lehrer, Lehrerin hier im Raum, die das eh schon verwenden und vielleicht auch Tipps haben, wie das gut funktionieren kann.