

Inhalt

1. Vorwort: Digitale Spiele als massenkulturelles Phänomen und historische Populärkultur	9
2. Das (digitale) Spiel als Begriff, Kulturgut und historisches Lernmedium	13
2.1 Das Spiel – Begriffsbestimmung und Systematisierungen . .	13
2.2 Das (digitale) Spiele als Medium historischer Sinnbildung	19
3. Basiswissen digitale Spiele	22
3.1 Produktion, Vertrieb und Konsumationsmöglichkeiten . .	22
3.2 Alterseinstufungen und rechtliche Bestimmungen	26
3.3 Einteilung digitaler Spiele	30
3.4 Spielkultur und Spiele als Kultur	33
4. Game Studies und Spielanalyse	42
4.1 Digitale Spiele in der Wissenschaft	42
4.2 Ein Modell der allgemeinen Spielanalyse	46
5. Digitale Spiele als Teil der Geschichtskultur	50
5.1 Public History, Geschichtsbewusstsein und Geschichtskultur	50
5.2 Digitale Spiele als populärkulturelle Medien historischer Sinnbildung	53
5.3 Geschichtswissenschaft, digitales Spiel und historische Game Studies	56
5.4 Fallbeispiel: „Sid Meier’s Civilization“-Reihe und die historischen Game Studies	60
5.5 Formen von Geschichte und Politik im digitalen Spiel . . .	65
5.6 Die Konstruktion ‚echter‘ Geschichte – Authentizitätsstrategien im digitalen Spiel	73
5.7 Merkmale einer spielbaren Geschichte	76
5.8 Die historische Spielanalyse	78

6.	Historisches Lehren und Lernen mit digitalen Spielen . .	86
6.1	Digital Game-Based Learning und Serious Games – Systematisierung und Konzepte	86
6.2	Was durch Digital Game-Based Learning gelernt werden kann	89
6.3	Wie durch Digital Game-Based Learning gelernt werden kann – das Transfermodell nach Fritz	97
6.4	Digitale Medien in der Geschichtsdidaktik	102
6.5	Planungsprinzipien und Konzepte für die Einbettung digitaler Spiele im Geschichtsunterricht	107
6.5.1	Herausforderungen und mögliche Lösungen	107
6.5.2	Unterrichtsvorbereitung: Spielauswahl, Spielverwendung, Lehrer*innenrolle und Spielelernen	109
6.5.3	Unterrichtsdurchführung: Verlaufskonzepte und historisch-politische Sinnbildung	118
6.5.4	Schlussfolgerungen für die Nutzung digitaler Spiele im Unterricht	126
6.5.5	Methoden	127
7.	Unterrichtsentwürfe	143
7.1	Geschichtskulturelle Kontroversen um Geschichte im digitalen Spiel	143
7.2	Geschichtsaneignung und Geschichtsauslegung in Spielmodifikationen (Mods)	146
7.3	Geschichtsaneignung in Spiele-Foren	149
7.4	Erkunden, expandieren, ausbeuten und erobern – populäre Vorstellungen historischer Entwicklung dekonstruieren	153
7.5	Die Antike im virtuellen Museum	158
7.6	Das ‚echte‘ Mittelalter spielen in „Kingdom Come: Deliverance“	160
7.7	Mittelalterbilder im digitalen Spiel	163
7.8	Geschichte spielbar machen	166
7.9	Authentifizierungsstrategien	171
7.10	Wissenschaftsgeschichte des 17. Jahrhunderts	173
7.11	Geschichte der Stadt	176
7.12	Historische Dekonstruktion von „Empire: Total War“ . . .	180
7.13	Moderne, Frauengeschichte und Arbeit	183

7.14	Wien um 1900	185
7.15	Alternative Darstellungen von Krieg	189
7.16	Als Historiker*in arbeiten	192
7.17	An der Grenze des Spielbaren	195
7.18	Der Zweite Weltkrieg und die digitale Erinnerungskultur	200
7.19	Die Iranische Revolution 1979	206
7.20	Der Nahostkonflikt	210
7.21	Demokratie und Medien	213
7.22	Flucht und Migration	217
7.23	Landwirtschaft in Ländern des Globalen Südens	220
7.24	Fake News, Filterblase und ‚postfaktische‘ Gesellschaft	223
7.25	Dystopien, Utopien und was sie über die Gegenwart aussagen	226
7.26	Themenpakete und Kurzentwürfe	228
8.	Literaturverzeichnis	234
9.	Spieleverzeichnis	251