

Geschichte – Spielen – Denken

Kontingenzverschiebungen und zweiseitige Triftigkeiten

Andreas Körber

Zusammenfassung

Computerspiele nutzen oft historische Thematiken und Settings. Neben reinen Spielqualitäten wird ihnen daher oft auch eine Eignung zum Erwerb von Wissen und Einsichten über bzw. zum Eintauchen in die Vergangenheit zugeschrieben, wie auch Qualitäten als Medium historischen Lernens. In den meisten Fällen betreffen die Diskussionen jedoch nicht nur die konkrete Gestaltung des einzelnen Spiels, sondern grundsätzliche Fragen des Verhältnisses von Vergangenheit und Geschichts-Darstellung. Dabei spielen zumeist Authentizitäts- und Gattungskonzepte eine wesentliche Rolle. Der vorliegende Beitrag nimmt demgegenüber Operationen und Formen des historischen Denkens in den Blick und diskutiert auf dieser Basis Kriterien der Plausibilität dieses Denkens beim «Geschichte spielen».

Play – Think – History. Shifts of Contingency and bidirectional plausibilities

Abstract

Computer games often use historical themes and settings. In addition to pure playing qualities, they are therefore often attributed aptitude for acquiring knowledge and insights about or immersing in the past, and often also qualities as a medium for historical learning. In most cases, however, relevant discussions do not only concern the concrete design of the individual game, but also fundamental questions of the relationship between past and history. Authenticity and generic concepts play an essential role in this process. On the other hand, this paper looks at the operations and forms of historical thinking and, on this basis, discusses criteria of the plausibility of this thinking in «playing history».

Geschichte spielen?

Eine Hausarbeit eines Studierenden hat mein Augenmerk Ende letzten Jahres wieder einmal auf die «neuen Medien» gelenkt, auf die augenscheinlich boomenden interaktiven Computerspiele historischen Inhalts, konkret auf ein Kriegsspiel, in welchem sich Phasen bzw. Szenarien, in denen es vornehmlich um Taktik und entsprechende Spielentscheidungen geht und in welchen die Spielenden quasi aus einer Vogelperspektive (räumlich wie zeitlich, d.h. auch in einer Art Zeitraffer) gehen, sich abwechseln

mit solchen, in denen die Perspektive einer konkreten Person eingenommen wird, die in einer (wiederum räumlich wie zeitlich) massstäblich «realistischen» Szenerien spielen und in welchen eben Handlungen als ein solcher einzelner Mensch abgefordert wurden und den Spielverlauf beeinflussen. Die Untersuchung dieses Spiels, wie auch manche Untersuchungen und Rezensionen, mehr noch aber die Werbung für einige solche Spiele, spricht oftmals implizit wie explizit die Kombination von Alterität und «Realismus» an, die solche Spiele auszeichnen. Das wirft Fragen auf, die m.E. nur unter Rückgriff auf geschichtstheoretische Konzepte geklärt bzw. diskutiert werden können. Im Folgenden wird daher vorgeschlagen, sich dem Phänomen «Geschichte spielen» nicht über Konzepte der Rezeption in Spielen repräsentierter Vergangenheit, sondern über das Konzept des «Historischen Denkens» als der Verarbeitung zeitlicher Kontingenz zu nähern (vgl. «Historisches Denken: Der nicht-spielerische Modus»). Beginnen aber möchte ich mit einigen Rahmenbemerkungen und Fragen, die von solchen Spielen sowie vom Sprechen darüber aufgeworfen werden.

Geschichte spielen – ein altes Thema

Weder das Spielen von «Geschichte» ist ein neues Phänomen, noch das Spielen am Computer. Als geschichtskulturelle Phänomene sind sowohl «analoge» als auch elektronische Formen des vergangenheitsbezogenen Spiels zwar durchaus unterschiedlich, aber doch lange bekannt und auch durchaus aktuell. Das Spektrum der Formen ist dabei wahrscheinlich ebenso breit wie das der Motivationen. Jede Kombination ergibt und erfordert aber andere Figurationen historischer Sinnbildung, welche für die Charakterisierung und Bewertung dessen, was «Geschichte spielen» im Einzelnen bedeutet, relevant sind. Eine Beurteilung von Geschichtsspielen (allein) hinsichtlich der «Richtigkeit» – oder elaborierter: der «Authentizität» – des von solchen Spielen «präsentierten» oder auch in ihnen ko-konstruierten «Geschichtsbildes» greift wohl zu kurz (vgl. Schwarz 2012a, Schwarz 2012b, Schwarz 2014, Winnerling 2017).¹ Worin besteht hier eigentlich die Analyseeinheit? Ist es der (im Falle kommerziell oder anders an Spieler vertriebener Spiele) vor und während der Spielaktion seitens der Autoren und der technischen Einrichtungen präsentierte Rahmen *für* sein Handeln oder ist es vielmehr das Produkt aus diesem Rahmen und seinem Handeln? Wahrscheinlich muss eine Analyse beides ins Auge nehmen, wobei Ersteres anhand von Medienanalysen greifbar ist, letzteres – weil es die *agency* der Spielenden beinhaltet – deutlich schwerer zu fassen ist. Wahrscheinlich muss hier die Relation in den Blick genommen werden: Welche konkreten Handlungen ermöglicht ein vorbestimmter Rahmen – und wie ist diese Relation zu beurteilen? Das aber ist noch keine spezifische Geschichts-Spiel-Dimension: Ähnliches muss auch bei Spielen in den Blick

¹ Vgl. auch die aktuelle Diskussion unter dem Titel «Die Authentizität, die nicht weichen will» auf dem Blog des «Geschichtstalk im super 7000»: <http://gts7000.hypotheses.org/264>.

kommen, die keinen Bezug zu einer vergangenen Wirklichkeit aufweisen und selbst bei solchen, die keinerlei Bezüge zu einer gesellschaftlichen Realität haben. Dort bestimmt allein der Spielrahmen das Verhältnis der Freiheit der Spielenden, eigene Entscheidungen innerhalb des Spielrahmens zu treffen und umzusetzen und ihren Bezug zu Spielverlauf und -erfolg. Anders ist es etwa bei gegenwartsbezogenen Rollenspielen, in denen bestimmte Grundregeln sozialer Wirklichkeit eingehalten werden müssen, um die Spielverlaufs- und Erfolgserwartungen der Spielenden nicht zu täuschen. Selbst bei nicht-realitätsbezogenen (also im weiteren Sinne «Fantasiebasierten») Spielen ist somit entscheidend, dass der Rahmen ein in sich konsistentes System an Regeln, Handlungsoptionen, Reaktionen der anderen Elemente und somit der Verläufe konstruiert. Realitätsbezogene Spiele müssen demgegenüber wesentliche Grundregeln sozialer Wirklichkeit so modellieren, dass Handlungswissen aus der realen Welt nicht grundsätzlich enttäuscht wird.

Zu diesem «Handlungswissen aus der realen Welt» gehört auch das Wissen um gewissermassen «typische» Spieldesigns und -mechaniken des jeweiligen Spielgenres, das dem Spielenden zur Verfügung steht und somit auch Teil einer gewissermassen transzendenten «Erfahrung» des gespielten Akteurs in der spielimmanenten Welt wird. In unserem Zusammenhang ist daran bedeutsam, dass diese Erfahrungen nicht der im Spiel modellierten Welt, sondern den Vorstellungen der modellierenden Welt über diese entspringen.

Allerdings ermöglicht es das *Spiel* (wie Roman und Theater), diese Grenzen immer wieder auch ausser Kraft zu setzen und nicht-reale Elemente einzufügen. Auch diese unterliegen allerdings gewissen Bindungen. Historische Spiele sind oft besprochen worden hinsichtlich der «Richtigkeit», Validität oder auch (elaborierter:) der «Authentizität» des von solchen Spielen manifest wie implizit präsentierten bzw. wohl wesentlich in ihm (wegen der Interaktivität) ko-konstruktiv erzeugten Geschichtsbildes (Schwarz 2012a, Schwarz 2012b, Schwarz 2014). Diese Perspektive auf Geschichtsspiele ist sicher notwendig, reicht aber meines Erachtens nicht aus. Sie wird dem performativen (oder auch enaktiven?) Charakter des Historischen Denkens zumindest im Spiel nicht gerecht.

Hier soll daher ein anderer Zugang zum Verständnis dessen, was «Geschichte spielen» heissen kann, versucht werden – mit dem Rückgriff auf die narrativistische Geschichtstheorie.

Kontingenzverschiebungen

Geschichte zu spielen impliziert eine Art «Kontingenzverschiebung» gegenüber einem nicht-spielerischen Modus des historischen Denkens. Damit kommt ein weiteres Qualitätskriterium zur Geltung, das nicht auf die Korrektheit bzw. «Authentizität» des jeweils präsentierten «Geschichtsbildes» gerichtet ist, sondern den Grad und die Art

und Weise betrifft, in welchem die Handlungen des Spielers valides, triftiges historisches Denken erfordern und ermöglichen.

Es muss daher unterschieden werden zwischen denjenigen Handlungen, die der Spielende als Charakter im Spiel ausführt einerseits und denjenigen (Denk-)Handlungen, die solches Tun für den gegenwärtigen Spieler als realen heutigen Menschen erfordert, andererseits. Nur in Bezug auf erstere stellt sich u.a. die Frage danach, inwiefern diese etwa im historischen Rahmen hätten so stattfinden können, wie «authentisch» sie sind – mit Blick auf den Qualitätsaspekt des Spielens ist anders zu fragen.

Historisches Denken: Der nicht-spielerische Modus

Historisches Denken ist Verarbeitung gegenwärtiger zeitlicher Kontingenz (Rüsen 1983, Rüsen 1986, Rüsen 2013), konkret der Orientierungsbedürfnisse gegenwärtiger Identifikation und Handlungen zwischen den (jeweils selbst nicht handlungsleitend sein könnenden) Polen völliger Determination (die ein Handeln ausschliessen würde) und völliger Offenheit (welche maximale Unüberschaubarkeit und Erwartungsunsicherheit bedeuten würde). Historisches Denken als die Bearbeitung dieser Kontingenz in temporaler Hinsicht durch die Herstellung von möglichst validen und reliablen (= triftigen, plausiblen) Kontinuitätsvorstellungen (Rüsen 2013, vgl. auch Seixas 2016) bewirkt dabei eine Einengung des Spektrums an Denk- und Erwartbarem, dem wir uns in Bezug auf unsere Identität und unsere Handlungsmöglichkeiten anschliessen oder von dem wir uns abgrenzen, mit dem wir uns auseinander setzen müssen, und verkürzt somit den unsicheren Horizont unseres Seins – es reduziert das Spektrum aber nicht vollkommen. Somit dient es der Herstellung rationaler Erwartungen, gleichzeitig aber auch der Offenhaltung eigener Handlungsfähigkeit angesichts der Erfahrungen. Der Prüfstein für die Qualität solcher Prozesse historischen Denkens ist denn auch ihre Orientierungsleistung. Nur wenn es *gleichzeitig und gleichermassen plausibel* («triftig») gelingt, (1) Aussagen über Vergangenes in einer Art und Weise zu beglaubigen, dass sie heutzutage hinsichtlich ihrer Tatsächlichkeit anerkannt werden können («empirische Triftigkeit»); (2) Bedeutsamkeitskriterien und Werte so auf sie anzuwenden, dass dies in der Gegenwart anerkannt werden kann, («normative Triftigkeit»), und (3) sie auf für gegenwärtige Menschen plausible Weise mit den Verhältnissen dieser Gegenwart in Beziehung zu setzen («narrative Triftigkeit»), gewinnen solche Denkleistungen Orientierungskraft in zeitlicher Hinsicht.²

2 Deutungen und Aussagen ohne empirische Triftigkeit können normativ und narrativ bedeutsam sein und als Gedankenexperimente in Phantasiewelten durchaus bildend und orientierend sein – nur eben nicht als historische, wirkliche Vergangenheit berücksichtigende Einsichten; Geschichten, denen lediglich die normative Triftigkeit abgeht, lassen uns in eben dieser normativen Hinsicht ratlos zurück: wie konnten Menschen so etwas tun – und wie können wir etwas aus ihrem Tun lernen? Geschichten, deren narrative Triftigkeit nicht gegeben ist, erscheinen orientierungsunfähig, weil ihnen Bezüge und Logiken innewohne, die wir als nicht belastbar ansehen können.

Spielen als Kontingenzverarbeitung

Spiele als nicht unmittelbar auf die reale Lebenswelt bezogene Handlungssysteme sind regelbasiert. Sie weisen aufgrund von Vereinbarung und/oder Anleitung den einzelnen Akteuren (etwa: Spielfiguren, Charaktere, Rollen) innerhalb der Spielwelt bestimmte Handlungsspielräume und -regeln zu und definieren zugleich sowohl die möglichen Beziehungen zwischen deren Handlungen und Handlungsergebnissen als auch sich daraus ergebende Konsequenzen – etwa in Form von Strafen, Gratifikationen, Ausstattung mit Bedingungen und Ressourcen, aber auch Punkten, Wertungen etc. Damit erschaffen sie für den jeweiligen spiel-immanenten Akteur einen Rahmen, den dieser sowohl akzeptieren als auch durchschauen muss, um «erfolgreich» zu spielen. Diese Anforderung überträgt sich auf die spiel-externen Spielenden, die die jeweilige Figur oder Rolle steuern. Sie müssen ihrerseits die spiel-immanente Welt an Bedingungen, Ressourcen, Regeln und anderen Beziehungen durchschauen und dieses Wissen anwenden, um nicht nur «erfolgreich», sondern auch befriedigend zu spielen.

Spiel-immanente Welten stellen also an die Spielenden Anforderungen der Kontingenzbewältigung, gilt es doch, Handlungsspielräume zu erkennen, Folgen (Chancen, Risiken etc.) zu antizipieren und durch Erfahrungen zu untermauern oder aus Fehlern zu lernen – und das angesichts für den einzelnen Akteur und seine Spielenden durchaus kontingenter Regeln, stehen doch zumeist auch andere Spielenden vor gleichartigen Herausforderungen und treffen Entscheidungen, ohne dass dem Einzelnen deren Interessen, Interpretation der Regeln, Taktiken etc. immer durchschaubar sind. Auch Handeln im Spiel erfordert somit die Bewältigung von Kontingenz, nämlich der Unsicherheit über die Folgen eigenen Spielhandelns angesichts gleichartiger Tätigkeit der Mitspielenden und ggf. auch unvollständiger Transparenz der programmierten oder in der Gestaltung des Spiels angelegten Logiken.

Alle Spiele (nicht nur historische) stellen somit weitere Ebenen von Kontingenzbewältigung dar, deren Verhältnis zur Ebene von Kontingenzbewältigung in der Realwelt ganz unterschiedlich gestaltet sein kann. Inwiefern spiel-immanentes Handeln als «Probe» für die Realwelt genommen werden kann – oder ob es geradezu Handeln unter Ausserkraftsetzung spielwelt-externer gewonnener Erfahrungen erfordert, ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

Kontingenzbewältigung und historisches Denken im Geschichtsspiel

In Spielen mit historischer Thematik nimmt diese spiel-immanente Kontingenzbewältigung – also die Anforderung der Orientierung innerhalb der Spiellogik und -handlung, die Erfassung von Handlungsoptionen und -chancen zum Zweck des erfolgreichen und befriedigenden Spiels – eine besondere Form an. Gerade wenn bzw. weil diese Spiele nicht in irgendwelchen Phantasiewelten angesiedelt sind, deren

einzigste Verbindung zur Realwelt in der Phantasie und Entscheidung der Autoren besteht, sondern den Anspruch stellen, «in der Geschichte» zu spielen, d.h. eine vergangene Wirklichkeit als Hintergrund und Rahmen zu präsentieren, eröffnen sie dem spiel-externen Akteur (dem realweltlichen Spielenden) eine weitere Möglichkeit, die spiel-immanente Kontingenz zu bewältigen: die Anwendung spiel-externen Wissens und spiel-externer Vorstellungen über die jeweilige Vergangenheit.

Wer etwa ein in der römischen Antike angesiedeltes Geschichtsspiel spielt, für den stellt ein Rückgreifen auf etwaig vorhandene Kenntnisse zu Sozialstruktur, Parteien, Militärorganisation etc. zumindest eine Möglichkeit dar, zu klären, wie sie/er handeln will. Inwiefern das erfolversprechend ist, hängt natürlich davon ab, inwiefern derartige Handlungslogiken in die Spiellogik hineinprogrammiert wurden. Insofern die mit solchen Versuchen, spiel-externes historisches Wissen im Spiel zur Kontingenzbewältigung anzuwenden, gemachten Erfahrungen auf die Vorstellungen über die modellierte vergangene Welt zurückwirken, entstehen ggf. «verschobene» Kontingenzen.

Sowohl für die Seite der Spiele-Autoren als auch der Spieler kommt hinzu, dass dieses Wissen um die jeweilige Vergangenheit nicht isoliert für sich steht, sondern immer auch in einem spezifischen Verhältnis zu ihrem Wissen um das Funktionieren ihrer eigenen Gegenwart. Vorstellungen über seither zeitübergreifend unverändert Gültiges (Traditionalität), ebenso wie Vorstellungen zeitübergreifend gültiger Muster und Regeln (Exemplarik) sowie Wahrnehmungen und Überzeugungen über Unterschiede (Alteritäten) und zwischenzeitliche Veränderungen (Genetik) prägen das einzubringende Wissen um die Vergangenheit.

Geschichtsspielendes Historisches Denken

Derartiges Denken über die Handlungsoptionen innerhalb vergangen-alteritärer Gesellschaften bzw. Rahmungen, d.h. die Befassung mit Fragen, wie sie sich Menschen in der Vergangenheit mehr oder weniger bewusst stellen und beantworten mussten, um in ihrer Zeit erfolgreich und/oder sozial akzeptiert (oder auch bewusst diesen Erwartungen und Regeln entgegenlaufend) zu handeln, spielt durchaus auch im gegenwärtig-orientierenden historischen Denken eine Rolle. Gerade insofern es für unsere heutige Orientierungsleistung nicht nur darauf ankommt, den überlieferten und zeitlich entstandenen Rahmen an Bedingungen zu kennen, sondern die Erfahrungen früher handelnder Menschen zu reflektieren, ist es hilfreich, wenn nicht gar erforderlich, auch die Handlungsbedingungen, -regeln und -spielräume selbst zu reflektieren. Nicht nur die Tatsächlichkeit des historisch Überlieferten ist es, was uns heute orientieren kann, nicht nur die Erkenntnis des Gewesenen, des tatsächlich Realisierten und seines Bezuges zu unserer Gegenwart, sondern auch die (interpretative, von heute aus im Wege des historischen Denkens erfolgende) Erkenntnis vergangener

Kontingenz, d.h. anderer (auch nicht realisierter) Möglichkeiten des Handelns (und Leidens) und ihrer Bedeutungen für uns heute. Das Durchdenken vergangener Kontingenz(en) – durchaus verstanden im Sinne eines Sich-Hineinversetzens, eines hermeneutischen Verstehens – gehört zum historischen Denken dazu. Allerdings erzeugt es valide Orientierung nur, wenn es «intellektuelle Übung» des Gegenwärtigen bleibt, wenn die Empathie und Identifikation in Kenntnis und Bewussthaltung der eigenen, historisch denkenden Identität mit ihrer heutigen Perspektive und den heutigen Denkiteressen geschieht. Historisches Verstehen als «Sich-Hineinversetzen» im Sinne historischen Denkens der narrativistischen Geschichtstheorie ist kein Auslöschung des eigenen Selbst, wie es noch (extreme) Historisten verstanden, sondern das Sich-hineinversetzen *als Heutige* in jemand Vergangenes zum heutigen Zweck (vgl. Körber und McAleavy 1998, Dehne 2008).

Das Durchspielen vergangener Handlungsmöglichkeiten kann somit eine Form dieser kognitiven Übung sein, die die retrospektive Grundhaltung partiell um eine «kontrafaktische» ergänzt, nicht aber ausser Kraft setzen darf. Dazu gehört dann auch das spielerische Interpretieren und Ausfüllen historiographischer Lücken: Es können etwa in einer präsentierten Vergangenheit angesiedelte Handlungsweisen «durchgespielt» werden unter der Prüfbedingung, inwiefern sie zwingend zu anderen Ergebnissen führen als die fachwissenschaftlich rekonstruierte reale Entwicklung, bzw. unter der Fragestellung, inwiefern sie eine narrativ plausible Entwicklung zur nächsten gesicherten Station *sx* erstellen können. Dies entspricht in der Logik der Herausforderung des historischen Romanautors wie auch derjenigen des ausschmückenden, weil novellistisch erzählenden Autors. Spielerische Variationen möglicher Handlungsweisen mit Reflexion der möglichen Folgen für damals sowie ihrer Kenntnis/Reflexion unser Heute gehört ebenfalls dazu.

Ein reines, ergebnisgebundenes «Nachspielen» realer Verläufe hingegen wäre kein spielerisches historisches Denken, sondern gebundene Identifikation und Imagination ohne Wert. Die Unterscheidung historischer Orientierungsleistung als Kontingenzbewältigung in zweierlei Richtung – als Orientierung gegenwärtig-realeweltlichen Handelns durch Beschäftigung mit Vergangenem einerseits und als Orientierung spielenden Handelns in (mehr oder weniger fiktional-vergangenem) Settings historischer Spiele reicht aber nicht aus. Alles Spielen ist ja neben seinem fiktionalen Charakter als Handeln in einer der realen Bedingungen und Konsequenzen enthobenen Alternativwelt auch durchaus eine reale Erfahrung, die mehr oder weniger bewusst und reflektiert auch das Denken und Handeln in der realen Welt beeinflussen kann und es oft auch tut.

Das gilt auch für Geschichtsspiele. Spiel-immanent gemachte Erfahrungen über Handlungslogiken, -strategien, gesellschaftliche Strukturen, Normen und Werte etc. können gerade dann, wenn sie in einem thematischen Setting gemacht werden, das nicht nur in einer Vergangenheit angesiedelt ist, sondern zu dessen Erfassung und

Bewältigung historisches Wissen und historische Vorstellungen angewandt wurden, wiederum Rückwirkungen sowohl auf die Vorstellungen und Kenntnisse zur jeweils fraglichen Zeit haben als auch auf die Vorstellungen über die Zusammenhänge dieser jeweiligen Zeit zur eigenen Gegenwart. Es gibt somit auch eine Form geschichtsspielender, historischer Kontingenzbearbeitung.

Historisches Spielen kann in dieser Form trotz oder gerade wegen seines Anteils «umgekehrter» Kontingenzbewältigungsanforderungen auch die Bewältigung genuin historischer Kontingenz beeinflussen. Der Grundgedanke solchen Spielens lautet, dass die Annahme (Wahrnehmung und Anerkennung) vergangener Kontingenz, die es spielerisch zu füllen gilt (Entscheidungsfindung; Handeln im vergangenen Horizont) als Massnahme zur Verarbeitung gegenwärtiger Kontingenz beitragen kann, denn nicht nur das tatsächliche Vergangene und die Tatsächlichkeit des Historischen ist es, was uns heute orientieren kann, nicht nur auf die Erkenntnis des Gewesenen und seines Bezuges zu unserer Gegenwart ist es, das für unsere eigene Kontingenzverarbeitung nötig ist, sondern auch die (interpretative, von heute im Wege des historischen Denkens erfolgende) Erkenntnis vergangener Kontingenz, d.h. anderer Möglichkeiten des Handelns (und Leidens) und ihrer Bedeutungen für uns heute. Nicht nur das Gewesene und Gewordene bildet den historischen Horizont unserer Gegenwart und unseres eigenen, historisch informierten Handelns, sondern auch das früher möglich Gewesene, das Nicht-Realisierte. Dieses aber hat sich nicht direkt in den Quellen niedergeschlagen. Eine Möglichkeit, den Umfang und das Spektrum des früher Möglichen zu ergründen, um es mit dem Eigenen, heutigen in Beziehung zu setzen, ist das Spielen, das potentielle und fiktive Nach- und Alternativ-Handeln.

Triftigkeits- bzw. Plausibilitäts-Kriterien geschichtsspielenden historischen Denkens

Historische Spiele unterliegen somit auch Triftigkeitskriterien. Diese können zunächst einmal generell als Konsistenzplausibilität der konstruierten Spielwelt als Raum für Handlungen angesprochen werden.

- Zunächst gilt für alle durch Spiele bereitgestellte Handlungsrahmen die Forderung einer inneren Konsistenz, welche spielinterne Handlungen und ihre Folgen plan- und erwartbar macht. Das ist nicht auf computergestützte, multimediale Spiele beschränkt, sondern etwa auch in Regeln für «analoge» Spiele erkennbar, etwa dort, wo bestimmte Spielzüge mit Siegpunkten oder ähnlichem sanktioniert werden, oder aber wo bestimmte Spielzüge den Erwerb oder Verlust von Kräften (Macht, Schutz etc.) nach sich ziehen. Allerdings besteht bei den meisten analogen Spielen zumindest die Möglichkeit, dass sich alle Spieler auf etwaige Abweichungen von solchen Regeln einigen. In digitalen Spielwelten sind diese aber oftmals in Algorithmen der Bewertung von Spielhandlungen und der Programmierung von nicht durch Spieler gesteuerte Charaktere sowie externer Ereignisse «versteckt».

Hier ist eine zumindest implizite Konsistenz, besser noch eine explizite Erkennbarkeit oder gar Formulierung dieser Regeln als höhere Ausprägung dieser spielimmanenten, noch nicht aber historischen Plausibilität zu werten.

In Rückgriff auf die vom französischen Soziologen und Spieltheoretiker Roger Caillois (1960, 21ff) geprägte Unterscheidung zwischen regelbezogenen («ludus») und improvisierenden («paidia») Komponenten des Spielens kann man diese Triftigkeitsdimension als «luditive Triftigkeit» bezeichnen.³

- Gleichzeitig ist für alle Dimensionen von Plausibilität von Spielen zu fordern, dass sie in einem bestimmten erkennbaren Verhältnis zu spielexternen Formen plausibler Handlungsbedingungen stehen – sei es in Übereinstimmung («Realismus») oder Abweichung («Fantasy»). Man kann diese Plausibilitätskriterien als «relational» bezeichnen. Auch sie ist noch nicht spezifisch historisch. Sie betreffen generell die Frage, inwiefern spielweltextern erworbenes Wissen und Erfahrungen spielweltintern nutzbar sind im Sinne der Erwart- und Planbarkeit von Handlungen und ihrer Folgen. Ebenso sind diese Plausibilitätskriterien auch in der anderen «Richtung» anzuwenden darauf, inwiefern bei Spielen erworbenes Wissen aus der Spielwelt und beim Spielen gemachte Erfahrungen mit den Handlungslogiken der Spielwelt auch für spielweltexternes Denken und Handeln nutzbar sind.
- Spezifisch *historisch* sind diese Triftigkeiten jeweils dann, wenn die spielinternen und die spielexternen Vergangenheiten und ihr Verhältnis zueinander im Fokus stehen, also spielweltintern programmierte Verweisungen auf vergangene Zustände der Spielwelt, deren programmierte Zusammenhänge mit der Spielgegenwart Bedeutung für das Handeln in letzterer haben. Insofern Spiele unterschiedliche Zeitebenen thematisieren, ist zudem zu fragen, inwiefern dabei die Charaktere wechseln und die Zeitachse unumkehrbar ist, so dass für das *jeweilige* Handeln und seine Orientierung durch spielinternes historisches Denken ähnliche Konzepte der Retroperspektivität und unidirektionaler Ursache-Wirkungs-Konzepte gelten wie spieleextern, bzw. inwiefern das Spiel Zeitreisen und Beeinflussungen der Zeitzusammenhänge selbst zulässt.

Auf allen drei Ebenen sind empirische, normative und narrative Triftigkeiten zu berücksichtigen – jeweils in der spielinternen (luditiven) und der relationalen Fassung.

- Die rein luditive empirische Triftigkeit betrifft dabei vornehmlich die Frage, inwiefern die spielinternen Handlungslogiken konsistent sind in Bezug auf die Ausstattung der Charaktere und der Spielwelt mit Gegenständen, inwiefern Ereignisse und Handlungsmöglichkeiten plausibel und stabil mit Informationen unterfüttert sind. In der relationalen Fassung betrifft sie die Frage, inwiefern a) spieleextern erworbenes Wissen etwa um Eigenschaften von Gegenständen, aber auch etwa von

³ Der Term «luditiv» ist ein Neologismus, den ich in einem Science-Fiction-Internet-Forum gefunden habe (vgl. Müller 2011).

Formen der Kommunikation, der Fortbewegung etc. innerhalb des Spiels plausibel angewandt werden können (etwa hinsichtlich von Distanzen, die mit Hilfe bestimmter Fortbewegungsarten zurückgelegt werden können etc.), aber auch b), inwiefern spielintern erworbene Kenntnisse über Gegenstände etc. spielweltextern anschlussfähig sind.

- Die normative Triftigkeit betrifft zunächst luditiv die Konsistenz von Relevanz- und Bedeutungskriterien, Handlungslogiken, Interessen- und Wertkonzepten, die sowohl das Agieren der einzelnen Charaktere als auch die Bewertung von Handlungen und die Ermittlung von Handlungsfolgen innerhalb des Spiels betreffen. *Relational* ist damit wiederum die Frage danach gestellt, inwiefern a) ein spieleextern erworbenes Wissen um zeit-, kultur- und gruppenspezifische bzw. andere Ausprägungen von Normen, Werten, Handlungsmaximen (etwa bei *Assassin's Creed* darum, was «Assassinen» waren⁴ und wie sie handelte), spielintern anschlussfähig ist, also zu besserer Antizipation der Handlungen und Strategien anderer Charaktere und zu erfolgsversprechenderer Planung eigener Handlungen beiträgt. Wiederrum in Umkehrung der Plausibilitätsrichtung ist zu fragen, inwiefern spielintern erworbenes Wissen (etwa über «Assassinen») auch spieleextern anschlussfähig ist.
- Die narrative Triftigkeit schliesslich betrifft die konstruktive Plausibilität von zeitübergreifenden Zusammenhängen zwischen Ge- und Begebenheiten unterschiedlicher Zeitpunkte – etwa Ursache-Wirkungs-Beziehungen, Regelmäßigkeiten, übergreifende Entwicklungen – zum einen (*luditiv*) innerhalb der Spielwelt und zum anderen (*relational*) dahingehend, inwiefern spieleexternes Wissen um historische Veränderungen dazu verhelfen, die Rahmenbedingungen des spielenden Handelns und seine Logiken sowie die Erfolgsaussichten eigenen Handelns im Spiel zu erschliessen, aber auch die Frage danach, inwiefern wiederum Erfahrungen mit Ursache-Wirkungs-Beziehungen innerhalb des Spiels auch zur Erschliessung spieleexterner historischer Fragen beitragen können.

4 Zuletzt knapp: Halm (2017).

	Allgemeine Fassung	a-historisch	Relationale Trifftigkeiten	
			historisch	
			Spielweltexterne => spielweltinternes historisches Denken	Spielweltinternes => spielweltexternes historisches Denken
			parallel	kontrastiv
1	<p>«Empirische» Trifftigkeit Die Spielwelt samt ihrer Einrichtungen ist derart konstruiert, dass die Spielenden sich (ggf. mittels des von ihr gespielten Charakters) die Existenz der einzelnen Einrichtungen (a) vernünftig erklären, (b) im Laufe des Spiels erschließen und (c) sich auf sie verlassen kann.</p> <p>Innerhalb der Spielhandlungen sind Einrichtungen und Strukturen sowie Ereignisse der Spielwelt «empirisch» belegt, insofern Gegenstände, die im Spiel erscheinen (etwa gefunden werden) als Indikatoren für gültige Strukturen gelten</p>	<p>Allgemein: Einrichtungen der Spielwelt sind konsistent mit Erfahrungen ausserhalb der Spielwelt. Gegenstände und Strukturen haben ähnliche Eigenschaften und Funktionen wie in der spielexternen Welt. Spielweltexterne Erfahrungen können im Spiel erfolgreich genutzt werden.</p>	<p>Einrichtungen der Spielwelt als eines der spielexternen Vergangenheit entsprechenden Handlungsrahmens sind mit empirisch belegten Einzelheiten der spielweltexternen Geschichte konsistent.</p>	<p>Einrichtungen der Spielwelt weichen von solchen der spielexternen Welt/Vergangenheit ab</p>
		<p>Innerhalb des Spiels kann somit hinreichend auf Wissen um Gegenstände aus der realen Vergangenheit zurückgegriffen werden (etwa hinsichtlich von Waffentechnik etc.)</p>	<p>Innerhalb des Spiels erworbene Kenntnisse und Erfahrungen hinsichtlich von Ereignissen und Belegen können historische Denkprozesse ausserhalb der Spielwelt zwar nicht stützen/belegen, wohl aber zu ihrer kategorialen Differenzierung beitragen</p>	<p>Abweichungen der empirischen Ausstattung der Spielwelt sind als solche erkenn- oder erschliessbar.</p>

	Allgemeine Fassung	a-historisch	Relationale Triftigkeiten	
			historisch	
			Spielweltexterne => spielweltinternes historisches Denken	Spielweltinternes => spielweltexternes historisches Denken
			parallel	kontrastiv
2	<p>Normative Triftigkeit Die Spielwelt und das Handeln in ihr beruht auf konsistenten, d.h. für die Spielenden bzw. den Charakter erschliessbaren Normen und Handlungslogiken, einschliesslich Bedeutungszuweisungen.</p>	<p>Innerhalb der Spielhandlung sind den einzelnen Personen und Gruppen konsistent Perspektiven, Norm- und Wertvorstellungen zugewiesen, die sich den Spielenden bzw. dem Charakter erschliessen, und auf die sie/er sich beziehen kann – etwa bei «Verhandlungen». Die Handlungslogiken des Spiels (etwa durch Punktvergabe-Regeln und/oder im Rahmen von Algorithmen, welche Folgen zu Handlungen zuordnen) sind in sich konsistent gestaltet.</p>	<p>Die Perspektiven, Norm- und Wertvorstellungen der Spielcharaktere entsprechen insofern spielweltexternen Perspektiven und Normen. In Bewertungsregeln sowie Algorithmen sind Wertkonzepte so programmiert, dass spielexternes Wissen um Werte und Normen sowie Perspektiven nicht mit den programmierten Formen im Widerspruch steht</p>	<p>Spielintern formulierte und in Bewertungen- und Berechnungen genutzte Relevanzzuschreibungen, Wertkonzepte und Handlungslogiken weichen von spielexternen Varianten ab.</p>
		<p>Spielexternes Wissen um zeit- und gruppenspezifische Perspektiven, Interessen, Werte und Normen kann erfolgreich zur Erschliessung spielinterner Handlungen anderer Akteure bzw. der Bewertungen eigenen Verhaltens und zur Erwartung seines Erfolgs genutzt werden. Spielweltexterne Wert- und Relevanzkonzepte sind spielweltintern viabel.</p>	<p>Spielintern gemachte Erfahrungen mit Interessen, Werten, Normen und Handlungsmaximen sind prinzipiell für ein historisches Fragen nach solchen Perspektiven, Interessen etc. in spielexterner Vergangenheit geeignet.</p>	<p>Abweichungen von Relevanz-, Handlungslogik-, und Wertkonzepten von spielexternen Formen sind explizit formuliert bzw. prinzipiell als solche erkennbar.</p>

	Allgemeine Fassung	a-historisch	Relationale Triftigkeiten		
			historisch		
			Spielweltexterne => spielweltinternes historisches Denken	Spielweltinternes => spielweltexternes historisches Denken	
			parallel	kontrastiv	
3	Narrative Triftigkeit Innerhalb des Spielverlaufs existieren konsistente zeitliche Zusammenhänge von Ereignissen und Strukturen.	Innerhalb der Spielhandlungen sind zeitliche Verläufe, insbesondere in Handlungsverläufen, erkenn- und erwartbar.	Die Zeitverlaufskonzepte, welches das spielinterne Handeln strukturieren und spielinternes Handeln ermöglichen, widersprechen spielweltexternen historischen Orientierungen und Zeitverlaufskonzepten sowie Erklärungs- und Deutungsmustern nicht, sondern ergänzen diese um (charakter- und /oder situationsspezifische) Elemente.	Spielweltintern ergeben sich durch Konstruktion und/ oder durch mögliche Handlungen/ Handlungsketten der Spieler(innen) bzw. ihrer Charaktere von der spielexternen Geschichte abweichende Verläufe.	
			Die Zeitverlaufskonzepte, welches das spielinterne Handeln strukturieren und spielinternes Handeln ermöglichen, sind mit Hilfe spielweltexterner Konzepte historischer Orientierung erschliessbar. Spielweltexternes Wissen um generelle Zeitverläufe ist spielintern viabel.	Zeitverlaufskonzepte, welche durch Spielhandeln aufgebaut werden, etwa in dem spielendes Handeln (und Leiden) innerhalb des Spiels zu Erfahrungen und Ergebnissen führt, sind mit Zeitverlaufsvorstellungen der spielexternen Historie kompatibel.	Von spielweltexternen historischen Verläufen abweichende spielweltinterne Abläufe führen (a) spielweltintern zu unlösbaren Situationen, (b) zu im Vergleich mit der spielweltexternen Geschichte zu derart absurden Folgen/Konstellationen, dass «e contrario» auf plausible Zeitverlaufskonstruktionen geschlossen werden kann.

Spielerische Freiheitsgrade

In der bislang formulierten Form sind die relationalen Kriterien nur geeignet, solche Gestaltungen von Spielwelten als triftig bzw. plausibel anzuerkennen, die mit der spielexternen Welt konform gehen. Damit aber werden sie dem Konzept *Spiel* noch nicht hinreichend gerecht, das neben der Konventionalität von Regeln ja auch das der Improvisation enthält. Nicht nur, aber gerade auch in Bezug auf die narrativen Konstruktionen eröffnen insbesondere historische Spiele – wenn auch in unterschiedlichem Ausmass – die Möglichkeit, auch Abfolgen von Ge- und Begebenheiten zu konstruieren, die spielexternen Abfolgen nicht entsprechen.

Theoretisch (wenn es nicht durch Begrenzungen der Situationen und der Handlungen verhindert wird) kann dies entweder spielintern zu nicht weiter lösbaren (absurden) Situationen führen oder aber zu Folgen und Konstellationen, die mehr oder weniger erkennbar deutlich von spielweltexternen Bedingungen abweichen. Spiele bieten somit gegenüber der realen Vergangenheit abweichende Handlungsoptionen bieten. Dies pauschal als «untriftig» abzuqualifizieren wird aber der Bedeutung des Spielens als fakultativem Erfahrungsraum nicht gerecht. Es bedarf daher eine zusätzlichen Triftigkeitsqualifikation des «kontrafaktischen»: Unter welchen Bedingungen können kontrafaktische, d.h. nicht-konforme, Relationen zwischen Spiel- und spielexterner Welt als für historische Orientierung «plausibel» angesprochen werden.

Bevor abschliessend dieser Aspekt behandelt wird, sei noch kurz das Verständnis von «kontrafaktisch» erläutert, das diesen Überlegungen zugrunde liegt.⁵ Angesichts der Einsicht, dass alle historischen Aussagen narrativ und als solche retrospektive Konstrukte («Re-konstruktionen»⁶) sind, können «kontrafaktische» Elemente weder umstandslos als Abweichungen von «wirklichen Geschehen» definiert werden, noch darf die auch nach der vernunftgeleiteten, methodisch kontrollierten Konstruktion historischer Aussagen verbleibende Kontingenz und Unsicherheit unter den Terminus subsumiert werden. «Kontrafaktisch» bezeichnet vielmehr die *bewusste* Abweichung von als konstruktiv gesicherten Elementen historischer Aussagen, vornehmlich also die explizite Ausserkraftsetzung empirischer Triftigkeit, ggf. auch normativer Triftigkeit, in sehr eng begrenztem Rahmen. Beispiele dafür sind der «Ausfall» oder die Hinzufügung eines einzelnen Ereignisses (etwa des Machtantritts Hitlers) oder eines Ereigniskomplexes (etwa des Holocaust) – bei Beibehaltung aller wesentlichen anderen Komponenten wesentlicher Abfolgen. In historiographischer Hinsicht liegt der Wert des kontrafaktischen Denkens in der Herstellung einer retrospektiven Quasi-Laborsituation. Das Spezifikum des kontrafaktischen historischen Denkens liegt also nicht in der Befreiung aller Denk- und Orientierungsleistungen von den Anforderungen der Triftigkeit, sondern in der Fokussierung insbesondere auf die Forderungen an narrative Triftigkeit(en) der nunmehr resultierenden Geschichte(n)

5 Vgl. weiterhin instruktiv Demandt (1984).

6 Zum Begriff «Re-Konstruktion» vgl. zuletzt Körber (16.11.2017).

und somit in der Möglichkeit, die Logiken, an Hand derer die narrative Plausibilität sowohl der unveränderten «Normal-Geschichte» als auch die im «Laborversuch» hergestellte Alternativgeschichte konstruiert und als plausibel anerkannt werden. Nicht die Ausserkraftsetzung der «Normalgeschichte», sondern die Durchleuchtung ihrer insbesondere narrativen Triftigkeit steht dort im Zentrum. Die Versuchsanordnung fragt somit vornehmlich danach, inwiefern wir der narrativen Logik der anerkannten «Normalgeschichte» trauen können. Nur wenn uns die Abweichungen von ihr nach kontrollierter Ausserkraftsetzung eines Elements plausibel erscheinen, können wir dessen Bedeutung innerhalb der narrativen Normalkonstruktion ermessen.⁷

In diesem Sinne ist die Frage der Abweichungen der Konstruktion von Spielwelten für die drei Dimensionen der Triftigkeit unterschiedlich zu formulieren. Für die empirische und die normative Triftigkeit scheint es auszureichen, das Plausibilitätskriterium dahingehend zu erweitern, dass die Abweichung explizit erkennbar bzw. erschliessbar ist, wofür die konsistent gehandhabt werden muss. Für die narrative Triftigkeit ist jedoch zu formulieren, dass Abweichungen zwischen spielexterner und Spielwelt dann für das Spielhandeln plausibel gelten können, wenn sie als solche Abweichungen erkennbar und die im Spiel abweichend programmierten Formen benennbar sind. In der umgekehrten Denkrichtung aber muss gelten, dass solche Abweichungen der Handlungslogiken immer dann als «plausibel» bzw. erhellend auch für spielexternen historisches Denken gelten können, wenn (a) das andersartige Denken und Handeln ohne eine weitergehende Ausserkraftsetzung von Rahmenbedingungen zu spielintern absurden Situationen führt, die dort nicht mehr zu lösen sind, so dass ein Nachdenke über dieses «Scheitern» den Kontrast in den Handlungslogiken fraglich werden lässt, mehr noch aber, wenn (b) die spielinternen Situationen gegenüber der «Realwelt» derartig absurd werden, dass wiederum explizit über den Kontrast nachgedacht werden muss. Die Konsistenz «realweltlicher» Verlaufslogiken wird somit gewissermassen *e contrario*, im Umkehrschluss, plausibilisiert.

Fazit

Geschichte zu spielen bedeutet – wie alles Spielen – immer auch partiell die Öffnung von Logiken gegenüber der gegebenen Welt. Damit verliert es weder den Charakter eines «Bewährungsfeldes» für historisches Denken noch den eines Raumes, in welchem Erfahrungen gemacht werden können, die auch für historisches Denken in der eigenen Lebenswelt genutzt werden können. Allerdings müssen die Formen wie

⁷ Das einschlägigste Beispiel hierfür ist wohl immer noch der Roman «Der 21. Juli» von Christian v. Dittfurth (2011), dessen Versuchsanordnung darin besteht, einen Erfolg des Attentats auf Adolf Hitler am 20. Juli 1944 anzunehmen. Insofern die von dort aus konstruierte weitere (fiktionale) Abfolge der Ereignisse a) keineswegs zum sofortigen Frieden und zu Demokratie führt und b) narrativ plausibel erscheint, kann die, dem Attentatsversuch zugeschriebene hypothetische Bedeutung für die Beendigung des Krieges und die Demokratisierung Deutschlands reflektiert werden.

die Plausibilitätskriterien für historisches Denken beim Spiel und durch das Spielen sorgfältig geprüft und auf die Logiken historischen Denkens als zeitlicher Orientierungsleistung bezogen werden.

Eine Reihe der hier angeführten Operationen und der ihnen zugehörigen Triftigkeitskriterien sind wohl nicht auf das Genre des historischen Spiels beschränkt. Gerade auch für Geschichte thematisierende oder in historischen Settings angesiedelte fiktionale Medien (u.a. historische Romane und Filme) dürften einige von ihnen anwendbar sein, auch wenn die *agency* des Spielenden bei der Lektüre selbst natürlich nicht gegeben ist – in seiner Phantasie, beim «Eintauchen» in die von der Autorin/dem Autor kreierten Welt und dem Ausleben eigener imaginerter Handlungen (vgl. Borries 1996), dürften sie anwendbar sein – wenn auch immer unter der Kautele, dass zumindest ein Teil des Reizes solcher Lektüre wiederum in der Abweichung vom «Realen» bestehen mag. Sowie bzw. insofern aber die Relation zwischen Fiktion und «Realität» thematisch wird, müssen sie zumindest bedacht werden (können).

Spiele und Literatur

Assassin's Creed. 2007ff: Ubisoft, Inc.

Borries, Bodo von. 1996. *Imaginierte Geschichte: Die biografische Bedeutung historischer Fiktionen und Phantasien*. Beiträge zur Geschichtskultur 11. Köln: Böhlau Verlag.

Caillois, Roger. 1960. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Stuttgart: Curt E. Schwab.

Dehne, Brigitte. 2008. ««Mit Eigenen Augen Sehen» Oder «Mit Den Augen Des Anderen Sehen»? Eine Kritische Auseinandersetzung Mit Den Geschichtsdidaktischen Konzepten Der Perspektivenübernahme Und Des Fremdverstehens». In *Geschichtslernen, Innovationen und Reflexionen: Geschichtsdidaktik im Spannungsfeld von theoretischen Zuspitzungen, empirischen Erkundungen, normativen Überlegungen und pragmatischen Wendungen : Festschrift für Bodo von Borries zum 65. Geburtstag*, herausgegeben von Jan-Patrick Bauer, Johannes Meyer-Hamme und Andreas Körber, 121–44. Reihe Geschichtswissenschaft Bd. 54. Ketzin: Centaurus-Verlagsgesellschaft.

Demandt, Alexander. 1984. *Ungeschehene Geschichte Ein Traktat über die Frage was wäre geschehen, wenn...?* Kleine Vandenhoeck-Reihe: 1501. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Ditfurth, Christian von. 2011. *Der 21. Juli: Roman*. 3. Aufl. Vechta-Langförden: Geest-Verl.

Halm, Heinz. 2017. *Die Assassinen: Geschichte eines islamischen Geheimbundes*. 1st ed. Beck'sche Reihe v.2868. München: C.H. Beck.

Körber, Andreas. 2017. «Kompetenzen Historischen Denkens revisited». Key-Note-Vortrag auf der Tagung «Kompetent machen für ein Leben in, mit und durch Geschichte», Eichstätt, 16. November. https://www.gdt-eichstaett.de/wp-content/uploads/2017/12/Körber_Key-note_2017.12.05..pdf.

- Körber, Andreas, und Tony McAleavy. 1998. «Can Pupils Fit into the Shoes of Someone Else?». In *The state of history education in Europe: Challenges and implications of the «Youth and History»-survey*, herausgegeben von Joke van der Leeuw-Roord, 123–42. Hamburg: Ed. Körber-Stiftung.
- Müller, Alexander (molosovsky). 2011. «Re: Wie steht es um die Fantasy?». *SF Forum. Das Science-Fiction Forum*. (23. Januar). <https://forum.sf-fan.de/viewtopic.php?f=25&t=5524&p=102294#p102292>.
- Rüsen, Jörn. 1983. *Historische Vernunft: Grundzüge einer Historik I: Die Grundlagen der Geschichtswissenschaft*. Kleine Vandenhoeck-Reihe 1489. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Rüsen, Jörn. 1986. *Rekonstruktion der Vergangenheit: Die Prinzipien der historischen Forschung*. Kleine Vandenhoeck-Reihe 1515. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Rüsen, Jörn. 2013. *Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft*. Köln: Böhlau.
- Schwarz, Angela. 2012a. «Computerspiele: Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?». In *«Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?»: Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, herausgegeben von Angela Schwarz. 2., erw. Aufl., 7–33. Medien'Welten 13. Münster: Lit-Verl.
- Schwarz, Angela. 2012b. «Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel?». In *«Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?»: Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, herausgegeben von Angela Schwarz. 2., erw. Aufl., 263–74. Medien'Welten 13. Münster: Lit-Verl.
- Schwarz, Angela. 2014. «Narration und Narrativ: Geschichte erzählen in Videospielen». In *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 27–54. Histoire Band 50. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Seixas, Peter Carr. 2016. «Narrative Interpretation in History (and Life)». In *Begriffene Geschichte – Geschichte begreifen*, herausgegeben von Holger Thünemann, Jürgen Elvert, Christine Gundermann und Wolfgang Hasberg, 83–99. Geschichtsdidaktik diskursiv – Public History und Historisches Denken 3. Frankfurt am Main: Lang, Peter Frankfurt.
- Winnerling, Tobias. 2017. «[Wenn die Aussage lautet:] Spielerisch Geschichte lernen? [bezieht sich das worauf?]. *MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 28: 19–27. <https://doi.org/10.21240/mpaed/28/2017.02.22.X>.