

Timo Rouget

Alexander Preisinger: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20751>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rouget, Timo: Alexander Preisinger: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. 4, S. 508–509. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20751>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Alexander Preisinger: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung

Frankfurt: Wochenschau 2022 (Wochenschau Geschichte), 262 S., ISBN 9783734413230, EUR 16,90

Alexander Preisinger zeigt hervorragend auf, warum Videospiele ein idealer Lerngegenstand für den Geschichtsunterricht sind: „Ein direkter Zugriff auf die Vergangenheit ist nicht möglich, Geschichte ist immer nur mittelbar über die Medien rekonstruierbar“ (S.103). Gerade digitale Spiele bieten eine – insbesondere bei Jugendlichen sehr beliebte – populärkulturelle Präsentation historischen Wissens, so etwa in den erfolgreichen Reihen *Age of Empires* (1997-), *Assassin's Creed* (2007-) oder *Civilization* (1991-). Anstatt sich der im Forschungsdiskurs dominanten Frage nach der Korrektheit und Authentizität historischer Darstellungen in Games zu widmen, erörtert der Autor umfassend, welche Kompetenzen die Verwendung digitaler Spiele im Geschichtsunterricht fördern kann und liefert darüber hinaus zahlreiche konkrete Unterrichtsideen zur Umsetzung.

Der engmaschige Aufbau der Studie kann grob auf drei Teile heruntergebrochen werden. Ein eher allgemeiner theoretischer Part bietet Basiswissen zu digitalen Spielen aus medienwissenschaftlicher und -didaktischer Perspektive, der nicht nur Geschichtslehrer_innen adressiert. Der zweite längere Abschnitt konzentriert sich auf die Verbindung von Geschichte und Videospielen, wobei dargelegt wird, inwiefern historisches Lernen mit Videospielen möglich ist. Der dritte Teil umfasst das

„praktische Herzstück“ der Monografie: konkrete Methoden und teils detaillierte Unterrichtsentwürfe.

Das theoretische Reflexionsniveau des Textes – ob *in puncto* Spieltheorie, Mediendidaktik oder empirische Belege des medialen Nutzungsverhaltens – ist äußerst hoch, so dass sich das Buch sowohl zur Einführung als auch zur Vertiefung in die Computerspiel-didaktik eignet. Ebenso erfolgt an dieser Stelle eine umfassende kulturelle Verortung des Videospieles, die sich auf die E-Sport-Szene, die Gaming-Branche oder auch auf Retrophänomene bezieht. Die Erkenntnisse basieren dabei auf einschlägiger Sekundärliteratur und bieten etwa mit einer Auflistung relevanter Publikationsorgane innerhalb der Game Studies (vgl. S.44) auch eine ideale Basis zur eigenständigen Recherche. Allerdings führen die detaillierten Auflistungen insgesamt zu arg vielen präsentierten Schemata und Konzepten sowie an manchen Stellen zu Redundanzen: Die Auflistung lerntheoretischer Modelle (vgl. S.90ff.) wäre etwa nicht notwendig gewesen.

Insbesondere die Schwerpunktsetzung auf den Aspekt der Interaktivität ist durchweg überzeugend: „Politische Zielkonflikte, die Abwägung verschiedener historischer Verläufe oder moralische Dilemmata sind im digitalen Spiel keine abstrakten Erfahrungs-

dimensionen, sondern werden simuliert und hinsichtlich einer kognitiven und emotionalen Komponente ‚erleubar‘ gemacht“ (S.20). Diese ludische Erfahrbarkeit des Historischen ist aus medientheoretischer Perspektive ein einzigartiger Immersionseffekt von Videospiele gegenüber anderen Medien. Doch auch wenn Preisinger angesichts aller didaktischer Produktivität des *digital-ludic reenactment* beziehungsweise der *living history* sicherlich nicht rein affirmativ argumentiert, fehlt ein ausführlicher Vergleich zu schriftlichen oder filmischen Quellen für den Schulunterricht.

Begeistert werden wohl alle Geschichtslehrer_innen von den vielen Unterrichtsentwürfen sein, in deren genaue Materialerstellung einiges an Arbeit geflossen ist. Dem vorangestellt ist darüber hinaus noch eine Auflistung von 30 Methoden, wie Videospiele im Unterricht behandelt werden können, die von dem Schreiben eines Briefs an die Game-Entwickler_innen über ein

Entscheidungsprotokoll bis hin zum Verfassen einer Spiele-Rezension reichen. Die Unterrichtsentwürfe bestehen dann aus verschiedenen didaktischen Schwerpunkten, so etwa konkrete zeithistorische Themen wie die Iranische Revolution von 1979 oder der Nahostkonflikt, präsentieren aber auch allgemein anwendbare unterrichtliche Zugriffe, wie Geschichtsaneignung in Spiele-Foren oder die alternative Darstellung eines Krieges. Dabei steht nicht nur das zeitaufwändige Spielen für die Erfahrbarkeit des Historischen im Zentrum, sondern auch die didaktische Fruchtbarkeit von *Let's Plays*, Forenbeiträgen oder Interviews mit Gamedesigner_innen.

Dieses Buch sei nicht nur denjenigen wärmstens empfohlen, die Geschichte mit Videospiele unterrichten wollen, sondern allen, die zur didaktischen Verwendung von Computerspielen forschen.

Timo Rouget (Frankfurt am Main)