

Damien Ney

Geschichte als interaktives Modell

**Der Einfluss spielsystematischer
Regeln auf die Erzeugung von
Geschichtsbildern in Digitalen Spielen**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

D. Ney: Geschichte als interaktives Modell

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <https://www.dnb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2025

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-208-1

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchausgabe	5
1	Einleitung	9
2	Die Erforschung von Digitalen Spielen	13
2.1	Digitale Spiele als Massenphänomen	13
2.2	Die Relevanz Digitaler Spiele für die Geschichtswissenschaft	14
2.3	Was ist ein historisches Spiel?	19
2.4	Forschungsstand	22
3	Digitale Spiele als technische Spielsysteme	37
3.1	Was ist ein Spielsystem?	37
3.2	Spielmechaniken und historische Modelle	42
4	Die Konstruktion historischer Narrative	49
4.1	Geschichtskonstruktion als Narrativbildung	49
4.2	Das Produkt historischer Narrative	53
5	Die Analyse eines historischen Spielsystems – ein methodischer Zugang	59
5.1	Methode und Modell	59
5.2	Die Untersuchungsgegenstände	64
5.2.1	<i>Civilization VI</i>	67
5.2.2	<i>Crusader Kings III</i>	69
6	Die Analyse interaktiver Geschichtsmodelle	73
6.1	<i>Civilization VI</i>	73
6.1.1	Player-Agent	73
6.1.2	Virtual Gameworld	74
6.1.3	Geschichtsmodelle	75
6.1.4	Meta Space	87
6.2	<i>Crusader Kings III</i>	88
6.2.1	Player-Agent	88
6.2.2	Virtual Gameworld	90

6.2.3	Geschichtsmodelle	91
6.2.4	Meta Space	106
7	Die Erweiterungen eines Spielsystems	109
8	Schlussfolgerung	113
	Quellenverzeichnis	117
	Berichte	117
	Blogs	117
	Foreneinträge	119
	Webseiten	121
	Videomaterial	121
	Zeitschriften	122
	Literaturverzeichnis	124
	Gedruckt	124
	Online	130
	Digitale Spiele	131
	Abbildungsverzeichnis	132