



Spielbare Geschichte?! Mittelalternarrative im digitalen Spiel und ihre Potenziale für den Geschichtsunterricht

von Paul Sarich

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0070-6091>

1000 Worte Forschung: *Abgeschlossene Staatsexamensarbeit (Geschichtsdidaktik, mittelalterliche Geschichte), Technische Universität Dresden. Bestanden am 01.12.2025. Titel: Kompetenzförderung durch Gamification. Eine Handreichung zum Einsatz von Manor Lords (2024) und Foundation (2019) im Geschichtsunterricht.*

DOI: <https://doi.org/10.58079/15ori>

URL: <https://mittelalter.hypotheses.org/38376>

Lizenz:



CC BY-SA 3.0 Unported – Creative Commons, Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen

Zitation: Paul Sarich, Spielbare Geschichte?! Mittelalternarrative im digitalen Spiel und ihre Potenziale für den Geschichtsunterricht, in: *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 9 (2026), S. 23–27, DOI: <https://doi.org/10.58079/15ori>.

Das Ziel dieser Abschlussarbeit war es, die digitalen Spiele *Manor Lords* und *Foundation* als geschichtskulturelle Objekte für den Einsatz im Geschichtsunterricht zu analysieren und passendes Unterrichtsmaterial in Form einer unterrichtspraktischen Handreichung zu entwickeln. Der inhaltliche Fokus lag dabei auf dem mittelalterlichen Stadtbau und zielte auf die Förderung von narrativer Kompetenz und dem Geschichtsbewusstsein der Schüler*innen ab.

Digitale Spiele sind als die „[...] derzeit wohl erfolgreichsten Geschichtsprodukte [...]“¹ zu betrachten und von immenser Relevanz für die Geschichtsdidaktik. Knapp zwei Drittel aller Jugendlichen spielen mehrmals pro Woche Computerspiele und die wenigsten haben noch nie selbst gespielt.² Da digitale Spiele, ähnlich wie andere Medien mit Mittelaltersettings, Mittelalternarrative produzieren und diese Darstellungen die Vorstellungen der Spieler*innen über das Mittelalter beeinflussen können,³ ist eine geschichtsdidaktische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen unerlässlich.

Die Spiele, die im Fokus dieser Arbeit standen, wurden aufgrund ihrer Darstellungen mittelalterlichen Stadtbaus ausgewählt. *Manor Lords*⁴ und *Foundation*⁵ verwenden Darstellungen von mittelalterlichen Gebäuden, Kleidung, Herrschafts- und Gesellschaftssystemen sowie von Wirtschaftskreisläufen, die aus popkultureller Sicht dem Mittelalter zugeschrieben werden. Durch diese Authentizitätsmarker⁶ versuchen beide Spiele auf je eigene Art authentisch zu wirken.

Die Analyse selbst wurde anhand eines Analyserasters durchgeführt, das von Mathias Herrmann und Martin Reimers entwickelt wurde und seinerseits auf den Forschungen von Lukas Boch und Anna Klara Falke gründet.⁷ Dieses Raster eröffnet acht Kategorien (z.B. audio-

¹ Vgl. Daniel Giere, *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentationen und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*, Frankfurt am Main 2019, S. 7.

² Vgl. ebd., S. 9.

³ Vgl. Ahmet Erdem Tozoğlu und Mehmet Şükrü Kuran, "What if you are a Medieval Monarch?". *A Crusader Kings III Experience to Lean Medieval History*, in: *Teaching the Middle Ages through modern games. Using, modding and creating games for education and impact*, hrsg. von Robert Houghton (*Video games and the humanities 11*), Berlin/Boston 2022, S. 15.

⁴ Slavic Magic, *Manor Lords* (Xbox und PC), Polen: Hooded Horse 2024, <https://manorlords.com/>.

⁵ Polymorph Games, *Foundation* (PC), Québec, Kanada: Polymorph Games 2024, <https://www.polymorph.games/en/>.

⁶ Vgl. Mathias Herrmann und Martin Reimer, „[...] to question the impact of this history [...]“?. *Digitale und analoge Spiele mit (post)kolonialem Setting als Medien einer kritischen historischen Bildung*, in: *Geschichte als Kritik*, hrsg. von Jörg van Norden und Philipp McLean, Frankfurt am Main 2025, S. 508.

⁷ Vgl. ebd., S. 507f.

visuell, gegenständlich)⁸, womit eine tiefgründige Analyse der konstruierten Narrative ermöglicht wird.

Über die wissenschaftliche Analyse solcher Narrative hinaus galt es somit auch zu untersuchen, wie sich mithilfe dieser Darstellungen die narrative Kompetenz⁹ sowie das Geschichtsbewusstsein von Schüler*innen nachhaltig fördern lässt. Jugendliche werden mit entsprechenden geschichtskulturellen Bildern konfrontiert und sollten daher auch imstande sein, diese einzuordnen. Daraus ergab sich folgende Fragestellung: Welche Bilder und Narrative vom und über das Mittelalter werden in *Manor Lords* und *Foundation* konstruiert, und inwieweit eignen sich die beiden Spiele für den Einsatz im Geschichtsunterricht als Reflexionsflächen? Im Kontext dieses Beitrags sollen exemplarisch und pointiert die Analyseergebnisse von *Manor Lords* vorgestellt werden.

Manor Lords ist seit 2024 im Early Access verfügbar und kann als Aufbaustrategiespiel mit Echtzeitstrategieelementen beschrieben werden.¹⁰ Auf der Webseite des Spiels wird ein historischer Realismus beworben, welcher durch Quellen des 11. bis 15. Jahrhunderts inspiriert sei.¹¹ Dadurch werden direkte Erwartungen an Immersion und Authentizität geweckt, welche durch den Einsatz vielfältiger Authentizitätsmarker erfüllt werden sollen. Das Mittelalter in *Manor Lords* wird dabei nicht als idealisierte und friedfertige Epoche inszeniert. Auch Krieg, Tod und Krankheiten¹² sind Inhalte, jedoch nicht in einem vordergründig effektheischenden Maße wie in anderen popkulturellen Medien. Das konstruierte Mittelalter und das Leben in den Städten wird bunt, lebendig und dynamisch dargestellt, was sich unter anderem an den stetig wachsenden Ortschaften und Städten, den vielfältigen Kleidungen und dem lebendigen sozialen Geschehen auf Märkten und in Tavernen zeigt.¹³ Besonders das geschäftigte Treiben und die bunte Kleidung stechen dabei hervor (siehe Abb.1).

⁸ Vgl. ebd., S. 509–511.

⁹ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, *Historisches Erzählen. Narrativität im Geschichtsunterricht*, Schwalbach am Taunus 2010, S. 127.

¹⁰ Vgl. Slavic Magic, *Manor Lords* (wie Anm. 4).

¹¹ Vgl. ebd.

¹² Vgl. ebd.

¹³ Vgl. ebd.



Abb. 1: Auf dem Marktplatz der beispielhaft erstellten Ortschaft Hagenberg lassen sich viele der als positiv beschriebenen Authentizitätsmarker besonders gut betrachten. Eigener Screenshot aus *Manor Lords*. Alle Rechte vorbehalten bei Slavic Magic.

Auch die Beziehungen zwischen Stadt und Land finden sich im Spiel wieder, da größere Städte auf Erzeugnisse umliegender Regionen angewiesen sind, was sich auch auf die Ortschaften im Umland auswirkt.¹⁴ Die Möglichkeit, verschiedene Stadttypen zu planen und zu konstruieren,¹⁵ erzeugt ebenfalls Immersion. Diese Darstellungen durchaus können als authentisch betrachtet werden.

Jedoch finden sich auch in *Manor Lords* viele verzerrte oder vereinfachte Narrative. Besonders die eher oberflächliche Bedeutung von Religion im Spiel und das Fehlen anderer religiöser Gruppierungen, wie etwa des Judentums,¹⁶ stehen für einen simplifizierten Blick auf das Mittelalter. Auch die Ständegesellschaft ist faktisch nicht vorhanden, da die Bewohner nur mit Stufen betitelt werden, nicht aber mit Ständen.¹⁷ Dadurch werden zentrale Aspekte des Mittelalters vernachlässigt oder ganz weggelassen, was zu verzerrten Ansichten bei den Spieler*innen führen kann.

Im Kern zeigten die Analysen, dass die ausgewählten Spiele durch viele authentische Darstellungen, aber auch durch vereinfachte oder gar verzerrte Bilder ganz bestimmte

¹⁴ Vgl. ebd.

¹⁵ Vgl. ebd.

¹⁶ Vgl. ebd.

¹⁷ Vgl. ebd.

Mittelalternarrative konstruieren. Beide Spiele präsentieren das Mittelalter als lebendige Epoche, wobei *Foundation* eine eher idealisierte Version entwirft.¹⁸ Auch der Alltag der Menschen lässt sich in beiden Spielen verfolgen. Die Spiele erschaffen hierbei Narrative, die einen vielschichtigen Alltag zeigen, der mit Arbeit, Freizeit und auch religiösen Tätigkeiten gefüllt ist. Jedoch sind gerade die Darstellungen der religiösen Praxis und die Rolle, die der Glaube im Alltag der Menschen einnahm, oberflächlich, wenn nicht sogar verzerrt. Kirchen werden als typisches Setting genutzt, wohingegen andere Bezüge, wie kirchliche Feste oder Feiertage, in den Darstellungen fehlen.¹⁹

Stadtbau ist in beiden Spielen zentraler Bestandteil der Spielerfahrung und auch vielschichtig dargestellt. *Manor Lords* und *Foundation* ermöglichen es den Spieler*innen, gewachsene und geplante Städte zu simulieren,²⁰ was das Narrativ dynamischer und komplexer Städte produziert. Jedoch zeigt *Manor Lords* hier ein weitreichendes Problem, welches das Urteil beeinflusst: den unfertigen Entwicklungsstand. In *Manor Lords* fehlen noch viele elementare Merkmale idealtypischer mittelalterlicher Städte, weil sich das Spiel noch immer im Early Access befindet.²¹

Daher kann zum aktuellen Zeitpunkt keine Eignung für den Unterrichtseinsatz als Reflexionsfläche festgestellt werden. Es muss jedoch betont werden, dass *Manor Lords* das Potenzial dazu hat, mit seinem vergleichsweise ausgeglichenen Mittelalternarrativ eine Reflexionsfläche für gelerntes Wissen und die Geschichtsdarstellungen in modernen Medien zu bieten.

Foundation besitzt ebenfalls viele positiv zu bewertende Narrative und Authentizitätsmarker, idealisiert das Mittelalter jedoch in Teilen. Dennoch bietet *Foundation* gute Einbindungsmöglichkeiten, da es nicht nur Planstädte und gewachsene Städte mit ihren idealtypischen Merkmalen simuliert, sondern auch den Alltag der Anwohner nachvollziehbar macht. Gerade die etwas oberflächlichere Erzählweise bietet Möglichkeiten der Analyse und Reflexion, welche hinsichtlich der Entwicklung eines Wandels- und Wirklichkeitsbewusstseins förderlich sein kann.

Der Geschichtsunterricht kann (und sollte) diese oberflächlichen oder verzerrten Narrative thematisieren. Diese können von den Schüler*innen reflektiert werden, um ihre narrative

¹⁸ Vgl. Polymorph Games, *Foundation* (wie Anm. 5).

¹⁹ Vgl. Slavic Magic (wie Anm. 4); Polymorph Games (wie Anm. 5).

²⁰ Vgl. ebd.

²¹ Vgl. Slavic Magic (wie Anm. 4).

Kompetenz und ihr Geschichtsbewusstsein gezielt zu fördern. Dadurch soll sichergestellt werden, dass die Schüler*innen verstehen, dass Geschichte konstruiert ist und die Darstellungen in Spielen nie vollständig authentisch sind. Auch kann dadurch ein kritischer Umgang mit Geschichtsdarstellungen gefördert werden, was wiederum einen positiven Einfluss auf das Geschichtsbewusstsein haben kann. Ziel einer solchen Betrachtung durch die Schüler*innen ist, dass sie nicht nur in der Lage sind, beispielsweise verzerrte Narrative zu erkennen, sondern auch hinterfragen können, warum dies der Fall sein könnte.

Eine solche Reflexionsmöglichkeit wird durch das im Rahmen der Arbeit erstellte Material geboten. Neben einer didaktischen Einordnung und einer Handlungsempfehlung, welche die Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst hat, wurde eine Stationsarbeit entwickelt. Diese führt die Schüler*innen mithilfe von drei Stationen und einem praktischen Teil, in dem die Lernenden ihre eigenen Städte konstruieren, an die Thematiken des mittelalterlichen Stadtbaus und Stadtlebens heran. Unter Verwendung von Alltagsbezügen und Quellen erkunden die Lernenden die Themen in Vorbereitung auf die Reflexion des Gelernten innerhalb der Spiele. Dabei konstruieren sie nicht nur ihre eigenen mittelalterlichen Städte anhand der gelernten Idealmerkmale, sondern reflektieren gleichzeitig die Darstellungen. Dadurch werden die narrative Kompetenz und das Geschichtsbewusstsein gezielt geschult.

Alle angegebenen Links wurden am 3. Februar 2025 geprüft.