

schichtslernpersonen noch immer kritisch gesehen wird.¹⁹ Fakt ist, dass immer weniger Zeit für die historische Bildung in der obligatorischen und nachobligatorischen Schule zur Verfügung steht. Obwohl die vorliegende Studie den Unterricht nicht direkt einbezieht, soll diese Arbeit keinesfalls Aufschlüsse darüber geben, ob Digitale Spiele ihn langfristig ersetzen könnten. Ein professionell vorbereiteter und angeleiteter Geschichtsunterricht kann nicht durch mediale Anwendungen, wie etwa Lernspiele, ersetzt werden. Allerdings sind Digitale Spiele aus dem Alltag zahlreicher Jugendlicher und junger Erwachsener nicht mehr wegzudenken. Für die private Nutzung gedacht, prägen sie die Vorstellungen über die Vergangenheit oftmals stärker als der obligatorische Geschichtsunterricht:

Geschichtslernen geschieht nicht nur in der Schule. Es gibt sogar schlüssige Hinweise darauf, dass das Geschichtsbewusstsein Jugendlicher ausserhalb der Schule viel stärker geprägt wird als in schulischen Zusammenhängen.²⁰

Die wachsende Anzahl von Digitalen Spielen mit historischen Inhalten und die oftmals stereotypisierten Inszenierungen der Vergangenheit, erfordern einen kritischen Umgang mit dem Medium. Die differenzierte Auseinandersetzung mit Darstellungen von Geschichte ist nicht nur Teil eines modernen Unterrichts, sondern wesentlich für die Mündigkeit der BürgerInnen in einer demokratischen Gesellschaft. Wenn wir möchten, dass unser Schulfach weiterhin seine Bedeutung im Lehrplan rechtfertigen kann, müssen wir diese Produkte der Geschichtskultur im Unterricht behandeln dürfen:

Die Welt der schulischen Geschichtskultur und die Welt der außerschulischen Geschichtskultur trafen medial auseinander. (...) Schulisches Wissen und schulisch erworbene Fähigkeiten verlieren damit weiter an Anwendbarkeit auch in biographischer Perspektive und der Geschichtsunterricht an Relevanz.²¹

Andere Medien haben diesen Sprung in die schulische Geschichtskultur bereits vollzogen und sind mittlerweile fester Bestandteil des geschichtsdidaktischen Kanons. Es findet sich kaum ein aktuelles Grundlagenwerk welches auf ein eigenes Kapitel zu Filmen, historischen Romanen oder Comics verzichtet. Betrachtet man

19 Rafael von Matt. „Krise im Geschichtsunterricht? – Lehrkräfte fordern wieder mehr Zeit für das Fach Geschichte“. Schweizer Radio und Fernsehen (SRF), 2. Januar 2023, Abschn. Schweiz. <https://www.srf.ch/news/schweiz/krise-im-geschichtsunterricht-lehrkraefte-fordern-wieder-mehr-zeit-fuer-das-fach-geschichte> (aufgerufen am 31. Juli 2023).

20 Peter Gautschi. *Geschichte lehren: Lernwege und Lernsituationen für Jugendliche*. 6. Aufl. Bern: Schulverl. plus, 2015. S. 34.

21 Marko Demantowsky. „Die Geschichtsdidaktik und die digitale Welt – Eine Perspektive auf spezifische Chancen und Probleme“. In *Geschichte lernen im digitalen Wandel*, herausgegeben von Marko Demantowsky und Christoph Pallaske, 149–161. Berlin, München, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2015. <https://doi.org/10.1515/9783486858662> (aufgerufen am 2. April 2020). Hier: S. 156.

jedoch die Verkaufszahlen und das Budget einiger aktueller Veröffentlichungen, kann die Spieleindustrie der Film- und Musikwirtschaft nicht nur auf Augenhöhe begegnen, sondern hat diese bereits überflügelt.²² Obige Forderung Demantowskys wird für die Lernenden noch bedeutender, da Digitale Spiele nicht nur häufiger, sondern auch länger genutzt werden als andere populäre Produkte der Geschichtskultur.²³ Während man bei Zack Snyders *300*²⁴ in knapp zwei Stunden beim Abspann angelangt ist, bietet *Assassin's Creed Odyssey* Inhalte für über 100 Spielstunden. Trotz der stetig wachsenden Anzahl jugendlicher Spielenden mangelt es an konkreten Umsetzungen und Konzepten für den Einsatz Digitaler Spiele im Geschichtsunterricht. In Kombination mit der oben erwähnten Popularität der Spielreihe wird die Intention hinter der Entwicklung der *Discovery Tour*-Serie daher ersichtlich. Adressiert an „Lehrende, Lernende, ob Gamer oder nicht“²⁵, möchte *Ubisoft* diese Vakanz besetzen und sich nachhaltig mit eigenen Produkten auf dem Bildungsmarkt positionieren. Hierfür sprechen auch die Unterrichtsmaterialien, die auf der offiziellen Website des Spiels bereitgestellt werden. Dort finden Lehrpersonen unterschiedlicher Schulstufen vorgefertigte Feinplanungen zu einzelnen Themengebieten der *DTAG*.²⁶ Dass das Studio diesen Vorstoß in den Geschichtsunterricht nicht unvorbereitet antritt, zeigt die Partnerschaft mit der renommierten McGill-Universität in Montreal, die mit der Entwicklung der entsprechenden Unterrichtsmaterialien beauftragt wurde.²⁷ Zusammen mit der professionellen Aufbereitung der Lehrpersonen könnten diese Inhalte sicherlich einen Beitrag zur Einbindung der aktuellen Geschichtskultur in den Geschichtsunterricht leisten. Die Überprüfung der Effektivität der vorliegenden Lektionspla-

22 Jon Quast, Clay Bruning und Sanmeet Deo. „This Opportunity for Investors Is Bigger Than Movies and Music Combined“. Nasdaq, 3. Oktober 2021. <https://www.nasdaq.com/articles/this-opportunity-for-investors-is-bigger-than-movies-and-music-combined-2021-10-03> (aufgerufen am 18. Juli 2022).

23 Angela Schwarz. „Geschichte in Computerspielen: Unterhaltungsmedium und Bildung?“ Zur Diskussion Lernen aus der Geschichte, 28. November 2012. <http://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/10883> (aufgerufen am 14. Mai 2018).

24 Zack Snyder. *300*. Action, Drama. Warner Bros., Legendary Entertainment, Virtual Studios, 2007.

25 o. A. „Die Discovery Tour von Ubisoft“. Ubisoft Entertainment, 2022. <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour> (aufgerufen am 4. Juli 2022).

26 o. A. „Discovery Tour: Ancient Greece Curriculum Guide“. Ubisoft Entertainment, 2021. <https://www.ubisoft.com/en-us/game/ancient-greece/curriculum-guide> (aufgerufen am 24. November 2021).

27 Bradley Shankar. „Ubisoft partnering with McGill University on Assassin's Creed Discovery Tour curriculums“. MobileSyrup, 15. Juni 2022. <https://mobilesyrup.com/2022/06/15/ubisoft-mcgill-university-assassins-creed-discovery-tour-curriculums/> (aufgerufen am 6. Juli 2022).

nungen wird in dieser Arbeit nicht vorgenommen, kann jedoch einen interessanten Ansatz für die geschichtsdidaktische Forschung bieten.

Fragestellung

Den meisten Jugendlichen und jungen Erwachsenen wird die *DTAG* jedoch nicht im angeleiteten und professionell vorbereiteten Geschichtsunterricht begegnen. Und selbst wenn, wird die Dauer der aktiven Beschäftigung in der Freizeit deutlich höher ausfallen und dabei weit über die obligatorische Schulzeit hinausgehen. Wie die meisten Studios entwickelt *Ubisoft* Digitale Spiele vorrangig als Unterhaltungsmedium und veröffentlicht sie gewinnbringend für den Heimgebrauch. Geschichte wird somit, wie bereits in der gesamten Serie, zu einem Markenzeichen, das als Verkaufsargument dient.²⁸ Die als Lernspiel konzipierte *DTAG*, darauf weist Maxime Durand, Historiker der Spielreihe, hin, soll ebenfalls eine Verbindung zwischen Bildung und Unterhaltung darstellen:

It's a result of Game Developers wanting to reuse the worlds of Assassin's Creed to create a second tool, really meant for people to learn through the fun medium of a video game.²⁹

Demnach ist es möglich, auch beim alltäglichen Spielen im privaten Rahmen, etwas über die Geschichte des antiken Griechenlands zu lernen. Hier setzt meine Arbeit an. Sie überprüft inhaltlich und anhand empirischer Analysen den pädagogischen Nutzen von Spielen für das Lernen von Geschichte. Die vorliegende Untersuchung geht davon aus, dass die Geschichtsbilder der Jugendlichen und jungen Erwachsenen in wachsendem Maße durch die Nutzung von Digitalen Spielen beeinflusst sind. Es handelt sich daher um einen Beitrag zu einer empirischen Digital Public History, welcher die Entstehung (*Formation*) des Produkts rekonstruiert, das vergangenheitsbezogene Angebot der historischen Repräsentation analysiert (*Offer*) und die Lerneffekte der praktischen Anwendung untersucht (*Dissemination*).³⁰ Die Studie überprüft inhaltlich und anhand empirischer Analysen den pädagogischen Nutzen von Digitalen Spielen für das Lernen von Geschichte. Wie und zu welchem Zweck entwickelte sich aus einem erfolgreichen Unterhaltungspro-

28 Schwarz 2021. „Geschichte im digitalen Spiel. Ein „interaktives Geschichtsbuch“. Hier: S. 572 f.

29 Ubisoft North America. *Assassin's Creed Odyssey: Discovery Tour*. 3:51, YouTube, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=uh4Iy-p943M> (aufgerufen am 6. Juli 2022). Hier: 0:35–0:47.

30 Marko Demantowsky. „What Is Public History“. In *Public History and School: International Perspectives*, herausgegeben von Marko Demantowsky, 3–37. Berlin, Boston: Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2018. <https://doi.org/10.1515/9783110466133-001> (aufgerufen am 1. April 2020). Hier: S. 28–31.

dukt die Bildungserweiterung *Discovery Tour*? Was kann überhaupt und eigentlich in diesem Tool geschichtsbezogen gelernt werden? Können bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen Lerneffekte, gemessen an historischem Wissen, festgestellt werden? Können Digitale Spiele die historischen Inhalte effektiver vermitteln als die bereits im Geschichtsunterricht etablierten Medien? Eine Antwort auf diese Fragen könnte die geschichtsdidaktische Diskussion über den Einsatz von kommerziellen Medien im Geschichtsunterricht erheblich befördern, indem empirisch und theoretisch fundierte Erkenntnisse über den Gebrauch und die Wirkung eines am Markt sehr dominierenden Spielangebots untersucht werden. Der interdisziplinäre Ansatz verbindet die Methoden der Geschichtswissenschaft, Digital Humanities und Geschichtsdidaktik, um die zentrale Frage zu beantworten, ob Digitale Spiele geeignet sind, ein differenziertes Wissen über Geschichte zu vermitteln.

1.2 Grundlagen

Mittlerweile sind Digitale Spiele im Feld der Public History akzeptiert und werden in den meisten Überblickswerken nicht nur bloß erwähnt, sondern als eigenständiges Medium betrachtet.³¹ Insgesamt lässt sich festhalten, dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen in den letzten 15 Jahren stetig zugenommen hat. Die Parallelen zu öffentlichen Wahrnehmungsveränderungen des Mediums sind dabei nicht von der Hand zu weisen. Zu Beginn des neuen Jahrtausends waren Digitale Spiele besonders im Zuge der „Killerspiel-Debatte“³² präsent. Neben der vermeintlich erhöhten Gewaltbereitschaft der spielenden Jugend geriet das hohe Suchtpotenzial in den Fokus der Berichterstattung. Paradoxerweise wurden Digitale Spiele gleichzeitig als Kinderspielzeug angesehen und abseits der naiven Pauschalkritik kaum beachtet.³³ Mittlerweile lässt sich feststellen, dass sich der Umgang mit Digitalen Spielen auf sämtlichen Ebenen professionalisiert hat. Das

31 Vgl.: Martin Lücke und Irmgard Zündorf. Einführung in die Public History. UTB 4909. Göttingen: Vandenhoeck et Ruprecht, 2018. S. 107–110; Schwarz 2019. „Join us in making history“; Daniel Milch, Carl Heinze und Jörg Friedrich. „Digitale Spiele“. In *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, herausgegeben von Felix Hinz und Andreas Körber, 261–281. UTB 5464 Geschichte. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020.

32 Eugen Pfister. „Von Der Notwendigkeit Der Historischen Analyse von Computerspielen“. *Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung*, Computer – Spiele – Geschichte, 43, Nr. 4 (2013): 4–8. https://fdzgeschichte.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/i_fdzgeschichte/Unterricht/HSK_Hefte/4_2013.pdf (aufgerufen am 1. Dezember 2019). Hier: S. 4.

33 Pfister 2013. „Von Der Notwendigkeit Der Historischen Analyse von Computerspielen“. S. 4.

gilt nicht nur für die zahlreichen Spielenden, die beruflich in den weltweit erfolgreichen E-Sports-Ligen tätig sind. Der Einfluss geht dabei über den bloßen Dunstkreis der reinen Nutzung hinaus. Das Kinderspielzeug ist mittlerweile zu einer anerkannten Kulturform geworden und wird von Teilen der Gesellschaft dementsprechend behandelt. Große Medienhäuser wie die *New York Times* erklären *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games 2018) zur „wahren Kunst“³⁴, während Digitale Spiele in Deutschland als Kulturgut eingestuft werden, was die damalige Kanzlerin Merkel im Jahr 2017 erneut bestätigte.³⁵ Andere SpitzenpolitikerInnen versuchen das Medium sogar aktiv zu nutzen. Im US-Wahlkampf 2020 platzierte der demokratische Präsidentschaftskandidat Joe Biden eine interaktive Kampagnenzentrale in der Mehrspielerfunktion des Spiels *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo Entertainment 2020), um seine potenzielle Wählerschaft in Pandemiezeiten erreichen zu können.³⁶ Obwohl einige PolitikerInnen weiterhin versuchen die „Killerspiel-Debatte“³⁷ zu reaktivieren, lässt das Argument die Strahlkraft der Vergangenheit daher vermissen. Das gilt auch für Digitale Spiele mit gewalttätigen Inhalten. In verschiedenen Studien wurde festgestellt, dass Digitale Spiele antisoziales Verhalten verstärken können, allerdings gilt dies ebenso für prosoziales Verhalten.³⁸ Zudem lassen sich keine Hinweise finden, dass die Effekte bei intensiver Nutzung größer sind als bei anderen Medienformen mit Gewaltdarstellungen.³⁹ Das hohe Suchtpotenzial, welches die öffentliche Debatte über Digitale Spiele ebenfalls seit Jahrzehnten begleitet, ist hingegen ein tatsächliches Problemfeld für die Gesundheit der Spielenden. So stufte die WHO 2019 *Gaming Disorder*

34 Peter Suderman. „Red Dead Redemption 2 Is True Art“. The New York Times, 23. November 2018, Abschn. Opinion. <https://www.nytimes.com/2018/11/23/opinion/sunday/red-dead-redemption-2-fallout-76-video-games.html> (aufgerufen am 8. Juli 2022).

35 Angela Merkel. „Rede von Bundeskanzlerin Merkel zur Eröffnung der gamescom am 22. August 2017“. (Gamescom 2017, Köln, 22. August 2017). <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/rede-von-bundeskanzlerin-merkel-zur-eroeffnung-der-gamescom-am-22-august-2017-392398> (aufgerufen am 8. Juli 2022).

36 Alaa Elassar. „Joe Biden has his own island on ‚Animal Crossing‘ where you can learn about his campaign“. CNN, 18. Oktober 2020. <https://www.cnn.com/2020/10/18/business/biden-animal-crossing-island-trnd/index.html> (aufgerufen am 17. November 2020).

37 David Riegler. „Die Rückkehr der ‚Killerspiel-Debatte‘“. ORF-fm4, 24. Oktober 2019. <https://fm4.orf.at/stories/2993416/> (aufgerufen am 8. Juli 2022).

38 Kai Kaspar. „Lernen durch Computerspielen: Erwünschte und unerwünschte Nebeneffekte“. In *Spielend lernen!: Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*, herausgegeben von Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moormann, 5: 27–37. Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW. Düsseldorf, München: kopaed, 2017. <https://doi.org/10.25656/01:14871> (aufgerufen am 1. April 2020). Hier: S. 29.

39 Jeffrey Wimmer. *Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte*. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2013. S. 88–91.

offiziell als Verhaltenssucht ein.⁴⁰ Die Anerkennung ist ein weiterer Beleg für einen ernsthaften, professionellen Umgang mit dem Medium in diversen Bereichen der Gesellschaft. Der kurze Abriss spricht bereits die zunehmende wissenschaftliche Beschäftigung mit Digitalen Spielen an. Im interdisziplinären Forschungsfeld der Game Studies werden sämtliche Fachrichtungen zusammengefasst.⁴¹ Die gesamte Breite dieser Disziplin, die mittlerweile an vielen Universitäten einen eigenen Lehrstuhl besitzt, kann an dieser Stelle nicht abgedeckt werden. Um Einblicke in die vielfältigen Forschungsfragen zu erhalten, empfiehlt sich ein Blick in das *Journal Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*.⁴² Das Projekt wurde mit der Unterstützung mehrerer skandinavischer Hochschulen realisiert und publiziert sämtliche Ausgaben im Open-Access.

Berücksichtigt man die geringe Beachtung von Digitalen Spielen in der Geschichtswissenschaft, muss konstatiert werden, dass hier ebenfalls ein Überwinden der Vorurteile stattgefunden hat. Als einer der Wegbereiter jenes Forschungsfelds der Game Studies, welches sich mit Geschichte beschäftigt, gilt der 2005 erschienene Aufsatz *Simulation, History, and Computer Games*⁴³. Vorherige Artikel beschränkten sich meist darauf, die Darstellung von Geschichte in einem bestimmten Digitalen Spiel zu betrachten und auf deren historische Ungenauigkeiten hinzuweisen. Uricchio nennt hingegen mögliche Fragen und Folgerungen für eine künftige Auseinandersetzung mit *historical games*⁴⁴ in der geschichtswissenschaftlichen Forschung. Noch vor zehn Jahren wäre es möglich gewesen, an dieser Stelle sämtliche Arbeiten und deren AutorInnen zu nennen, die sich mit der Geschichte in Digitalen Spielen beschäftigt haben. Dass dies, aufgrund der schieren Anzahl, in dieser Form heute nicht mehr möglich ist, bestätigt obige These. Die folgende Übersicht verläuft daher entlang der Spielreihe *Assassin's Creed*, bildet jedoch auch Grundlagen des allgemeinen Forschungsfelds ab. Um die verwendete Terminologie der vorliegenden Arbeit zu erfassen, werden zuerst mögliche Definitionen

40 o. A. „Addictive Behaviours: Gaming Disorder“. Question & Answers. World Health Organization, 20. Oktober 2020. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> (aufgerufen am 8. Juli 2022).

41 Dany Guay-Bélanger. „How Do We Play This Thing?: The State of Historical Research on Videogames“. *International Public History*, 4, Nr. 1 (2021), 1–6. <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2023> (aufgerufen am 9. September 2021). Hier: S. 2.

42 Aarseth, Espen. „Computer Game Studies, Year One“. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1, Nr. 1 (2001). <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (aufgerufen am 11. Juli 2022).

43 William Uricchio. „Simulation, History, and Computer Games“. In *Handbook of computer game studies*, herausgegeben von Joost Raessens und Jeffrey H. Goldstein, 327–338. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

44 Uricchio 2005. „Simulation, History, and Computer Games“. S. 333.

des Gegenstands gegenübergestellt und voneinander abgegrenzt. Anschließend wird die grundlegende Forschung zusammengefasst, bevor Zugänge zu Digitalen Spielen in den Altertumswissenschaften behandelt werden. Zuletzt werden Publikationen einbezogen, die deren möglichen Einsatz im Geschichtsunterricht behandeln. Dabei werden insbesondere auch empirische Studien vorgestellt, die sich mit dem Einfluss der Digitalen Spiele auf das Geschichtsbewusstsein von Lernenden beschäftigen.

Definition

Welche Digitalen Spiele eignen sich tatsächlich als Untersuchungsgegenstand für die Arbeit von HistorikerInnen? Wie lassen sich passende Werke von den übrigen Titeln abgrenzen? Anders als bei anderen Medien üblich, erfolgt die Kategorisierung von Digitalen Spielen nicht nach thematischen Bezügen des Inhalts, sondern nach Umsetzung der Spielmechanik und Handlungsangeboten an die Spielenden.⁴⁵ Diese Genres sind keinesfalls strikt begrenzt und einzelne Titel können Elemente mehrerer Typen aufweisen. Zudem existieren zahlreiche Unterkategorien, die die Zuteilung erschweren.⁴⁶ Beispielsweise werden *Tropico 6* (Limbic Entertainment, Kalypso 2019) und *Civilization VI* (Firaxis Games, 2K Games 2016) in das Strategiegenre eingeteilt. Während Letzteres jedoch einen rundenbasierten Ansatz verfolgt (*Turn-Based-Strategy*), kann die *Tropico*-Serie auch den Wirtschaftssimulationen zugeordnet werden. Digitale Spiele mit historischen Inhalten sind in jedem Genre zu finden, weshalb sie sich nicht anhand der bloßen Bezeichnung erkennen lassen. Das Angebot ist derart reichhaltig und divers, dass es einer klaren Bestimmung des Forschungsfelds bedarf. In der wissenschaftlichen Literatur existieren, neben einer Vielzahl an Begriffen, weiterhin unterschiedliche Definitionen.⁴⁷

Das komplexe Verhältnis von Geschichte und Digitalen Spielen wurde bereits 2007 von MacCallum-Stewart und Parsler erkannt.⁴⁸ In Ihrer Definition der *histori-*

45 Horst Pohlmann. „Überwältigt von der Spieleflut? – Genrekunde“. In *Digitale Spielräume: Basiswissen Computer- und Videospiele*, herausgegeben von Winfred Kaminski und Tanja Witting, 9–16. Digitale Spielräume. München: Kopaed, 2007.

46 Eine nützliche Beschreibung der Genres und ihrer Gruppierungen kann im Lexikon der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle gefunden werden: o. A. „Genres“. Lexikon. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, 2020. <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/> (aufgerufen am 12. Juli 2022).

47 Angela Schwarz. *Geschichte in digitalen Spielen: populäre Bilder und historisches Lernen*. Stuttgart: Kohlhammer, 2023.

48 Esther MacCallum-Stewart und Justin Parsler. „Controversies: Historicising the Computer Game“. In *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 203–210. Bd. 4. Proceedings of DiGRA 2007 Conference, Tokio: The University of Tokyo, 2007. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.51468.pdf> (aufgerufen am 19. Juni 2020).

cal games lösen sie sich von den gängigen Genre-Vorstellungen des Mediums und beziehen sich auf das Setting der Spiele: „The game has to begin at a clear point in real world history and that history has to have a manifest effect on the nature of the game experience.“⁴⁹ Sicherlich lassen letztere Effekte einen gewissen Interpretationsspielraum zu. So kann die Geschichte sich in der Handlung, aber auch durch die Spielmechanik entfalten. Zudem wird es kaum möglich sein, diese Kriterien in messbare Faktoren zu überführen. Das führt dazu, dass kontrafaktische Ereignisse und Prozesse explizit in die Definition miteinbezogen werden.⁵⁰ Die AutorInnen stellen verschiedene Ebenen im Umgang mit Geschichte fest, welche sie in zwei Oberkategorien einteilen. So gibt es Digitale Spiele, die sich der Thematik mit großer Genauigkeit widmen, und jene, die einen schlichten Zugang aufweisen und damit meist vorherrschende Stereotypen und Narrative reproduzieren. Beide Formen zeigen jedoch „the ways history is presented in the world outside games“⁵¹, weshalb sie in der fachdidaktischen Forschung Beachtung finden sollten. Gleichzeitig schließt die Definition jedoch einen großen Teil der potenziell zu behandelnden Titel aus. Sie gilt nur für Digitale Spiele mit einem Beginn der Spielhandlung an einem klaren Punkt der tatsächlichen Vergangenheit. Der Ausgangspunkt darf demnach nicht bereits der kontrafaktischen Geschichte zugeordnet werden, auch wenn der weitere Spielverlauf womöglich auf realen historischen Bezügen basiert. Somit würde beispielsweise *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal 2009) ausgeschlossen werden, obwohl die Serie den Schwerpunkt in der vorliegenden Arbeit bildet. Schließlich beginnt die Handlung des Spiels in einer nahen Zukunft, bevor sie die Zeitebene wechselt.

Im deutschsprachigen Raum wird meist von Digitalen Spielen mit historischen Inhalten oder Inszenierungen, mit historischem Hintergrund oder Setting gesprochen. Einen alternativen Begriff wählte die Historikerin Angela Schwarz. Sie verwendete bereits 2012 den Begriff der *historical games* und übersetzt ihn als *Historienspiele*,⁵² „die ihr Geschehen nicht in der Gegenwart, der Zukunft, einem Fantasykosmos oder einer rein fiktiven Welt, sondern in einer geschichtlichen Zeit

49 MacCallum-Stewart und Parsler 2007. „Controversies: Historicising the Computer Game“. S. 204.

50 MacCallum-Stewart und Parsler 2007. „Controversies: Historicising the Computer Game“. S. 205.

51 MacCallum-Stewart und Parsler 2007. „Controversies: Historicising the Computer Game“. S. 210.

52 Angela Schwarz. „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. Aufl., 13: 7–33. Medienwelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur. Münster: LIT, 2012. Hier: S. 8.

ansiedeln“. Diese Terminologie erlaubt es, besonders zwischen *Historienspielen* und zahlreichen Titeln aus Science-Fiction und Fantasy zu unterscheiden. Wie etwa in der Literatur und im Film bauen deren Settings einen Großteil ihrer Welten und ihre Ästhetik auf historischen Vorbildern auf. Die Bezüge zum europäischen Mittelalter in Martins Bestsellerreihe *Das Lied von Eis und Feuer* sind nicht von der Hand zu weisen. Auch eröffnet die Beschäftigung mit solchen Medien ebenfalls interessante Fragestellungen für die Geschichtsdidaktik, sodass diese Medien ebenso im Unterricht eingesetzt werden könnten.⁵³ Deren potenziellen Nutzen erkennt Schwarz durchaus, sie verortet sie jedoch in einer anderen Kategorie als die *Historienspiele*.⁵⁴ Ganz im Gegensatz zu Kerschbaumer und Winnerling, deren *historisierende Spiele* Fantasy und Science-Fiction miteinschließen: „Historisierende Spiele sind alle, die in irgendeiner Form historische Inhalte aufgreifen, verarbeiten und darstellen – selbst die, in denen lediglich ein Pinball-Simulator mit einem Jugendstilmäntelchen verkleidet wird.“⁵⁵ So umfassend diese Definition ist, stellt sie die Lesenden vor besondere Herausforderungen. Im Vergleich zu Stewart/Parsler und Schwarz sind die Kriterien hier weniger konkret definiert, was eine präzise Abgrenzung der *historisierenden Spiele* erschwert, wenn nicht gar unmöglich macht. Dennoch greifen die Autoren eine wichtige Besonderheit des Mediums auf, indem sie die Aktivität der Spielenden miteinbeziehen. Tatsächlich historisieren können die Digitalen Spiele erst im Gebrauch. Durch die Interaktivität entsteht die „Produktion von Geschichtsbildern durch die Nutzer im Zusammenspiel mit dem Medium selbst“⁵⁶. Diese Eigenschaft unterscheidet sie auch maßgeblich von anderen Medien der Geschichtskultur, bei denen die Konsumenten auf die Rolle der Zuhörenden, der Betrachtenden oder der Lesenden beschränkt sind. Auf die Perspektive der Entwickelnden hingegen weist Schwarz in

53 Beispielsweise zu einer Analyse mittelalterlicher Bezugspunkte in einer Fantasyreihe: Britta Wehen. „Mittelerde – Peter Jacksons Mittelalter-Fantasie? Dekonstruktion von Mittelalter-Projektionen in Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs“. *Geschichte lernen, Mittelalter in der Geschichtskultur*, 29, Nr. 170. (2016), 38–45.

54 Schwarz 2021. „Geschichte im digitalen Spiel. Ein ‚interaktives Geschichtsbuch‘“. S. 580.

55 Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling. „Postmoderne Visionen Des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts Geisterhaftes Echo“. In *Frühe Neuzeit Im Videospiel Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 50: 11–26. *Histoire*. Bielefeld: transcript Verlag, 2014. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839425480.11> (aufgerufen am 16. März 2022). Hier: S. 14.

56 Daniel Giere. „Beworbene Vergangenheit: Eine terminologische Annäherung an Geschichte in digitalen Spielen“. *Themenheft: Modellierung des Krieges?: digitale Spiele als geschichtswissenschaftliche Forschungsgegenstände, Militär und Gesellschaft in der frühen Neuzeit*, 20 (2016): 13–52. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kovv:517-opus4-408278> (aufgerufen am 4. Juni 2020). Hier: S. 19.

ihren jüngeren Aufsätzen hin. Sie nutzt hier, neben dem *Historienspiel*, ebenfalls den Begriff *Spiel mit Geschichte*:

Im Wesentlichen wird hier unter einem Spiel mit Geschichte, mit historischem Setting das verstanden, was die Hersteller als Umsetzung eines (konkreten) historischen Themas verstehen und entsprechend vermarkten.⁵⁷

Hiermit verstärkt sie nicht nur die Abgrenzung von Spielen, die sich bloß „historisch anmutende[r] Elemente[...]“⁵⁸ bedienen. Zudem legt sie den Fokus auf die Herstellung und Vermarktung des Mediums. Während die Rolle der Entwickelnden lange Zeit vernachlässigt wurde, ist das Interesse für deren Arbeitsprozesse in der jüngeren Forschung stetig gewachsen.

So verglich Adam Chapman 2016 deren Arbeit mit derjenigen von HistorikerInnen und bezeichnete sie daher als *developer-historians*⁵⁹. Die Parallelen des Arbeitsprozesses werden dabei ersichtlich: Die Entwickelnden recherchieren nach Quellenmaterial und lesen die entsprechende Fachliteratur. Anschließend wählen sie die, aus ihrer Sicht, relevanten Ereignisse, Personen und Erkenntnisse und setzen sie in einer Erzählung zusammen. Chapman beschreibt seine These vor dem Hintergrund der verbreiteten öffentlichen Auffassung von Geschichte.⁶⁰ Besonders in detailliert rekonstruierten Welten verschwimmen für viele Spielenden die Grenzen von Vergangenheit und Geschichte.⁶¹ In der Geschichtsdidaktik stellt das Bewusstsein für die Differenzierung der materialen (*res gestae*) und der formalen Form (*historia rerum gestarum*)⁶² des Kollektivsingulars Geschichte jedoch einen Grundpfeiler der gleichnamigen wissenschaftlichen Disziplin, und somit auch des historischen Denkens, dar. Bezogen auf Pandel rückt Chapman mit seinem *developer-historian* den Fokus von der Zeitebene der im Digitalen Spiel dargestellten Ver-

57 Schwarz 2021. „Geschichte im digitalen Spiel. Ein ‚interaktives Geschichtsbuch‘“. S. 580.

58 Schwarz 2021. „Geschichte im digitalen Spiel. Ein ‚interaktives Geschichtsbuch‘“. S. 580.

59 Adam Chapman. Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice. Routledge advances in game studies 7. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. <https://www.routledge.com/Digital-Games-as-History-How-Videogames-Represent-the-Past-and-Offer-Access/Chapman/p/book/9781138597822#> (aufgerufen am 1. April 2020). S. 15.

60 Chapman 2016. Digital games as history. S. 11–13.

61 Vgl.: Monika Fenn. „Mythen ade! – Conceptual Change im Geschichtsunterricht“. Public History Weekly, 2, Nr. 12 (2014). <http://dx.doi.org/10.1515/phw-2014-1726> (aufgerufen am 17. März 2022).

62 Bei Rösen *narratio rerum gestarum* in: Jörn Rösen. Geschichte denken: Erläuterungen zur Historik. Wiesbaden: Springer VS, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-29275-1> (aufgerufen am 1. April 2022). S. 113.

gangenheit (*Ereigniszeit*) zu jener, in der es produziert wird (*Darstellungszeit*).⁶³ Dies ist eine Voraussetzung für den Umgang mit der Geschichtskultur im Unterricht.

Auf Grundlage seiner Erkenntnisse stellten Chapman et al. 2017 eine weiter gefasste Definition des Forschungsfelds der *historical game studies* vor:

the study of those games that in some way represent the past or relate to discourses about, the potential applications of such games to different domains of activity and knowledge, and the practices, motivations and interpretations of players of these games and other stakeholders involved in their production or consumption⁶⁴.

Hier wird der Forschungsgegenstand in die Definition eingebunden. Somit können Digitale Spiele untersucht werden, die eine Darstellung der Vergangenheit bieten oder sich auf eine solche beziehen. Wenn wir deren, bereits von MacCallum und Stewart genannten, Einfluss auf die Welt außerhalb der Spiele⁶⁵ beachten, wird die Bedeutung dieser offenen Formulierung ersichtlich. So löste beispielsweise das Spiel *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, Sony Entertainment 2018) eine öffentliche Debatte zu historischen Bürgerrechtsbewegungen aus, obwohl das Setting des Spiels in der Zukunft angesetzt ist.⁶⁶ Diese Definition macht die Beschäftigung mit derartigen Digitalen Spielen als Gegenstand der Geschichtskultur möglich, obwohl sie keine expliziten historischen Inhalte aufweisen, bzw. ihr Setting nicht in der Vergangenheit angesiedelt ist. Sie ähnelt somit der von Kerschbaum und Winnerling vorgeschlagenen breiteren Begriffsbestimmung der *historisierenden Spiele*⁶⁷. Schwarz und Chapman beachten neben inhaltlicher Ebene und Nutzung zudem auch die Perspektive Produktion. Letztere Definition geht jedoch über den bloßen Forschungsgegenstand hinaus und umfasst sämtliche Facetten der wis-

63 Hans-Jürgen Pandel. „Geschichtskultur“. In Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, herausgegeben von Michele Barricelli und Martin Lücke, 2. Aufl., 1: 147–159. Forum Historisches Lernen. Schwalbach: Wochenschau, 2017. Hier S. 150.

64 Adam Chapman, Anna Foka und Jonathan Westin. „Introduction: what is historical game studies?“ *Rethinking History*, 21, Nr. 3 (2017), 358–371. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638> (aufgerufen am 1. April 2020). Hier: S. 362.

65 MacCallum-Stewart und Parsler 2007. „Controversies: Historicising the Computer Game“. S. 210.

66 Eines von zahlreichen Beispielen ist folgende Diskussion in einem Forum: yosoyellogan. „So happy that David Cage blessed us with such a non-political gem. No forced diversity (he’s just tan right??), no virtue signaling for basic human rights, no political commentary, just robots being robots in ‘Merica!“. *Reddit Post. r/Gamingcirclejerk*, 26. Juli 2020. www.reddit.com/r/Gamingcirclejerk/comments/hycnr7/so_happy_that_david_cage_blessed_us_with_such_a/ (aufgerufen am 13. Juli 2022).

67 Kerschbaumer und Winnerling 2014. „Postmoderne Visionen Des Vor-Modernen“. S. 14.

senschaftlichen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen. Somit öffnet sie die *historical game studies* für zahlreiche Fragen der Public History.

Geschichtswissenschaft

Es sind zahlreiche Sammelbände erschienen, die den Umgang mit Geschichte in Digitalen Spielen aus verschiedenen Perspektiven beleuchten. Um sich einen Überblick über das Forschungsfeld zu verschaffen, bieten sich hier besonders *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*⁶⁸ und *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?: Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*⁶⁹ an. Neben den einzelnen Kapiteln, in denen sich die jeweiligen AutorInnen unterschiedlichsten Fragestellungen widmen, sind besonders die Einleitungen der HerausgeberInnen zu erwähnen. Die *Introduction*⁷⁰ von Kapell behandelt die Verbindung von Spiel, Vergangenheit und Geschichtswissenschaft, u. a. indem es deren Wert, als Gegenstand der Public History, mit ihrem Einfluss auf das Geschichtsbild der Spielenden begründet. Er stellt fest, dass Schülerinnen und Schüler die angebotenen Narrative vorbehaltlos übernehmen, da sie Geschichte als Ablauf von Fakten verstehen, nicht als retrospektives Konstrukt. Schwarz nennt in ihrem Kapitel nicht nur nachvollziehbare Gründe, weshalb sich die Geschichtswissenschaft mit Digitalen Spielen beschäftigen sollte, sondern untermauert ihre Thesen auch mit einer statistischen Auswertung der Jahre 1980 bis 2011.⁷¹ Sie zeigt, dass vermehrt Digitale Spiele mit historischen Inhalten veröffentlicht wurden, während ihr Anteil am Gesamtmarkt konstant blieb. Im Jahr 2020 erschien der Sammelband *Historia Ludens – The Playing Historian*⁷², worin Yannick Rochat eine vergleichbare Untersuchung publizierte. Er kommt zu ähnlichen Schlussfolgerungen, erkennt jedoch einen

68 Matthew Kapell und Andrew B. R. Elliott. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic, 2013. <https://www.bloomsbury.com/us/playing-with-the-past-9781623563875/> (aufgerufen am 1. April 2020).

69 Angela Schwarz. *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?: Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. 2. Aufl. Bd. 13. Medienwelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur. Münster: LIT, 2012.

70 Matthew Kapell und Andrew B. R. Elliott. „Introduction: To Build a Past That Will ‚Stand the Test of Time‘ – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives“. In *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, herausgegeben von Matthew Kapell und Andrew B. R. Elliott, 1–29. New York: Bloomsbury Academic, 2013. <https://www.bloomsbury.com/us/playing-with-the-past-9781623563875/> (aufgerufen am 1. April 2020).

71 Schwarz 2012. „Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?“ S. 10–13.

72 Alexander von Lünen u. a. *Historia ludens: the playing historian*. Routledge approaches to history, vol. 30. New York, NY: Routledge, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780429345616> (aufgerufen am 21. Mai 2020).

leichten Rückgang der Digitalen Spiele mit historischen Inhalten seit 2012, den er auf die Einführung der Tablets und Smartphones zurückführt.⁷³ Eine Bestätigung dieser Plattformverschiebung ist schwierig, da hierfür kaum verlässliche Daten verfügbar sind. Allgemein lässt sich jedoch festhalten, dass Smartphones bei Jugendlichen immer beliebter werden, um sogenannte *Mobile Games* zu spielen.⁷⁴ Insgesamt bietet sich mit *Historia Ludens*, dessen Name auf Huizingas *Homo Ludens*⁷⁵ verweist, ein weiterer Sammelband an, der versucht, die Vielfalt der *historical game studies* abzudecken.

Für eine aktuelle Bestandsaufnahme der deutschsprachigen Forschung eignen sich der Leitfaden *Digitale Spiele und Geschichte*⁷⁶ (Pfister/Winnerling) und die konzise Darstellung in *Geschichte in digitalen Spielen: Populäre Bilder und historisches Lernen*⁷⁷ (Schwarz). Die AutorInnen beschäftigen sich seit längerem mit Geschichte in Digitalen Spielen und haben bereits in zahlreichen Fachzeitschriften und -büchern publiziert. Die erwähnten Texte bieten eine übersichtliche Zusammenfassung ihrer Arbeit. Pfister und Winnerling sind zudem Mitglied im *Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele*⁷⁸, der interessierten WissenschaftlerInnen und Lehrpersonen eine Möglichkeit zum Austausch bietet. Des Weiteren bietet der gleichnamige Blog Zugang zu zahlreichen Artikeln, die sich einem breiten Spektrum der Digitalen Spiele widmen. Neben dutzenden Beiträgen in Fachzeitschriften und Handbüchern zu Games Studies und Public History entstammen den Mitgliedern des Arbeitskreises einige deutschsprachige Publikationen, die spezifische Perspektiven auf ausgewählte Themengebiete und Epochen bieten. So haben Tobias

73 Yannick Rochat. „A Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015)“. In *Historia ludens: the playing historian*, herausgegeben von Alexander von Lünen, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland und P. H. Cullum, 3–19. Routledge approaches to history, vol. 30. New York, NY: Routledge, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780429345616-1> (aufgerufen am 21. Mai 2020). Hier: S. 8.

74 Jael Bernath u. a. „JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz“. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaft, 2020. https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2020/ZHAW_Bericht_JAMES_2020_de.pdf (aufgerufen am 3. Juni 2021). S. 30.

75 Johan Huizinga und Andreas Flitner. *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel* („*Homo ludens*“, 1939). Übersetzt von H. Nachod. 25. Aufl. rororo Rowohlt Enzyklopädie 55435. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2017.

76 Eugen Pfister und Tobias Winnerling. *Digitale Spiele und Geschichte: ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Game studies. Glückstadt: vvh Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, 2020.

77 Schwarz 2023. *Geschichte in digitalen Spielen*.

78 Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele 2016. „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele: Ein Manifest (Version 1.1)“. Seit 2024 umbenannt in: *Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiel*.

Winnerling und Florian Kerschbaum bereits 2014 *Frühe Neuzeit im Videospiel*⁷⁹ herausgegeben, dessen Fallbeispiele sich auf frühneuzeitliche Elemente konzentrieren. Eine Globalgeschichtliche Perspektive bietet das 2018 erschienene *Weltmaschinen*⁸⁰, dessen Beiträge sich auf aktuelle Ansätze in der Geschichtswissenschaft beziehen. Unter anderem enthält es Kapitel, die sich mit Fragestellungen der Geschlechtergeschichte und der Umsetzung des Klimawandels in Digitalen Spielen beschäftigen. Neben Sammelbänden und Beiträgen in Fachzeitschriften konnten einige Mitglieder bereits auf dem Gebiet der *historical game studies* promovieren.⁸¹

Ein thematischer Schwerpunkt der vergangenen Jahre, der nicht nur die deutschsprachige Forschung beschäftigte, ist unter dem Stichwort Authentizität zusammenzufassen. Bereits 2007 stellten MacCallum-Stewart und Parsler fest, dass akkurate historische Repräsentation in Digitalen Spielen unmöglich ist und sich die Entwickelnden dieser Tatsache bewusst sind.⁸² Für Steffen Bender entstehen in Digitalen Spielen eigene geschichtliche Welten, die sich durch Authentizität zu legitimieren versuchen.⁸³ In seiner Monografie *Virtuelles Erinnern: Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen* analysiert er Repräsentationen der Vergangenheit und hält Merkmale dieser Authentifizierung fest, von denen viele ebenfalls auf Repräsentationen anderer Epochen angewendet werden können.⁸⁴ Für eine aktuelle Übersicht zum Thema Authentizität empfiehlt sich *History in games: contingencies of an authentic past*⁸⁵. In diesem Sammelband wird erneut auf die unterschiedlichen Bedeutungsebenen des Wortes hingewiesen, die auch mit der verwendeten Sprache zusammenhängen. Im Englischen existieren die Begriffe *authenticity* und *accuracy*, während Authentizität im Deutschen oft für beide

⁷⁹ Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling. *Frühe Neuzeit Im Videospiel*. Bd. 50. Histoire. Bielefeld: transcript Verlag, 2014. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839425480> (aufgerufen am 16. März 2022).

⁸⁰ Josef Köstlbauer u. a. *Weltmaschinen: Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Bd. 33. Globalhistorische Skizzen. Wien: Mandelbaum, 2018.

⁸¹ Vgl.: Daniel Giere. *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Forum Historisches Lernen. Frankfurt/M: Wochenschau, 2019; Nico Nolden. *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen: Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin, Boston: Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2019. <https://doi.org/10.1515/9783110586053> (aufgerufen am 1. April 2020).

⁸² MacCallum-Stewart und Parsler 2007. „Controversies: Historicising the Computer Game“. S. 206.

⁸³ Steffen Bender. *Virtuelles Erinnern: Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bd. 23. Histoire. Bielefeld: transcript Verlag, 2012. <https://www.degruyter.com/view/title/465764> (aufgerufen am 30. April 2020).

⁸⁴ Bender 2012. *Virtuelles Erinnern*. S. 41–49.

⁸⁵ Martin Lorber und Felix Zimmermann. *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bd. 12. Studies of Digital Media Culture. Bielefeld: transcript Verlag, 2020.

Bedeutungen verwendet wird. In seinem Beitrag definiert Pfister daher die *accuracy* als Genauigkeit entlang der historischen Fakten, während *authenticity* ein Gefühl der Vergangenheit kreiert.⁸⁶ Die Spielenden verlangen nach überzeugenden Atmosphären der Vergangenheit in Digitalen Spielen mit historischen Inhalten, da sie die Immersion und den Spielspaß erhöhen. Diese These kann als Grundsatz sämtlicher Kapitel des Sammelbands und der Diskussionen um Authentizität gelten: Die subjektive Erfahrung, der Eindruck der gefühlten Vergangenheit stellt für Spielende das wohl wichtigste Kriterium dar. Wobei diese Authentifizierung meist über den Vergleich mit anderen populären Geschichtsdarstellungen stattfindet.⁸⁷

Altertumswissenschaften

Für diese Arbeit ist es selbstverständlich wertvoll zu skizzieren, wie die Altertumswissenschaften mit Digitalen Spielen umgehen. Der historische Inhalt des Forschungsgegenstands *DTAG* fällt in das Hoheitsgebiet dieses akademischen Fachs, genauer in den Bereich der Antikenrezeption. Michael Kleu definiert diese auf seinem lesenswerten Blog *Fantastische Antike* folgendermaßen:

[...] die Frage, wie und in welcher Form später lebende Menschen Elemente der Antike, der Ägyptologie und der Altorientalistik wahrnahmen, aufgriffen, interpretierten und schließlich selbst wieder in ihre kulturellen Erzeugnisse einfließen ließen⁸⁸.

Digitale Spiele sind ein solches kulturelles Erzeugnis der Gegenwart. Der erste Sammelband *Greek and Roman games in the computer age*⁸⁹, der sich diesem Feld widmet, erschien 2013. Die AutorInnen erkannten, dass die Antike häufig als historisches Setting in Digitalen Spielen verwendet wird, und wollten die klassischen Altertumswissenschaften an das neue Medium annähern. Auch im Bereich der Antikenrezeption spielt das Verständnis von Authentizität in Digitalen Spielen eine

86 Eugen Pfister. „Why History in Digital Games Matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths“. In *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 12: 64–72. *Studies of Digital Media Culture*. Bielefeld: transcript Verlag, 2020. Hier: S. 65.

87 Pfister 2020. „Why History in Digital Games Matters“. S. 65.

88 Michael Kleu. „Antikenrezeption in der Phantastik“. *Fantastische Antike – Antikenrezeption in Science Fiction, Horror und Fantasy*, 4. Dezember 2017. <https://fantastischeantike.de/antikenrezeption-phantastik/> (aufgerufen am 22. Juli 2022).

89 Thea S. Thorsen. *Greek and Roman Games in the Computer Age*. *Trondheim Studies in Greek and Latin*. Trondheim: Akademika Publishing, 2013.

bedeutende Rolle. Christian Rollinger hat, auf Grundlage Winnerlings⁹⁰, die Authentizitätsstrategien in Kriegsspielen untersucht, die in der Antike angesiedelt sind. Er gelangt ebenfalls zur Schlussfolgerung, dass der atmosphärische Gesamteindruck ein Spiel authentisch wirken lässt. Er sieht sie daher nicht als Quellen, die uns Erkenntnisse zur Alten Geschichte bieten, sondern als Darstellungen von gegenwärtigen Vorstellungen der Antike.⁹¹ Bereits 2009 erkannte Dunstan Lowe, dass für diese Epoche ein Gegensatz zwischen den Erwartungen der Spielenden und den historischen Fakten besteht: „*Paradoxically, factually inauthentic details, feel more authentic.*“⁹² Die gefühlte Antike für die Spielenden entstehen zu lassen, bedeutet nicht, sich an die Quellenlage und die gesicherten Erkenntnisse der Altertumswissenschaften zu halten. Laut Lowe sind sich die Spielentwickelnden dessen bewusst, weshalb sie sogenanntes *box-ticking*⁹³ betreiben. Wie auf einer Checkliste abgehakt, werden die bekanntesten Elemente der Epoche eingefügt, auch wenn sie im gewählten Szenario ahistorisch sind. Dieses Vorgehen ist in Digitalen Spielen häufiger zu beobachten, lässt sich jedoch auch in anderen Unterhaltungsmedien finden. Ein anschauliches Beispiel ist *Asterix eroberst Rom*⁹⁴, in dem die Gladiatoren Caesar im Kolosseum begrüßen. Dieses Gebäude entstand jedoch erst mehr als 100 Jahre nach seinem Tod.⁹⁵ Demnach kann zu Recht vermutet werden, dass die Unterhaltungsindustrie die gängigen Vorstellungen der Epoche stärker prägt als die „humanistische Tradition“⁹⁶.

90 Tobias Winnerling. „The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity“. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 8, Nr. 1 (2014), 151–170. <https://doi.org/10.7557/23.6432> (aufgerufen am 2. Juni 2020).

91 Christian Rollinger. „Phantasmagorien des Krieges: Authentizitätsstrategien, affektive Historizität und der antike Krieg im modernen Computerspiel“. *Thersites. Journal for Transcultural Presences & Diachronic Identities from Antiquity to Date, War of the Senses – The Senses in War*, Nr. 4 (2017), 313–341. <https://doi.org/10.34679/thersites.vol4.40> (aufgerufen am 15. Juli 2022).

92 Dunstan Lowe. „Playing with Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World“. In *Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Cultural Media*, herausgegeben von Dunstan Lowe und Kim Shahabudin, 62–88. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Press, 2009. <https://kar.kent.ac.uk/37506/> (aufgerufen am 1. Juni 2020). Hier: S. 76.

93 Lowe 2009. „Playing with Antiquity“. S. 76.

94 Goscinny, René, Henri Gruel und Albert Uderzo. *Les 12 travaux d'Astérix*. Animation, Abenteuer, Komödie. Dargaud Films, Les Productions René Goscinny, Studios Idefix, 1976.

95 Inge Nielsen. „Kolosseum“. In *Der Neue Pauly*, herausgegeben von Hubert Cancik, Helmut Schneider und Manfred Landfester. Brill, 2006. http://dx.doi.org/10.1163/1574-9347_dnp_e618680 (aufgerufen am 22. Juli 2022).

96 Björn Onken. „Die Antike in der Geschichtskultur – altehrwürdig, veraltet, exotisch und unterhaltsam“. In *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen*, herausgegeben von Felix Hinz und Andreas Körber, 497–512. UTB 5464 Geschichte. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020. Hier: S. 499.

Auf dieser Grundlage sieht Ross Clare sie als Teil einer medienübergreifenden *populären Antike*.⁹⁷ In ihr wird die Wiedererkennung nicht durch eine sorgfältige Darstellung entlang der Quellen oder der Historiografie erreicht, sondern durch die Einbindung von vertrauten Elementen der Geschichtskultur, die bereits von anderen Medien (Film, Literatur, Kunst usw.) etabliert wurden. Diese Erkenntnis erinnert an Pandel, der dieses Phänomen als *Gattungswanderungen*⁹⁸ und als typischen Mechanismus der Geschichtskultur bezeichnet. Im Unterschied zur Historiografie werden bei der Entwicklung Digitaler Spiele spielmechanische und verkaufsfördernde Maßnahmen der historischen Triftigkeit vorgezogen, weshalb dieser Ansatz nicht überrascht. Es beweist jedoch auch, dass das Interesse an der Antike in der populären Medienlandschaft weiterhin vorhanden ist. Darauf basiert der kürzlich erschienene Sammelband *Classical antiquity in video games: playing with the ancient world*⁹⁹. Er beinhaltet, neben Analysen des Umgangs mit der Antike in einzelnen Spielgenres, grundsätzliche Fragen zur Antikenrezeption. Die Epoche wird von den Spielenden andersartig wahrgenommen als spätere Jahrhunderte der Menschheitsgeschichte. Wie David Serrano in seinem Artikel ausführt, wird die Antike meist als „foreign country“¹⁰⁰ empfunden. Eine Epoche die für zahlreiche Spielende fremd und entfernt scheint, jedoch gleichzeitig ein prägender Teil der eigenen Identität ist. Die Antikenrezeption anhand Digitaler Spiele kann daher als persönliche Auseinandersetzung mit einer bedeutenden Vergangenheit gesehen werden.

97 Ross Clare. „Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Player Processes, and Transmedial Connections“ (phd, University of Liverpool, 2018). <https://core.ac.uk/download/pdf/195262248.pdf> (aufgerufen am 7. April 2022). S. 39. Mittlerweile auch als Monografie erschienen: Ross Clare. *Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Play, Transmedia*. IMAGINES – Classical Reception in the Visual and Performing Arts. London: Bloomsbury Academic, 2021. <https://doi.org/10.5040/9781350157224> (aufgerufen am 7. April 2022).

98 Pandel 2017. „Geschichtskultur“. S. 151.

99 Christian Rollinger. *Classical antiquity in video games: playing with the ancient world*. IMAGINES – Classical Reception in the Visual and Performing Arts. London: Bloomsbury Academic, 2020. <https://doi.org/10.5040/9781350066663> (aufgerufen am 7. Mai 2020).

100 David Serrano Lozano. „Ludus (Not) Over Video Games and the Popular Perception of Ancient Past Reshaping“. In *Classical antiquity in video games: playing with the ancient world*, herausgegeben von Christian Rollinger, 47–62. IMAGINES – Classical Reception in the Visual and Performing Arts. London: Bloomsbury Academic, 2020. <https://doi.org/10.5040/9781350066663.ch-002> (aufgerufen am 25. Juli 2022). Hier: S. 51.

Geschichtsdidaktik

Sehen wir es als Auftrag des Geschichtsunterrichts an, die Lernenden in „die umgebende Geschichtskultur einzuführen“¹⁰¹, erstaunt es nicht, dass Digitale Spiele vermehrt auch in der jüngeren Geschichtsdidaktik Beachtung finden, obwohl sie in den meisten Grundlagenwerken noch kaum präsent sind. Selbstverständlich können auch die in diesem Kapitel bisher vorgestellten Überlegungen wertvolle Ansätze für die Verwendung Digitaler Spiele zu Bildungszwecken bieten. Im Folgenden werden jedoch die Erkenntnisse einiger AutorInnen beschrieben, die sich gezielt mit ihrem Einsatz im Geschichtsunterricht auseinandersetzen. So promovierte schon 2004 Kurt Squire zu den Möglichkeiten, Geschichte mithilfe des Strategiespiels *Civilization III* (Firaxis Games, Infogrames Interactive 2001) zu lehren. Neben *Assassin's Creed* gehört diese zu den meistbehandelten Spielreihen in Bildungskontexten. So sind sie auch wichtige Bestandteile in Jeremiah McCall's Grundlagenwerk *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*¹⁰², welches im Jahr 2022 in einer überarbeiteten Form erneut aufgelegt wurde. Darin zeigt er auf, weshalb Digitale Spiele in einem modernen Geschichtsunterricht eingesetzt werden sollten. Wichtig ist ihm dabei, dass Digitale Spiele nicht als universell einsetzbares Medium verstanden werden, sondern sich deren Einsatz an den formulierten Lernzielen orientiert. Unterschiedliche Darstellungsformen führen seiner Meinung nach zu unterschiedlichen Fragestellungen der Lernenden. Der Verweis auf die Medienkompetenz als zentralen Faktor der historischen Bildung im 21. Jahrhundert entspricht den Forderungen der Geschichtsdidaktik¹⁰³. Dass es gerade im Geschichtsunterricht eines kritischen Umgangs mit Digitalen Spielen bedarf, stellten Buchberger und Kühberger 2013 fest. In ihrem Beitrag *Computerspiele und Geschichtsunterricht*¹⁰⁴ bieten sie ein Modell mit methodischen Impulsen zur Dekonstruktion der Geschichte in Digitalen Spielen an. Das Modell soll Lernende im Umgang mit dem Medium unterstützen, um Charakteristika der historischen Darstellung und der angebotenen Narrative zu erkennen.

101 Hans-Jürgen Pandel. „Geschichtskultur“. In Wörterbuch Geschichtsdidaktik, herausgegeben von Ulrich Mayer, Hans-Jürgen Pandel, Gerhard Schneider und Bernd Schönemann, 3. Aufl., 86–87. Schwalbach/Ts: Wochenschau, 2014. Hier: S. 87.

102 Jeremiah McCall. *Gaming the Past*. New York: Routledge, 2011. <https://doi.org/10.4324/9780203831830> (aufgerufen am 1. April 2020).

103 Demantowsky 2015. „Die Geschichtsdidaktik und die digitale Welt“.

104 Wolfgang Buchberger und Christoph Kühberger. „Computerspiele und Geschichtsunterricht. Dynamische digitale Spielwelten kritisch hinterfragen“. *Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung, Computer – Spiele – Geschichte*, 43, Nr. 4 (2013), 36–44. https://fdzgeschichte.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/i_fdzgeschichte/Unterricht/HSK_Hefte/4_2013.pdf (aufgerufen am 2. Dezember 2019).

Diese Ansätze fließen auch in das wohl meistzitierte Analyseschema der *historical game studies* ein, welches 2016 von Adam Chapman vorgestellt wurde¹⁰⁵. Sein *analytical framework* ist in fünf Doppelkategorien unterteilt: *simulation style*, *time*, *space*, *narrative* und *affordances*¹⁰⁶. Jede ist mit zwei gegensätzlichen Merkmalen versehen, denen das behandelte Spiele zugeordnet werden kann. Als Grundvoraussetzung dieses Modells kann die Einführung des Begriffs *developer-historian*¹⁰⁷ gelten, mit dem Chapman die Arbeit der Entwickelnden mit derjenigen von HistorikerInnen vergleicht. Anders als bei linearen Medien, wie etwa einem Buch oder einer Vorlesung, wird die Geschichtserzählung im Digitalen Spiel jedoch erst durch das Eingreifen der Spielenden vollendet. Die Interaktionsmöglichkeiten des Mediums führen Chapman dazu, sie als *player-historians* zu bezeichnen, die durch ihre Entscheidungen die Erzählung beeinflussen können. So sehr die Bezeichnungen in den folgenden Jahren kritisiert wurden, bieten sie jedoch Ansätze für den Einsatz Digitaler Spiele in der historischen Bildung. An der California University in Long Beach werden bereits Kurse gegeben, die die Studierenden in die Rolle der *developer-historians* versetzen. Lawler und Smith nutzen hierfür einfache Entwicklungssoftware, um in ihrer Unterrichtseinheit Digitale Spiele erstellen zu lassen. Laut ihrer Beobachtungen haben besonders die Kontingenzerfahrungen der Studierenden historisches Lernen ermöglicht.¹⁰⁸ Jeremiah McCall's Analysemodell basiert ebenfalls auf dem von Chapman eingeführten *developer-historian*. Sein *historical problem space framework*¹⁰⁹ begreift die Digitalen Spiele als von den Entwickelnden erstellte Systeme, die Geschichte darstellen. Es fokussiert dabei, neben der Verwendung der historischen Inhalte durch die Entwickelnden, auf die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden innerhalb dieser Spielwelten.

HPS framework focuses on dynamics, specifically the interworking between the different components of the gameworld as a system and the choices and actions the player agent can make within this system.¹¹⁰

105 Chapman 2016. Digital games as history.

106 Unter *affordances* versteht Chapman die angebotenen Handlungsmöglichkeiten für die Spielenden. Vgl.: Chapman 2016. Digital games as history. S. 74.

107 Chapman 2016. *Digital Games as history*. S. 15.

108 Jeffrey Lawler und Sean Smith. „Creating a Playable History: Digital Games, Historical Skills and Learning“. *IDEAH*, DHSI 2019 & 2020, 2, Nr. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.21428/f1f23564.22225218> (aufgerufen am 27. Februar 2022). Hier: S. 10.

109 Jeremiah McCall. „The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium“. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 20, Nr. 3. (2020). <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall> (aufgerufen am 4. März 2022).

110 McCall 2020. „The Historical Problem Space Framework“.

Sein Modell soll Lehrende und Lernende dazu befähigen, die Dynamiken dieser Spielsysteme zu erkennen und zu verstehen. Es kann diese Aufgabe sicherlich erfüllen und bietet einen weiteren praktischen Ansatz der *historical game studies* für den Einsatz im Geschichtsunterricht. Einen aktuellen Gesamtüberblick zum möglichen Umgang mit Digitalen Spielen erhalten Geschichtslehrpersonen im kürzlich erschienenen Buch *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*¹¹¹ von Alexander Preisinger. Neben einführendem Grundlagenwissen erhält es konkrete Unterrichtsentwürfe zu diversen Themen des Geschichtsunterrichts. In Kombination mit dem zuvor erschienenen Arbeitsheft¹¹² kann den Lehrpersonen somit der praktische Einsatz von Digitalen Spielen erleichtert werden. An dieser Stelle soll zudem der jüngst veröffentlichte Sammelband *Assassin's Creed in the Classroom*¹¹³ erwähnt werden, der Aufsätze zum bildungsrelevanten Einsatz der Serie beinhaltet.

Empirie

Es wäre immer noch ausserordentlich nützlich, empirische Studien zum Lernerfolg von Spielen anzustellen – [...]. Dabei wäre es ungemein aufschlussreich zu wissen, ob Schüler durch erfahrungsbezogene Spiele tatsächlich besser „historisch lernen“ als auf andere Weise. [...] Vermögen Schüler mithilfe von Lernspielen Wissensbestände besser zu speichern als mit anderen Methoden?¹¹⁴

Sämtliche in diesem Kapitel erwähnten AutorInnen gehen davon aus, dass die Digitalen Spiele einen Einfluss auf das Geschichtsbild der Spielenden haben. Trotz dieser Vermutungen sind empirische Forschungen zum Wissenserwerb und möglichen Lerneffekten der Digitalen Spiele in der Geschichtsdidaktik unterrepräsentiert. Als Beleg hierfür kann gelten, dass dies häufig – auch in aktuellen Publikationen – als Forschungsdesiderat beklagt wird.¹¹⁵ Die scheinbare Vernachlässigung der empirischen Geschichtsdidaktik überrascht, da kontinuierlich Digitale Spiele

111 Preisinger 2022. *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*.

112 Stephan Mai und Alexander Preisinger. *Digitale Spiele und historisches Lernen. Geschichte unterrichten*. Frankfurt/M: Wochenschau, 2020. Siehe auch: Martin Buchsteiner und Patrick Jahnke. *Digitale Spiele im Geschichtsunterricht. Geschichtsunterricht praktisch*. Frankfurt/M: Wochenschau, 2021.

113 Erik Champion und Juan Francisco Hiriart Vera. „Assassin's Creed“ in the Classroom: History's Playground or a Stab in the Dark? Bd. 15. *Video Games and the Humanities*. München: De Gruyter Oldenbourg, 2024. <https://doi.org/10.1515/9783111253275> (aufgerufen am 26. Januar 2024).

114 Bernhardt 2018. *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. S. 244.

115 Vgl.: Vincent Boutonnet und David Lefrançois. „Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's Creed“. *Essais*, Nr. 15. (2019), 25–41. <https://doi.org/10.4000/essais.1377> (aufgerufen am 11. März 2022). Hier: S. 54; Preisinger 2022. *Digitale Spiele in*

mit historischen Inhalten erscheinen und die Effekte des Mediums auf den Wissenserwerb mehrfach bestätigt wurden.¹¹⁶ Dennoch wurden in den letzten Jahren wichtige Schritte unternommen, die Annahmen der Forschung auch empirisch zu belegen. Interessanterweise ist dies oft auf der Grundlage der Reihe *Assassin's Creed* geschehen. Aufgrund der allgemeinen Popularität und der offensiven Marketingstrategie von *Ubisoft* ist diese Auswahl keineswegs überraschend. Wer offensiv mit der eigenen Recherche und der Genauigkeit der historischen Darstellung wirbt, lädt dazu ein, dass diese Behauptungen überprüft werden. Hinsichtlich der deutschsprachigen Forschung muss in diesem Zusammenhang die Dissertation Daniel Gieres erwähnt werden.¹¹⁷ Seine empirische Untersuchung lässt die Untersuchungsgruppe eine Sequenz aus *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montreal 2012) spielen, während die Kontrollgruppe direkt zum Leitfadeninterview gebeten wird. Im Vergleich zeigt sich, dass das Spiel einen Einfluss auf das Geschichtsbild der Spielenden genommen hat, da zahlreiche angebotene Narrative aus dem Spiel übernommen wurden. Somit bestätigt die Untersuchung die zahlreichen Vermutungen der Forschung. Eine ähnliche Studie, ebenfalls mit *Assassin's Creed III*, veröffentlichte Gilbert im Jahr 2019.¹¹⁸ Auch sie stellt fest, dass die Wahrnehmung der Vergangenheit durch das Spielen verändert wird. Im Vergleich zur Arbeit von Giere stammen ihre Teilnehmenden jedoch aus den USA, was die Rezeption der Spielenden zusätzlich beeinflusst, da *Assassin's Creed III* die Ereignisse der Amerikanischen Revolution behandelt. Es zeigt sich, dass das Vorwissen und die Präkonzepte der Spielenden deutlich ausgeprägter sind als bei den deutschsprachigen Teilnehmenden. So werden auch die persönlichen Bezüge zur dargestellten Vergangenheit stärker sichtbar. Gilbert berichtet von Spielenden, bei denen das Spiel zu einer Veränderung des persönlichen Bezugs zur dargestellten Vergangenheit geführt habe: „Here, *Assassin's Creed* held the power to reshape Ethan's understanding of himself as an American.“¹¹⁹ Somit beweist die Studie nicht nur den Einfluss der Digitalen Spiele auf das Geschichtsbewusstsein der Spielenden. Durch die Be-

der historisch-politischen Bildung. S. 89; Schwarz 2021. „Geschichte im digitalen Spiel. Ein interaktives Geschichtsbuch“. S. 585.

116 Elizabeth Boyle u. a. „An Update to the Systematic Literature Review of Empirical Evidence of the Impacts and Outcomes of Computer Games and Serious Games“. *Computers and Education*, 94. (2015), 178–192. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.003> (aufgerufen am 30. Juli 2020).

117 Giere 2019. *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen*.

118 Lisa Gilbert. „*Assassin's Creed* reminds us that history is human experience‘: Students' senses of empathy while playing a narrative video game“. *Theory & Research in Social Education*, 47, Nr. 1. (2019), 108–137. <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713> (aufgerufen am 1. Mai 2020).

119 Gilbert 2019. „*Assassin's Creed* reminds us that history is human experience“. S. 126.

obachtung der vergangenheitsbezogenen Auseinandersetzung mit der eigenen Identität werden Annahmen der Public History sichtbar gemacht.¹²⁰

Eine besondere Rolle in der geschichtsdidaktischen Empirie zu Digitalen Spielen nimmt die franko-kanadische Forschung ein, was auch eine Folge des Aktionsplans zur Digitalisierung der Hochschullehre ist, den die Regierung seit mehreren Jahren verfolgt.¹²¹ Besonders an der Université de Montréal und der Université de Québec konnte sich die Beschäftigung mit Digitalen Spielen in der Bildung bereits etablieren. In deren geschichtsdidaktischen Publikationen treten die Titel der Reihe *Assassin's Creed* auffallend häufig auf, was neben der allgemeinen Popularität sicherlich auch an der geografischen Nähe zum Entwicklerstudio *Ubisoft* liegt. Neben zahlreichen Publikationen zur Serie¹²², sind an dieser Stelle besonders die empirischen Studien hervorzuheben, die sich konkret mit dem Einsatz der Spiele im Geschichtsunterricht beschäftigen. 2018 untersuchten Karsenti und Parent, wie die Digitalen Spiele der *Assassin's Creed*-Reihe in der Praxis eingesetzt werden.¹²³ Insgesamt 329 Schülerinnen und Schüler wurden mithilfe einer quantitativen und qualitativen Analyse zum Gelernten und zu ihren medialen Präferenzen befragt. Ein Großteil der Teilnehmenden konnte im Anschluss Inhalte der Lektionen wiedergeben. Außerdem sprachen sich nur 9,2 Prozent der Teilnehmenden gegen eine Verwendung Digitaler Spiele im Geschichtsunterricht aus. Die Autoren folgern daraus, dass *Assassin's Creed* ein großes Potenzial für die historische Bildung aufweist und die Lernenden besonders motivieren kann.¹²⁴ Die wichtigste Erkenntnis bieten jedoch die Videoaufnahmen der Lektionen und die anschließende Befragung der Lehrpersonen.

120 Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 26.

121 Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement Gouvernement du Québec. „Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur | Ministère de l'Éducation et Ministère de l'Enseignement supérieur“. Gouvernement du Québec, 2022. <http://www.education.gouv.qc.ca/dossiers-thematiques/plan-daction-numerique/plan-daction-numerique/> (aufgerufen am 23. August 2022).

122 Vgl.: Boutonnet und Lefrançois 2019. „Négocier le sens entre histoire et fiction“; Marc-André Éthier und David Lefrançois. „Quelle lecture les historiens d'Assassin's Creed font-ils de ce jeu vidéo d'histoire?“ *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 7. (2018). <https://doi.org/10.7202/1048365ar> (aufgerufen am 22. Mai 2019); Alexandre Joly-Lavoie. „Assassin's Creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire“. *McGill Journal of Education / Revue des sciences de l'éducation de McGill*, 52, Nr. 2. (2017), 455–469. <https://doi.org/10.7202/1044475ar> (aufgerufen am 4. Mai 2020).

123 Thierry Karsenti und Simon Parent. „Teaching History with the Video Game Assassin's Creed: Effective Teaching Practices and Reported Learning“. *Review of Science, Mathematics and ICT Education*, 14, Nr. 1 (2020), 27–45. <https://doi.org/10.26220/rev.3278> (aufgerufen am 23. August 2022).

124 Karsenti und Parent 2020. „Teaching History with the Video Game Assassin's Creed“. S. 41.

The lesson to take away here is that it is how the teacher uses the game in class that determines the educational impact (positive or negative) on the students. It also influences whether or not the students will fully accept and appropriate this learning tool.¹²⁵

So hat niemand das Spiel tatsächlich von den Lernenden spielen lassen, sondern Filmausschnitte und Bildmaterial verwendet. Erfolgreicher waren laut den Autoren jene Lehrpersonen, die es geschafft haben, die Auszüge in den Prozess des historischen Denkens einzubetten.¹²⁶ Sie taten dies durch den methodischen Einsatz der Quellenkritik und durch Gegenüberstellung mit anderen Darstellungen, etwa eines Dokumentarfilms. Die zentrale Rolle der Lehrperson und ihrer Unterrichtsgestaltung zeigt sich auch in den Untersuchungsergebnissen Éthiers, die erstmalig er im Rahmen einer Konferenz präsentierte¹²⁷ und später in einer kanadischen Fachzeitschrift publizierte.¹²⁸ Seine experimentelle Fallstudie behandelte die Lerneffekte der *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* (Ubisoft Montreal 2018) im Vergleich zum regulären Unterricht und kann als Referenzstudie der vorliegenden Arbeit betrachtet werden. Die 321 Lernenden im Alter von 12 bis 17 Jahren absolvierten dabei einen *Pre-Test* zur Geschichte der Bibliothek von Alexandria. Anschließend spielte die Experimentalgruppe die passende Sequenz des Spiels. Dies geschah individuell und ohne zusätzliche Unterstützung einer Lehrperson. Die Kontrollgruppe behandelte derweil die gleichen Inhalte in einer regulären Geschichtslektion. Abschließend fand ein *Post-Test* statt, der die Lerneffekte der Gruppen vergleichen sollte. Der Forschungsaufbau erinnert somit an das *media comparison research design*, wie er von Mayer vorgeschlagen wird.¹²⁹ Die Ergebnisse sprechen zwar nicht für Digitale Lernspiele als Ersatz für den regulären Geschichtsunterricht, sie zeigen jedoch, dass zumindest deklaratives Wissen aufgebaut werden kann. Zwar erzielte die Kontrollgruppe größere Lerneffekte, allerdings konstatiert Éthier, dass auch die Spielenden etwas gelernt haben. Zudem berichtet er, dass ihn besonders die motivierenden Eigenschaften der *Discovery Tour* beeindruckten. Nach Abschluss der Pflichtsequenz hätten einige Teilnehmen-

125 Karsenti und Parent 2020. „Teaching History with the Video Game Assassin's Creed“. S. 40.

126 Karsenti und Parent 2020. „Teaching History with the Video Game Assassin's Creed“. S. 36.

127 Marc-André Éthier und Maxime Durand. *Keynote – Beyond Gaming: How Assassin's Creed Expanded for Learning*. 30:40, YouTube, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=OdROuGMNHXg> (aufgerufen am 19. Mai 2019).

128 Marc-André Éthier, David Lefrançois und Catherine Déry. „Utilisation d'Assassin's Creed Origins en classe d'histoire, rétention de connaissances déclaratives et intérêt des élèves pour l'Égypte antique“. *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 15 (2022). <https://doi.org/10.7202/1091402ar> (aufgerufen am 26. Januar 2024).

129 Richard E. Mayer. *Computer games for learning: an evidence-based approach*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014. S. 28.

de freiwillig weitergespielt, da die Tour ihr Interesse geweckt hatte.¹³⁰ Diese empirisch gewonnene Erkenntnis stützt die Annahme der *historical game studies*, die das intrinsische Motivationspotenzial Digitaler Spiele betreffen.^{130F}¹³¹ Éthier folgt aus seinen Ergebnissen, dass die *Discovery Tour* auch über ein großes Lernpotenzial im heimischen, das heißt nicht professionell angeleiteten, Kontext verfügt.¹³² Denn grundsätzlich werden Digitale Spiele für den privaten Gebrauch hergestellt und vertrieben. Die meisten Jugendlichen und jungen Erwachsenen werden den Großteil ihrer Spielerfahrungen nicht in der Schule sammeln. Doch wieviel kann tatsächlich gelernt werden, wenn die *Discovery Tour* nicht in der vorbereiteten Laborsituation genutzt wird, sondern im privaten Umfeld gespielt wird?

1.3 Verfahren

Empirisches Material

DTAG basiert auf dem Action-Adventure *Assassin's Creed Odyssey*, dem elften Teil der *Assassin's Creed*-Reihe. Als Forschungsgegenstand der empirischen Studie wurde die Tour *Thermopylen* ausgewählt. Sie ist eines von 30 geführten Kapiteln des Spiels, welche in folgende fünf Kategorien gegliedert sind: *Alltag* (9), *Politik und Philosophie* (4), *Kunst, Religion und Mythen* (5), *Schlachten und Kriege* (5), *Berühmte Städte* (7). Die Tour *Thermopylen* behandelt die Geschehnisse des gleichnamigen Gefechts der Perserkriege im Jahr 480 v. u. Z. und findet sich in der Kategorie *Schlachten und Kriege*. Sie besteht aus acht Stationen und kann laut *Ubisoft* mit einer durchschnittlichen Spieldauer von 20 Minuten absolviert werden.¹³³ Aufgrund der Popularität des Themas wird angenommen, dass die Teilnehmenden über Präkonzepte und Alltagstheorien bezüglich der angebotenen Inhalte verfügen. Die Vielzahl der vorhandenen Narrative und die schiere Verbreitung in der Geschichtskultur machen die Tour *Thermopylen* zum geeigneten Untersuchungsgegenstand.

¹³⁰ Éthier und Durand 2018. *Beyond Gaming*. 19:20–20:20.

¹³¹ Vgl.: Preisinger 2022. Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. S. 90–92.

¹³² Université de Montréal – Salle de Presse. „Right on Target: Using Video Games to Enhance Learning“. UdeM Nouvelles, 15. Februar 2018. <https://nouvelles.umontreal.ca/en/article/2018/02/15/right-on-target-using-video-games-to-enhance-learning/> (aufgerufen am 10. Dezember 2018).

¹³³ Ubisoft Entertainment. „DTAG_Tours_List_Overview“. Ubisoft Entertainment, 2019. https://static2.cdn.ubi.com/gamesites/assassinscreed/discoverytour/DTAG_Tours_List_Overview_English.pdf (aufgerufen am 15. Februar 2021).

Forschungsdesign

Die Referenzstudie zum Aufbau des empirischen Teils bildet die oben beschriebene Arbeit Éthiers. Als theoretische Grundlage der Methode dient der *media comparison research approach* des US-amerikanischen Bildungspsychologen Richard E. Mayer.¹³⁴ Dieser sieht vor, dass man die tatsächlichen Lerneffekte eines Digitalen Spiels bestimmen kann, indem man sie mit denjenigen anderer Medien vergleicht. Demzufolge setzte sich die Online-Umfrage aus drei Teilen zusammen: *Pre-Test*, Lernphase und *Post-Test*. Erstgenannter war für sämtliche Teilnehmenden der Studie identisch. Die erste Fragebatterie berücksichtigte, neben einer standardisierten statistischen Erhebung, mediale Prägungen der Teilnehmenden. Letztere bezogen sich u. a. auf die Erfahrungen mit Digitalen Spielen in Bildungskontexten. Im zweiten Teil wurde das spezifische Vorwissen zur griechischen Antike und die leitenden geschichtsbezogenen Vorstellungen der jungen Erwachsenen festgestellt. Für die Lernphase wurden die Teilnehmenden in einem randomisierten Verfahren anschließend in die drei Gruppen Spiel, Text und Video eingeteilt. Die Ergebnisse der medialen Vorprägungen und des Vorwissens hatten keinen Einfluss auf die Zuteilung der Teilnehmenden. Die Inhalte der Lernphase waren dabei unverändert, wurden jedoch in drei verschiedenen Medienformaten angeboten. Die Experimentalgruppe spielte die Tour *Thermopylen*, wie sie von den Entwickelnden konzipiert wurde. Die erste Kontrollgruppe erhielt ein unkommentiertes *Let's Play*¹³⁵, während der zweiten ein bebildertes Transkript der Sequenz bereitgestellt wurde. Der *Post-Test* wiederum war für sämtliche Gruppen identisch und bezog sich auf die Inhalte der Lernphase. So konnten die Lerneffekte der eingesetzten Medienformate festgestellt und miteinander verglichen werden.

Zusätzlich zu diesen zentralen Ergebnissen, bietet der empirische Aufbau weitere Erkenntnisse zu einem möglichen Umgang mit Digitalen Spielen in der historischen Bildung. So kann betrachtet werden, ob psychomotorische Vorkenntnisse, Vorwissen zur griechischen Geschichte oder die Bildungsstufe Einfluss auf das Lernen der Teilnehmenden haben. Neben der quantitativen Analyse soll die Arbeit exemplarisch Aufschlüsse über eine mögliche Zukunft spezifischer Lernspiele in der historischen Bildung liefern. Im Unterschied zum *Pre-Test*, finden sich im *Post-Test* daher auch offene Textaufgaben, die nicht in der quantitativen Bewertung berücksichtigt werden. Wie die Mehrfachwahlaufgaben wurden sie anhand der theoretischen Grundlage des Kompetenzmodells des historischen Lernens

¹³⁴ Mayer 2014. Computer games for learning. S. 28.

¹³⁵ Unter „Let's Play“ versteht man die Videoaufzeichnung einer Spielsequenz. Oft wird diese von den Spielenden zusätzlich kommentiert.

nach Gautschi entwickelt.¹³⁶ Sie dienen der zielgerichteten Ergänzung der quantitativen Ergebnisse.

Inhalt und Gliederung

Die Studie folgt der Systematik für Forschungsprojekte zur Public History, wie sie von Demantowsky definiert wird.¹³⁷ Das interdisziplinäre Arbeitsfeld soll demnach nicht nur mit den Methoden der Geschichtswissenschaft beleuchtet werden, sondern bedarf einer multiperspektivischen Analyse des Forschungsgegenstands. In der vorliegenden Untersuchung sind dies Entstehung (*Formation*), Angebot (*Offer*) und Lerneffekte der praktischen Anwendung (*Dissemination*) der *Discovery Tour: Ancient Greece*.

Angelehnt an diese Systematik wird in Kapitel 2 die Entstehungsgeschichte der *DTAG* dargelegt (*Formation*). Wie und zu welchem Zweck entwickelte sich aus einem erfolgreichen Unterhaltungsprodukt die Bildungserweiterung *Discovery Tour*? Hierzu werden zunächst die Evolution der Serie *Assassin's Creed* und deren mediale Verbreitung und Einflüsse beschrieben. Dabei wird ein besonderer Fokus auf die Entwicklungsgeschichte des verantwortlichen Unternehmens gelegt. Nur unter diesen Voraussetzungen können die daraus entstandenen Entdeckungstouren als eigenständige Titel des Franchise verstanden werden.¹³⁸ Anschließend wird die Produktion der Serie *Discovery Tour* betrachtet, wobei besonders auf die Rolle der beteiligten HistorikerInnen eingegangen wird. Hierfür wurden die Arbeitsprozesse anhand von Interviews mit den beteiligten ExpertInnen und Entwicklenden rekonstruiert.

Kapitel 3 geht der Frage nach, was überhaupt und eigentlich in diesem Tool geschichtsbezogen gelernt werden kann? So werden jene Aspekte vertieft behandelt, die in den geführten Touren des Spiels thematisiert und dargestellt werden (*Offer*). Als Grundlage der inhaltsanalytischen Auswertung dient das von Adam Chapman ausgearbeitete „framework for the analysis of historical digital games“¹³⁹. Es bietet Kategorien zur strukturellen Beurteilung der angebotenen Dar-

136 Peter Gautschi. *Guter Geschichtsunterricht: Grundlagen, Erkenntnisse, Hinweise*. 3. Aufl. *Geschichtsunterricht erforschen*, Bd. 1. Schwalbach/Ts: Wochenschau, 2015. S. 48–52.

137 Demantowsky 2018. „What Is Public History“. Hier: S. 28–30.

138 Wolfgang Hasberg. „Schöne neue, schöne digitale Welt? Ein Zwischenfazit zum geschichts-didaktischen Potenzial digitaler Medien“. In *Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht*, herausgegeben von Wolfgang Buchberger, Christoph Kühberger und Christoph Stuhlberger, 245–276. Bd. 9. *Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik. Geschichte – Sozialkunde – Politische Bildung*. Innsbruck, Wien, Bozen: StudienVerlag, 2015. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-201702084172> (aufgerufen am 2. April 2020). Hier: S. 261 f.

139 Chapman 2016. *Digital games as history*. S. 24.

stellung der Vergangenheit (*Simulation Style, Time, Space, Narrative, Affordances*). Der methodische Rahmen wird zuerst detailliert vorgestellt und anschließend auf das Digitale Spiel *DTAG* angewendet. Zudem können die Produktion, die Rolle der Entwickelnden und der Einfluss der beratenden ExpertInnen durch das Konzept der *developer-historians* beleuchtet werden.¹⁴⁰ Dabei werden die vielschichtigen Interessen und Umstände der Entstehung einbezogen, wie sie in Kapitel 2 erörtert werden.

Die empirische Untersuchung der praktischen Anwendung bildet den Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit (*Dissemination*). Daher beginnt das Kapitel 4 mit einer ausführlichen Darstellung der Referenzstudie Éthiers¹⁴¹ und des Konzepts des *media comparison approach* nach Mayer.¹⁴² Um den gewählten Ansatz geschichtsdidaktisch zu verankern, wird Gautschis Kompetenzmodell vorgestellt und für das Digitale Spiel adaptiert.¹⁴³ Neben den Arbeiten Éthiers und Mayers diente es als theoretische Grundlage der Fragestellungen und des eingesetzten Fragebogens der vorliegenden Studie. Deren Aufbau und Struktur werden in der Folge ebenfalls detailliert vorgestellt und begründet.

Wie bereits beschrieben, besteht die empirische Untersuchung aus den Teilen *Pre-Test*, Lernphase und *Post-Test*. Der erste Teil des Kapitels beschäftigt sich mit der Zusammensetzung des *Pre-Tests*. Dazu werden die Methoden der Erhebung der Mediennutzung sowie der Diagnose des Vorwissens vorgestellt. Im zweiten Teil rücken die Lernphase und die unterschiedlichen medialen Präsentationsformen in den Vordergrund. So werden Fertigung und Bereitstellung des Spiels, des Textes und des Videos ersichtlich. Darauf folgt der Aufbau des *Post-Tests* und die Vorstellung seiner Beurteilungskriterien. Den Abschluss bildet die Auswahl der verwendeten Programme zur Datenerhebung und -aufbereitung, sowie die Präsentation der mehrstufigen Sicherheitsmaßnahmen.

Anschließend werden die Ergebnisse der Untersuchung vorgestellt und ausgewertet. In einem ersten Schritt werden, auf Grundlage der Experimentalstudie Éthiers, die prozentualen Resultate des *Pre-Tests* und des *Post-Tests* gegenübergestellt. Können bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen Lerneffekte, gemessen am historischen Wissen, festgestellt werden? In einem zweiten Schritt der Analyse werden die Ergebnisse der Experimentalgruppe denjenigen der Kontrollgruppen gegenübergestellt. An dieser Stelle kommt das Mayer'sche Verfahren des Medienvergleichs zur Anwendung. So können die Lerneffekte der Gruppen statistisch bereinigt und miteinander verglichen werden. Erst durch dieses Vorgehen kann der

140 Chapman 2016. Digital games as history. S. 50–52.

141 Éthier, Lefrançois und Déry 2022. „Utilisation en classe d'histoire“.

142 Mayer 2014. Computer games for learning. S. 28.

143 Vgl.: Gautschi 2015. Guter Geschichtsunterricht.

Einfluss der medialen Präsentationsform auf die Lernfortschritte festgestellt werden. Können Digitale Spiele die historischen Inhalte effektiver vermitteln als die bereits im Geschichtsunterricht etablierten Medien? Der Ergebnisteil und die Diskussion gehen zudem auf die erweiterten Erkenntnisse der Studie ein, indem der Einfluss von Vorwissen, Bildungsabschluss und medialen Vorprägungen untersucht wird. Lassen sich bei regelmäßig Spielenden signifikante Unterschiede in der Effektivität erkennen oder ist es das Vorwissen oder gar der Bildungsabschluss, die einen größeren Einfluss auf das Lernen mit Digitalen Spielen ausüben? Zu guter Letzt werden die Beurteilungen der offenen Aufgaben diskutiert, die ebenfalls auf Grundlage des Kompetenzmodells des historischen Lernens entwickelt wurden.

Der vorgestellten Gliederung nach werden die Zugänge der Systematik für Forschungsprojekte zur Public History in getrennten Kapiteln behandelt. Allerdings können die Analysen der Entstehung, des Angebots und der praktischen Anwendung der *Discovery Tour: Ancient Greece* nicht getrennt voneinander verstanden werden. Daher werden in den gesonderten Untersuchungen stets Bezüge zu den jeweils anderen Teilbereichen hergestellt und es wird auf deren Interdependenz hingewiesen. Gleiches gilt für das abschließende Fazit der Arbeit in Kapitel 5. Ein besonderes Augenmerk sollte zudem auf dem Anhang der vorliegenden Arbeit gerichtet werden. Er enthält sowohl den verwendeten Fragebogen der Umfrage als auch die drei unterschiedlichen Medienformate der Lernphase.