

Inhaltsverzeichnis

Vorwort und Danksagung — IX

1 Einleitung — 1

- 1.1 Voraussetzungen — 1
- 1.2 Grundlagen — 8
- 1.3 Verfahren — 28

2 Entstehung — 33

- 2.1 Ubisoft vor Assassin's Creed — 33
- 2.2 Von der Idee zum Archetyp eines Genres — 35
- 2.3 Von der Spielreihe zum Multimedia-Franchise — 36
- 2.4 Transmediale Narration — 44
- 2.5 Kritik und Kontroversen — 48
- 2.6 Neuausrichtung und Ausblick — 55
- 2.7 Discovery Tour oder die Produktion von Geschichte — 57
 - 2.7.1 Methodischer Zugang — 57
 - 2.7.2 Prozesse der Geschichtsschreibung in Assassin's Creed — 58
 - 2.7.3 Prozesse der Geschichtsschreibung in der Discovery Tour — 64
 - 2.7.4 Die Discovery Tour als Phänomen der Public History — 68

3 Angebot — 73

- 3.1 Die historische Analyse Digitaler Spiele — 73
- 3.2 Chapmans Analyserahmen für Digitale Spiele — 80
 - 3.2.1 Bedingungen — 80
 - 3.2.2 Simulation Style — 81
 - 3.2.3 Time — 83
 - 3.2.4 Space — 85
 - 3.2.5 Narrative — 87
 - 3.2.6 Affordances — 93
- 3.3 Discovery Tour: Ancient Greece by Ubisoft — 96
 - 3.3.1 Simulation Style — 96
 - 3.3.2 Time — 100
 - 3.3.3 Space — 104
 - 3.3.4 Narrative — 113
 - 3.3.5 Affordances — 122

4	Empirische Untersuchung der Lerneffekte — 131
4.1	Grundlagen des Forschungsdesigns — 131
4.1.1	Studie zur Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt — 131
4.1.2	Der Evidence-Based Approach nach Mayer — 137
4.1.3	Der Media Comparison Approach — 142
4.1.4	Historisches Lernen — 144
4.1.5	Historisches Lernen und Digitale Spiele — 150
4.2	Voraussetzungen der Studie — 157
4.2.1	Forschungsfragen — 157
4.2.2	Auswahl des Forschungsgegenstands — 159
4.2.3	Rekrutierung der Teilnehmenden — 160
4.3	Forschungsdesign und Fragebogen — 162
4.3.1	Disposition — 162
4.3.2	Einführung — 163
4.3.3	Mediennutzung und Demografie — 164
4.3.4	Pre-Test — 164
4.3.5	Lernphase — 165
4.3.6	Post-Test — 168
4.3.7	Abschluss — 173
4.4	Sicherheit und Datenaufbereitung — 173
4.5	Ergebnisse — 177
4.5.1	Analyse des Lernzuwachses nach Éthier — 177
4.5.2	Media Comparison Approach nach Mayer — 182
4.5.3	Präkonzepte und mediale Vorprägungen — 190
4.5.3.1	Vorhandenes Vorwissen — 190
4.5.3.2	Bildungsabschluss — 192
4.5.3.3	Mediale Vorprägungen — 194
4.5.3.4	Offene Aufgaben — 197
4.6	Diskussion — 199
4.6.1	Zentrale Forschungsfragen — 199
4.6.2	Ergänzende Forschungsfragen — 206
4.6.3	Limitationen und Forschungsdesiderata — 212

5 Spielend Geschichte lernen?! – eine Systematisierung — 217

Quellen- und Literaturverzeichnis — 226

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis — 248

Abbildungen — 248

Tabellen — 248

Nachweis der im Anhang verwendeten Abbildungen — 249

Ludografie — 251

Index — 253

Anhang I: Materialien der Lernphasen Text und Video — 255

Anhang II: Umfrageverlauf — 265

