

Daniel Giere, Leibniz Universität Hannover

Betreuung: Prof. Dr. Michele Barricelli

Arbeitstitel: Rezeption historischer Repräsentationen in digitalen Spielen

Dass digitale Medien „langfristig erhebliche Auswirkungen darauf haben, was unter Geschichte verstanden und wie historisches Verständnis kulturell orientierend zur Geltung gebracht wird“ (Rüsen 2013, S. 246), urteilt der Geschichtsdidaktiker und -theoretiker Jörn Rüsen in seiner jüngst vorgelegten Historik. Dem digitalen Spiel ist diesbezüglich aufgrund der hohen Nutzungsintensität wie auch -frequenz außerordentliche Bedeutung beizumessen. Ein besonderer unter zahlreichen Gründen dafür wurde bereits im intensiven Selbstwirksamkeitserleben der Nutzerinnen und Nutzer bestätigt, welches sich in keinem anderen Medium derart stark manifestiert (Venus 2011, S. 105). So ist es äußerst erfreulich, dass sich eine Vielzahl geschichtswissenschaftlicher und -didaktischer Veröffentlichungen dem digitalen Spiel als historischer Form angenommen haben (Bender 2012; Chapman 2013; Fileccia et al. 2010; Fogu 2009; Grosch 2002; Heinze 2012; Kapell und Elliott 2013; Kerschbaumer und Winnerling 2014; McMichael 2007; Pöppinghege 2011; Rejack 2007; Sandkühler 2009; Schut 2007; Schwarz 2010; Squire 2004).

Weiter fraglich bleibt jedoch, wie sich die im digitalen Spiel repräsentierte Geschichte bei den Nutzerinnen und Nutzern anbahnt. Empirische Forschungen zur Rezeption und Wirkung historischer Repräsentationen in digitalen Spielen stehen derzeit noch aus. Eine Konzentration auf die mentalen Prozesse und Effekte im Geschichtsbewusstsein der Nutzerinnen und Nutzer scheint zwingend erforderlich, da diese überhaupt erst "[...] historischen 'Inhalten' [...] Sinn und Bedeutung [...] verleihen. Es geht um die Phänomene, die letztlich dafür verantwortlich sind, welche historischen Inhalte auf welche Weise angeeignet, gelernt und lebenspraktisch verwendet werden" (Rüsen 2008, S. 13). Wesentliche Zielsetzung des Dissertationsprojekts ist, ein eigens für die geschichtsbewusste Verarbeitung von Medieninhalten entwickeltes theoretisches Modell empirisch zu validieren, um ein fundiertes und praktisch transferfähiges Verständnis der Verarbeitung historischer Repräsentationen durch geschichtsbewusste Computerspieler zu generieren.

Literatur:

- Bender, Steffen (2012): Virtuelles Erinnern: Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. Bielefeld.
- Chapman, Adam (2013): The Great Game of History: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form. Hull (Unveröffentlichte Dissertation).
- Fileccia, Marco; Fromme, Johannes; Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. Hg. v. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Wuppertal. Online verfügbar unter http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=183, zuletzt geprüft am 15.01.2015.
- Fogu, Claudio (2009): Digitalizing Historical Consciousness. In: History and Theory 47. Online verfügbar unter <http://www.samanthablackmon.net/courses/sp10/Engl605/sites/default/files/foguHSTHRY48.2.pdf>, zuletzt geprüft am 05.12.2014.
- Grosch, Waldemar (2002): Computerspiele im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.
- Heinze, Carl (2012): Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. Bielefeld.
- Kapell, Matthew; Elliott, Andrew (Hrsg.) (2013): Playing with the past. Digital games and the simulation of history. New York.
- Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hrsg.) (2014): Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Berlin.
- McMichael, Andrew (2007): PC Games and the Teaching of History. In: The History Teacher 40 (2).
- Pöppinghege, Rainer (2011): Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern. In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62, S. 459–468.
- Rejack, Brian (2007): Toward a virtual reenactment of history: Video games and the recreation of the past. In: Rethinking History 11 (3), S. 411–425.
- Rüsen, Jörn (2008): Historische Orientierung: Über die Arbeit des Geschichtsbewusstseins, sich in der Zeit zurechtzufinden. Schwalbach/Ts.
- Rüsen, Jörn (2013): Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft. Köln.
- Sandkühler, Gunnar (2009): Der zweite Weltkrieg im Computerspiel: Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion. In: Erik Meyer (Hrsg.): Erinnerungskultur 2.0: Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien. 1. Aufl. Frankfurt am Main.
- Schut, Kevin (2007): Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. In: Games and Culture 2 (213).
- Schwarz, Angela (Hrsg.) (2010): "Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?": Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. Münster.
- Squire, Kurt D. (2004): Replaying History: Learning World History through playing Civilization III. Bloomington. Online verfügbar unter <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/REPLAYING%20HISTORY.doc>, zuletzt geprüft am 01.07.2014.
- Venus, Jochen (2011): Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: Michael Hagner, Ina Kerner und Dieter Thomä (Hrsg.): Theorien des Computerspiels. Hamburg, S. 104–127.