

Julia Seele

Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18884>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Seele, Julia: Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 39 (2022), Nr. Sonderpublikation, S. 11–13. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18884>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen

Frankfurt: Wochenschau Verlag 2019, 424 S., ISBN 9783734408250, EUR 49,90

(Zugl. Dissertation an der Universität Hannover, 2017)

Das Spielen von Computerspielen ist ein fester Bestandteil des Alltags von immer mehr Kindern und Erwachsenen. Neben Unterhaltung können viele Spiele auch zur interaktiven Wissensvermittlung genutzt werden. Doch was kann von Spielen gelernt werden, die nicht dezidiert als Lernspiele ausgewiesen sind, und wie kann dieses Medium für den erfolgreichen Einsatz im Schulunterricht genutzt werden, um Lerninhalte zu vermitteln? Hier setzt die Dissertation von Daniel Giere an, die sich auf die Bedeutung digitaler Spiele für den Geschichtsunterricht und genauer die Rezeption und Repräsentation geschichtlicher Ereignisse in Computerspielen fokussiert.

Am Beispiel des Spiels *Assassin's Creed III* (2012) und der dort dargestellten *Boston Tea Party* untersucht der Autor mittels einer empirischen Studie, wie Studierende die Repräsentation des geschichtlichen Ereignisses wahrnehmen, bewerten und inwiefern sich die Rezeption der Spielszenen auf ihr eigenes Geschichtsbewusstsein auswirkt. Ziel der Dissertation ist die Erarbeitung eines theoriegeleiteten Modells zur Geschichtsrezeption (vgl. S.152) sowie seine Erprobung durch den gewählten Studienentwurf.

In der Einleitung wird knapp in die Thematik eingeführt und anschließend das weitere Vorgehen strukturiert, um Leser_innen durch den Aufbau zu leiten (vgl. S.7-18).

Das zweite Kapitel (vgl. S.19-154) stellt grundlegende Konzepte und Begriffe vor, die zum Verständnis der Studie benötigt werden. Dieses Kapitel ist beinahe so umfangreich wie die daran anschließende empirische Studie (vgl. S.176-339) und fokussiert damit die theoretische, interdisziplinäre Ausrichtung des Werks. Konzepte aus den Bereichen der Game Studies, Medienwissenschaften und Psychologie (vgl. S.105) werden erläutert und mittels zahlreicher Schaubilder greifbar gemacht. Teilweise sind diese etwas unzugänglich gestaltet und erfordern Vorkenntnisse der Leser_innen in der jeweiligen Fachrichtung.

Neben Begriffsdefinitionen bildet das Strukturanalysemodell nach Adam Chapman einen thematischen Schwerpunkt (vgl. S.84-104). Hierbei wird auf Chapmans Veröffentlichung *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (New York: Routledge, 2016) verwiesen und Spiele auf die Merkmale „Epistemologie und

Simulationsstile, Zeit, Raum und Narrativ“ (S.88) hin untersucht. Danach werden die nachzuweisenden Transfereffekte durch Geschichtsrezeption in Form von Ereignis-, Szenen- und Erzählschemata eingeführt (vgl. S.124ff.), die später als Analysekriterien für die Studie fungieren.

Das dritte Kapitel fasst die etablierten Grundlagen in ein theoretisches Modell zusammen, das die Basis für die Studie bilden soll (vgl. S.155). Der Autor hebt hierbei die Bedeutung der temporalen Kopplung für die Studie hervor, die sich im Abgleich der rezipierten Inhalte mit dem Vorwissen bei den Spieler_innen manifestiere (vgl. S.158). Differenzierte Forschungsfragen wie „Kann die geschichtsbewusste Rezeption der Nutzer historischer Repräsentationen historisierender digitaler Spiele in Form von Transfereffekten [...] beschrieben werden?“ (S.171), schließen das Kapitel ab.

Kapitel vier umfasst die empirische Strukturanalyse von *Assassin's Creed III*, die Hauptstudie, sowie deren Datenauswertung. Das Spiel wird nach Chapmans Kriterien analysiert, wobei Screenshots mit zugehörigen Querverweisen zu YouTube ermöglichen, die Inhalte direkt an der Spielszene nachzuvollziehen (vgl. S.199f.). Es folgt die Hauptstudie (vgl. S.241-280), in der eine *Treatment*- und Kontrollgruppe von insgesamt 58 Studierenden ausgewählte Szenen des Spiels zur *Boston Tea Party* spielen beziehungsweise nicht spielen. Ihre Rezeption von Geschichte wird anschließend mittels eines Frage-

bogens und Interviews überprüft, indem sie die historischen Ereignisse basierend auf ihrem Wissen wiedergeben und den Realismus der Spielszenen einschätzen sollen (vgl. S.262f., Abb.48). Das Buch stellt hier alle Variablen vor und führt auch Auswahlkriterien der Studierenden an, um valide Ergebnisse zu gewährleisten (vgl. S.273f.). Die Auswertung der Antworten in Ereignis-, Szenen- und Erzählschemata erfolgt digital (vgl. S.289-307), und es werden transkribierte Beispiele von Erzählungen zur Veranschaulichung verwendet (vgl. S.337f.).

Kapitel fünf präsentiert die Ergebnisse (vgl. S.340-383). Das Modell konnte zeigen, dass Studierende aus der *Treatment*-Gruppe visuelle Elemente des Spiels in ihre Nacherzählungen integrierten. Wenn einzelne historisch inkorrekte Elemente erkannt wurden, hinterfragten Spieler_innen beruhend auf ihrem Vorwissen die gesamte Darstellung der Geschichtsrepräsentation im Spiel (vgl. S.363f.). Der Autor reflektiert abschließend die Stärken seiner Studie und weist auf Anpassungen zur Übertragbarkeit auf andere Spiele hin sowie auf den Mehrwert für Spieleentwickler_innen und Lehrkräfte (vgl. S.379ff.).

Das Werk ist besonders empfehlenswert für Forschende und Studierende der Geschichte. Konzepte aus anderen Fachbereichen werden ausführlich dargelegt, doch die Geschichtsrezeption steht klar im Fokus. Für Medienwissenschaftler_innen ist das theoretische Modell

interessant, da es einen ertragreichen Umgang mit dem Medium Computerspiel anbietet und für weitere Studien anderer Spiele als Grundlage genutzt werden kann. Durch Abbildungen werden Inhalte und Forschungsergebnisse veranschaulicht. Lediglich die Komplexität und Vielfalt der gewählten Diagrammdarstellungen wirken auf den ersten Blick überfordernd, Erklärungen im Text sind aber unterstützend zum Verständnis eingesetzt.

Julia Seele (Marburg)