

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

Frankfurt a.M.: Wochenschau 2019, 420 S., ISBN 9783734408250, EUR 49,90

(Zugl. Dissertation an der Ludwig-Maximilians-Universität München, 2017)

Betrachtet man Computerspiele nicht nur als Unterhaltungsmedien, sondern gesteht ihnen den Status von Massenmedien zu, kommt man analytisch nicht umhin, diesen Forschungsgegenstand auch auf seine Tauglichkeit bezüglich der einem Massenmedium zugeschriebenen Funktionen hin zu beleuchten. Insbesondere die Informationsfunktion von Massenmedien, darunter speziell Selektion sowie Konstruktion von (Medien-)Realität, zeigt bei Computerspielen eine nicht ganz offensichtliche Vielfalt auf: Je nach Genre und konkretem Titel vermitteln Computerspiele komplexe Informationen, die über die Selektion und die optisch-akustische Präsentation der Spielwelt weit hinausgehen. Neben der Vermittlung des jeweiligen Spielprinzips sowie der Steuerung betrifft dies insbesondere inhaltlich die Spielgeschichte und ihre Aufbereitung, die oftmals an historischen Gegebenheiten orientiert ist oder diese explizit als

Ziel formuliert. Die Verarbeitung von Geschichte in Computerspielen, ihre Repräsentation sowie Rezeption durch die Spielenden ist Gegenstand der im Wochenschau Verlag publizierten Dissertation von Daniel Giere.

Die Arbeit ist interdisziplinär zwischen Kommunikationswissenschaft und Geschichtsdidaktik angelegt. Ihr Ausgangspunkt ist die zutreffende Überlegung, dass durch die Zunahme der digitalen Mediennutzung auch die Abbildung und Verarbeitung von Geschichte erhebliche Auswirkungen darauf haben wird, wie Geschichte als Kulturgut und -produkt verarbeitet und rezipiert wird. Darüber hinaus untersucht Giere, was in Bezug auf den Inhalt in besonderer Weise durch die Spieler_innen erinnert oder in ihr Geschichtsbewusstsein transferiert wird. Von besonderer Relevanz ist für ihn die deutliche Herausstellung, dass die Kultusministerkonferenz schon seit 2016 in ihrem Strategiepapier zur Bil-

dung in der digitalen Welt fordert, dass Schulen und Schüler_innen zukünftig vermehrt zum Umgang von Computerspielen befähigt werden müssten.

Der Band ist in sich schlüssig und sehr strukturiert in fünf Hauptkapitel aufgebaut. Die Herausarbeitung eines theoriegeleiteten Modells zur medienspezifischen Rezeption historischer Repräsentationen (Kapitel 3) baut dabei auf einer umfangreichen Betrachtung und Erörterung zentraler Begriffe und Ansätze auf. Dass die erwähnte Auseinandersetzung mit historisierenden Computerspielen als Teil einer lebenslangen Medienbildung angesehen wird, schwingt, ohne Medienbildung näher zu definieren, im Grundlagenkapitel (Kapitel 2) sowie im restlichen Buch mit. Einen weiteren Schwerpunkt bilden die fundierten Vorüberlegungen zum aktuellen Forschungsstand (Kapitel 2.5), in denen sich der Autor ausdrücklich auf Ergebnisse anderer Wissenschaftsdisziplinen außerhalb der Geschichtswissenschaft konzentriert, da „eine Studie zur Rezeption digitaler Medieninhalte generell [...] eine Betrachtung [auch] des Kommunikationsprozesses [bedarf]“ (S.49). Diese im positiven Sinn akademisch uneitle (aber richtige!) Grundprämisse setzt der Autor in der Darlegung des aktuellen Forschungsstandes zu strukturanalytischen Modellen (Geschichtsbewusstsein und historisierende Spielwelt) sowie mit den beiden sich den kommunikativen Verflechtungen von Spiel und Spieler widmenden Modellen der Transferprozesse (vgl. Fritz, Jürgen: *Das Spiel verstehen*. Weinheim: Juventa, 2004 sowie der Transfereffekte (vgl. Bigl,

Benjamin: *Virtuelle Computerspielwelten*. Köln: von Halem, 2016) um. Ziel dieser (fachfremden) ambitionierten Theoriebildung ist die Schaffung eines praktikablen Modells (Kapitel 3.1) zur Operationalisierung der in eine Vor- und eine Hauptuntersuchung gegliederten Studie. Die Hauptstudie erprobt dabei das Theoriemodell zur medienspezifischen Aneignung von Geschichte exemplarisch am *Boston Tea Party*-Level des Spieles *Assassin's Creed III* (2012) mit einem Mixed-Methods-Ansatz. Das aufwändige Forschungsdesign zur Beantwortung von nicht weniger als sieben Forschungsfragen kombiniert klassische quantitative sozialwissenschaftliche Methoden (u.a. Onlinefragebogen, Selbstausfüller) mit innovativen, qualitativen Herangehensweisen (u.a. Legekarten zur Spielrekonstruktion, Audioaufzeichnungen) in einem experimentellen Setting, welches sich auf die drei Phasen des Kommunikationsprozesses bezieht.

Auch wenn der Gegenstandsbereich des vom Autor aufgestellten Modells, wie er selbstkritisch anmerkt (vgl. S.340), nicht vollständig untersucht wurde, zeigt die Studie deutlich, dass sich die Rezeption digitaler historischer Settings in Computerspielen (z.B. von Stadtbildern) formend auf die mentale Repräsentation jener Zeit auswirken kann. Wie so oft bei Studien zur Wirkung von Computerspielen fällt eine allgemeine Beantwortung der Frage zur Wirkweise historisierender Spiele gemischt aus: Es kommt eben besonders darauf an, was die Spielenden selbst an Vorwissen und -kompetenz mit ins Spiel transferieren. Neben fachlich Interessierten ist der Band vor

allem für Methodiker_innen spannend in Bezug auf die ausführlichen Begründungen und Beschreibungen des empirischen Vorgehens. Dies erleichtert nicht nur den Nachvollzug, sondern regt in besonderer Weise die eigene

Forschungstätigkeit an und motiviert, das theoretische und methodische Repertoire jenseits der eigenen Disziplin zu erweitern.

Benjamin Bigl (Leipzig)