

(Venus 2011, 106). Der Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele stellt bewusst heraus, dass digitale Spiele „eine Art Bühne mit Kulissen eines alternativen Lebensumfelds [darstellen], in deren Grenzen Spielende abhängig von ihren Fähig- und Fertigkeiten ein selbstbestimmter, aktiver Teil der Gesamtinszenierung werden“ (2016). Aus diesem Grund ist es besonders wichtig, zunächst im Detail zu analysieren, wie überhaupt Geschichte spielweltlich verarbeitet wird.

„When history can be simulated, re-created, suverted, and rewritten on a variety of levels, new questions arise about the relationship between video games and the history they purport to represent, questions that traditional history approaches cannot properly address“ (Kapell/Elliott 2013b, 2).

Zuallererst muss die historische Verarbeitung des digitalen Formats eingehend untersucht werden, um überhaupt eine entsprechende Rezeptions- bzw. Wirkungsstudie anschlussfähig zu machen. Durch die verschiedenen Genres und die damit einhergehende ungeheure Vielfalt bestehender digitaler Spielformate (Klimmt/Blake 2012b, 357–366) ist es besonders schwierig, deren historische Verarbeitung überhaupt erst einmal deskriptiv zu erfassen. Entsprechende historisch ausgerichtete Analysemodelle sind rar gesät und ermöglichen selten ganzheitliche Betrachtungen des Medienformats (vgl. Kapitel 2.4 und 2.7).

„History is complicated [...]. It's difficult to balance. It's intricacies are hard to express. History is hard“ (Campbell 2016).

Schon an dieser Stelle wird deutlich, dass ein langer Weg bevorsteht, wenn versucht wird die von der Kultusministerkonferenz postulierten Anforderungen zu erfüllen. Klar ist jedenfalls, dass vor der Hinzunahme digitaler Spielformate in der Aus- und Weiterbildung zunächst durch Rezeptionsstudien Erkenntnisse darüber gewonnen werden müssen, wie die Inhalte des Spiels von den Nutzern wahrgenommen und beurteilt werden. Nur so können die den Spielen vielfach zugeschriebenen Potenziale verifiziert werden (Gebel u. a. 2006, 363–364). Dass wir darüber hinaus „über die Genese des individuellen Geschichtsbewusstseins wenig“ (Pandel 2013, 157) wissen, macht eine geschichtsdidaktisch akzentuierte Rezeptionsstudie bzgl. historischer Repräsentationen digitaler Spiele zu einem äußerst anspruchsvollen Forschungsvorhaben. Eine in dieser Weise ausgerichtete Studie muss nicht nur danach fragen, welche historischen Repräsentationen digitaler Spiele nutzerseitig rezipiert werden könnten, sondern ebenso wie diese

geschichtsbewusst verarbeitet werden. Der große Mehrwert einer derartigen Studie liegt ganz unbestreitbar darin, nicht nur Aussagen zur Medienwirkung zu generieren, sondern ebenso Rückschlüsse darauf ziehen zu können, wie digitale Spiele bei institutionellem historischen Lernen eingesetzt werden könnten. Die derzeit sinnvollste Herangehensweise ist eine von Beginn an interdisziplinär ausgerichtete, theoretische Zusammenführung bestehender Forschungen, um im Anschluss der Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spiele durch eine zunächst explorativ-empirische Studie auf den Grund zu gehen. Da hierfür derzeit nicht das notwendige methodische Instrumentarium zur Verfügung steht, muss Ziel dieser Studie sein diverse Grundlagen zu schaffen. Erst im Anschluss wird es möglich sein, größer angelegte empirische Studien durchzuführen, die repräsentativere Ergebnisse versprechen. Als erster wichtiger Schritt werden bestehende Modelle und Forschungsergebnisse in einem theoriegeleiteten Modell zur geschichtsbewussten Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spiele zusammengeführt. Danach wird in einer explorativen Hauptstudie (inkl. Vorstudie) die Erprobung adäquater Instrumente dargelegt, deren Ziel ist, erste Ergebnisse zur geschichtsbewussten Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spiele zu erhalten.

1.2 Vorgehen

Grundsätzlich werden in der vorliegenden Arbeit vier konstitutive Bereiche unterschieden: Grundlagen, Theorie, Empirie und Ergebnisse. Um den Kern – das historische Lernen – bei der interdisziplinären Ausrichtung nicht aus den Augen zu verlieren, muss stets herausgearbeitet werden, welche Prozesse des Geschichtsbewusstseins bei der Rezeption digitaler Medienformate durch individuelle Artikulationen überhaupt empirisch zugänglich sind (Rüsen 2008b, 95–97).

Grundlagen (Kapitel 2)

Es ist von größter Bedeutung, grundsätzliche Termini herauszuarbeiten, die einerseits dabei helfen sollen im Ansatz die Verarbeitung von Geschichte als digitale Spielform begrifflich zu fassen. Andererseits müssen sie aber auch in die thematisch interdependente Terminologie der Geschichtsdidaktik eingepasst werden. Grundkonzept sämtlicher auf die Rezeption geschichtlich geladener Medieninhalte ausgerichteter Studien muss immer das historische Lernen sein. So wird ausgehend vom Begriff des historischen Lernens nicht nur das Medienspezifische digitaler Spiele, sondern ebenso das Verhältnis zum geschichtsbewussten Individuum herausgearbeitet. Es wird daraufhin möglich zu benennen,

was und wie insbesondere Geschichte in der digitalen Spielform verarbeitet wird. Basierend auf der systematischen Trennung von Spiel, Spieler und der Tätigkeit des Spielens wird eine Verdichtung des aktuellen Forschungsstandes durchgeführt. Grundidee ist dabei, die Strukturen der an dem Kommunikationsprozess beteiligten Systeme (Spiel und Spieler) zunächst auf Grundlage einschlägiger Studien und Modelle der kommunikationswissenschaftlichen Medienwirkungs- und -rezeptionsforschung, Psychologie, *Game Studies* sowie Geschichtswissenschaft und -didaktik zu beschreiben, um anhand der kommunikativen Aspekte die strukturelle Kopplung der beiden Systeme und damit auch fundamentale Paradigmen zur geschichtsbewussten Rezeption herauszuarbeiten. Da sich der aktuelle Forschungsstand vor allem durch eine große Disparität vieler Einzelfallstudien auszeichnet, werden lediglich als besonders relevant identifizierte Einzelaspekte und nur vereinzelt Studien bzw. Modelle in Gänze beschrieben und berücksichtigt. Zudem werden auf Grundlage von Klimmt (2006) mögliche Mikro-, Meso- und Makro-Perspektiven auf die Problemstellung gerichtet, welche verschiedene analytische Tiefen versprechen. Dieser systematische Zugriff wird mit einer Rekapitulation der einschlägigen Forschungsergebnisse abgeschlossen, durch welche die anschließenden theoretischen Überlegungen eröffnet werden.

Theorie (Kapitel 3)

Das Herausarbeiten des theoriegeleiteten Modells hilft dabei, die Problemstellung konzeptuell genauer beschreiben und erklären zu können. Die Theoretisierung wird von Grund auf so angelegt, dass die beschriebenen Konzepte für die anschließende Empirie spezifiziert werden können. Dabei wird – Aarseth (2003) und Bigl (2009) folgend – durch den Rückgriff auf bestehende Forschungsergebnisse nicht nur bestehendes Wissen repetiert. Eine theoretische Vorarbeit ist bei Rezeptionsstudien zwingend erforderlich, da „aus inhaltsanalytischen Befunden allein weder Aussagen über Wirkung noch über Mitteilungsabsichten“ (Früh 2011, 48) abzuleiten sind. Aufgrund der Vielzahl verschiedener Genres und Spielertypen mit unterschiedlichsten Nutzungsinteressen sowie der bislang „nicht gänzlich geklärten kognitiven Rezeptionsprozesse“ können nur erste Trends und Indizien aufgezeigt werden (Bigl 2009, 37–38). Diese medienspezifischen Besonderheiten unterstreichen die Bedeutsamkeit der Herleitung des theoriegeleiteten Modells zur geschichtsbewussten Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spielwelten, um überhaupt erste Ansatzpunkte für eine empirische Felderkundung zu erhalten. Die erforderliche Dreiteilung zwischen Spieler, Spiel und der Tätigkeit des Spielens wird schließlich mithilfe der geschichtsbewussten Repräsentation mentaler Wissensstrukturen, historisierender

digitaler Spielwelten sowie durch die strukturelle Kopplung deduzierter Transfereffekte wie auch -prozesse spezifiziert. Darüber hinaus werden die Bedeutung einer Unterscheidung der jeweiligen kognitiven Transfers in *Erzähl-, Ereignis-, Szenen- und Geschichtlichkeits-Schemata* dargelegt sowie metakognitive Aktivitäten konzeptuell gerahmt. Anschließend werden anhand der beschriebenen Konzepte Forschungsfragen formuliert, deren Beantwortung in einem aus dem theoriegeleiteten Modell induzierten Phasenschema für die nachfolgende empirische Prüfung der Hauptstudie vorbereitet wird.

Empirie (Kapitel 4)

Ziel dieses Kapitels ist, das für die Hauptstudie gezielt ausgewählte Spiel eingehend zu analysieren. So wird vorab die Bewerbung des Spiels einer detaillierten Untersuchung unterzogen, um Erwartungen der Nutzer ableiten zu können. Darüber hinaus werden die durch das theoriegeleitete Modell als wichtig identifizierten deskriptiven Analysen durchgeführt, um anschließend anhand des Modells Chapmans (2016) die Analyse des digitalen Spiels abzuschließen. Damit einhergehend wird untersucht, in welcher Weise Geschichte Einzug in die digitale Spielwelt erhält. Erst dann werden die Eingrenzung des Treatments für die empirische Hauptstudie anhand exemplarischer Spielsequenzen und ein Vergleich mit der aktuellen Historiographie möglich. Die empirische Hauptstudie zur geschichtsbewussten Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spielwelten weist durch den gewählten Mixed-Methods-Ansatz explorativen Charakter auf. Dabei werden Grundsätze der *Grounded Theory* und *qualitativen Inhaltsanalyse* im qualitativ ausgerichteten Teil der Untersuchung verquickt¹⁴, um in der Folge deskriptiv orientierte quantitative Untersuchungen zu ermöglichen. Besonders wichtig ist es, das Vorgehen anhand des induzierten Forschungsdesigns transparent zu dokumentieren sowie die Analyseinstrumente und -methoden umfänglich darzulegen, um so den Anschluss weiterführender Studien zu ermöglichen.

Ergebnisse (Kapitel 5)

Einleitend werden die eingangs formulierten Forschungsfragen anhand der Auswertungen der Hauptstudie überprüft. Die Ergebnisse werden im Hinblick auf zu erwartende Aussagen über explizit aus der Spielwelt stammende Transfereffekte

14 Den Grundsätzen der *Grounded Theory* wurde vor allem bei der explorativen Erkundungsphase bzgl. zu verwendender Methoden gefolgt. Auf die qualitative Inhaltsanalyse wurde aufgrund der bereits weit fortgeschrittenen theoretischen Annahmen der zu untersuchenden Konzepte zur Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spiele und der Anschlussfähigkeit quantitativer Methoden zurückgegriffen.

fekte in Form von *Erzähl-, Szenen- und Ereignis-Schemata* untersucht. Darüber hinaus werden erste Befunde zum theoretisch hergeleiteten Konzept der Verarbeitungsinstanz für historische Repräsentationen – des *Geschichtlichkeits-Schemas* – wie auch der *temporalen Kopplung* auf metakognitiver Ebene dargestellt. Diese Ergebnisse werden auf das zuvor dargelegte theoriegeleitete Modell bezogen und fachspezifisch konkretisiert. So kann eine Typisierung individuell geschichtsbewusster Rezeption bzgl. des gewählten digitalen Spiels anhand expliziter Beispiele ausgewählter Informanden¹⁵ veranschaulicht werden, um auch Konsequenzen für informelles wie auch institutionelles historisches Lernen mit digitalen Spielen abzuleiten. In einem abschließenden Ausblick werden Implikationen für die weiterführende Forschung eröffnet.

15 In der Studie wird bewusst der Begriff Proband vermieden, um die Wertschätzung der Studienteilnehmenden zu betonen. So argumentieren Möhring und Schlütz, dass „Prämisse jeder Forschung [...] zunächst die zu respektierende Würde der Probandinnen und Probanden [ist]. Sie sind als Subjekte zu betrachten und nicht als Objekte mit rein instrumentellem Wert. So sind Befragungspersonen auch in einem standardisierten Interview keine reinen ‚Merkmalsträger‘, sondern Informandinnen bzw. Informanden [...]. Das sollte sich auch in einer entsprechenden Wortwahl niederschlagen“ (Möhring/Schlütz 2013, 11).