

3. JAHRGANG, 2021



JÄHRLICH IN OPEN ACCESS

ZEITARBEIT

Aus- und Weiterbildungszeitschrift für die Geschichtswissenschaften



3/2021

SELIM BILGIC ISTOC/LARS MAURER

VIRTUELLE REALITÄT IM MUSEUM

MÖGLICHKEITEN UND MEHRWERT VON HISTORISCHEN
VIDEOSPIELEN FÜR HISTORISCHE AUSSTELLUNGEN



Viel Zeit ist vergangen, seitdem Anfang der 2000er Jahre nach mehreren Amokläufen an Schulen in Deutschland bei Politiker*innen, in den Medien und damit auch in der Öffentlichkeit die Debatte über sogenannte „Killerspiele“¹ entbrannte. Obwohl inzwischen viele Menschen erkannt haben und es in der Medienwirkungsanalyse als gesichert gilt, dass zwischen Mediengewalt und realer physischer Gewalt kein zwingender kausaler Zusammenhang besteht, sondern vielmehr andere Faktoren hierbei entscheidend sein können (soziales Umfeld, Mobbing, etc.), verstummt die Diskussion um Sinn und Zweck von „Killerspielen“ im Speziellen wie auch Videospiele im Allgemeinen nicht dauerhaft.² Dass Videospiele aber selbst auf das Lernen einen positiven Effekt haben können,³ stellt in einem museal-museumspädagogischen Kontext beispielsweise das

diesbezüglich in einer Vorreiterrolle befindliche Computerspielmuseum in Berlin eindrucksvoll unter Beweis: seit dessen Eröffnung 1997 zeigt es Ausstellungen zur Geschichte der digitalen Unterhaltungskultur unter Einsatz dieser Medien.⁴ Ein Interview mit dem langjährigen Sammlungsleiter des Computerspielmuseums, Dr. Winfried Bergmeyer, schließt sich der nachfolgenden inhaltlichen Auseinandersetzung an, die sich zunächst mit den Repräsentationstechniken und der (didaktischen) Nutzbarmachung von Geschichte im Videospiele beschäftigt sowie anschließend den Möglichkeiten und dem Mehrwert des Einsatzes von Videospiele für historische Ausstellungen auf den Grund geht. Verdeutlicht werden diese Überlegungen am Beispiel der sogenannten *Discovery Tours* des französischen Softwareherstellers Ubisoft, die selbst in wissenschaftlichen Kreisen Beachtung und

Titelseite: Eingang des Computerspielmuseums in Berlin mit einer Großplastik der Figur Lara Croft aus dem Videospiel *Tomb Raider* (Eidos Interactive Limited, 1996). (© Computerspielmuseum Berlin, Foto: Hans-Martin Fleischer)

Unten: Softwaresammlung des Computerspielmuseums in Berlin. (© Computerspielmuseum Berlin, Foto: Jörg Metzner)



positive Resonanz fanden.⁵ Zu den sich daraus ergebenden Chancen für die Verwendung von Videospielen in Geschichtsdidaktik und Museumspädagogik wurde zudem der kanadische Historiker Maxime Durand vertiefend befragt, seines Zeichens World Design Director bei Ubisoft Montreal und Hauptverantwortlicher der vorgenannten *Discovery Tours*.

GESCHICHTE IM VIDEOSPIEL – DAS GESTERN IM HEUTE

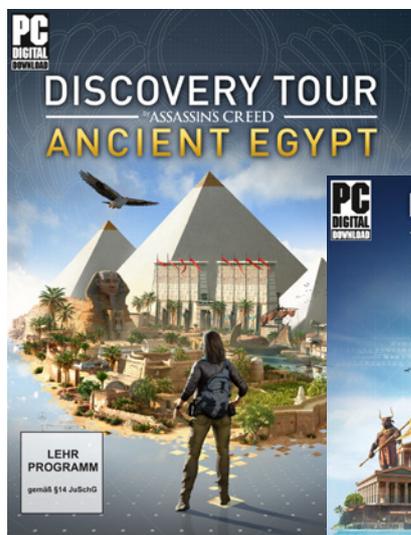
Durch jüngere Erscheinungen auf dem Videospiegelmarkt wurde die Vielfalt populärkultureller Geschichtsrepräsentationen weiter vergrößert und über die Narrationen bisheriger Historienspiele hinausgegangen. Inzwischen kann die Vergegenwärtigung von Geschichte durch den Einsatz aktueller Möglichkeiten virtueller Realität in ungekannter Art überzeugend (mit-)erlebbar gemacht werden.

Zuvor hingegen wurden aufgrund der meist recht konstruktiven und vereinfachten Darstellung von Geschichte im Videospiel historische Gegebenheiten oft verkürzt dargestellt, ungenau wiedergegeben oder sogar kontrafaktisch verarbeitet.⁶ Gemäß dem analytischen Schema der auf dem Feld führenden Historikerin Angela Schwarz⁷ konnten bisher üblicherweise drei Muster geschichtlicher Narration in historischen Videospielen voneinander unterschieden werden:

1. Das erste Muster ist durch ein eher oberflächliches und stereotypes Setting von Geschichte gekennzeichnet; sie dient dabei lediglich als „grober Rahmen“, der sich auf die Wiedergabe „anthropologische[r] Grundkonstanten“ beschränkt.⁸ Diese Form der Geschichtsnarration lässt sich in vielen Aufbau-, Strategie- und Wirtschaftssimulationsspielen finden, so zum Beispiel in der bekannten und überaus erfolgreichen *Civilization*-Reihe.⁹ Es wird eine historische Simulation „ohne Erzählung im engeren Wortsinn“ kreiert: Nicht die Handlung selbst ist historisch, sondern vielmehr die Atmosphäre, die unter Zuhilfenahme akustischer und visueller Effekte erzeugt wird.¹⁰
2. Das zweite Muster ordnet die Spielen-

den durch die Konfrontation mit historischen Persönlichkeiten sowie geschichtlichen Ereignissen und Strukturen in ein mehr oder weniger authentisch wirkendes, gleichwohl insgesamt fiktives historisches Setting ein. Die in die Erzählung eingefügten geschichtlichen Details treten meist nur dort auf, wo sie sich verhältnismäßig einfach in das Gameplay integrieren lassen. Informationen zum jeweiligen historischen Hintergrund sind innerhalb des Videospiels (durch Einblendungen, Pop-Up-Fenster, integrierte Datenbanken, etc.) oft ergänzend verfügbar; somit können die Spieler*innen selbst entscheiden, ob sie dieses Angebot nutzen oder für die Handlung des Spiels als uninteressant außer Acht lassen. Schwarz nennt hierbei als populäres Beispiel Ezio Auditore (die fiktive Hauptfigur der Videospiele *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood* und *Assassin's Creed: Revelations*). Seine Geschichte wird im Spiel als nicht realitätsgetreues, dennoch realitätsnahes Abbild von Vergangenheit greifbar. Dieses Vorgehen ist auch bei Weltkriegsshooter-Reihen wie beispielsweise *Brothers in Arms* gängig. Zusammenfassend wird eine Mischung aus Fakt und Fiktion dargeboten, die eine nachhaltigere Wirkung der erzählten Geschichte und der ihr zugrundeliegenden Geschichtsbilder erbringt.¹¹

3. Das dritte und letzte von Schwarz definierte Muster ist die exaktere Wiedergabe geschichtlicher Ereignisse durch das „Nachspielen historisch überlieferter Handlungen“. Dabei wird von den Spieleentwickler*innen auf eine „optisch möglichst genaue Rekonstruktion“ geachtet. Dieses Muster findet sich meist in Schlachtensimulationen vergangener Kriege – vornehmlich in Fahrzeugsimulationen des Zweiten Weltkriegs, die tatsächlich erfolgte Militäreinsätze nachstellen. Ebenso ist dieses Muster bei Strategiespielen im Fall von Schlachtensimulationen gängig, bei denen die Spieler*innen Truppenverbände anführen. Ein Beispiel hierfür ist die *Total War*-Strategiespielreihe.¹²



Packshots der beiden *Discovery Tours*. (© Ubisoft Entertainment SA)

Alle drei Muster haben Schwarz zufolge gemein, dass Geschichte in ihnen ergebnisoffen ist, da die Spieler*innen den Spielverlauf in der Regel selbst durch ihre Handlungen beeinflussen können; schließlich erwarten sich die meisten Spieler*innen naturgemäß eine größtmögliche Handlungsfreiheit innerhalb des Spielgeschehens.¹³

Geschichte steht zudem bei allen drei Varianten nicht im Zentrum des Videospieles, sondern ist der ‚eigentlichen‘ Erzählung des Spiels untergeordnet. Sie dient somit als Lieferantin für Elemente, mit denen sich das Setting einer vergangenen Epoche für die Erzählung gestalten lässt; hierbei spielen verschiedene Perspektiven häufig keine (große) Rolle und Geschichte erscheint sehr oft in Form von Tatsachen. Diese undifferenzierte Narration wurde allerdings zwischenzeitlich zunehmend dadurch erweitert, dass manche Spiele einen differenzierteren Umgang mit Geschichte leisten.¹⁴ Nach der Veröffentlichung dieses analytischen Dreiklangs zur Einordnung von Geschichtsrepräsentation in Videospiele im Jahr 2014¹⁵ wurde jedoch, wie eingangs bereits angedeutet, in jüngerer Zeit eine neue Art historischer Videospiele eingeführt, die – so die Meinung der Autoren in gewisser Opposition zu Schwarz¹⁶ – insbesondere durch ihre spätere Emanzipation als Standalone-Versionen mit den üblichen Konventionen in der Branche brach und sich damit auch keinem der bis dato gängigen Muster mehr ohne Weiteres zuordnen lässt: die Rede ist von den sogenannten

Discovery Tours des französischen Softwareherstellers Ubisoft, die nun im Folgenden hinsichtlich ihres innovativen Potenzials – insbesondere auch vor einem geschichtsdidaktisch-museumspädagogischen Hintergrund – vorgestellt und kritisch eingeordnet werden.

MÖGLICHKEITEN UND MEHRWERT VON HISTORISCHEN VIDEOSPIELEN FÜR HISTORISCHE AUSSTELLUNGEN – DIE „DISCOVERY TOURS“ VON UBISOFT ALS „INTERAKTIVES MUSEUM OHNE WÄNDE“¹⁷?

Wenn es um die Verbindung von (historischen) Videospiele und (historischen) Ausstellungen in Museen geht, dann führt kein Weg an den neuartigen *Discovery Tours* des französischen Softwareherstellers Ubisoft vorbei. Aufgrund ihres dezidiert geschichtsdidaktischen Ansatzes im Spiel und gleichwohl beeindruckender Nutzerzahlen¹⁸ stoßen die beiden Auskopplungen *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* und *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Greece* der bei Gamer*innen ausgesprochen beliebten *Assassin's Creed*-Reihe auch auf großes Interesse in geschichtswissenschaftlichen und selbst in musealen Kreisen. Markenzeichen der inzwischen zwölf Haupttitel umfassenden *Assassin's Creed*-Reihe ist die große Detailtiefe des Gamedesigns – die mörderischen Kämpfe der namensgebenden Assassinen-Bruderschaft gegen den Templerorden bewegen sich in je unterschiedlichen welthistorischen Settings, die mit beachtlichem Aufwand und historisch recht akkurat durch die verantwortlichen Entwickler*innenteams bei Ubisoft erschaffen wurden. Gleichwohl blieben auch diese Spielwelten stets Hintergrund des eigentlichen Gameplays.¹⁹ Diese in der Videospielebranche gängige Herangehensweise änderte sich allerdings mit den besagten *Discovery Tours*, die ursprünglich nur als pädagogische Modi der beiden Hauptspiele *Assassin's Creed Origins* und *Assassin's Creed Odyssey* angelegt waren, dann aber aufgrund ihrer Beliebtheit und ihres geschichtsdidaktischen Potenzials auch als eigenständige Standalone-Versionen in Form eines Lehrprogramms gemäß § 14 (7) JuSchG veröffentlicht wurden.²⁰ Selbstgesteckter Anspruch der

Archonten



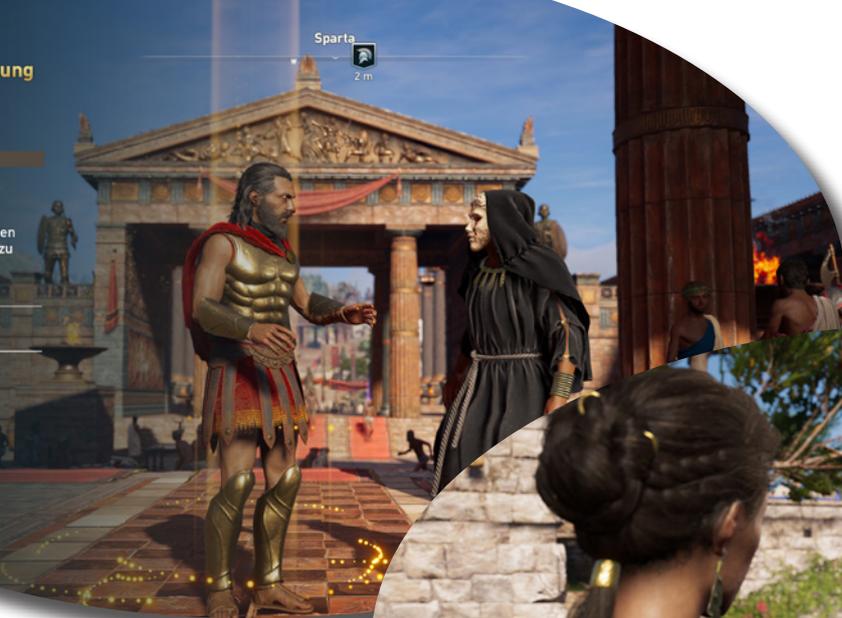
Gefallenenrede des Perikles, Gemälde von Philipp Foltz (1805-1877)
Vor 1877 (Neuzeit)

A MEHR ERFAHREN **RB** AUSBLENDEN

Die Führung „Demokratie in Athen“ zeigt an ihrer dritten Station die alte athenische Agora mit Blick auf die Akropolis im Hintergrund. Die Szene präsentiert Perikles bei einer Rede vor der Ekklesia; währenddessen wird durch eine Erzählerin aus dem Off das Phänomen der Archonten erklärt. (© Ubisoft Entertainment SA)

beiden *Discovery Tours* ist es, das Alte Ägypten bzw. das Antike Griechenland durch Videospiele „für alle“ erlebbar zu machen.²¹ Dies geschieht konzeptionell durch geführte, interaktive Touren mit umfassenden Erkundungsmöglichkeiten (ohne Unterbrechungen durch Kämpfe oder Quests) je nach Interesse der Spielenden. Dabei begeben sich diese gewissermaßen in ein frei begehbare, virtuelles Freilichtmuseum und erkunden eigenständig historische ‚Original‘-Schauplätze. An festgelegten Stationen erhalten die Spielenden Informationen zum historischen Kontext, bei *Ancient Greece* jeweils vermittelt durch persönliche Begleiter*innen, die am Ende der Tour in einem Frage-Antwort-Spiel den vermuteten Wissenserwerb ‚überprüfen‘. Bei den persönlichen Begleiter*innen handelt es sich um mehr oder weniger bekannte historische Persönlichkeiten wie etwa den spartanischen König Leonidas I., den Geschichtsschreiber Herodot oder die Philosophin Aspasia

von Milet. Per Tastendruck lassen sich zum aktuellen Thema (der Reisebegleiter*innen) zusätzlich vertiefende Informationen abrufen; außerdem gibt es eine Datenbank mit weiterführenden Informationen zu sämtlichen Themenkomplexen.²² Gleichzeitig ist es aber auch möglich, sich gänzlich ‚ungeführt‘ in der Spielumgebung zu bewegen und umzusehen, sodass auch Erkundungstouren ‚auf eigene Faust‘ durchgeführt werden können. Spielumgebung und Spielinhalte sind jeweils in enger Zusammenarbeit mit Historiker*innen und anderen Altertumswissenschaftler*innen entstanden und erklären somit die insgesamt recht hohe Authentizität der dargestellten (historischen) Rekonstruktionen (Architektur, Persönlichkeiten, Inhalte).²³ Der didaktische Ansatz des Spiels lässt sich – frei nach Maxime Durand – als „Geschichtsvermittlung durch Immersion“ beschreiben.²⁴ Folgt man der gängigen Definition des Internationalen Museumsrates (ICOM) aus



In der *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Greece* werden die Touren von exponierten Persönlichkeiten des klassischen Griechenlands angeführt, so zum Beispiel durch den Spartanerkönig Leonidas I. oder durch die griechische Philosophin Aspasia von Milet. (© Ubisoft Entertainment SA)



den *Ethischen Richtlinien für Museen*, so ist mit den *Discovery Tours* natürlich noch kein ‚klassisches‘ Museum gemacht (ob nun mit Wänden oder ohne); denn entgegen der landläufig verbreiteten Meinung sind Museen weit mehr als bloße Ausstellungshallen.²⁵ Für historische Ausstellungen allerdings wird es unter Verwendung dieses geschichtsdidaktischen ‚Hilfsmittels‘ möglich, mehr ‚Erlebnis‘ in das Museum zu bringen. So ist beispielsweise denkbar, in einem ‚physischen‘ Museum vor Ort – anlässlich einer Ausstellung zum Alten Ägypten oder zum Antiken Griechenland – die *Discovery Tours* in Form von Multimedia-Stationen zu integrieren. Den Besucher*innen könnten an diesen Stationen Virtual Reality (VR)-Brillen bereitgestellt werden, um die Immersion noch intensiver erlebbar zu gestalten: In virtueller Realität mit Rundblick auf der Spitze einer antiken Pyramide zu stehen, macht natürlich einen ganz anderen Eindruck, als ‚nur‘ einen Text über diese zu lesen.²⁶

Eine entscheidende Stärke des (historischen) Museums ist und bleibt seine räumliche Dimension. Wenngleich die vielbeschworene „Aura“ des Originals, also das Erlebnis authentische Objekte hautnah mit den eigenen Sinnen wahrnehmen zu können, inzwischen relativiert werden muss: für Imagination und Immersion sind das „physische Vorhandensein

der Dinge im Ausstellungsraum“ und die Schaffung einer entsprechenden räumlichen Atmosphäre nach wie vor entscheidend.²⁷ In diesem Zusammenhang böte sich Museen die vielversprechende Möglichkeit, ihre räumliche Karte auszuspielen und vorgenannte Elemente virtueller Realität mit (authentischen) Artefakten auf sinnvolle Art und Weise zu kombinieren. In den *Discovery Tours* treten beispielsweise auch real existierende Artefakte auf, werden beschrieben und hinsichtlich ihres historischen Kontextes veranschaulicht.²⁸ Würde man ein VR-Erlebnis mit (authentischen) Artefakten kombinieren, diese also im Anschluss an das virtuelle Erleben mit seinen eigenen Augen vor sich sehen können, dann wäre erfolgreich eine Brücke zwischen immersivem Erleben und dinglicher Realität geschlagen, die für viele Menschen sehr anregend wirken dürfte. Derartige Vermittlungsmodelle hätten innerhalb eines ausgeklügelten Gesamtkonzeptes zweifelsohne das Potenzial, neue Besucher*innengruppen beziehungsweise -typen zu erschließen, die Museen normalerweise eher meiden: Sicherlich gibt es viele Gamer*innen, die historische Settings zwar prinzipiell ansprechend finden, ‚verstaubte‘ Museen je-

Innerhalb der Tour „Schule von Griechenland – Musik“ kann man im athenischen Odeon per Tastendruck mehr über die zeitgenössische Musik und deren Imitation für das Spiel erfahren. (© Ubisoft Entertainment SA)



Inspiriert von "The Art of Assassin's Creed Odyssey" von Kate Lewis - mit freundlicher Genehmigung von Titan Books.

HINTER DEN KULISSEN

Musik

MEHR ERFAHREN:

"Musik war im antiken Griechenland allgegenwärtig, und das wollten wir im Spiel reflektiert sehen. Musiker spielten in den Heiligtümern, bei den Olympischen Spielen, in den Dörfern und in den Städten.

Musik hatte viele Funktionen, darunter das Singen und Spielen bei Zeremonien, das rhythmische Untermauern von Kampfübungen und natürlich auch die reine Unterhaltung.

In enger Zusammenarbeit mit unseren Musikern in Großbritannien, Kanada und Griechenland haben wir eigene Gesangsstücke geschaffen, die wichtige Momente der Geschichte widerspiegeln, aber auch Instrumentalstücke zur Unterhaltung in der gesamten Spielwelt und antike Seemannslieder, wenn man mit dem Boot unterwegs ist." - Lydia Andrew

BILDBESCHREIBUNG: Inspiriert von "The Art of Assassin's Creed Odyssey" von Kate Lewis - mit freundlicher Genehmigung von Titan Books.

TEXT AUSBLENDEN SCHLIESSEN

doch nicht unbedingt aufsuchen würden. Insbesondere im Verbund mit einer zielgerichteten Vermarktung (zum Beispiel durch In-Game-Werbung) könnte die Anwerbung dieser potenziellen Besucher*innen gelingen. Bei alledem bleibt natürlich wichtig, dass Fiktion und Realität nie zu sehr verschwimmen, um dem musealen Anspruch historischer Authentizität und qualitätsvoller Inhalte bei allem Erlebniswert verpflichtet zu bleiben. Das volle sich aus den vorgenannten Überlegungen ergebende Potenzial wurde in der Museumslandschaft bisher noch nicht ausgeschöpft: Vorsichtigerer Versuche wie der

„Discovery Room“ im Musée du Quai Branly – Jacques Chirac (Paris/Frankreich)²⁹ oder etwas mutigere anlässlich der Sonderausstellung *Queens of Egypt – Reines d'Égypte* im Pointe-à-Callière-Museum in Montreal (Kanada)³⁰ geben aber eine erste Idee von der Fülle an Möglichkeiten.³¹ Die ‚Hausaufgabe‘ der nächsten Jahre – auch auf Seiten der Spieleentwickler*innen – wird vor allem darin bestehen, diese Synergien mehr zu einer Symbiose hin zu entwickeln, sich also zu überlegen, wie die Videospielewelten der *Discovery Tours* überzeugend in Ausstellungskontexte eingebunden werden können und dann



Darstellungen wie diese mit Kleopatra VII. und Gaius Iulius Caesar eignen sich aufgrund ihrer lebendigen Atmosphäre besonders gut als hintergründige Wandabwicklungen innerhalb von Ausstellungsinszenierungen. (© Ubisoft Entertainment SA)

als Teil eines stimmigen Vermittlungskonzeptes ihr inhärentes Potenzial voll entfalten. (Historische) Museen werden aufgrund ihrer ganz eigenen, nicht virtuell reproduzierbaren dinglichen und räumlichen Qualitäten dadurch aber keineswegs obsolet, sondern für ein bereits verloren geglaubtes Zielpublikum möglicherweise wieder attraktiver. Diesen Umstand beschreibt Maxime Durand treffend:

Videogames, for all the immersion they offer will never replace museum visits. [...] Even if a player met Rembrandt in an Assassin's Creed game and saw him paint any of his famous art, it would not replace the desire to see the real one in Amsterdam's museum, to feel the emotion and to be impregnated by the museum context.

Dass dieser durchaus neuartige geschichts- didaktische Ansatz nicht nur eine Renaissance von Geschichtsmuseen und historischen Ausstellungen unterstützen könnte, sondern mittelfristig auch Beschäftigungsperspektiven für Historiker*innen insgesamt schafft, bedarf kaum einer Erklärung. Während Videospiele und deren allmähliche Popularisierung nach wie vor ein vergleichsweise rezentes Phänomen der letzten Jahrzehnte darstellen, so wäre noch vor einigen wenigen Jahren kaum vorstellbar gewesen, dass ein Historiker wie Maxime Durand aufgrund seiner fachlichen Qualifikation in einem Softwareunternehmen Karriere macht. Es lässt sich an dieser Stelle also abschließend feststellen, dass zurzeit in einer Zukunftsbranche Beschäftigungsmöglichkeiten für Absolvent*innen mit Geschichtsstudium entstehen, die ein interessantes Umfeld und durchaus spannende Entwicklungschancen versprechen. ■

INTERVIEW MIT DR. WINFRIED BERGMAYER, EHEM. SAMMLUNGSLEITER DES COMPUTERSPIELE- MUSEUMS IN BERLIN

Anfang der 2000er Jahre entspann sich in Deutschland im Nachgang zu einigen Amokläufen an Schulen die bis heute andauernde ‚Killerspiel‘-Debatte. Welche Haltung haben Sie zu dieser und was besagt diesbezüglich der aktuelle Stand der Forschung?

Dr. Winfried Bergmeyer: „Diese Debatte wird immer wieder aufgegriffen. Ich sehe sie als einen natürlichen, eigentlich sogar notwendigen Prozess in der gesellschaftlichen Diskussion um das Spielen und um ein – jetzt nicht mehr ganz so – neues Medium. Diesen Prozess haben Buch, Film und Fernsehen in ähnlicher Form durchlaufen müssen. Die Frage nach dem, was gesellschaftlich akzeptabel ist, gerade hinsichtlich der Ego-Shooter, muss verhandelt werden. Beabsichtigte oder ungewollte Missverständnisse haben allerdings zu vielen unsinnigen oder falschen Schlussfolgerungen geführt (und tun dies immer noch). Ein großes Missverständnis ist zum Beispiel die Gleichsetzung von Computerspiel und Spiel für Kinder und Jugendliche, wie sie ja gerade in den Anfangsjahren auftrat, aber auch heute noch in den Köpfen vieler Nichtspieler herumgeistert.

Für mich ist dies auch ein Generationskonflikt, der hier sichtbar wird. Ein Blick auf die Statistiken des Game-Verbands zeigt deutlich, dass sowohl in Bezug auf Alter, Geschlecht und soziale Stellung das Spielen mit dem Computer keine signifikanten Schwerpunkte aufweist. Allerdings ist die Genreverteilung in diesen Gruppen durchaus unterschiedlich.

Vor 20 Jahren hätte man mit der Aussage ‚Computerspiel ist Teil unserer Kultur‘ durchaus massiven Widerspruch erregt, während dies heute kaum noch der Fall ist. Aber die Diskussion um Gewalt in Compu-

terspielen wird ebenso immer ein Teil der gesellschaftlichen Diskussion sein wie auch das Thema der Abhängigkeit.“

Welche Funktion(en) kann und sollte Geschichte in einem Videospiel erfüllen?

Bergmeyer: „Ich kann und will an dieser Stelle nicht vorschreiben, welche Funktionen Geschichte im Videospiel zu erfüllen hat. Ich würde auch Romanautoren nicht vorschreiben, wie sie historische Themen zu behandeln haben. Sie können komplett fiktiv sein und ein historisches Szenario nur als Folie, als Hintergrund, wählen. Bedenklich wird es, wenn vorgegeben wird, historische Tatsachen zu schildern und dann bewusst zu täuschen.

Bezüglich der Frage, welche Funktion(en) Geschichte in einem Videospiel erfüllen kann, sollte man nach den besonderen Möglichkeiten des Computerspiels fragen.“

Wird Geschichte in Videospielen beziehungsweise in Medien generell dargestellt, erfolgt naturgemäß ein gewisses ‚Framing‘, also die Einordnung der dargestellten historischen Inhalte in ein Narrativ. Wie kann dieser Rahmen gesteckt werden, sodass möglichst wenig vorgefertigte Urteile präsentiert werden? (Stichworte: kritische Distanz und Multiperspektivität)

Bergmeyer: „Ich möchte zunächst das Stichwort der ‚kritischen Distanz‘ aufgreifen. Eine Stärke des Computerspiels besteht gerade in der Möglichkeit sich in die Personen der Zeitgeschichte zu versetzen. Bei einem Spiel wie *Attentat 1942* erlebt man durch die Geschichte der Großeltern die Zeit direkt nach der Ermordung Heydrichs. Man erspielt ihre Erinnerung und das ist

eine besondere Qualität, das ‚Erleben‘ der Geschichte.

Dieses beabsichtigte Fehlen der Distanz kann aber durch mögliche Perspektivwechsel [...] zu einer Multiperspektivität führen, die das Verständnis der historischen Abläufe um unterschiedliche Blickwinkel ergänzt.“

Sie fühlen sich gewissermaßen in beiden ‚Welten‘ zuhause, der des Videospiele wie auch der des Museums. Wie gut stehen die Chancen, diese in Zukunft erfolgreich miteinander zu ‚versöhnen‘ bzw. wechselseitig füreinander fruchtbar zu machen? Welche Anknüpfungspunkte bzw. Nutzungsmöglichkeiten sehen Sie bei Videospiele für Museen grundsätzlich? Gibt es bereits Kooperationen bzw. können Sie sich diese für die Zukunft vorstellen?

Bergmeyer: „Videospiele und Museum müssen meiner Einschätzung nach nicht versöhnt werden, beide sollten wechselseitig voneinander profitieren. Zugegeben: das ist momentan auf beiden Seiten sicherlich noch ausbaubar.

Museen sammeln, bewahren, erforschen, vermitteln und dokumentieren Objekte unserer Kultur(en). Aktuell ist die Aufgabe der Bereitstellung von Objekten und deren Dokumentation (in die auch die Erforschung eingeflossen ist) als digitale Information eine der drängendsten Aufgaben. Über die Art und Weise, wie dies erfolgen soll, ist noch kein endgültiger Konsens gefunden,

sei es die technische Form (Semantic Web, Linked Open Data), sei es der inhaltliche Umfang (Deutungshoheit, Crowd Sourcing). Hier wird in der Zukunft noch einiges passieren müssen, um dem Anspruch der digitalen Gesellschaft auf verfügbare Information gerecht werden zu können. Für die Produktion von Computerspielen mag das in Zukunft bedeuten, dass direkt aus dem Spiel heraus auf relevante museale Quellen zugegriffen werden könnte, beispielsweise in Spielen wie *Attentat 1942* oder *Assassin's Creed*. Einen Eindruck der Nutzung externer Datenquellen gibt heute bereits der neue *Microsoft Flight Simulator*. Dazu bedarf es der Erkenntnis der Museen um die möglichen ‚Verwertungen‘ ihrer Daten und der Spieleentwickler*innen um die (entstehende) Fülle an wissenschaftlichen Informationen (oder auch 3D-Objekten wie bei dem „archaeo|3D“-Projekt des Sächsischen Landesamtes für Archäologie).³²

Der Einsatz von Computerspielen im weitesten Sinne im Rahmen von Ausstellungen ist aktuell Thema des Projektes *museum-4punkt0*.³³ Auf vielfältige Arten werden hier spielerische Zugänge zu Objekten und Themen des Museums ausgelotet.“



Dr. Winfried Bergmeyer studierte Kunstgeschichte, Europäische Ethnologie und Archäologie an den Universitäten Marburg und Zürich. Nach seiner Weiterbildung zum Manager für Online-Marketing im Jahr 1999 arbeitete er als Projektkoordinator bei der LuraTech GmbH in Berlin und anschließend als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Museumsforschung (Stiftung Preußischer Kulturbesitz) in Berlin im Nestor-Projekt zur digitalen Langzeitarchivierung mit Schwerpunkt auf Bewahrungskonzepten für digitale Objekte in Museums-sammlungen. Von 2009 bis 2019 war er Sammlungsleiter des Computerspielmuseums in Berlin und damit für den Erhalt der Sammlung verantwortlich. 2016 bis 2019 unterrichtete er in den Studiengängen Museologie und Bibliothekswissenschaften an der HTWK Leipzig sowie der HTW Berlin. 2018/2019 war er Projektleiter der „Internationalen Computerspielesammlung“ bei der Stiftung Digitale Spielekultur. (Foto: Dr. Winfried Bergmeyer)

Hat die Institution Museum Ihrer Meinung nach mit den heutigen Möglichkeiten der digitalen Welt hinsichtlich virtueller Realität und Immersion grundsätzlich noch eine Daseinsberechtigung und Zukunft?

Bergmeyer: „Vielleicht sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Vermittlung eine Kernaufgabe unter mehreren für die Institution Museum sein sollte. Ich persönlich befasse mich in meiner Lehr- und Forschungstätigkeit schwerpunktmäßig mit der Aufgabe des Sammelns sowie der Bereitstellung der Sammlungsobjekte und deren Dokumentation, zunehmend natürlich auch im Internet (Webseiten, Datenbanken).

Eine gut strukturierte und gepflegte Sammlungsdatenbank sollte mehr als nur die intrinsischen Informationen zu Objekten zur Verfügung stellen. Zu einer guten Dokumentation gehören auch Informationen zur kulturgeschichtlichen Bedeutung der Objekte. Ein Beispiel aus der Sammlung des Computerspielmuseums wäre in diesem Zusammenhang *Adventure* für den Atari 2600. Dieses Spiel kann heute in seiner Bedeutung (und dem damit zusammenhängenden Verkaufserfolg) nur dann verstanden werden, wenn man die spieltechnischen Neuerungen darlegt, die dieses Spiel zu seinem Erscheinungstermin zu bieten hatte. Dies gilt grundsätzlich auch für alle anderen Museumssammlungen, egal ob es sich dabei um archäologische Artefakte, Gemälde, Automobile oder Werkzeuge handelt.

Museen als ‚analoge‘ Vermittlungsräume (Dauerausstellungen, Sonderausstellungen) werden mit Sicherheit auch weiterhin ihre Attraktivität und besonderen Qualitäten erhalten. Selbst eine Thematik wie das Computerspiel kann die Faszination des Erlebens vor Ort ausspielen. Nicht ohne Grund wächst die Besucherzahl im Compu-

terspielmuseum in Berlin stetig, wo selbst die Präsenz historischer Objekte ihre Faszination hat, zum Beispiel Arcade-Automaten oder spielbare Videospielekonsolen der 1980er Jahre. Die Präsenz solcher Automaten, Computersysteme und Spielverpackungen hat eine nicht zu unterschätzende Qualität der Vergewisserung und der Verankerung im Realen.“

Wie bewerten Sie diesbezüglich den Ansatz der *Discovery Tours* von Ubisoft? Welchen Beitrag können diese für das Geschichtslernen, insbesondere im Museum, (künftig) leisten?

Bergmeyer: „Wie bereits exemplarisch geschehen, könnten im Museum befindliche Objekte als Belege in den *Discovery Tours* aufgenommen werden. Damit würden diese Objekte in einen räumlich und historisch konkreten Kontext verortet werden. Die angebotenen Touren könnten durch neue Thematiken ergänzt werden, möglicherweise auch durch solche, die speziell für eine Ausstellung/Museum erarbeitet werden. Ein großer Vorteil der *Discovery Tours* besteht in der Freiheit, mit der sich die Besucher bewegen können. Sie können nach eigenem Interesse durch diese virtuelle Welt flanieren. Dies kann im Vorfeld oder im Nachgang eines Museumsbesuches von Zuhause aus erfolgen.

Übrigens wäre eine verstärkte Interaktion mit dieser virtuellen Welt beispielsweise im Alten Ägypten vorstellbar. Wenn man unter den möglichen Avataren den römischen Soldaten auswählt, wäre eine eher distanzierte/feindliche Reaktion der ägyptischen Bevölkerung sinnvoll, die dem Besucher verdeutlicht, dass er sich als Besatzungsmacht in dieser Welt bewegt.“

Welches historische Setting in einem bereits veröffentlichten Videospiele gefällt Ihnen

persönlich am besten bzw. welches historische Setting würden Sie gerne in einem kommenden Titel sehen?

Bergmeyer: „Beeindruckt war ich 1997 von *Versailles 1685* von Cryo Interactive Entertainment, Canal+ Multimedia und der Réunion des Musées Nationaux. Soweit ich mich entsinne eines der ersten Spiele, in dem den Spielenden ermöglicht wurde, sich in einem Schloss mittels verbundener Panoramen zu bewegen und somit einen guten Eindruck der Räume und der Raumabfolge zu erhalten. Dies konnte man unabhängig vom eigentlichen Spiel durchführen. Im Spiel selbst wurden dann noch weitere Informationen zum Leben am französischen Hofe Ludwigs XIV. vermittelt.

Gut vorstellen könnte ich mir die Umsetzung des Tagebuchs von Peter Hagendorf, eines Söldners des Dreißigjährigen Krieges. In diesem realen Tagebuch ist neben viel ‚Action‘, allem voran die sog. ‚Magdeburger Bluthochzeit‘, auch sehr viel über das Leben eines Söldners in dieser Zeit enthalten. Man hätte ein geeignetes Setting und eine spannende Story auf Grundlage einer überzeugenden historischen Quelle.³⁴ Natürlich könnte man sich in diesem Zusammenhang auch mal den ‚Simplicissimus‘ ansehen. Für zahlreiche historische Epochen stünden solche Selbstzeugnisse bereit, die immersive Kräfte entwickeln könnten.“

Zum Abschluss: Welchen Rat können Sie jungen Geschichtsstudierenden geben, die sich sowohl für Geschichte als auch für Videospiele (und gegebenenfalls Museen) interessieren? Welche neuen Berufsfelder eröffnen sich diesbezüglich zurzeit?

Bergmeyer: „Ich bin überzeugt, dass die Nutzung der neuen Medien, worunter ich hier Videospiele (inkl. Serious Games) aber auch AR- und VR-Anwendungen verstehe, zunehmend eine Rolle in den Museumsausstellungen, in virtuellen Ausstellungen und auf Museums-Webseiten spielen wird. Sie können die Vermittlungsarbeit sinnvoll unterstützen und erweitern. Für die Entwickler von Videospiele bedeutet die zunehmende Bereitstellung von Informationsquellen – u. a. durch Bibliotheken, Archive und Museen – die Chance, vertrauenswürdige Quellen auf unterschiedliche Art in ihre Produkte zu integrieren.

Wirklich neue Berufsfelder sehe ich im Bereich der Wissensorganisation für das Internet. Wie können Bibliotheken, Archive, Museen und andere Institutionen ihr Wissen um historische Objekte und Vorgänge so zur Verfügung stellen, dass sie in der Maschine-zu-Maschine-Kommunikation zuverlässig verarbeitbar sind? Hier dürfte der Bedarf an ausgebildeten Fachkräften in Zukunft weiter steigen.“

Polyplay (VEB Polytechnik, 1986), der einzige Videospieleautomat der DDR im Computerspielmuseum in Berlin. (© Computerspielmuseum Berlin, Foto: Jörg Metzner)



INTERVIEW MIT MAXIME DURAND, WORLD DESIGN DIRECTOR BEI UBISOFT MONTREAL

What is it about history that fascinates you and why did you decide to study history at university?

Maxime Durand: „As a youth, I wanted to become a police officer to do enquiries, but when this way didn't materialize, I followed the second thing I loved most, studying history. At that moment, I did not know exactly what I'd do later with this passion, but I thought it could be a good start to choose something I was passionate about.“

How did you get your job as *Assassin's Creed* franchise historian at Ubisoft?

Durand: „Luck! My luck was that in the weeks preceding my final term in 2010, Ubisoft posted a job opening for a 3-months long historian contract to work on an untitled game. I called immediately the recruiter at Ubisoft when my university department relayed the posting. Although my degree in history was the minimum prerequisite, I believe many elements helped me have this unique opportunity; experience as a guide in museums and good communication skills in English (French being my mother tongue). Other elements may have played a role; school involvement, competitive sporting, etc. The three months long contract ended up extending until Ubisoft ultimately hired me permanently after few months and over ten years later, my career has evolved, and I am now directing the *Discovery Tour* projects.“

What functions can and should history have in a video game?

Durand: „The past in general is often a source of entertainment through various mediums from books to movies because it relies often on people's imagination and

fantasy. I think this is the level entry and this is how most people fall in love with history and the past. It has its good, but also its limits because it is often subjective. People often want to see in the past something they think can relate to their present; either comparison or something that feels totally different. Scientific history and archeology however aim at studying the past to understand it without prejudice. Historians consulting with entertainment can help teams to make them aware of a more objective past. Consulting offers the team a better understanding of the past and its material culture. Ultimately, it's up to the game developers to decide what will be included/excluded in their game, depending on the game type they are trying to create. Many professors or museum directors studied history and archeology because an entertainment product sparked their interest. This led them to want to dig deeper and therefore to learn the science of history. I'm happy to see that many fans of the *Assassin's Creed* franchise want to learn more outside of their game experience, because they had fun and felt emotions.“

How and with what motivation were Ubisoft's *Discovery Tours* developed? Did you expect them to be as successful as they turned out to be?

Durand: „The *Discovery Tour* is a dream project that had been in many developers' minds since the release of the original *Assassin's Creed* game in 2007, but it really is after the launch of *Assassin's Creed Unity* that Jean Guesdon and I both set to make it happen. We were motivated by teachers and fans saying they'd like to be able to use *Assassin's Creed* outside of the game itself; without the story and possibility to fight. Simply, a place where one can learn more about histo-

ry in the amazing game environments built by the team. Since the launch of the first *Discovery Tour* project in February 2018, the reaction has definitely surpassed our expectations with millions of visitors and players. The reaction motivated the team to launch the second opus in September of 2019 and an upcoming *Discovery Tour* project will be released in 2021 in conjunction with *Assassin's Creed Valhalla*.⁶³⁵

When it comes to designing these accurate virtual worlds in historical settings, there is so much attention to detail. That certainly takes a lot of time. Could you roughly describe the process of the work necessary?

Durand: „Creating a game like *Assassin's Creed* is a great mix of historical knowledge adapted to create a creative and fun gaming experience. Production span differs between the franchise's titles between 2 to 4 years of development. No matter this duration, historical research and inspiration will start from the very start. Usually, this involves at first from directors to either define a time period to choose from, or to start with one at its surface. This means to look at what is available/known in the entertainment sphere (novels, movies, series, etc.). Developers need

to know what people might know or expect to be able to build on this, no matter the historical quality of those mediums. The important bit is to know what to



Maxime

Durand arbeitet seit seinem Abschluss in Geschichte an der Universität von Montréal 2010 bei Ubisoft als Historiker für die *Assassin's Creed*-Reihe. Seit seinem Debüt mit *Assassin's Creed III* wirkte er an nahezu allen folgenden Spielen und Projekten der Reihe mit. So war er etwa von Beginn an Teil des Entwickler*innenteams der *Discovery Tours*. Dabei möchte er den Nutzer*innen ein möglichst authentisches historisches Spielerlebnis bieten. (Foto: Ubisoft Entertainment SA)

accuracy. Heights, distances, weapon types are all cheated at the profit of player experience; which allows for example to do a horseback ride from York to London in few minutes rather than in terms of days.“

What contribution can the *Discovery Tours* make to history learning?

Durand: „The most interesting part of the *Discovery Tour* is to give access to immersive environments for all; which I believe is a strong agent of curiosity. Then the tours themselves convey a lot of information that can help to bridge the gap between the game environment and real history behind, strengthening history as a science and promoting critical thinking. I love that family members can all gather around the *Discovery Tour* and share a moment together; no matter if they identify as gamers or not. Ultimately, because it can be brought into museums and classrooms, *Discovery Tour* can help to create a discussion around history.“

What role did the museum as an institution play in your personal development and career; what associations do you have with it?

Durand: „I’ve worked in museums before joining Ubisoft. I am without surprise a huge museum goer and lover. Any trip to a new place usually is followed by one or many museum visits; so, we have agreed with my wife that we do part of visits together and when she’s had enough, she waits for me at the museum café until I’m done. Usually, hours later.

I’ve used and promoted museums at every possible opportunity since, especially at Ubisoft. With the *Discovery Tour* projects, I’ve been able to merge these two passions and partnerships successfully. I think people are genuinely interested in museums and the past, but exhibition halls are at their best

if collections are put into an interesting way for their viewers; contextualized, linked and paced. One thing is certain to me; *Assassin’s Creed* players seek historical information and experiences outside of the game itself. This can be from reading a special historic magazine release or from museum visits. *Assassin’s Creed* themed escape games in museums have huge turnout; giving an opportunity for museums to expose their mission.“

In your very personal opinion: does the museum as an institution still have a right to exist and a future given today’s possibilities of the digital world in terms of immersion and virtual reality?

Durand: „Videogames, for all the immersion they offer will never replace museum visits. Many museal institutions like the Rijksmuseum in Amsterdam or the Metropolitan Museum in New York have also made this statement too by allowing the free download of their free collections online. The British Museum allows Google Street View visits of its galleries. Even if a player met Rembrandt in an *Assassin’s Creed* game and saw him paint any of his famous art, it would not replace the desire to see the real one in Amsterdam’s museum, to feel the emotion and to be impregnated by the museum context. Museums also have such an important and vital duty to study and preserve artefacts and then to share knowledge back. The public galleries of museums usually only show few elements out of millions of other artefacts in their collection and which will most likely never be seen from the public eye. This is where digital can come handy too; allowing for artefacts to be seen and interpreted outside of the narrative built by permanent and temporary exhibits. It all boils down ultimately to the museums’ mission which is to support historical education and preserve from the degradation of time.“

There are more and more teachers who use material from *Assassin's Creed* for teaching purposes. Are you planning to incorporate further *Discovery Tours* into upcoming titles or create possibly something similar to aid teachers in the gamification process of teaching?

Durand: „*Discovery Tour* is a great tool in a teacher's toolbox to use on many levels. It can be used to learn history, that's a given, but it can also be used to teach about critical thinking, group work or to learn a new language from the many localized versions available. Our tool is not perfect because of its very own inclusive nature; needs and methods vary greatly by age, background, world location, etc. We are also limited by technological access, since the *Discovery Tours* are meant to be run by game consoles or computers. Luckily enough, game streaming platforms now allow easy access with the simple access of an internet connection.

Outside of the technical aspect, we can still grow into many future *Discovery Tour* projects. There are so many different subjects that can be interesting through immersions. Also, there are many ways in which we can evolve. For instance, there are as many teaching methods as there are teachers, so our team is in permanent discussion with professors in teaching didactic and school educators to validate our ideas and methods. The *Discovery Tours* team strives to find a good balance between the fun and learning factors. We believe in the power of play as a strong learning agent.“

What advice would you give young history students who would like to work for a video game company? What other professional areas exist in the new history-media field?

Durand: „My best advice for future historians or archeologists who want to work in Public History field is to study a subject/



Diese und nächste Seite: Die *Discovery Tours* werden bereits vereinzelt im schulischen Unterricht als geschichtsdidaktisches Werkzeug erprobt und eingesetzt; Maxime Durand begleitet diesen Prozess intensiv, auch in Form von Studien zum Lernerfolg in Verbindung mit der Software.

(© Ubisoft Entertainment SA).

theme that they like so they can learn the historic research method thoroughly. Most external consultants on *Assassin's Creed* are specialists in their fields and this is how we can get in touch with them. Then, communicational and technological skills are probably the best to strengthen thereafter. Practice at a lower scale of the desired objective is possibly a good way to go; by creating show and tells, vlogs, podcasts, etc. The hardest exercise for historians and archeologists is probably to target and understand who they are talking to and adapt accordingly. As scientists, it is often tempting to tell EVERYTHING and every nuance. At the other end, the audience's attention span can vary greatly and be limited. An historical subject is not explained in the same way in a history colloquium as it is in a museum visit. Hence, it is very important to know and adapt. In terms of profession, it is difficult to know how many historians work in

entertainment through consultancy. From my graduation many found work as historians; in research libraries, museums and culture. Others have taken the path of a second career, but the research and analytical tools they have developed with history will always be there to help."

Finally, if you could decide on your own: Which historical setting(s) would you personally like to see in the next *Assassin's Creed* titles or other new video games?

Durand: „I used to say I wanted to do Ancient Egypt, but since *Assassin's Creed Origins* came out I had to find another one, so here it is: I'd very much like to explore the Reformation time period in countries that comprise modern-day Germany, Austria and Switzerland. A great pivotal moment of mankind history in amazing locations.“



Dieser Aufsatz ist an der Universität Mannheim im Rahmen der Lehrveranstaltung *Die „perfekte“ Ausstellung?* im Frühjahrs-/Sommersemester 2020 als Hausarbeit des Studenten Selim Bilgic Istoc, B.Ed., entstanden und wurde anschließend in gemeinsamer Überarbeitung mit dem Übungsleiter Lars Maurer, M. A., nachbearbeitet und für die Publikation vorbereitet.

ANMERKUNGEN

¹ Gemäß Duden ein „Computerspiel, bei dem die simulierte Tötung von Menschen oder menschenähnlichen Wesen eine wesentliche Rolle spielt“. [„Killerspiel, das“, unter: Bibliographisches Institut GmbH. Dudenverlag – <https://www.duden.de>, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Killerspiel> (31. August 2021).]

² Böhmer, Matthias (Hrsg.): *Amok an Schulen. Prävention, Intervention und Nachsorge bei School Shootings*, Wiesbaden 2019, S. 29–112; Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias: *Spielend Geschichte lernen? Videospiele, Geschichtswissenschaft und universitäre Praxis*, in: *Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht (Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik. Geschichte – Sozialkunde – Politische Bildung, Bd. 9)*, hrsg. v. Wolfgang Buchberger, Christoph Kühberger und Christoph Stuhlberger, Innsbruck 2015, S. 99f.; Kunczik, Michael: *Medien und Gewalt. Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion (essentials)*, Wiesbaden 2017, S. 1–4, 39–43; Schwarz, Angela: „Join us in making history“. *Muster von Geschichtsinzenierung im Computerspiel*, in: *Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen*, hrsg. v. Frauke Geyken und Michael Sauer, Frankfurt am Main 2019, S. 41.

³ Hoblitz, Anna: *Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im*

Schulunterricht (Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 33), Wiesbaden 2015; Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hrsg.): *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd. 2)*, Bielefeld 2013; Strahringer, Susanne/Leyh, Christian (Hrsg.): *Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen (Edition HMD)*, Wiesbaden 2017.

⁴ Gerstenberger, Klaus-Peter: *Museum. Über uns*, unter: *Computerspielmuseum* – https://www.computerspielmuseum.de/1190_Startseite.htm, https://www.computerspielmuseum.de/1219_Ueber_uns.htm (31. August 2021).

⁵ Coert, Jean: *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* [28. Mai 2018], unter: *H-Soz-Kult* – <https://www.hsozkult.de>, <https://www.hsozkult.de/webreview/id/rezwww-174> (31. August 2021); Coert, Jean: *Discovery Tour: Ancient Greece* [25. Januar 2020], unter: *H-Soz-Kult* – <https://www.hsozkult.de>, <https://www.hsozkult.de/webreview/id/rezwww-201> (31. August 2021); Pläcking, Constantin: *Interview mit Maxime Durand: Inspiring people for history, by playing a game* [14. Januar 2020], unter: *Historischer Augenblick* – <https://www.historischer-augeblick.de>, <https://www.historischer-augeblick.de/maximedurand> (31. August 2021).

⁶ Schwarz, Angela: *Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospiele*, in: *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Histoire, Bd. 50)*, hrsg. v. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, Bielefeld 2014, S. 27–32; Raupach, Tim: *Geschichte im Computerspiel*, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ) 51*, unter: *Bundeszentrale für politische Bildung* – <https://www.bpb.de>, <https://www.bpb.de/apuz/238846/geschichte-im-computerspiel> (31. August 2021). Dieser Befund ist mit Geschichtsrepräsentationen in historischen Spielfilmen vergleichbar, s. Caron, Jean-Christoph: *Ein Historienfilm kann mehr als ein Geschichtsbuch. Die Stärken des Mediums Film bei der Deutung von Geschichte*, in: *Zugänge zur Public History. For-*



Selim
Bilgic Istoc,

B.Ed., (links) studiert seit 2015 an der Universität Mannheim Geschichte sowie Philosophie/Ethik auf Lehramt und wird 2022 sein Studium mit dem Master of Education abschließen. (Foto: Selim Bilgic Istoc)

Lars Maurer, M. A., (rechts) studierte an den Universitäten Heidelberg und Mannheim Geschichte, Global History und Politikwissenschaft. Sein Forschungsschwerpunkt ist die neuzeitliche Geschichte des Rhein-Neckar-Raums, insbesondere aus kultur-, wirtschafts- und verkehrshistorischer Perspektive. Außerdem interessiert er sich von Berufs wegen für museumswissenschaftliche Fragestellungen. Seit dem 1. August 2017 ist er Leiter des Karl-Wörn-Hauses, des städtischen Museums in Schwetzingen. (© Karl-Wörn-Haus, Museum der Stadt Schwetzingen, Foto: Tobias Schwerdt)



mate – Orte – Inszenierungsformen, hrsg. v. Frauke Geyken und Michael Sauer, Frankfurt am Main 2019, S. 37–39; Wehen, Britta: Historische Spielfilme – ein Instrument zur Geschichtsvermittlung? [11. September 2012], unter: Bundeszentrale für politische Bildung – <https://www.bpb.de>, <https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/143799/historische-spielfilme?p=all> (31. August 2021).

⁷ Professor Angela Schwarz, Lehrstuhl für Neuere und Neueste Geschichte an der Universität Siegen, erforscht im deutschsprachigen Raum führend Videospiele mit historischen Settings und wie diese unsere Vorstellungen von Geschichte beeinflussen. Außerdem ist sie externe Sprecherin der *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Greece*.

⁸ Schwarz, Geschichte erzählen in Videospiele, S. 30f.; Raupach, Geschichte im Computerspiel.

⁹ Zu der *Civilization*-Reihe s. Donecker, Stefan: *Civilization und der Geist des Jahres 1991*, in: *Geschichte erzählen in Videospiele*, in: *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (Histoire, Bd. 50), hrsg. v. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, Bielefeld 2014, S. 269–288; Giere, Daniel: *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen* (Forum Historisches Lernen), Frankfurt am Main 2019; Kubetzky, Thomas: *Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III*, in: „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, Bd. 13), hrsg. v. Angela Schwarz, Münster 2012, S. 75–106.

¹⁰ Schwarz, Geschichte erzählen in Videospiele, S. 28, 30f.; Raupach, Geschichte im Computerspiel.

¹¹ Schwarz, Geschichte erzählen in Videospiele, S. 32f.; Raupach, Geschichte im Computerspiel.

¹² Schwarz, Geschichte erzählen in Videospiele, S. 33f.; Raupach, Geschichte im Computerspiel.

¹³ Schwarz, Geschichte erzählen in Videospiele, S. 35.

¹⁴ Ebd., S. 50–52.

¹⁵ Angela Schwarz untermauerte diesen Dreiklang in seiner bestehenden Form im Jahr 2019 anhand von drei konkreten Beispielen historischer Videospiele, s. Schwarz, *Geschichtsinszenierung im Computerspiel*, S. 41–61.

¹⁶ „Computerspiele, die für einen Unterhaltungsmarkt entwickelt werden [...], sind und bleiben also anders als Lernmittel frei und großzügig im Umgang mit dem von ihnen behandelten historischen Gegenstand. Daran hat auch der Versuch, Spiele mit eigenen Lernmodi auszustatten, wie dies etwa der im Februar 2018 veröffentlichte Entdeckungsmodus zu *Assassin's Creed Origins* tat, nicht grundlegend etwas geändert. Denn dieser neue Ansatz macht aus dem Freizeitmedium noch immer kein Lernmittel im Sinne der Geschichtsdidaktik. Dafür wartet der Modus weiterhin zu sehr mit reinen Fakten auf, die meist positivistisch dargeboten werden. Er demonstriert zwar neue Optionen, die Spielwelt als begehbares, virtuelles Museum zu

nutzen, bleibt aber dennoch auf dem Niveau früherer Zusatzinformationen [...]“ [Schwarz, *Geschichtsinszenierung im Computerspiel*, S. 42.] Siehe zu ihrer diesbezüglichen Einschätzung auch Schwarz, Angela: *History in Video Games and the Craze for the Authentic*, in: *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (Studies of Digital Media Culture, Bd. 12), hrsg. v. Martin Lorber und Felix Zimmermann, Bielefeld 2020, S. 128f. In einer ihrer jüngsten Veröffentlichungen relativierte Angela Schwarz ihre früheren Aussagen ein Stück weit, s. Schwarz, Angela: *Geschichte im digitalen Spiel. Ein „interaktives Geschichtsbuch“ zum Spielen, Erzählen, Lernen?*, in: *Handbuch Geschichtskultur im Unterricht*, hrsg. v. Vadim Oswald und Hans-Jürgen Pandel (Forum Historisches Lernen), Frankfurt am Main 2021, S. 602–607.

¹⁷ Wortlaut der Ubisoft-Broschüre zur *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt*.

¹⁸ Für die *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* ist von 2,3 Millionen Nutzer*innen (Stand: 19. September 2019) der Software die Rede, s. Coert, *Ancient Greece*.

¹⁹ Coert, *Ancient Egypt*.

²⁰ Jeweils als downloadbare PC-Software für Windows-Betriebssysteme, s. *Discovery Tour by Assassin's Creed. Antikes Ägypten*, unter: Ubisoft Store Germany – <https://store.ubi.com/de/home>, <https://store.ubi.com/de/discovery-tour-by-assassin-s-creed-ancient-egypt/5a7d728d0c8ee45b54018f25.html> (31. August 2021); *Discovery Tour: Ancient Greece* (by Ubisoft. Das antike Griechenland, unter: Ubisoft Store Germany – <https://store.ubi.com/de/home>, <https://store.ubi.com/de/entdeckungstour--antikes-griechenland/5d4040cd5cdf9a07d09464ac.html> (31. August 2021).

²¹ Aus dem nachfolgenden Interview der Autoren mit Ubisofts World Design Director Maxime Durand: „The most interesting part of the *Discovery Tour* is to give access to immersive environments for all; which I believe is a strong agent of curiosity. Then the tours themselves convey a lot of information that can help to bridge the gap between the game environment and real history behind; strengthening history as a science and promoting critical thinking. I love that family members can all gather around the *Discovery Tour* and share a moment together; no matter if they identify as gamers or not. Ultimately, because it can be brought into museums and classrooms, *Discovery Tour* can help to create a discussion around history.“

²² Coert, *Ancient Greece*.

²³ Coert, *Ancient Egypt*; Coert, *Ancient Greece*; Hotton, Emily: *Game Review: Assassin's Creed, Origins* (Part 2), unter: Nile Scribes. Your Portal to Ancient Egypt – <https://nilescribes.org>, <https://nilescribes.org/2018/04/07/game-review-assassins-creed-origins-part-2> (31. August 2021); *Making Assassin's Creed: Interview with Perrine Poiron*, unter: Nile Scribes. Your Portal to Ancient Egypt – <https://nilescribes.org>, <https://nilescribes.org/2018/06/09/perrine-poiron-interview> (31. August 2021); Reinhard, Andrew: *Consulting for Ubisoft on Assassin's Creed: Odyssey*, unter: Archaeogaming – <http://www.archaeogaming.com>, <https://archaeogaming.com>.

com/2019/04/19/consulting-for-ubisoft-on-assassins-creed-odyssey (31. August 2021).

²⁴ Siehe Fn. 21.

²⁵ „Ein Museum ist eine gemeinnützige, auf Dauer angelegte, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zum Zwecke des Studiums, der Bildung und des Erlebens materielle und immaterielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt.“ [ICOM – Internationaler Museumsrat: ICOM Schweiz, ICOM Deutschland, ICOM Österreich (Hrsg.): Ethische Richtlinien für Museen [2010], S. 29, unter: ICOM Deutschland e. V. – <https://icom-deutschland.de/de>, https://icom-deutschland.de/images/Publikationen_Buch/Publikation_5_Ethische_Richtlinien_dt_2010_komplett.pdf (31. August 2021).]

²⁶ Vergleichbare Vermittlungsformen wurden jüngst im Deutschen Museum in München erprobt, s. Geipel, Andrea: Erfahrungsbericht – Virtual Reality: VRlab – Betriebskonzept für interaktive virtuelle Ausstellungen, unter: [museum4punkt0](https://www.museum4punkt0.de) – <https://www.museum4punkt0.de/ergebnis/vrlab-betriebskonzept-fuer-interaktive-virtuelle-ausstellungen> (31. August 2021). Für den virtuellen Rundblick auf der Spitze einer antiken Pyramide s. Steam > Community > Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt > Screenshots > Screenshots von Rhomega, unter: Steam – <https://store.steampowered.com>, <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1309383364> (31. August 2021).

²⁷ Siehe hierzu Weindl, Roman: Die „Aura“ des Originals im Museum. Über den Zusammenhang von Authentizität und Besucherinteresse (Edition Museum, Bd. 38), Bielefeld 2019.

²⁸ Coert, Ancient Egypt.

²⁹ Bei dem sogenannten „Discovery Room“ handelte es sich um einen kurzzeitigen Pop-Up-Bereich innerhalb der Ausstellung; man konnte die *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* dort in gemütlicher Atmosphäre spielen, s. The Discovery Room, unter: Musée du quai Branly – Jacques Chirac – <https://www.quai-branly.fr/en>, <https://www.quai-branly.fr/en/useful-information/go-further/tours-and-workshops/workshops/event-details/e/the-discovery-room-38029> (31. August 2021); Musée du quai Branly – Jacques Chirac, unter: Facebook – <https://es-la.facebook.com>, <https://es-la.facebook.com/54573541567/posts/-la-discovery-room-vous-attend-toute-la-semaine-avec-ubisoft-nous-vous-proposons/10155386500716568> (31. August 2021).

³⁰ Exhibitions > Previous > Queens of Egypt, unter: Pointe-à-Callière. Montréal Archaeology and History Complex – <https://pacmusee.qc.ca/en>, <https://pacmusee.qc.ca/en/exhibitions/detail/queens-of-egypt> (31. August 2021); Media > Press Releases – 2018 > Exhibitions > Majestic Queens of Egypt, unter: Pointe-à-Callière. Montréal Archaeology and History Complex – <https://pacmusee.qc.ca/en>, <https://pacmusee.qc.ca/en/press-room/press-releases/majestic-queens-of-egypt> (31. August 2021). Innerhalb der Ausstellung in Montreal wurden für die Wandabwicklung Projektionen mit Szenen und entsprechende Hintergrundmusik aus der *Discovery Tour by Assassin's Creed:*

Ancient Egypt verwendet; auch einzelne dekorative Ausstellungselemente wurden dem Spieldesign entnommen bzw. daran angelehnt, s. hierzu: Blog > Museums > Special exhibitions visited > Meeting the Queens of Egypt in Montréal, unter: Nile Scribes. Your Portal to Ancient Egypt – <https://nilescribes.org>, <https://nilescribes.org/2018/09/08/queens-egypt-montreal> (31. August 2021). Zwischen dem 19. Mai und dem 22. August 2021 war die Ausstellung im Canadian Museum of History – Musée Canadien de l'Histoire zu sehen, pandemiebedingt auch mit (kostenpflichtiger) virtueller Führung durch die Ausstellung, s. Artifact Highlights – Queens of Egypt, unter: Canadian Museum of History – Musée Canadien de l'Histoire – <https://www.historymuseum.ca>, <https://www.historymuseum.ca/event/artifacthighlights> (31. August 2021); Canadian Museum of History: Queens of Egypt – Virtual Opening, unter: Youtube – <https://www.youtube.com>, <https://www.youtube.com/watch?v=O3BhzHPPQzc> (31. August 2021).

³¹ Welche bedeutende Rolle virtuelle Rekonstruktionen auch bei der Bewahrung gefährdeter oder zerstörter Kulturerbespielen können, stellt eindrucksvoll das Projekt „Age old cities“ unter Beweis, das zwischen dem 10. Oktober 2018 und dem 10. Februar 2019 im Institut du Monde Arabe in Paris und später auch in der Bundeskunsthalle in Bonn und im Smithsonian's National Museum of Asian Art in Washington, D. C. in Ausstellungen präsentiert wurde und nun kostenlos per Steam genutzt werden kann, s. Age-Old Cities VR, unter: Steam – <https://store.steampowered.com>, https://store.steampowered.com/app/1025500/AgeOld_Cities_VR (31. August 2021); Age old cities. A virtual journey from Palmyra To Mosul, unter: Institut du Monde Arabe – <https://www.imarabe.org/fr>, <https://www.imarabe.org/en/exhibitions/age-old-cities> (31. August 2021); Ubisoft Creates VR Experience at Smithsonian's Age-Old Cities Exhibition, unter: Ubisoft News – <https://news.ubisoft.com/en-us>, <https://news.ubisoft.com/en-us/article/6OUATm5pVU1tO6O72rTAAA/ubisoft-creates-vr-experience-at-smithsonians-ageold-cities-exhibition> (31. August 2021); Von Mossul nach Palmyra. Eine virtuelle Reise durch das Weltkulturerbe, unter: Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH – <https://bundeskunsthalle.de/index.html>, <https://bundeskunsthalle.de/ausstellungen/archivierte-ausstellungen/virtuelle-reise.html> (31. August 2021).

³² Landesamt für Archäologie: Archaeo|3D, unter: <https://archaeo3d.de> (31. August 2021).

³³ Stiftung Preußischer Kulturbesitz: [museum4punkt0](https://www.museum4punkt0.de), unter: <https://www.museum4punkt0.de> (31. August 2021).

³⁴ Das Original steht auch digital zur Verfügung, s. Hagendorf, Peter: Tagebuch aus dem Dreißigjährigen Krieg (1625–1649) [Ms. germ. oct. 52], unter: Staatsbibliothek zu Berlin. Preußischer Kulturbesitz. Digitalisierte Sammlungen – <https://digital.staatsbibliothek-berlin.de/werkansicht/?PPN=PPN737104341> (31. August 2021).

³⁵ Die *Discovery Tour: Viking Age* ist mittlerweile ebenfalls als downloadbare PC-Software erschienen, unter: <https://store.ubi.com/de/discovery-tour--viking-age/613f1bcb5cdf9a076026d090.html> (28. Dezember 2021).