



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Let's Play Assassin's Creed.
Eine Diskursanalyse des geschichtswissenschaftlichen
Umgangs mit dem Computerspiel.“

verfasst von / submitted by

Kira Adusumalli, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2023 / Vienna, 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 665

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Interdisziplinäres Masterstudium
Zeitgeschichte und Medien

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof Dr. Rainer Gries

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	4
2. ENTWICKLUNG DES FORSCHUNGSDESIGNS	7
2.1. HERLEITUNG DES THEMAS & PERSÖNLICHE RELEVANZ	7
2.2. GESELLSCHAFTLICHE & POLITISCHE RELEVANZ	9
2.3. AKTUELLER FORSCHUNGSSTAND & WISSENSCHAFTLICHE RELEVANZ	10
2.4. FORSCHUNGSFRAGE	12
2.5. ZIELSETZUNG DER MASTERARBEIT	13
2.6. DATENSAMPLING & DATENAUSWAHL	13
2.7. METHODISCHE VORGEHENSWEISE	15
3. COMPUTERSPIELFORSCHUNG IN DER GESCHICHTE	16
3.1. DAS „LET’S PLAY“-FORMAT	16
3.2. DER UNTERSUCHUNGSGEGENSTAND <i>ASSASSIN’S CREED: ODYSSEY</i>	17
3.2.1. <i>Discovery Touren – Historiker*innen helfen Spielentwickler*innen</i>	19
3.3. THEORETISCHE GRUNDLAGEN: COMPUTERSPIELFORSCHUNG & BEGRIFFE	21
3.3.1. <i>Realismuseffekte & Authentizitätsstrategien</i>	22
3.3.2. <i>Immersion</i>	25
3.3.3. <i>Assassin’s Creed als popkulturelles Phänomen in der Geschichte</i>	30
3.4. STUDIENDURCHFÜHRUNG	32
3.4.1. <i>Diskursanalyse nach Michel Foucault</i>	32
3.4.2. <i>Kontextualisierung der am Projekt teilnehmenden Personen</i>	33
3.4.3. <i>Analyse Episode 1: „MARITIME ARCHAEOLOGY“</i>	35
3.4.4. <i>Analyse Episode 2: „ANCIENT ATHENS“</i>	45
3.4.5. <i>Analyse Episode 3: „GREEK RELIGION“</i>	53
3.5. INTERPRETATION DER ANALYSEERGEBNISSE	62
4. ZUSAMMENFASSUNG & FAZIT	70
5. LITERATURVERZEICHNIS*	74
5.1. AUDIOVISUELLE MATERIALIEN	77
5.2. BILDVERZEICHNIS	78
6. ANHANG	79

1. Einleitung

Computerspiele haben sich in den vergangenen 20 Jahren zu einem essenziellen Bestandteil der Unterhaltungsindustrie entwickelt. Damit sind sie nicht nur Gegenstand der globalen Popkultur, sondern prägen ebendiese, sowie die damit einhergehenden Medienbilder, über ihre eigene Dimension hinaus. Aufgrund der großen Aufmerksamkeit und der enormen Reichweite, die diesem digitalen Format zukommt, sind Computerspiele aller Art zunehmend interessanter für die wissenschaftliche Auseinandersetzung geworden. Von der Psychologie bis hin zur Genderforschung rücken unterschiedlichste Aspekte der virtuellen Spielwelten in den akademischen Fokus. Dabei spielt es weniger eine Rolle, ob es sich um ein einfaches Arcade-Game, wie „Doodle Jump“ oder „Candy Crush“, für das Smartphone handelt oder um ein aufwendig entwickeltes Open-World-Rollenspiel, z.B. „Red Dead Redemption“, für eine Konsole oder den PC. Die diversen wissenschaftlichen Disziplinen finden immer wieder neue Anknüpfungspunkte vor ihrem jeweiligen perspektivischen Hintergrund – nicht zuletzt wegen des Erscheinens neuer Spiele und innovativer Entwicklungen des wachsenden digitalen Raums.

Innerhalb der Geschichtswissenschaft sind daher unter anderem Inhalte und Darstellungsweisen von Videospielen mit einem historischen Setting sowie der Thematisierung von Geschichte vermehrt von Interesse. Allerdings wurde hierbei zunächst eine Grundsatzdiskussion über die Legitimität von Computerspielen als potenziellen Untersuchungsgegenstand für die Geschichtswissenschaft entfacht. Gründe dafür lassen sich unter anderem in kontrafaktischen und fiktiven Geschichtsrepräsentationen, der Frage nach historischer Authentizität und dem profitorientierten Produktionskontext finden. Bis heute gehen in dieser Hinsicht die Meinungen von konservativeren und innovativeren Forschenden auseinander, ob Historienspiele in der Wissenschaft überhaupt nutzbar sind. Dennoch behaupten sich Computerspiele allmählich, allein aufgrund der ausgelösten Diskussionen und der damit einhergehenden Erstuntersuchungen, als legitimer Gegenstand der geschichtswissenschaftlichen Forschung.

Um diverse historische Zugänge zu Computerspielen zu definieren, wurden mittlerweile Spiele aus unterschiedlichsten Genres anhand verschiedener geschichtswissenschaftlicher Perspektiven eingehender untersucht. Eine dabei öfter

ins Zentrum der Forschung gerückte Videospielreihe ist „Assassin’s Creed“. Das Besondere an dieser ist, dass sich die Spiele aufgrund der Zusammenarbeit mit Historiker*innen durch eine besondere Authentizität und Akkuratez der historischen Spielwelten auszeichnen sollen – womit sie auch vermarktet wird. In den einzelnen Teilen des nicht-jugendfreien *Assassin’s Creed* reisen die Spieler*innen durch Länder und Metropolen aus vergangenen Zeitepochen, beispielsweise in das Florenz der Renaissance, Paris während der französischen Revolution, den Orient, das alte Ägypten oder das antike Griechenland. Dort müssen sie unterschiedliche Missionen erfüllen, um letzten Endes Verschwörungen aufzudecken und das Open-World-Game erfolgreich zu beenden.

Für die Geschichtswissenschaft ist dabei unter anderem interessant, wie authentisch die Vergangenheit – hinsichtlich der Optik und der historischen Fakten – dargestellt werden kann, wenn Historiker*innen mit an der Entwicklung eines Videospiels beteiligt waren. Aber auch was derartige digitale Darstellungen und Inhalte für die Wissenschaft selbst leisten könnten, bzw. welchen Mehrwert sie haben. Die *Assassin’s Creed* Spiele verfügen zusätzlich über einen sogenannten „Discovery Mode“, in welchem die Spielenden geführte interaktive Touren zu unterschiedlichsten Themen passend zum jeweiligen geschichtlichen Setting des Spiels antreten können. Die Touren sind dabei jugendfrei, rein optional und nicht obligatorisch für den Fortschritt des eigentlichen Spielgeschehens, dennoch liefern sie Hintergrundinfos zur thematisierten Epoche, welche das Spiel noch detailreicher und informeller wirken lassen sollen. Interessant ist dieser Lernmodus vor allem für die potenzielle Geschichtsvermittlung, wegen des „Wissens“, das aus dem Videospiel bezogen werden kann. Hinsichtlich dessen ist jedoch wichtig, die Bereitschaft der Spieler*innen oder Schüler*innen zur Wissensaneignung nicht außer Acht zu lassen. Zusätzlich wäre das Interesse von Gamer*innen als Hauptzielgruppe mit als Faktor für die Entwickler*innen und Wissenschaftler*innen zu bedenken. Zusätzlich spiegeln Computerspiele als popkulturelles Produkt das fragmentarische Allgemeinwissen oder eher Allgemeinbild der Vergangenheit wider, woraus sich ebenfalls ein möglicher Anknüpfungspunkt für Untersuchungen ergibt.

Im weiteren historischen Forschungsdiskurs wird, neben der Debatte um die Legitimität von Computerspielen als Untersuchungsgegenstand und der Frage nach dem Mehrwert für die Forschung, zudem thematisiert, welche spezifischen Inhalte von

Relevanz sein könnten. Damit einhergehend werden Videospiele vermehrt zum Gegenstand praktischer Projekte von Forschungsinstitutionen und Historiker*innen. Ein Beispiel für den Umgang von Forschenden mit Geschichte im Computerspiel ist die Verknüpfung des in der Online-Community entstandenen Unterhaltungsformats des „Let’s Play“ mit geschichtswissenschaftlichen Perspektiven und Expertisen. In „Let’s Plays“ filmen sich Rezipient*innen selbst während des Spielens eines Computerspiels sowie das dazugehörige Geschehen auf dem Bildschirm und teilen dies auf Internetplattformen. Zweck ist es dabei die eigenen Reaktionen und Kommentare auf ein Videospiel festzuhalten, um dies anderen zu präsentieren und sich auszutauschen.

Im Jahr 2019 startete die Oxford Universität das extracurriculare Projekt „Let’s Play Assassin’s Creed: Odyssey with Oxford University“ und worin in vier einzelnen Episoden Historiker*innen das Computerspiel rezipieren und rezensieren, indem sie es selbst spielen, bzw. „live“ kommentieren sowie ihr Fachwissen teilen. Aber auch in anderen Projekten nehmen Geschichtswissenschaftler*innen den Controller in die Hand oder werden von Streamer*innen eingeladen, um sich direkt mit *Assassin’s Creed* und dessen Inhalten auseinanderzusetzen. Interessant ist dabei vor allem auf welche Weise die einzelnen Historiker*innen mit dem Computerspiel umgehen und welchen Aspekten der virtuellen Darstellungen sie ihre Aufmerksamkeit zukommen lassen.

Vor dem Hintergrund der Frage nach den Formen der Geschichtsrepräsentationen und den inhaltlichen Aspekten von *Assassin’s Creed*, welche für die weitere Forschung genutzt werden können und dem wissenschaftlichen Umgang mit Computerspielen, soll das Projekt „Let’s Play Assassin’s Creed: Odyssey with Oxford University“ einer Diskursanalyse unterzogen werden. Hierzu werden auf Basis zentraler Analysekategorien das Rezeptionsverhalten sowie die Kommentare und Beobachtungen der Historiker*innen während des Spielens zergliedert, bevor auf die potenziell nutzbaren inhaltlichen Aspekte geschlossen wird. Im Zentrum steht dabei die Annahme, dass eben diese Aspekte für die weitere wissenschaftliche Betrachtung und eine mögliche Wissensvermittlung relevant sein könnten. Die Rezeption und Rezension der Historiker*innen dienen demnach als Indikatoren dafür, wie historisch akkurat und authentisch die Inhalte des Videospiels sind sowie für die „Verlässlichkeit“ dieser Quelle.

2. Entwicklung des Forschungsdesigns

2.1. Herleitung des Themas & persönliche Relevanz

Eine Besonderheit der Forschung an Computerspielen ist deren innovativer Charakter sowie die vielen offenen und noch wenig untersuchten Aspekte, die diesem vergleichsweise neuem Feld innewohnen. Zudem handelt es sich um einen stetig wachsenden Bereich der Popkultur, dessen Relevanz nach wie vor unterschätzt wird, aber mit welchem dennoch ein großer Teil der Menschen in gewisser Form regelmäßig in Berührung kommt. Aufgrund der Interaktivität und spielerischen Komponente wird außerdem der Zugang zum Gegenstand erleichtert – sowohl in unterhaltungstechnischer als auch wissenschaftlicher Hinsicht. Begünstigt wird dies zusätzlich dadurch, dass die Thematik aktueller denn je ist. Trotzdem ist sie zugleich historisch untersuchbar und nichtsdestoweniger zukunftsweisend, da in diesem Zusammenhang ebenso technisch-philosophische Fragestellungen rund um die Digitalisierung und den Cyberspace abgehandelt werden. Perspektivisch gesehen wird außerdem der digitale Raum weiter anwachsen, weshalb voraussichtlich das Forschungsfeld der Computerspiele ebenfalls an Wichtigkeit gewinnen wird.

Für eine verstärkt historische Betrachtung von Computerspielen, die allerdings nicht das >Medium< selbst außen vor lassen soll, ist das grundlegende Verständnis von medienwissenschaftlichen Konzepten, wie Cyberspace, Realität und Simulation sowie dem Gameplay, essenziell, um umfassendere Betrachtungsweise zu gewährleisten. Wenn es sich jedoch um ein spezifisches Historienspiel handelt und geschichtswissenschaftliche Perspektiven eingenommen werden sollen, müssen die Untersuchungen beispielsweise mit den Aspekten der Geschichtsdarstellung, Uchronien und Wissensvermittlung ergänzt werden. Die tiefgreifende Analyse eines Computerspiels ist daher immer interdisziplinär.

Allerdings liegen die verschiedenen Forschungsperspektiven und Konzepte trotz Überschneidungen teilweise so weit auseinander, dass sich ganz neue, komplexe Bereiche eröffnen, die bisher kaum untersucht worden sind. Eine mögliche Schwierigkeit bei der interdisziplinären Forschung ist es dabei die vielfältigen Betrachtungsweisen sinnvoll miteinander zu verknüpfen und anzuwenden – jedoch ist das dahinter liegende Potenzial als weitaus größer einzuschätzen. Im Rahmen dieser

Arbeit sollen demnach medienwissenschaftliche, soziologische sowie historische Ansätze miteinander verwoben werden.

Des Weiteren ist es hinsichtlich der geschichtswissenschaftlichen Betrachtung eines Computerspiels, welchem an sich eigentlich keine legitimierte historische Faktengrundlage innewohnt, wie zum Beispiel Archivalien in Form von Zeitungen oder auch quellenbasierter Fachliteratur, wichtig ebendiese zu gewährleisten. Möglich wären hierzu Vergleiche mit der Realität oder die Zuhilfenahme von Expert*innenwissen. Im Projekt „Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University“ spielen und kommentieren ordentliche Professor*innen das Computerspiel, wodurch ein (historisch-) akademischer Zugang garantiert wird. Somit werden die Inhalte des Spiels aus zertifizierter wissenschaftlicher Perspektive rezensiert, ohne die aufkommenden Fakten eigenständig auf den Faktengehalt überprüfen zu müssen. Im vorliegenden Fall revidieren die Historiker*innen durch deren Beobachtungen und Rezeption inwiefern die Geschichtsrepräsentationen im Videospiel authentisch sind. Zudem ist es im Rahmen dieser Forschungsarbeit von Vorteil, dass *Assassin's Creed* ein bereits öfter analysiertes Spiel ist und infolgedessen zahlreiche wissenschaftliche Publikationen aufzufinden sind. Die vorgenommene Forschung, kann sich daher auf eine fundierte theoretische Basis stützen.

Folglich soll das hier ausgewählte Phänomen mit Aspekten der Wissensaneignung sowie der geschichtswissenschaftlichen Debatte um die Legitimität des Computerspiels als Forschungsgegenstand in Verbindung gebracht werden. Hierzu ist anzumerken, dass sich diese kontroverse Diskussion schon allein durch die Untersuchungen und Analysen, die im Zuge ebendieser veranlasst wurden, zugunsten der Videospiele entscheidet. Denn offensichtlich bestehen in diesem Zusammenhang bereits ausreichend untersuchungswürdiges Material und Anknüpfungspunkte, um Forschungsfragen anzuregen und die fachwissenschaftliche Debatte weiter anzufachen. Noch vereinfachter ausgedrückt: Die Diskussion und Auseinandersetzung sind schon Teil eines aktiven Forschungsdiskurses.

Mit Computerspielen als geschichtswissenschaftlichen Untersuchungsgegenstand stellt sich in Folge die Frage nach den Geschichtsrepräsentationen und den inhaltlichen Aspekten, welche für die weitere Forschung genutzt werden können. Daher soll sich diese Arbeit infolge der Legitimation mit dem nächsten Schritt beschäftigen, indem untersucht wird, wie Historiker*innen bisher mit Computerspielen

in der Forschung umgehen (könnten). Hierzu sollen das aktive Rezeptionsverhalten sowie die damit einhergehenden Rezensionen der einzelnen Professor*innen der Oxford Universität während des Spielens untersucht werden. Auf Basis der Objekte, denen sie ihre Aufmerksamkeit zukommen lassen und welche kommentiert oder analysiert werden, ist zu schließen, dass diese ebenfalls relevant für künftige Studien sind und weitergehend Potenzial für die Wissensvermittlung haben – so die These.

2.2. Gesellschaftliche & politische Relevanz

Die Relevanz für Gesellschaft und Politik stehen in dieser Forschungsarbeit in einem engen Zusammenhang mit der wissenschaftlichen Relevanz. Da Computerspiele weltweit von Millionen Personen genutzt werden, sind sie mittlerweile wie Filme zu einem festen Bestandteil der Entertainmentbranche und Popkultur geworden. Gerade bei Spielen, die Geschichte oder historische Epochen thematisieren und zudem den Anspruch haben authentische Repräsentationen darzustellen, ist eine differenzierte Auseinandersetzung wichtig. Ein Grund dafür ist beispielweise ebendieser Grad an Authentizität und auch welche Geschichtsbilder vermittelt werden, die eventuell von der Realität abweichen. Im Fall von Spielen wie *Assassin's Creed*, bei denen mit historischer Authentizität und der Zusammenarbeit mit Historiker*innen geworben wird, ist das Risiko, dass die Inhalte unreflektiert übernommen werden, ohne sie in den richtigen Kontext zu setzen, relativ hoch. Dies würde sich unter anderem mit den fehlenden Fachkenntnissen von Seiten der Konsument*innen begründen lassen.

Zudem ermöglicht eine tiefergehende Betrachtung von Computerspielen nicht nur besser nachzuvollziehen, welche Auswirkungen die Inhalte auf das Wissen von Rezipient*innen haben, sondern auch die popkulturellen Strukturen und damit den Interessensfokus der postmodernen Gesellschaft besser zu begreifen. Damit einhergehend kann das Verständnis von vergangenen Epochen aus einer alternativen Sichtweise, der zum Beispiel nicht der Schulkontext ist – erfasst werden. Denn Videospiele verstehen sich, wie Facebook, Instagram und Twitter, als Massenmedien und dienen daher als ein Spiegel der Gesellschaft, wodurch sie zur Reflexion ebendieser verwendet werden können.¹

Somit kann anhand digitaler Spiele erforscht werden, was die speziellen historischen Darstellungen im Einzelnen, sowie der Umgang mit ihnen über die Gesellschaft

¹ Vgl. McLuhan, *Understanding Media*.

aussagen oder Antworten auf Fragen geben, wie: Was haben wir aus der Vergangenheit gelernt? Warum sind heute speziell diese und jene historischen Aspekte erneut relevant? Wieso interessiert sich die popkulturelle Gesellschaft mehr für Wikinger und die Antike als die Steinzeit oder die menschliche Evolution?

Im Fall dieser Forschungsarbeit ist die Relevanz für Gesellschaft und Politik vor allem darin gegeben, dass Computerspiele aufgrund ihrer hohen Reichweite, Interaktivität und ihres immersiven Charakters einen großen Einfluss auf die Nutzer*innen haben können. In jedem Fall vermitteln sie bestimmte vorgegebene Wissensformen, die das Potenzial bergen zusätzlich historische Informationen weiterzugeben oder sogar das Lernen zu erleichtern. Dazu müssen die Inhalte der Spiele jedoch erst überprüft und reflektiert werden, bevor sie für eine potenzielle Wissensvermittlung zum Einsatz oder in der weiteren Forschung zum Tragen kommen. Hierbei wäre es zunächst relevant zu untersuchen, welche Wissensinhalte und Bilder die Spieler*innen vermittelt bekommen und auch wie sich die Repräsentationen der Geschichte konstituieren. Erst dann kann darauf geschlossen werden, ob diese Informationen sinnvoll verwendet werden können.

An dieser Stelle ist es essenziell zunächst tiefergehende Analysen vorzunehmen und vor allem Authentizität und Akkuratess in Videospielen wie *Assassin's Creed* wissenschaftlich zu ergründen, um deren Potenzial zu verdeutlichen und als Folge umfassend ausschöpfen zu können. Dafür ist zur Entwicklung differenzierter Betrachtungsweisen interessant zu beobachten, wie Historiker*innen selbst mit ihrer wissenschaftlichen, aber gleichzeitig bestehenden popkulturellen Prägung, mit Computerspielen umgehen, sie rezensieren und reflektieren.

2.3. Aktueller Forschungsstand & wissenschaftliche Relevanz

Im Vergleich zu anderen popkulturellen Phänomenen ist die akademische Forschung an Computerspielen ein noch recht neuer Bereich. Die frühesten Publikationen zu diesem Themenkomplex erschienen Anfang der 1990er Jahre und diskutierten vor allem die Risiken und Gefahren für Kinder, aber auch den potenziellen Lerneffekt, den Videospiele innehaben könnten. Daher setzten sich erste Studien, beispielsweise aus der psychologischen Gewaltwirkungsforschung, primär mit der Wirkung auf den Menschen und dessen Verhalten auseinander. Damit stand nicht das eigentliche Spiel

im Zentrum der Untersuchungen, sondern vor allem die potenzielle Gefahrenquelle, wodurch Computerspiele oftmals negativ konnotiert wurden und vereinzelte Studienresultate als warnende Exempel dienten. Viele der in der Psychologie aufgestellten Hypothesen, dass Computerspiele Aggressionen fördern, konnten mittlerweile allerdings widerlegt werden.² Einen weiteren frühen Zugang schuf die Bildungswissenschaft mit Betrachtungen zu virtuellen Spiel- und Lernwelten und sogar mit Ratgebern für Eltern und Pädagog*innen zur richtigen Auswahl und Reflexion von digitalen Spielen.

Als vor rund 20 Jahren soziale Medien, Internet-Communities sowie digitale Räume einen großen Aufschwung erfuhren, wurden parallel zu dieser Entwicklung die Wissenschaftsdisziplin der Medien immer relevanter. Damit einhergehend rückte der individuelle und gesellschaftliche Umgang mit den digitalen Phänomenen zunehmend in den Fokus der Soziologie und Sozialwissenschaften. Infolgedessen war es nur eine Frage der Zeit, dass das Medium >Computerspiel< selbst – wie auch der Film in der Filmwissenschaft – zum Interesse akademischer Betrachtungen wurde anstatt nur dessen Auswirkungen auf den Menschen. So bildete sich die eigenständige Disziplin der Game Studies heraus, welche sich mit digitalen Spielen als mediale, technische sowie popkulturelle Phänomene beschäftigt. In der praktischen und theoretischen Forschung werden dabei oftmals technisch-philosophische Fragestellungen und Thematiken, wie Realitätsverschiebungen – virtuelle Räume, Cyberspace, Augmented Reality – oder die Netzkultur behandelt. Andererseits wird auch der Inhalt des Spiels zu Fragen der Gender Studies, des filmwissenschaftlichen Storytellings, der grafischen Darstellungen oder immersiver Praktiken untersucht. Aufgrund dieser vielfältigen Zugangsmöglichkeiten ist die wissenschaftliche Betrachtung von Computerspielen in jedem Fall interdisziplinär verankert.

Vor dem geschichtswissenschaftlichen Hintergrund geht es bei den Analysen vor allem um Authentizität, Darstellung, Erinnerungskultur und den Vermittlungscharakter von Geschichte und Vergangenheit in sogenannten Historienspielen – Computerspiele mit einem in einer vergangenen Epoche angelegten Setting. Beispielsweise wird eingehender untersucht, wie und warum sich die zusammenhängende Geschichtspopularisierung konstituiert oder welche Anknüpfungspunkte für eine potenzielle

² Vgl. Kunczik, *Gewalt und Medien*.

Geschichtsvermittlung und Lerneffekte zu finden sind – oftmals im Zusammenhang mit der Debatte um die Legitimität als Untersuchungsgegenstand.

Die *Assassin's Creed*-Reihe ist in den letzten Jahren bereits öfter zum Gegenstand geschichtlicher Analysen geworden zu welchem sich zahlreiche Publikationen finden lassen. Hierbei wurden die verschiedenen Teile jedoch nicht gleichmäßig erforscht: Am häufigsten findet sich Literatur zu *Assassin's Creed: Origins*, welches im antiken Ägypten verortet ist; *Assassin's Creed: Unity*, das während der französischen Revolution spielt; sowie dem ersten Teil der Reihe zum Florenz der Renaissance. Inhaltlich werden dabei primär die historischen Bezüge, Hintergründe oder die Authentizität der Spiele als geschichtliche Quelle behandelt. Thematisiert wird in den jüngsten Veröffentlichungen aus dem Jahr 2021 zudem der Zusammenhang zwischen *Assassin's Creed* mit dessen Potenzial zur Immersion und der Betrachtung von Videospielen als interaktive Zeitmaschinen, die daran erinnern sollen, dass Geschichte auch eine menschliche Erfahrung ist, bzw. diese erfahrbar macht.

Gerade für die Geschichtswissenschaft, die immer noch teils kritisch gegenüber Computerspielen steht, ist genau dies einer der Aspekte, die ausschlaggebend für weitere Forschungsbestrebungen sein sollten. Denn Computerspiele können den Einstieg in Geschichte erleichtern und ihr selbst nach Jahrhunderten wieder Relevanz geben. Aus diesem Grund – und wegen noch vorhandener kritischer Perspektiven um die Legitimität von Computerspielen in der Geschichtswissenschaft – soll hier untersucht werden, wie Historiker*innen mit den Spielen umgehen und welche (Wissens-)Inhalte sie aus dem Spiel beziehen. Diese könnten im Weiteren als Fundament für künftige Forschungsarbeiten oder sogar der Geschichtsvermittlung dienen. Jedenfalls ist es wichtig sich mit Computerspielen, aufgrund ihres Einflusses auf die Popkultur sowie ihrer hohen Reichweite, auseinanderzusetzen und sie zu reflektieren.

2.4. Forschungsfrage

Aufgrund des persönlichen Interesses an der beschriebenen Thematik sowie der erläuterten gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Relevanz ergibt sich zwangsläufig folgende Forschungsfrage:

Wie gestaltet sich der Umgang von Geschichtswissenschaftler*innen mit Computerspielen?

Wie rezipieren und rezensieren Professor*innen im Projekt „Let’s Play Assassin’s Creed: Odyssey with Oxford University“ das Casual-Game während des Spielens? Anhand des Videomaterials zur Super-Curricularen-Aktivität soll mittels einer Diskursanalyse untersucht werden, welche historischen Bezüge die Historiker*innen zu den virtuellen Darstellungen herstellen können.

Auf Basis dieser Fragestellung soll analysiert werden, welche Inhalte und Gegenstände im Videospiel *Assassin’s Creed: Odyssey* für die Geschichtswissenschaft von tiefergehender Relevanz sein könnten, indem die Beobachtungen und Kommentare der Historiker*innen während ihres Spielverhaltens strukturiert untersucht werden.

2.5. Zielsetzung der Masterarbeit

Das Ziel der Masterarbeit ist, zu verdeutlichen, welche historischen Fakten und Gegebenheiten aus dem Computerspiel *Assassin’s Creed: Odyssey*, anhand dessen, wie Historiker*innen das Spiel rezipieren und rezensieren, bezogen werden können. Übergeordnet soll somit der aktuelle geschichtswissenschaftliche Umgang mit digitalen Spielen aufgegliedert und diskutiert werden.

Neben der Forschungsfrage wird dabei die These verfolgt, dass die Inhalte und Objekte, die die Aufmerksamkeit der Historiker*innen während des Spielens auf sich ziehen – also kommentiert und von ihnen analysiert werden – auch relevante Anhaltspunkte für die jetzige und weitere Forschung sind. Die Rezeption und Rezension der Historiker*innen dienen demnach als Indikatoren – hier vor allem als eine Art der “Bestätigung“ oder „Legitimation“ – für die potenziell historisch akkuraten und authentischen Inhalte des Videospiels sowie der „Verlässlichkeit“ dieser Quelle.

2.6. Datensampling & Datenauswahl

Die Daten, welche für die diskursanalytische Studie herangezogen werden, entstammen den auf YouTube veröffentlichten Videos zum Projekt „Let’s Play

Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University"³. Auf der Webseite der Faculty of Classics der Oxford Universität⁴ wird die Arbeit mit *Assassin's Creed* als „Classics Super Curricular Resources“ deklariert und ist somit nicht direkt ein wissenschaftliches Forschungsvorhaben, sondern ein lehrplanübergreifendes Programm an dem Professor*innen und Studierende freiwillig teilnehmen können. Wichtig zu beachten ist dieser Fakt vor allem aufgrund der Art der Dokumentation des Projekts. Denn im Fall einer konkreten Forschungsarbeit müssten Aufbau, Literatur und Daten – abhängig von der Forschungsfrage und dem Erkenntnisinteresse – verschriftlicht vorliegen und hier berücksichtigt werden. Da dem allerdings nicht so ist, wird sich diese Arbeit rein auf das vorliegende Videomaterial fokussieren. Trotzdem besteht wegen des universitären Entstehungskontextes die Möglichkeit beispielsweise die teilnehmenden Professor*innen sowie deren Spezialgebiete zu recherchieren.

Des Weiteren erleichtert die Abrufbarkeit der einzelnen Videos über die öffentliche Plattform YouTube den Zugang zu dem Untersuchungsmaterial – die Zugänglichkeit zu *Assassin's Creed* im Allgemeinen gestaltet sich als „hürdenreicher“, da sowohl die entsprechende Konsole als auch das Computerspiel vorhanden sein müssen. Unterdessen eignet sich das Format des „Let's Plays“ besonders gut für das Forschungsvorhaben, da die einzelnen Historiker*innen direkt – sozusagen „live“ – zu ihrem Umgang sowie Rezeptionsverhalten während des Spielens beobachtbar sind. Zu beachten ist dabei dennoch, dass die Historiker*innen selbst den immersiven Taktiken des Spiels unterliegen könnten und sich beispielsweise von den scheinbar realitätsnahen, grafischen Darstellungen oder dem sogenannten „Spiel-Flow“ in ihrer Meinung beeinflussen lassen. Allerdings ist aufgrund der Kürze des Projekts, dem Bewusstsein der Aufgabe *Assassin's Creed* zu kommentieren und dass die Professor*innen in den meisten Fällen nicht selbst spielen, sondern ein Student, eher nicht davon auszugehen.

Insgesamt umfasst das Projekt bisher vier verschiedene Videos mit den Themenbereichen „Maritime Achaeology“, „Ancient Athens“, „Greek Religion“ und „Cyclops“.⁵ Aufgrund des Rahmens und zur Eingrenzung des Materials wird sich die Analyse auf die ersten drei Episoden beschränken. Die vierte Episode zum Zyklopen wird außen vor gelassen, da diese zum einen mit einer Länge von knapp 30 Minuten

³ „Let's Play Assassin's Creed Odyssey with Oxford University“.

⁴ <https://www.st-hildas.ox.ac.uk/content/classics-super-curricular-resources>, 27.01.2023.

⁵ „Let's Play Assassin's Creed Odyssey with Oxford University“. (Stand 2019).

fast doppelt so lang wie die anderen Videos und daher zu umfangreich ist. Zum anderen geht es inhaltlich um einen Kampf gegen das mythische Wesen sowie die Erläuterung dessen Legende, wobei die Gestaltung des Videospiels weniger im Fokus steht. Die vierte Episode fällt daher thematisch aus dem Raster, würde aber ansonsten unter die Kategorie „Religion“ fallen. Zudem steht vermehrt der Alltag in der griechischen Antike im Fokus, wobei beim mythischen Zyklopen keine „Vergleichbarkeit“ zur Wirklichkeit vorliegt. Die drei verbliebenen Episoden werden im Zusammenhang mit der Kategorienbildung der Diskursanalyse weiter auf spezifische Aspekte eingegrenzt werden.

2.7. Methodische Vorgehensweise

Vor der Frage nach dem wissenschaftlichen Umgang mit Computerspielen, bzw. der Rezeption von Historiker*innen während des Spielens und welche nutzbaren geschichtlichen Inhalte in *Assassin's Creed: Odyssey* zu finden sind, soll das Projekt „Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University“ einer eingehenderen Dekonstruktion und Analyse unterzogen werden.

Für dieses Vorhaben eignet sich die Diskursanalyse nach Michel Foucault besonders gut, da sich anhand dessen sehr detailliert auf eine spezifische Rede im gesamten Zeitverlauf eines Textes fokussiert werden kann. Dabei hat sie den Vorteil mittels einzelner Elemente einen bestimmten Strang des Diskurses zu Computerspielen in der Geschichtswissenschaft ergründen zu können. Außerdem bietet sich, wegen des Grundgedankens den wissenschaftlichen Umgang (Diskurs) zu Computerspielen analysieren zu wollen, die Diskursanalyse mittels Kategorien an. Zudem konnten bei einer ersten Sichtung des Untersuchungsgegenstandes sich thematisch wiederholende Aussagen festgestellt werden, die im gesamten Text regelmäßig vorfindbar sind, worauf sich Foucaults Konzept passend anwenden lässt.

Folglich sollen mittels der qualitativen Diskursanalyse der Umgang von Historiker*innen mit *Assassin's Creed: Odyssey* aufgeschlüsselt werden. Zuzüglich geeigneter Grundlagenliteratur aus den interdisziplinären Fachbereichen rund um Computerspiele – Game Studies, Medien- und Geschichtswissenschaft – werden zentrale Kategorien gebildet anhand derer der „Text“, also die „Let's Plays“, zergliedert und analysiert werden. Davor sollen zunächst zentrale Begriffe sowie die Gegenstände >Assassin's Creed< und >Let's Plays< genauer erörtert und essenzielle Inputtheorien

aufgearbeitet werden. Interessant sind hierfür auch Interviews mit dem leitenden Historiker des Produktionsstudios hinter *Assassin's Creed* anzuführen, um die Intentionen, Perspektiven sowie den Entstehungskontext des Videospiels besser nachvollziehen zu können oder Argumente für die Wahl bestimmter Darstellungsformen zu finden.

Nach der eingehenden Diskursanalyse des Materials und der Daten sollen die vorläufigen Ergebnisse in Zusammenhang mit der erarbeiteten Literatur gesetzt und interpretiert werden. In einem abschließenden Fazit werden dann die Erkenntnisse der Studie festgehalten und rückführend auf die Forschungsfrage bezogen.

3. Computerspielforschung in der Geschichte

3.1. Das „Let's Play“-Format

Im Webvideo-Genre des „Let's Plays“ werden Computerspiele aus verschiedensten Sparten und mit unterschiedlichsten Inhalten von zumeist einem*r Spieler*in oder mehreren Spieler*innen während des Spielens vorgeführt und kommentiert, wobei deren individuelles Erleben im Vordergrund steht. Essenziell ist dabei, dass nicht nur das eigentliche Spielgeschehen auf dem Bildschirm gefilmt wird, sondern auch die spielende Person selbst, um die direkten Reaktionen zu zeigen. Neben den Kommentaren zur Handlung ist die Beobachtbarkeit von Gestik und Mimik des*der Gamer*in entscheidend zur Charakterisierung dieses Formats. Nach Judith Ackermann haben „Let's Plays“ mittlerweile außerdem, seit ihrer Entstehung vor rund zehn Jahren, eine „eigene Ästhetik mit spezifischen visuellen, auditiven, dramaturgischen und linguistischen Besonderheiten“⁶ entwickelt.

Die Aufnahmen, meistens in aufbauende Folgen aufgeteilt, werden dann auf Videoplattformen, wie YouTube oder Twitch, distribuiert oder ansonsten direkt live gestreamt. Den Zuschauenden dient dieses Format als Unterhaltung und kreative Möglichkeit der Spielaneignung, bzw. auch als eine Art „Live-Rezension“. Obwohl es sich bei Computerspielen um Inhalte mit verstärkt zugeschriebener Interaktivität handelt, werden die Zuschauenden von „Let's Plays“ zu passiven Beobachtenden⁷.

⁶ Ackermann, *Phänomenen Let's Play-Video*, S. 1.

⁷ Vgl. Ackermann, *Phänomenen Let's Play-Video*, S. 1.

Sie müssen somit nicht selbst aktive Gamer*innen sein, die die Handlung erleben, sondern werden zu miterlebenden Akteur*innen. Der Medienwissenschaftler Mathias Fuchs vergleicht den Konsum eines Computerspiels in dieser Form mit dem Schauen eines Fußballspiels auf dem heimischen Sofa, denn beide Unterhaltungsmethoden sollen das Ausleben von mitreißenden Emotionen – Mitleiden, Mitjubeln, Mitlachen, Mitfluchen - fördern.⁸ Ebendiesem Grundkonzept bedient sich der vorliegende Untersuchungsgegenstand, wobei die Betrachtung des Spiels durch die Brille der Geschichtswissenschaft erfolgt und sich daher der Fokus vom klassischen „Let’s Play“ differenziert.

Das Projekt „Let’s Play Assassin’s Creed Odyssey with Oxford University“ selbst stammt aus dem Jahr 2019, wobei die einzelnen Videos im Dezember desselben Jahres auf dem YouTube-Kanal „Faculty of Classics, University of Oxford“ veröffentlicht wurden. Zusätzlich lässt sich die „Super Curriculare Quelle“ auch auf der offiziellen Webseite des St. Hilda’s College⁹ auffinden. Allerdings werden dort keine tiefergehenden Informationen zu dem Projekt geliefert, folglich besteht es primär aus den bereitgestellten Videos ohne weitere Kontextualisierungen.

3.2. Der Untersuchungsgegenstand *Assassin’s Creed: Odyssey*

Assassin’s Creed ist ein gesamtes Computerspiel-Franchise des französisch-kanadischen Entwicklerstudios *Ubisoft* und zählt heute mit zu den beliebtesten Videospielen für die Sony Playstation, Xbox und den PC. Der erste Teil der Reihe kam im Jahr 2007 auf den Markt, woraufhin elf weitere Hauptspiele sowie einige Ableger und Ergänzungen der Action-Adventure-Spiele herausgebracht wurden.

Als Open-World-Game konzipiert, bewegen sich die Spielenden frei in der Spiellandschaft, um verschiedene Missionen zu erfüllen, ihre Fähigkeiten auszubauen und die Umgebung zu erkunden. Die Handlung der Reihe dreht sich dabei um eine geheime Bruderschaft, die mit der Hilfe einer Art hochentwickelten Maschine in der Lage ist Personen in die Erinnerungen ihrer genetischen Vorfahren eintauchen zu lassen. Bei diesen Ahnen handelt sich um Assassinen, die in längst vergangenen Zeiten Abenteuer erleben und ihre Feinde vom Templer-Orden bekämpfen müssen,

⁸ Vgl. Fuchs, „Interpassives Spielen“, S. 34.

⁹ St. Hilda’s College, „Classics Super Curricular Resources“, 31.01.2023.

damit sie deren Verschwörungen verhindern. Wichtig zu erwähnen ist an dieser Stelle, dass *Assassin's Creed* vor allem aufgrund von exzessiver Gewalt, Waffen und der Begehung von Morden für den Spielfortschritt nicht jugendfrei ist.

In den diversen Teilen der Reihe begeben sich die Spieler*innen somit auf eine Expedition durch historische Metropolen und Städte. Während dieser Zeitreise treffen die Spielenden neben den historischen Bauwerken auch auf Persönlichkeiten, die die vergangenen Jahrhunderte geprägt haben: Leonardo da Vinci, Napoleon Bonaparte, Charles Darwin, Kleopatra VII oder Gaius Iulius Caesar sind nur einige Beispiele für Charaktere, die in der *Assassin's Creed*-Reihe eine kleinere oder größere Rolle einnehmen. Ihr allgemeiner Bekanntheitsgrad in der heutigen Gesellschaft hat diesen Persönlichkeiten eine Aura verliehen, wie sie heute Superstars haben, und im Spiel können sie im einfachen „Alltag“ oder bei ihren großen Leistungen beobachtet werden. Zudem ist es möglich mit ihnen in Interaktion zu treten, zu helfen oder auch hilfreiche Tipps entgegenzunehmen.

Assassin's Creed: Odyssey wurde im Jahr 2018 als elfter Teil der Reihe und Nachfolger von *Assassin's Creed: Origins*, welches im antiken Ägypten verortet ist, veröffentlicht. Als Inspiration für Ausgestaltung des Spiels dienten Homers „Odyssee“ und der Mythos um Sparta und dessen blutrünstige Krieger. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle eines*einer spartanischen Söldner*in namens Alexios, bzw. Kassandra, und müssen sich nun in Griechenland erneut einen Status erkämpfen. Dazu ist es erforderlich mächtige Gegner*innen wie menschliche Feinde oder mythische Wesen zu besiegen und Rätsel zu entschlüsseln.¹⁰ Die Story thematisiert eine alternative Version des Peloponnesischen Krieges, in welcher bestimmte Regionen von Sparta oder Athen kontrolliert werden und ist daher ungefähr im Jahr 430 v. Chr. zu verorten. Mittels der variablen Interaktionsmöglichkeiten sowie der Möglichkeit zu diversen Entscheidungen können die Spielenden zudem den Verlauf des Spielgeschehens beeinflussen. Somit kann auch aktiv in den Verlauf des Krieges eingegriffen werden, wenn entweder die spartanische oder athenische Seite unterstützt wird.¹¹ Damit handelt es sich bei *Assassin's Creed: Odyssey* um ein Computerspiel mit uchronistischen Strukturen – also der Erzählung eines alternativen Geschichtsverlaufs. Allerdings betrifft dies lediglich den Peloponnesischen Krieg und

¹⁰ Ubisoft, „Assassin's Creed: Odyssey“, 13.05.2023.

¹¹ Halley, Dimitry, „Assassin's Creed: Odyssey“, 13.05.2023.

nicht die gesamte Repräsentation des antiken Griechenlands. Die Gestaltung der Städte wie Athen basiert dennoch auf der Realität.

Für die ausgewählten „Let's Plays“ und deren Analyse sind das genaue Spielgeschehen, Gameplay und die historischen Faktenverschiebungen weniger relevant, sollen an dieser Stelle jedoch trotzdem Erwähnung gefunden haben. Grund dafür ist, dass sich die Historiker*innen primär schlicht durch die Spielwelt bewegen und die optischen Rekonstruktionen begutachten; sie beginnen keine Missionen oder tauchen tiefer in das ludische Geschehen ein.

3.2.1. Discovery Touren – Historiker*innen helfen Spielentwickler*innen

Wie zu Beginn erwähnt ist *Assassin's Creed* innerhalb der Geschichtswissenschaft bereits öfter thematisiert worden. Mitunter ist dies darin begründet, dass *Ubisoft* mit besonderer historischer Authentizität wirbt, für die Ausgestaltung der Szenerien aber auch mit Historiker*innen und Expert*innen zusammenarbeitet, um nach eigenen Angaben „sicherzustellen, dass die Inhalte im Detail korrekt sind und für Bildungszwecke eingesetzt werden können“¹². In einem Interview von Anne Weißschädel vom Online-Magazin „Wissenschaftskommunikation.de“ mit dem Leitenden Historiker Maxime Durand betont er, dass innerhalb des Teams aus Historiker*innen, Expert*innen sowie Lehrenden und Didaktiker*innen immer Wert darauf gelegt werde die Geschichte mit Respekt zu behandeln und sie möglichst akkurat wiederzugeben, ohne den Anspruch der Wahrheitsgetreue zwingend erfüllen zu wollen.¹³ Hierin scheint sich zunächst ein Widerspruch aufzutun: Denn einerseits sollen eine Verwendung der Spiele zur Wissensvermittlung möglich sein und andererseits sei es nicht die erste Priorität die Inhalte wahrheitsgemäß wiederzugeben. Gerade für Bildungszwecke ist aber letzteres essenziell, da es sonst schnell zur Weitergabe von falschen Informationen oder Fehlinterpretationen kommen kann. Wo genau im Spiel es zu solch einer Weggabelung kommt, ist ohne eine ausführliche, tiefgreifende Analyse nur schwer zu ermitteln. Für eine an dieser Stelle „oberflächliche“ Untersuchung der grafischen Darstellungen, wie in dieser Arbeit, ist es allerdings auch noch nicht von höchster Relevanz. Perspektivisch gesehen wird dieser Aspekt in den nächsten Jahren dennoch weiter an Gewicht gewinnen.

¹² Ubisoft, „Discovery Tour“, 31.01.2023.

¹³ Vgl. Weißschädel, „Assassins Creed“ – Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?, 02.02.2023.

Trotz dieser Widersprüchlichkeit muss bei *Assassin's Creed* zudem zwischen verschiedenen Spielmodi unterschieden werden, deren Grad an Wahrheitsgetreue variiert. Denn in diesem Zusammenhang sind eine weitere Besonderheit der Spielreihe die sogenannten „Discovery Touren“. Dabei handelt es sich um eine Art „virtuellen Museumsrundgang“, der nicht in die eigentliche Story eingegliedert ist, sondern den Spielenden als Ergänzung dient. Anhand detailgetreuer Nachbildungen berühmter Wahrzeichen, Architektur und geografischer Merkmale sowie des Alltag der damaligen Gesellschaft soll ein Einblick in die jeweilige Kultur und das Leben zu dieser Zeit gewährt werden.¹⁴ Der Zweck dieser Touren ist jedoch nicht die bloße Betrachtung der Darstellungen, sondern die interaktive Vermittlung von Informationen zu den verschiedensten Themenbereichen – Politik, Religion, Philosophie, Kunst und Architektur – zum passenden historischen Setting. Infolgedessen werden die Erkundungsgänge mittlerweile losgelöst von dem nicht-jugendfreien Hauptspiel angeboten, um sie beispielsweise für Lehrende und ihre jüngeren Schüler*innen nutzbar zu machen. Auf der Webseite von Ubisoft besteht so die Möglichkeit die Touren zum Wikinger Zeitalter, dem alten Ägypten und dem antiken Griechenland zu erwerben¹⁵. Letzteres, welches *Assassin's Creed: Odyssey* zugehörig ist, erlaubt es den Spielenden etwas über das altgriechische System der Demokratie und dessen Entstehung, zu den religiösen Überzeugungen sowie den zwölf Gottheiten des Olymps oder über alltägliche Tätigkeiten, wie das Färben von Stoffen, zu erfahren. Den „Discovery Touren“ wohnt demnach ein größerer Wahrheitsanspruch als dem Hauptspiel, welches vor allem unterhalten soll, inne. Jedoch sieht Durand im spielerischen, immersiven und doch informellen Charakter von wissenschaftsbasierten Videospielen das größte Potenzial für die Bildungsarbeit, erkennt aber auch eine grundsätzliche Schwierigkeit. Damit zusammenhängen reflektiert er:

„Videospiele sind nicht die Antwort auf alles. Sie sind aber spannende Werkzeuge, um Zielgruppen mit Geschichte zu erreichen, die eben sonst ihre Zeit mit Gaming verbringen. Denn sie sind sehr immersiv. [...] Gleichzeitig sehe ich aber noch Verbesserungspotenzial bei Lernspielen oder Serious Games. Die Gamingindustrie erschafft großartige Spiele mit tollen Spielerfahrungen. Gleichzeitig werden inhaltlich gut gemachte Lernspiele produziert. Es muss doch einen Weg geben, beides noch mehr zu verbinden.“¹⁶

¹⁴ Vgl. Ubisoft, „Discovery Tour“, 31.01.2023.

¹⁵ Vgl. Ubisoft, „Discovery Tour“, 31.01.2023.

¹⁶ Weißschädel, „Assassins Creed“ – Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?, 02.02.2023.

Darüber hinaus verweist er auf die Grenzen, die sich ebenfalls in der Wissenschaft finden lassen, weshalb es umso wichtiger sei, mit Historiker*innen im engen Kontakt zu stehen und konstruktives Feedback zu erhalten. Die kritische Auseinandersetzung des Spiels sei daher essenziell – sowohl für die Spielentwicklung als auch die Geschichtswissenschaft. Aus diesem Grund sei er ein starker Befürworter wissenschaftlicher Analysen, etwa im Projekt „Playing in the Past“ von der University of Southampton oder „Let’s Play Assassin’s Creed: Odyssey with Oxford University“, da dadurch unterdessen Details erkannt werden würden, wie es nur hochspezialisierte Forscher*innen könnten.¹⁷ Zusätzlich wird auf diese Weise ein akademischer Diskurs der breiten Masse zugänglich gemacht und vor allem verständlich nähergebracht, wodurch wiederum die Wissenschaft selbst profitieren kann. Die Betrachtung historischer Epochen aus der Perspektive eines popkulturellen Phänomens, bzw. derartiger Repräsentationen, ermöglicht somit die wissenschaftliche Forschung zu reflektieren und neu zu überdenken, um weitere Blickwinkel zu eröffnen, mögliche blinde Flecken zu beleuchten oder ihnen einen neuen Wert zuzusprechen.

3.3. Theoretische Grundlagen: Computerspielforschung & Begriffe

Das begriffliche Fundament für diese Masterarbeit besteht überwiegend aus den Theorien, Annahmen und Erkenntnissen der Game Studies und Medienwissenschaft, weil sich auch geschichtswissenschaftliche Herangehensweisen an Computerspiele dieses Fachjargons bedienen und auf ihre Konzepte anwenden. Zudem ist es für den interdisziplinären Charakter der Studie essenziell verschiedene Fachdisziplinen anhand der theoretischen Grundlagen miteinander zu vereinen. Um den Wert von Videospielen für die Geschichtswissenschaft zu ermitteln, werdend die tiefergehenden Theorien und Perspektiven dieses Feldes vor allem beim interpretativen Teil der Studie eine wichtigere Rolle einnehmen.

Die hier als Basis ausgewählten Grundbegriffe und Konzepte gelten als Voraussetzung für das Verständnis der Computerspielforschung und dienen ebenfalls der Interpretation des Untersuchungsgegenstandes. Zusätzlich erklären sie mitunter, warum die Geschichte Computerspiele weiter studieren sollte und sich für sie interessiert. Zusätzlich soll nach der Erläuterung des theoretischen Gerüsts ein

¹⁷ Vgl. Weißschädel, „Assassins Creed“ – Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?, 02.02.2023.

direkter Bezug zu *Assassin's Creed: Odyssey* als aktuelles Phänomen in der Popkultur sowie Geschichtswissenschaft hergestellt werden, um nochmals dessen Relevanz zu verdeutlichen und mit den Inputtheorien anwendungsorientiert zu verfahren.

3.3.1. Realismuseffekte & Authentizitätsstrategien

Die Frage nach dem Grad an Realismus und Authentizität historischer Repräsentationen stellt sich nicht nur hinsichtlich der Darstellungen in Videospielen, sondern auch in jedem anderen (künstlerischen) Medium – sei es der Film, das Radio oder das Theater. Nach dem Medienwissenschaftler Tim Raupach ist die

„[...] Zuweisung von Authentizität [...] im Bereich der ästhetischen Kommunikation grundsätzlich als Form, Resultat beziehungsweise Effekt medialer Darstellung zu verstehen, welche erst im Referenzhorizont der Rezeption eine diskursive Aufwertung erfährt, wenn sie als technisches Verfahren mit einer besonderen Wahrheitsfähigkeit, Glaubwürdigkeit und Echtheit assoziiert wird.“¹⁸

Somit sei Authentizität niemals von Beginn an in Medien vorhanden, sondern werde erst während der „Nutzung“ und auf Basis spezifischer Vermittlungsstrategien von den Referent*innen zugeschrieben. Authentizität sei daher ein Effekt, der erst generiert werden müsse.¹⁹ Um ebendies zu initiieren seien zwei Kriterien zu erfüllen: Das der >Referenz< und jenes der >Form<. Ersteres erfordere die Nachprüfbarkeit sowie Viabilität des im Medium repräsentierten historischen Settings, wobei Raupach hierbei wiederum zwischen einem „real-geschichtlichen“ und einem „fiktiven“ Referenzrahmen unterscheidet. Der real-geschichtliche Referenzrahmen bezieht sich dabei auf sichtbare „Aspekte und Phänomene des Realen, die in gestalt-, material- und oberflächenrealistische Illusionen transformiert werden, und zum anderen [auf] die unsichtbaren Strukturen und Gesetze des Realen“²⁰. Demnach können Referent*innen oder Spieler*innen also am Grad des Fotorealismus sowie der Einhaltung physikalischer Gesetze befinden, wie authentisch ein Computerspiel ist. Auf diese Weise setzten die Rezipierenden Authentizität mit Realismus gleich. Der auf Computerspiele spezialisierte Wissenschaftler Michal Mochocki merkt in diesem

¹⁸ Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 100.

¹⁹ Vgl. Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 100.

²⁰ Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 107.

Zusammenhang allerdings an, dass Akkuratessse selbst als eine Variante von Authentizität begriffen werden kann, die sich entweder auf das Verhalten und die Psychologie von Personen oder auf faktenbasierte Korrektheit berufe.²¹ In Bezug auf Videospiele kommt es vor allem auf die akkurate Darstellung der grafischen Details an, die als Folge Authentizität verleihen, bzw. durch welche Authentizität zugeschrieben wird. Wichtig ist dies in allererster Instanz für die Kulisse, welche das Spiel in das spezifische historische Setting einbettet, auch wenn diese oftmals keinen weiteren Einfluss auf das Gameplay hat. Nach Mochocki sei diese Einbettung dennoch das Fundament für die Verbindung zwischen Spiel und Geschichte:

“Connecting the micro-level of on-screen (on-site) locations to the macro-level of the historical world, the player forges ‘a link between a game’s historical representation and the larger historical discours...gleaned from their lived cultural experience, including their engagement with historiography in different forms (e.g. books, documentaries, films)’”²²

Ähnlich verhalte es sich mit dem fiktiven Referenzrahmen. Raupach betont hier insbesondere die intermedialen Verweisstrukturen als Kriterium, welche sich aus der Präsentation einer in sich stimmigen Welt sowie der Illusion durch fotorealistische, virtuelle Bilder zusammensetze. Hierbei gelte es unter anderem das Illusionierungs- und Wirkungspotenzial des analogen Quellmaterials abzuschöpfen.²³ Mit anderen Worten: Eine fiktive (Spiel-)Welt wirkt glaubwürdiger, wenn die Regeln der Physik, z.B. Schwerkraft, eingehalten und fotorealistische Darstellungen, in Abgleich mit unserer Realität, kreiert werden. Nach Historikerin Angela Schwarz, die sich auf Videospiele spezialisiert hat, sei auch die Verwendung von Originaldokumenten, wie Filmsequenzen oder Schriftstücken, zur Erhöhung der Authentizität bei der Kontextualisierung des Spielsettings förderlich.²⁴ Sobald anhand dieser Strategien Glaubwürdigkeit gewährleistet werden könne, sei das Kriterium erfüllt und habe einen Realitäts- und einen Realismuseffekt zur Folge. Der Realitätseffekt dient dabei der Konstruktion einer logischen virtuellen Simulation während der Realismuseffekt sich nochmals in faktische und semi-faktische Effekte unterteilt. Dennoch beziehen sich beide Effekte allgemein auf die Nachbildung der Realität, bzw. der Rekonstruktion des

²¹ Vgl. Mochocki, „Heritage Sites and Video Games“, S. 953.

²² Mochocki, „Heritage Sites and Video Games“, S. 964.

²³ Vgl. Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 109f.

²⁴ Vgl. Schwarz, „Wollen sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“, S. 332.

potenziell Realen, wie Orten, und der Produktion von Authentizitätsmerkmalen zu Gunsten der Glaubwürdigkeit.²⁵

Allerdings erwähnt Raupach, dass es nicht nur die Nutzung visueller Darstellungen sei, die derartige realistische Simulationen ermögliche, sondern zusätzlich das Zusammenspiel mit audiovisuellen Elementen.²⁶ Perrine Poiron, eine der Fachspezialist*innen, die an der Gestaltung des ägyptischen Settings in *Assassin's Creed: Origins* mitbeteiligt waren, betont diesbezüglich wie wichtig es für das Spiel sei auch auf der Audio-Ebene eine realistische Umgebung zu konstruieren. Diese umfasse neben Klängen und Musik sowohl Sprache sowie ihre Wortwendungen und Ausdrucksweisen. Anhand dieses, von den Entwickler*innen beschränkten, Sprach-Lexikons müssen dann alle essenziellen Informationen vermittelt werden können.²⁷

In Bezug auf *Assassin's Creed* unterstreicht Mochocki zudem die Verbindung zwischen Spielwelt und Realität, die die Spielenden in die Lage versetze das Computerspiel zu „fühlen“, ohne dass die darin befindlichen Details vollständig akkurat sein müssen. Demnach gehe es allem voran, um die Vermittlung authentischer Gefühle und darum diese hervorzurufen.²⁸ Sowohl der Computer-Scientist Richard Cole als auch Michal Mochocki betonten damit zusammenhängend die, durch die realitätsnahe Umgebung erzeugte, besondere Authentizität von *Assassin's Creed* und wie mittels dessen nostalgische Gefühle hervorgerufen werden. Aufgrund dieser „fühlbaren“ Erfahrbarkeit der Vergangenheit und weit zurückliegender Ereignisse in Historienspielen, wie *Assassin's Creed*, biete sich ein Vergleich mit Zeitmaschinen an, welche die Rezipient*innen durch die transportative Qualität des Settings zurückversetzen.²⁹

“One of the most enduring metareferential questions in the Assassin's Creed franchise centres on what type of access to the past do virtual simulations allow. The prologue's answer is a technocultral mashup, a Baudrillard (1994) simulation that never proceeds to simulacrum, curtailed by the way it copies the real. After combining the real with copies of other imagined worlds, the prologue invites players to interact with, and immerse themselves in, a clash of realities more fantastic than hyperreal.”³⁰

²⁵ Vgl. Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 111ff.

²⁶ Vgl. Arbuckle, „Undergraduate Teaching and Assassin's Creed“, S. 103.

²⁷ Vgl. Poiron, „Assassin's Creed Origins Discovery Tour“, S. 81f.

²⁸ Vgl. Mochocki, „Heritage Sites and Video Games“, S. 953.

²⁹ Vgl. Mochocki, „Heritage Sites and Video Games“, S. 958.

³⁰ Cole, „Mashing Up History and Heritage in Assassin's Creed Odyssey“, S. 918.

Cole erkennt in dieser Art historischer Simulation das Fundament für die Immersion in die hyperreale Spielwelt, die dazu in erster Linie authentisch erscheinen müsse. Grundlegend sei hierfür die bewusste Rezeption – also die Wahrnehmung und Verarbeitung – der Spieler*innen, damit diese vollständig in das Computerspiel eintauchen oder versinken können. Ihre kognitive Präsenz sei, nach Raupach, somit die erste Voraussetzung zu einer möglichen Immersion.³¹

3.3.2. Immersion

Wie bereits erläutert ist das Prinzip der Immersion eng mit dem Authentizitätsbegriff verwoben. Die Immersion selbst findet vor allem dann statt, wenn die Rezipient*innen ein Medium – sei es ein Film, Buch oder Videospiel – in sich als authentisch bewerten und dadurch kognitiv in die (fiktive) mediale Welt „gesogen“ werden.

„In der perfekten Form beschreibt Immersion den Umstand, dass Mediennutzer in das Mediengeschehen eintauchen, insofern die Differenz zwischen medial vermitteltem Inhalt und unmittelbar erlebter Außenwelt für sie nur noch mittels des Intellekts, d.h. einer Schlussfolgerung, nicht aber mehr mittels ihrer eigenen Wahrnehmung möglich ist.“³²

Raupach zufolge seien immersive Wirkungen einerseits auf die materiellen Eigenschaften des Mediums zurückzuführen, andererseits beschrieben sie den psychischen Zustand von Individuen, die „auf die illusionistische Partizipation des Subjekts an einer dargestellten Welt im medialen Modus abzielt“³³. Bezogen auf Videospiele ist dabei allem voran auch die ludische Ebene entscheidend, da sich hierin der Unterschied zu linearen Filmen findet. Denn der interaktive Charakter fördert wiederum die dauerhafte Vereinnahmung der Spielenden – den sogenannten „Flow-Zustand“. Nach Medienwissenschaftlerin Anja Griefing werde dieser beim vollständigen Aufgehen in einer Tätigkeit erreicht, deren Erleben als angenehm und positiv empfunden wird.³⁴ (Hierzu kann angemerkt werden, dass auch im Fall von „gewalttätigen“ Computerspielen in erster Linie positive Emotionen bei der kognitiven

³¹ Vgl. Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 100f.

³² Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 102.

³³ Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 103.

³⁴ Vgl. Griefing, „Rezeptionsmotive von Videospiele und Let's Plays“, S. 9.

Verarbeitung auftreten. Die Begründung dessen findet sich in medienpsychologischen Konzepten, wie dem „General Aggression Model“, welches hier allerdings nicht näher behandelt werden soll.) Zusätzlich unterscheidet Mochocki zwischen verschiedenen Ebenen des „involvements“ mit der Umgebung des Spiels: kinästhetische (Bewegungsempfinden), räumliche, gemeinsame (in einer Community kommunizierte), narrative sowie affektive Beteiligung.³⁵ Jede dieser Involvement-Ebenen kann sich zudem im Computerspiel wiederfinden. Für Open-World-Games ist vor allem die Immersion mit dem *Raum* der Spielwelt genauso essenziell wie ein vereinnahmendes *Narrativ*. Das *gemeinsame Involvement* findet im Fall von *Assassin's Creed*, welches nur als Single-Player verfügbar ist, oftmals erst nach dem Spielen, wenn sich die Nutzer*innen über das Spiel austauschen, statt. Ebenfalls nicht außer Acht zu lassen ist die *affektive Beteiligung*, welche gerade in Spielen mit einem spezifischen Hauptcharakter ermöglicht, sich in diesen hineinzusetzen und eine noch stärkere Immersion zu erleben, bzw. sich durch das Belohnungssystem im Gehirn über Erfolge im Spiel zu freuen oder sich über ein „Game Over“ aufzuregen. Das *kinästhetische* Empfinden kann von Computerspiel zu Computerspiel variieren. Augmented-Reality-Games wie „Pokémon GO“ zeichnen sich einerseits dadurch aus, dass sich die Spielenden aktiv durch die reale Umgebung bewegen müssen, während bei Konsolenspielen wie der Wii die Ausführung von Bewegungen mit dem Controller, z.B. das Schwingen eines Tennisschlägers, entscheidend sind. Im Fall der PlayStation von Sony wird das Bewegungsempfinden zusätzlich durch das Vibrieren des Controllers unterstützt, wenn beispielsweise in einem Kampf der Spielcharakter getroffen wird oder irgendwo herunterfällt.

Gerade, wenn die spielerische Komponente von Computerspielen im Fokus steht, ist es sinnvoll auf die Theorie des „Homo Ludens“ nach Johan Huizinga zu verweisen. Demnach habe das >Spiel< nicht nur einen grundlegenden Nutzen für die Entwicklung von Kindern oder diene der reinen Unterhaltung, sondern besitze einen tieferliegenden biologischen und kulturellen Nutzen für das Individuum als auch die Gesamtgesellschaft.³⁶

“As a regularly recurring relaxation, however, it becomes the accompaniment, the complement, in fact an integral part of life in general. It adorns life, amplifies it and is to

³⁵ Vgl. Mochocki, „Heritage Sites and Video Games“, S. 958ff.

³⁶ Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 1f.

that extent a necessity both for the individual-as a life function-and for society by reason of the meaning it contains, its significance, its expressive value, its spiritual and social associations, in short, as a culture function.”³⁷

Zu Spielen ermögliche demnach dem Alltag einen aktiven Ausgleich entgegenzusetzen und sich „auszutoben“. Dies sei aufgrund der sozialen Assoziationen primär für das kulturelle und gesellschaftliche Leben von Relevanz. Nach den Ausführungen des Sozio- und Psychologen Jonathan Harth zufolge erkannte Huizinga als erstes die Verbindung von Kultur und Spiel, wobei er in letzterem „das Fundament für Kultur und ihre Ausdifferenzierung“³⁸ verortete. Hierzu argumentiert Harth, auf Grundlage der Überlegungen Huizingas, dass die Intensität des Spiels zusätzlich dessen Vereinnahmung bestimme. Essenziell sei dazu ein kontinuierlicher Prozess, oder Fluss, von aufeinanderfolgenden Handlungen, wodurch die spielende Person auf der Ebene der Wahrnehmung eine Vermischung von Realität und Fiktion, Zeit sowie Stimulus und Reaktion verspüre – Handlung und Bewusstsein verschmelzen demnach miteinander.³⁹ Das innere Flow-Erleben fußt zudem auf fünf Voraussetzungen: Einer klaren Zielsetzung; regelmäßigem und direktem Feedback; die Aufgaben mit den bereits vorhandenen Fähigkeiten erfüllen zu können; die Kontrolle über das (fiktive) Geschehen zu bewahren sowie das Bewusstsein darüber und die vollständige Konzentration auf das Spiel. Seien diese Bedingungen erfüllt, erleben die Spieler*innen das Gefühl ihrer Präsenz in einer Art zweiten Realität, also der virtuellen Welt des Computerspiels.⁴⁰

Bezogen auf das Computerspiel als popkulturelles Phänomen spiegelt sich hierin auch der wechselseitige Zusammenhang zwischen der Aktualität des thematisierten Inhalts im Historienspiel und der Wirkung desselben auf die Kultur selbst. Eine weitere Parallele ziehen hierbei Porreca, Geropanta, Abril und Giordanelli zum Aspekt der Geschichtsvermittlung: Die Immersion in eine virtuelle Spielwelt beanspruche die volle Aufmerksamkeit und Wahrnehmung der Rezipient*innen, weshalb die Aufnahme von wissenswerten Informationen ebenfalls vermehrt ein erfahrbarer Prozess des Lernens sei. Dies ermögliche den Spielenden sich selbst neue Perspektiven auf Lernmaterialien zu eröffnen, indem diese vermehrt als notwendige „Skills“, bzw. Fertigkeiten angesehen würden.⁴¹ Der technologische Fortschritt verwandle die Vergangenheit

³⁷ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 9.

³⁸ Harth, Computergesteuerte Spielpartner, S. 10.

³⁹ Vgl. Harth, Computergesteuerte Spielpartner, S. 39f.

⁴⁰ Vgl. Harth, Computergesteuerte Spielpartner, S. 40f.

⁴¹ Vgl. Porreca, „Gaming as a disembodied Experience of the City“, S. 119f.

somit in ein spielerisches Abenteuer, in welchem Informationen ebenso spielerisch erlernt werden können. Gemeinsam mit dem immersiven Potenzial sowie des Transports von Emotionen und Gefühlen werden die Rezipient*innen zu sogenannten „smart learners“ mit eigener Ermächtigung und Kontrolle zur Aneignung der Inhalte.⁴²

“This means that a combination of techniques aims to transmit emotions, feelings, and sensations, and for this reason, colors, city noises, and materials are used under the perspective of attracting the user while conveying the message of the game.”⁴³

Ein weiterer essenzieller Faktor zum Erreichen der Immersion ist, neben der authentischen und glaubwürdigen virtuellen Spielwelt, das Erzeugen von Empathie auf Seiten der Nutzer*innen. Das Empfinden von Empathie erlaubt es Rezipierenden allgemein sich in die einzelnen Figuren hineinzusetzen und deren Gemütszustand nachzuvollziehen. Geschichtswissenschaftlerin Lisa Gilbert hat in ihrer Interview-Studie mit dem Titel „Assassin’s Creed reminds us that history is human experience: Student’s senses of empathy while playing a narrative video game“ verschiedene High-School-Schüler zu deren Erfahrungen mit dem Historienspiel befragt. Sie kam zu dem Ergebnis, dass *Assassin’s Creed* weniger als das Lernen von Geschichte – wie aus textbasierten Schulbüchern – begriffen wird, sondern die Erfahrbarkeit von Geschichte im Mittelpunkt stehe, was sie als „storyplaying“ statt „storytelling“ betitelt.⁴⁴ Nach Gilbert habe die

“combination of activities—absorbing a narrative while taking part in it—[...] particular impacts on the player, especially as players are known to experience a shift in their self-perception to identify strongly with the characters they embody [...]. [James Paul] Gee [...] argued that narrative video games offer chances for human sense making and perspective taking and, as such, they have the potential to create empathy for other people’s situations and perspectives in life’.”⁴⁵

Jedoch problematisierten die Schüler nicht die Konsequenz einer potenziellen Veränderung ihres bestehenden Verständnisses von Geschichte. Ihnen fehlte die Gelegenheit zur kritischen Auseinandersetzung mit den Darstellungsinhalten sowie ihren eigenen Emotionen während der Immersion. Des Weiteren erkannten die

⁴² Vgl. Porreca, „Gaming as a disembodied Experience of the City“, S. 125f.

⁴³ Porreca, „Gaming as a disembodied Experience of the City“, S. 120.

⁴⁴ Vgl. Gilbert, „‘Assassin’s Creed reminds us that history is a human experience’“, S. 120.

⁴⁵ Gilbert, „‘Assassin’s Creed reminds us that history is a human experience’“, S. 111.

Schüler keine Verbindung zwischen dem Computerspiel und der akademischen Geschichtswissenschaft, um ihre tiefergehenden Fragen zu beantworten.⁴⁶

Der immersive Charakter von digitalen Unterhaltungsspielen birgt somit Risiken und Chancen für Geschichtsrepräsentationen. Aus der bisherigen Forschung lässt sich an diesem Punkt schließen, dass es immer einer kritischen Reflexion des Umgangs und der Wissensinhalte bedarf. Aber durch dieses Hinterfragen erfolgt wiederum auch die Entwicklung neuer Interessensschwerpunkte und der erste Ansatz alternative Perspektiven einzunehmen. In dieser Masterarbeit stellt sich somit weiterführend die Frage, ob die direkten Kommentare von Historiker*innen die kontroverse Auseinandersetzung fördern könnten.

In der Untersuchung von Michal Mochocki zum Zusammenhang von Kulturerbestätten, Authentizität und Immersion in *Assassin's Creed* schloss er, dass die Erfahrung der Spieler*innen mit historischen Schauorten in Computerspielen touristischen Besuchen der Stätte in der realen Welt ähnlich sein können. Dabei rufen die Wahrnehmung von sowie das Gefühl der Authentizität gegenüber den Kulturgütern dieselben Erfahrungskomponenten, wie die Immersion in den digitalen Raum, hervor. Infolgedessen verbinden sich erstere mit dem außerhalb des Spiels bestehenden Wissens über die Geschichte des kulturellen Erbes der Spielenden.⁴⁷ Wie bei der Studie von Gilbert, zeigen sich hierbei ähnliche Risiken. So kann die Vermischung fiktiver und realer Informationen zu falschen Annahmen führen, wenn diese nicht ausreichend kontextualisiert werden.

Dennoch birgt die Korrespondenz aus Involvement, Immersion und Authentizität im Videospiel das Potenzial Geschichte aufleben zu lassen und sie emotional zu erfahren. Gerade in Wechselwirkung mit der Popkultur wird speziellen historischen Thematiken erneut oder erstmals Relevanz zugesprochen, weshalb sie diskutiert werden und folglich ein Diskurs geführt wird, der auch für Bildung und Wissenschaft von Vorteil sein kann – insofern dies im richtigen Umgang und Rahmen geschieht.

⁴⁶ Vgl. Gilbert, „‘Assassin's Creed reminds us that history is a human experience’“, S. 132.

⁴⁷ Vgl. Mochocki, „Heritage Sites and Video Games“, S. 971f.

3.3.3. *Assassin's Creed* als popkulturelles Phänomen in der Geschichte

In der Geschichtswissenschaft ist *Assassin's Creed* genauso kontrovers diskutiert, wie die Erforschung von Computerspielen selbst. Untersuchungen des Historienspiels setzen sich bisher vor allem mit dem Umgang der Vorlagen aus der realen Umgebung, der Frage Simulationen durch authentische Darstellungen sowie potenzielle Lerneffekten auseinander.

Die Geschichtswissenschaftler*innen Politopoulos, Mol, Boom, und Ariese kritisieren an *Assassin's Creed* primär die gewalttätigen Handlungen, die losgelöst von jeder historischen Realität seien.⁴⁸ Auch nach Historikerin Caroline Arbuckle Macleod seien daneben vor allem die fantastischen Elemente, die sich von jedem wissenschaftlich konstruierten Geschichtsbild abheben, sowie der Möglichkeit alternative historische Erzählungen wiederzugeben, nicht zu verachten. Dennoch erkennt sie ein gewisses Potenzial von Computerspielen als alternatives Mittel zur Auseinandersetzung mit Historiografie und um neue kritische Diskussionen anzuregen.⁴⁹

“While some academic debates are about facts, quite a few are about ways of thinking about the past. An immersive simulation can inform these debates, because it can allow us to break away from entrenched modes of thinking and view the world of the past as a real place, a big place, full of unique people.”⁵⁰

Ägyptologe Christian Casey sieht hinsichtlich des wissenschaftlichen Umgangs mit derartigen Simulationen weniger Grund zur Diskussion von korrekten Fakten als einen Weg neue Denkweisen und Perspektiven auf die Vergangenheit erschließen zu können. Das faktenbasierte Wissen sei demnach mit Erfahrung gleichzusetzen:

“Scholarly knowledge is not merely an accumulation of facts, it is a depth of understanding that comes with experience. The simulated world of a game can provide this experience in a way that no academic work can. In turn, this experience can inform our understanding and enhance our work as scholars.”⁵¹

Ein weiterer entscheidender Aspekt hinsichtlich des Untersuchungsgegenstands *Assassin's Creed* sind die ahistorischen Inhalte oder auch Uchronien. Nach Martin Isaac Weis, der sich gleichermaßen mit Videospielen und Geschichte auseinandersetzt, gewährleiste eben diese fiktiven, nicht-tatsachenbasierten

⁴⁸ Vgl. Politopoulos, „History Is Our Playground“, S. 321.

⁴⁹ Vgl. Arbuckle, „Undergraduate Teaching and Assassin's Creed“, S. 103f.

⁵⁰ Casey, „Assassin's Creed Origins“, S. 76.

⁵¹ Casey, „Assassin's Creed Origins“, S. 73.

Konstruktionen historischer Gegebenheiten das Nachdenken über ebendiese Produktion solcher Narrative und der damit einhergehenden Authentizität. Es sei daher unerlässlich die Rolle des Ahistorischen bei der Produktion von Geschichtlichem nachvollziehen zu können.⁵² Weis begründet dies damit, dass Videospiele wie *Assassin's Creed* nicht einfach nur die Vergangenheit abbilden, sondern diese selbst konstruieren. Innerhalb eines derartigen Komplexes werden die Spieler*innen zusätzlich zu Subjekten dieser Vergangenheit, wodurch sie aktiv in die Geschichte eingreifen und teilhaben – damit wird das Historische zu etwas Persönlichem. Entscheidend sei vor allem nicht die historische Fiktion als Merkmal von *Assassin's Creed* zu betrachten, sondern die ahistorischen Produktionsfaktoren.⁵³

„Dabei sollte man dieses Feld nicht der Geschichtsdidaktik allein überlassen [...]. Denn es lässt sich nicht leugnen, dass sich Computerspiele [...] zu einem wichtigen medialen Sozialisationsfaktor und damit zu einem bedeutsamen Element der Lebenswelt entwickelt haben [...]. Als Teil der Kultur und im Besonderen der Geschichtskultur zählen sie zu den Formen der öffentlichen Präsenz und Präsentation von Geschichte [...]. Sie sind Medien, die Geschichte nach einem Prozess der Auswahl und Deutung rekonstruieren [...], d.h. Geschichtsbilder anbieten. Und als solche sollten sie analysiert werden.“⁵⁴

Angela Schwarz, eine der führenden Wissenschaftler*innen im Umgang mit Computerspielen und Geschichte, plädiert aus dieser Kontroverse heraus ebenfalls dafür, die digitalen Geschichtsrepräsentationen als mediale Aufarbeitung zu betrachten, anstatt nur den faktischen Informationsgehalt zu untersuchen. An dieser Stelle ergibt sich eine weitere Verknüpfung von (Pop-)Kultur und Geschichte: Die Erinnerungskultur. Der Politikwissenschaftler Erik Meyer sieht auf kritische Weise einen deutlichen Zusammenhang zwischen der Gedächtniskultur, Popularität und der massenmedialen Verbreitung. Als problematisch begreift er dabei allem voran das Spannungsverhältnis zwischen der Funktion des Erinnerns und der Vermittlung. Wenn hierbei zusätzlich audiovisuelle Medien hinzukämen, vermische sich diese Konstellation zusätzlich mit dem Anspruch an akkurate Darstellungen sowie dem Erzielen einer möglichst hohen medienökonomischen Reichweite.⁵⁵ Wie schon dargelegt bergen diese Verstreungen viele Risiken und großes Potenzial. Erstens hinsichtlich der Reflexion sowie Aufarbeitung der Geschichte und zweitens zum

⁵² Vgl. Weis, „The Ahistorical in the Historical Video Game“, S. 119ff.

⁵³ Vgl. Weis, „The Ahistorical in the Historical Video Game“, S. 125f.

⁵⁴ Schwarz, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“, S. 318.

⁵⁵ Vgl. Meyer, „Problematische Popularität?“, S. 270.

besseren Verständnis der heutigen Gesellschaft, ihrer Interessen und Fokussierungen.

3.4. Studiendurchführung

3.4.1. Diskursanalyse nach Michel Foucault

Die vor allem in den Geistes- und Sozialwissenschaften verwendete Auswertungsmethode der Diskursanalyse wurde von Michel Foucault selbst nur bruchstückhaft skizziert, da er keine spezifische Vorgehensweise festhalten wollte – was auch zu den sich stets wandelnden und nicht festgeschriebenen Diskursen passt. Entstanden ist seine „Idee“ unter anderem auf Basis der Sprach- und Zeichentheorie nach Ferdinand de Saussure und der Überlegung welche Bedeutung aus Sprache, bzw. „Texten“ zu einem bestimmten Themenkomplex, hervorgehen kann und wie Sinn erzeugt wird.⁵⁶ Ausgehend von Foucaults Ansätzen entwickelten sich bis heute unterschiedliche Konzepte zur Analyse eines Diskurses. Feustel und Schochow beschreiben dieses Ringen verschiedener Perspektiven mit einer zu dieser Arbeit passenden Spielmetapher:

„Für die Frage nach den Perspektiven von Diskursanalysen markiert diese Skizze regulierten und kodifizierten Spielens (game) gleichsam den Gegenpol zum Sprachspiel als explorativem und unsicherem »play«. Das game ist mithin die andere Begrenzung: Wenn klare formalisierte Methoden das Spiel nicht nur einhegen, sondern es darüber hinaus erst konstituieren, sind sie für die Praxis diskursanalytischer Forschung zwingend. Zwischen dem improvisierten Spielen (play) als Kampf um Bedeutung und dem formalisierten abgesicherten Spiel (game) – also der Methode – eröffnet sich, grob vereinfacht, der Horizont der methodischen Diskussionen zum Status von Diskursanalysen.“⁵⁷

In der Geschichtswissenschaft ist für die Bezeichnung eines Diskurses nach Tschiggerl, Walach und Zahlmann dessen Fähigkeit zur Bedeutungskonstruktion sowie zur Definition von Wahrheit und Wirklichkeit eines bestimmten Themenkomplexes grundlegend. Dabei sind Diskurse immer in soziale Praktiken eingebettet, die sich wechselseitig konstruieren und beeinflussen. Wirklichkeit und Natur verstehen sich daher als gesellschaftliche Konstrukte, welche in Verbindung mit dem diese Wirklichkeit erlebendem Subjekt stehen.⁵⁸

⁵⁶ Vgl. Feustel, *Zwischen Sprachspiel und Methode*, S. 18f.

⁵⁷ Feustel, *Zwischen Sprachspiel und Methode*, S. 10.

⁵⁸ Tschiggerl, *Geschichtstheorie*, S. 122.

Da im Rahmen dieser Forschungsarbeit der geschichtswissenschaftliche Diskurs über Videospiele näher analysiert werden soll, macht es vor diesem Hintergrund Sinn den aktiven Umgang von Historiker*innen mit Videospielen in den Fokus zu setzen. In Anbetracht sozialer Praktiken, die einen Diskurs mitgestalten sowie der Aussagen, die innerhalb des „Textes“ untersucht werden müssen, werden in dieser Studie sowohl die Kommentare der Professor*innen – der sogenannte Text – als auch das zugehörige Bildmaterial, das sie sehen, miteinander in Bezug gesetzt und analysiert. Daraus ergeben sich folgende Analysekatégorien für jede einzelne Episode:

- Informationen zu den spezifischen Themenbereichen
- (Wertende) Kommentare zu den Darstellungen

Die erste Kategorie bezieht sich dabei auf das jeweilige Themengebiet der einzelnen Videos. Aufgrund der breiten Variation an Fachbereichen wird diese Kategorie übergeordnet betitelt, bezieht sich in der eingehenden Analyse aber auf das spezifische Thema und dessen Darstellungen. Bei den für sich stehenden „Let’s Plays“ werden demnach *Informationen zur maritimen Architektur (Schifffahrt)*, *Informationen zur Architektur* und *Informationen zur griechischen Religion* in Form der Aussagen der Professor*innen ermittelt und analysiert.

In der zweiten Kategorie sollen alle nicht-faktischen Aussagen und Ausrufe über *Assassin’s Creed: Odyssey* in den Fokus gerückt werden, die implizieren, welche Meinungen die Professor*innen zu dem Spiel haben und dieses, bzw. dessen Darstellungen, bewerten. Die Analyse dieser Kommentare basiert daher auf der in der ersten Kategorie betrachteten Repräsentationen der realen Objekte und Bauwerke.

3.4.2. Kontextualisierung der am Projekt teilnehmenden Personen

Die drei Episoden, welche der Diskursanalyse unterzogen werden, wurden jeweils zwischen November und Dezember 2019 auf YouTube hochgeladen. In der ersten Episode „Maritime Archaeology“ thematisieren Ben, der Archäologie und antike Geschichte studiert, und der damalige sowie heutige Leiter des Oxford Centre for Maritime Archaeology Dr. Damian Robinson die antike griechische Segelfahrt.⁵⁹ Dr. Robinsons Fokus liegt primär auf griechischer, römischer sowie ägyptischer Schifffahrt,

⁵⁹ Let’s Play Assassin’s Creed Odyssey with Oxford University”, YouTube, 12.05.2023.

wobei seine Publikationen von Themen wie Navigation über Anker bis hin zum Herrschaftsbereich der See reichen. Zu einer tiefergehenden Auseinandersetzung mit Geschichtsdarstellungen in Computerspielen seinerseits konnte jedoch nichts weiteres als das „Let’s Play“-Projekt gefunden werden.⁶⁰

In der zweiten Episode mit dem Titel „Ancient Athens“ erkunden die Historiker Nikolaos Papazarkadas, ehemaliger Professor für Antike Geschichte am Corpus Christi College, und Dr. Sylvian Fachard, ehemals Professor an der American School of Classical Studies, die Architektur des antiken Athens.⁶¹ Nikolaos Papazarkadas ist Spezialist auf dem Gebiet der griechischen Geschichte und Archäologie. Außerdem hat er seinen Bachelor an der Universität von Athen abgeschlossen. Mittlerweile forscht und lehrt er unter anderem an der Berkeley University of California sowie der Harvard University.⁶² Dr. Sylvian Fachard hat sich auf antike Städte, Kriegsführung und das antike Griechenland spezialisiert. Im Jahr 2021 hat er die Leitung der Schweizerischen Archäologischen Schule in Griechenland (ESAG) übernommen, nachdem er an der Universität von Lausanne als Professor tätig war⁶³. Allerdings ließ sich auch bei diesen beiden Historikern keine weitere Beschäftigung mit oder Publikationen zu Computerspielen auffinden.

In Episode Nummer drei reflektieren der Student Alex und Dr. Juliane Zachhuber die Repräsentationen der altgriechischen Religion in *Assassin’s Creed: Odyssey*. Als Expertin auf dem Gebiet der antiken Religion Griechenlands und der Hilfswissenschaft der Epigraphik beschäftigt sich Dr. Juliane Zachhuber vermehrt mit sakralen Räumen und religiösen Praktiken sowie Kulte, Ritualen und Gött*innen.⁶⁴ In ihren bisherigen Publikationen ließ sich ebenfalls keine Thematisierung von Geschichte in Computerspielen feststellen.⁶⁵

Bei jedem*r Fachspezialist*in ist interessant, dass bis zum Zeitpunkt des Projekts „Let’s Play Assassin’s Creed: Odyssey with Oxford University“ noch keine – zumindest keine veröffentlichte – Beschäftigung mit Geschichtsrepräsentationen in Computerspielen stattgefunden hat. Deshalb ist zunächst von einer „Unvoreingenommenheit“ gegenüber den digitalen Bildern auszugehen, welche eine objektive Begutachtung der Darstellungen durch die Expert*innen ermöglicht. An

⁶⁰ School of Archaeology, „Dr. Damian Robinson“, 12.05.2023.

⁶¹ „Let’s Play Assassin’s Creed Odyssey with Oxford University“, YouTube, 24.06.2023.

⁶² Berkeley University of California, „Nikolaos Papazarkadas“, 12.05.2023.

⁶³ ESAG, „ESAG Neuer Direktor“, 13.05.2023.

⁶⁴ Centre for the Study of Ancient Documents, „Dr Juliane Zachhuber“, 13.05.2023.

⁶⁵ Academia, „Juliane Zachhuber“, 13.05.2023.

dieser Stelle ist zudem wichtig nochmals anzumerken, dass *Assassin's Creed* nur im Single-Player-Modus verfügbar ist, daher also immer nur eine Person den Controller in der Hand halten kann, um die Spielfigur zu steuern, während die andere Person mehr Zuschauer*in oder Kommentator*in ist.

3.4.3. Analyse Episode 1: „MARITIME ARCHAEOLOGY“

Die erste Episode des Projekts „Let's Play *Assassin's Creed: Odyssey* with Oxford University“ beschäftigt sich mit maritimer Archäologie. Als Spezialgebiet der Wissenschaft, welche sich mit den sichtbaren Überresten vergangener Kulturen oder Lebewesen auseinandersetzt, fokussiert sie sich auf die „Überbleibsel“, die sich im gesamten Bereich um und im Meer oder Seen finden lassen. Folglich werden hierbei vor allem die Schiffe und Häfen in *Assassin's Creed* erkundet. Zudem werden zahlreiche Bezüge zur modernen archäologischen Forschung im Mittelmeergebiet hergestellt.

Kategorie 1: Informationen zu den spezifischen Themenbereichen – Archäologie

Das erste „Let's Play“-Video beginnt einleitend mit einer Vorstellung der beiden Personen vor der Kamera sowie dem spezifischen Themenbereich. Ben, der zu diesem Zeitpunkt Geschichtsstudent an der Oxford Universität ist, leitet das „Let's Play“. Dabei hält er die meiste Zeit den Controller in der Hand und stellt dem Experten Dr. Damian Robinson Fragen zu dessen Fachbereich der maritimen Archäologie und der antiken griechischen Segelfahrt.

Passend zum Thema starten sie ihre Tour durch *Assassin's Creed: Odyssey* auf einem segelnden Schiff. Hierbei erklärt Ben auf sehr kurze Weise einen Teil der Steuerung und dass es sich um eines der navigierbaren Schiffe im Spiel handle. Nach der schnellen Einführung und einem ersten Schnitt kommt Ben zur ersten Frage, um welche Sorte von Boot – Penteconter oder Triere – es sich handeln könnte, bzw. was der Unterschied zwischen diesen beiden Varianten von Kriegsschiffen sei (01:12min). Robinson erklärt:

„The pentaconter is a sort of a long ship. It's 50 odd long ship, so you got 25 people on either side, one person to another out. These were the standard warships in the Homeric period. Homers epic's about the battle, the Trojan Wars, and that's all done with pentaconter. The trireme is from classical Athens, so

about 500 BC something like that, and is a three level, three decks... And every single person to an all and maybe 250 rowers on the ship. So the ship [...] it is the quintessential battleship of the Athenian world" (01:23 – 02:03min).

Interessant ist dabei, dass die Erläuterungen nicht allein auf dem in *Assassin's Creed* dargestellten Schiff beruhen, sondern zusätzlich eine Illustration (01:23min) und eine Grafik (01:42min) eingeblendet werden. Somit wird durch weiteres Quellmaterial noch ein anderes Bild der Vergangenheit gegeben, um diese noch besser veranschaulichen zu können.



Screenshot 1: [01:13min] Kampfschiff



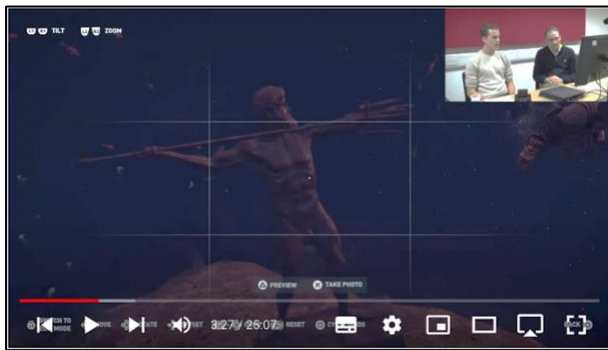
Screenshot 2: [01:23min] Penteconter

Nach einem weiteren Schnitt stellt Ben bereits die Frage, was genau maritime Archäologie sei. Doch bevor Robinson antwortet, fokussiert sich Ben auf das Computerspiel mit der Ankündigung nun ins Wasser zu springen. Aufgrund seiner Kenntnisse der Steuerung und der Möglichkeiten in *Assassin's Creed* ist zudem davon auszugehen, dass der Student sich schon öfter mit dem Spiel beschäftigt hat. Während des Tauchgangs kommt Ben damit zusammenhängend zur rhetorischen Frage, ob genau das maritime Archäologie sei. Robinson zufolge soll dies auf gewisse Weise die Vorfreude und Abenteuer dessen, was Forscher*innen machen, widerspiegeln. Auffallend ist, dass *Assassin's Creed* in dieser Episode weniger als Repräsentation des antiken Griechenlands betrachtet wird, sondern vermehrt für das Verständnis der Archäologie und als dessen Anschauungsobjekt. So auch als sie unter Wasser zu einer bronzenen Statue des Gottes Poseidon tauchen, deren genaue Position Ben zu kennen scheint (02:40min). Hier fragt der Student nämlich ebenfalls danach, ob es der Realität nahe komme derartige Statuen so im Meer vorzufinden, bzw. ob es sich dabei um klassisches Stück handle. Auf die Nachfrage gibt Robinson ein weiteres Beispiel:

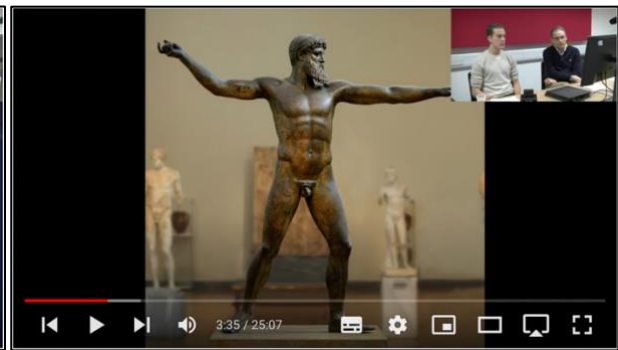
„Absolutely, there's a very famous shipwreck called the Antikythera ship, which was a vessel that was loaded with classical statuary coming from the Hellenistic world to the Roman world in the first century BC, and it sank off an island in the

Aegean. And it was full of this sort of stuff, which is now in the National Museum of Athens” (02:45 – 03.29min).

An dieser Stelle nutzt Ben die Statue zudem als Exemplar zur Veranschaulichung, woher die Entwickler*innen von *Assassin's Creed* ihre Vorbilder hernehmen. Jedoch handle es sich dabei eigentlich um eine Statue von Zeus, die durch einen hinzugefügten Dreizack, dem ikonischen Symbol des Meeresgottes, zu Poseidon wird. Unterstrichen wird dies mittels eines eingeblendeten Vergleichsbildes, das eine sehr ähnliche Figur ohne den Dreizack zeigt (03:35min) – die Statue selbst sei ein klassisches Stück, welches sich in einigen Museen finden lasse. Damit kontextualisieren die beiden die Repräsentationen des Spiels, indem Parallelen zur Realität oder anderen Quellen hergestellt werden, zeigen damit aber auch „Fehler“ auf, welche den „unwissenden“ Spieler*innen nicht auffallen würden.



Screenshot 3: [03:27min] Poseidonstatue



Screenshot 4: [03:35min] Zeusstatue

In der nächsten Szene übernimmt Robinson den Controller, um selbst ein Schiff durch den Golf von Korinth zu steuern. Auf der linken Seite des Bildschirms entdeckt er in der Ferne einige Bootsschuppen zu denen ihm weitere Fakten einfallen. So sei es wichtig gewesen ein Kriegsschiff immer trocken zu halten, weshalb sie oftmals aus dem Wasser gezogen wurden, um sie in den Bootsschuppen vor Staunässe zu bewahren. Auf diese Weise sollte gewährleistet werden, dass das Schiff weiterhin schneller segeln könne und somit mehr Schlag- und Tötungskraft habe. Aus diesem Grund seien Bootsschuppen ein wichtiger Teil der maritimen Landschaft (03:54 – 04:55min). An dieser Stelle ist auffallend, dass das Computerspiel für den Experten eher Anregung zur Erläuterung weiterer Informationen dient. Voraussetzung hierzu ist einerseits die Wiedererkennbarkeit der verschiedenen Objekte (von Seiten der grafischen Ausgestaltung des Spiels) und andererseits die Kenntnis (die Befähigung der betrachtenden Person) dessen. Das Wissen, wobei es sich bei den Objekten

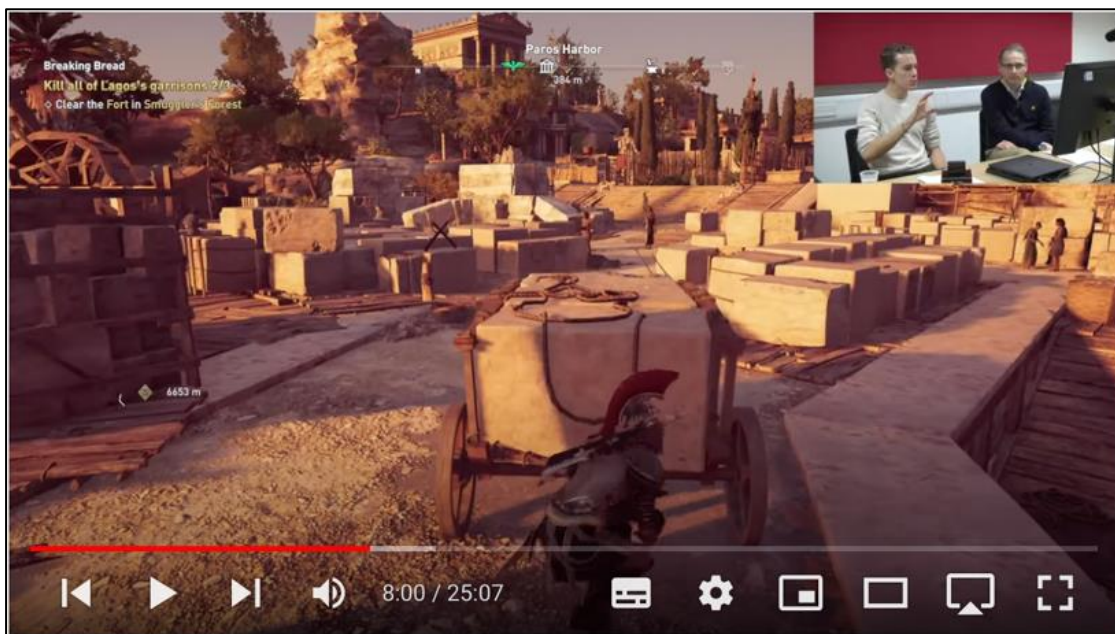
handelt, ist vor allem dann entscheidend, wenn das Spiel keine zusätzlichen beschreibenden Informationen liefert. Es ist daher davon auszugehen, dass viele dieser historischen Repräsentationen von einem Großteil der Spieler*innen unhinterfragt bleiben würden, da sie weder die nötigen Kenntnisse haben noch sich bewusst sind, dass die Darstellungen überhaupt zu hinterfragen sind. Eine wissenschaftlich kontextualisierte Perspektive kann dennoch auf derartiges hinweisen und den Blick hierfür erweitern.

Als nächstes befinden sie sich in einer Kampfszenerie mit anderen Schiffen. Hier übernimmt Ben wieder den Controller, damit der überfordert scheinende Robinson erneut zu seinen Ausführungen zurückkehren kann. Derartige Seeschlachten, wie an diesem Punkt in *Assassin's Creed*, sollen in etwa auf diese Weise auch in der Realität stattgefunden haben (06:13min). Als Beispiel nennt Ben hier die Schlacht von Salamis, welche er jedoch nicht weiter erläutert. Nach Robinson sei es bei antiken Seeschlachten vor allem um Geschwindigkeit, die Wendigkeit des Boots, die Überlebensfähigkeit im Kampf sowie die Anzahl an Marines, die das Schiff beherbergen kann, gegangen. Damit zusammenhängend leitet Ben zu archäologischen Fundstücken im Schwarzen Meer über, während er sich gleichzeitig auf dem Bildschirm einem Kampf auf dem Schiff widmet. Robinson greift diesen Punkt auf und erzählt, dass „the black sea had this amazing cocktail of seawater in it, which preserves woods to an enormous extent“ (07:03min). Des Weiteren informiert er über eine gesamte Flotte verschiedener Arten von Schiffen in diversen Altersstadien, die im Schwarzen Meer gefunden wurde, diese seien aufgrund der einzigartigen Wasserzusammensetzung, Tiefe, Kälte und Dunkelheit besonders gut konserviert worden. Diese Erläuterungen werden erneut mittels einer zusätzlichen Unterwasseraufnahme eines Schiffwracks veranschaulicht (07:29min). Aspekte der Informationen zur maritimen Archäologie, die sich nicht in *Assassin's Creed: Odyssey* finden lassen, werden also erneut mit externen Materialien, bzw. Abbildungen, ergänzt. Nach einem weiteren Schnitt befinden sie sich auf Landgang auf der Insel Paros mit der Absicht sich das zur maritimen Archäologie zugehörige Leben am Meer – die Verbindungen zwischen Menschen und Orten (Handel) – ansehen zu wollen. Hier nimmt Ben die vielen weißen Blöcke, die am Hafen liegen, zum Anlass, sich nach der Wichtigkeit von Paros und diesen Quadern zu erkundigen:

„We got Parian marble, and so marble is used throughout the ancient world a sort of decorative veneers on your temple. It's shiny, it's white, [...] it's a beautiful

cut stone to carve and so you can create amazing pieces of art as well. But it all starts with digging it out of a mountainside and then transporting it around the Mediterranean, and so actually we get ships that had been transporting blocks of marble that become wrecked, and then the vessel found by maritime archaeologists” (08:13 – 08:42min).

Neben den Ausführungen zum Zusammenhang von Marmor und der Schifffahrt, erklärt Robinson, dass die unnatürlichen Blocks oder bearbeiteten Säulen zudem leicht im Meer zu finden seien. Unterdessen befindet sich Ben auf einer weiteren Bootsfahrt. Die Informationen über maritime Archäologie stehen somit nur zu Beginn dieser Szene in Zusammenhang mit den gezeigten Darstellungen im Spiel.



Screenshot 5: [08:00min] Marmorblöcke

Danach thematisieren sie ausführlicher die Arbeit von Tiefsee-Archäolog*innen. In dem Beruf sei eine fortgeschrittene Tauch-Qualifizierung eine grundlegende Voraussetzung. Veranschaulicht wird dies mittels eines eingeblendeten Fotos von Dr. Robinson bei einem archäologischen Tauchgang (09:15min) sowie einem seiner Fundstücke (09:34min). Bei derartigen Ausgrabungen sei es, nach Robinson, am spannendsten, während der Analyse der Fundstücke, mehr über die Objekte herauszufinden. Davon differenziert er den eigentlichen Moment der Entdeckung, denn erst bei der Auseinandersetzung würden antike Schiffe wieder zum Leben erweckt werden, sobald er über diese schreibe und weiteres lerne. Mit der Veröffentlichung der Forschung werde die archäologische Arbeit zudem mehr als der

bloße Moment der Entdeckung. Damit verbunden grenzt Robinson Archäologie klar von der Schatzsuche (Dinge finden und verkaufen) ab – als ethisch handelnde*r Archäolog*in würde man dies nicht tun, trotzdem sei es eine große Problematik auf diesem Feld. Thematisiert wird dabei auch, welche Teile von Schiffsüberresten primär gefunden werden. Bei antiken Kriegsschiffen seien dies vor allem die Rampe – die bronzene Haube am Kiel eines Boots – sowie der Rumpf, welcher oftmals von der Fracht vor der Erosion und Verfall geschützt werde. Alles andere sei in den meisten Fällen verrottet, weshalb ganze Schiffe im Normalfall nicht geborgen werden. Zur genaueren Erklärung wurde an dieser Stelle ein Foto derartiger Rampen eingefügt (11:23min). Des Weiteren diskutieren die beiden die damit zusammenhängenden religiösen Aspekte eines antiken Schiffes, die teils die Bemalung und die „Persönlichkeit“ dessen kontextualisieren. Aufgrund der diskursanalytischen Kategorisierung wird dieser Punkt nicht tiefergehend ausgeführt werden, dennoch soll hiermit gezeigt werden, wie breit das Feld der maritimen Archäologie ist und wo Zusammenhänge zu anderen Themengebieten bestehen.

Darauf folgt ein Schnitt woraufhin sich Ben im Spiel wieder an Land befindet und scheinbar ziellos durch die Gegend läuft, während Robinson ohne Überleitung den Prozess der Rekonstruktion der Vergangenheit erläutert. Gerade in Oxford würden hierzu alle möglichen Formen von Informationen genutzt und zu einem größeren Bild miteinander verbunden werden: „Whether it's literary, textual information, whether it's epigraphic information, whether it's coins and images of ships on coins, whether it's paintings of warships in the Roman period looked like“ (13:24 – 13:37min). Allerdings werden diese Ausführungen weder durch Repräsentationen in *Assassin's Creed*, noch durch andere zusätzlich eingefügte Bilder demonstriert.

Mit einer weiteren Frage leitet Ben die Unterhaltung zur aktuellen Forschungsarbeit von Dr. Robinson an der „verlorenen“ Stadt Heraklion in Ägypten über. Robinson zufolge sei Heraklion der Teil einer größeren versunkenen Landschaft an der Küste von Alexandria – zum besseren Verständnis wird eine Landkarte mit der Position der Mittelmeerstadt aufgezeigt (13:58min). Die Stadt selbst sei einst der wichtigste Importhafen und Marktplatz für Ägypten gewesen und habe daher sehr viel Handel mit der griechischen Welt betrieben. Aufgrund eines Erdbebens oder einer Flutwelle sei Heraklion zerstört worden und im Meer versunken. Seit etwa 15 bis 20 Jahren seien die Ausgrabungen bereits im Gange, allerdings wurde bisher nur etwa 1% des gesamten Gebiets freigelegt. Während der Erklärungen Robinsons hat Ben erneut

eine Schifffahrt gestartet und kommt nun inhaltlich zurück zur athenischen Marine des fünften Jahrhunderts. Ben zufolge habe es sich dabei um die stärkste Seemacht dieser Zeit gehandelt. An diesem Punkt zeigt sich zusätzlich, dass die Erkundung mit dem Schiff nicht wahllos war, sondern Ben sich bewusst zum Hafen von Piräus begeben hat. Anhand dessen soll Robinson nun erklären, warum Athen so eine herausragende Marine gehabt habe.

„It's a combination of things. So Athens invests in its navy. It sees the potential of naval power in order to secure trade routes to create an empire, and to make its port of Piraeus a [...] sort of place that all merchants can go to and can find cargoes in. And so of a result of that, Athens' use of sea power grows, it turns into a naval stent" (16:04 – 16:35min).

In diesem Zusammenhang fragt Ben, ob die im Computerspiel dargestellten Seeschlachten, in einer von denen er sich in diesem Moment befindet, übertrieben sind oder es wirklich große Kämpfe gegeben habe. Robinson zufolge soll es enorme Kriege mit hunderten sich gegenüberstehenden Schiffen gegeben haben. Im Vergleich zu den Einblicken des „Let's Plays“ in die Seeschlachten von *Assassin's Creed: Odyssey* wirken letztere eher untertrieben, da zumeist mit nur einem einzelnen Schiff gegen eine Handvoll anderer gekämpft werden muss.

Infolge eines weiteren Schnitts leitet Ben das Gespräch wieder zu archäologischen Ausgrabungen zurück und erkundigt sich nochmals nach Objekten, die den Verfall im Meer besser überstehen, bzw. häufig ausgegraben werden können. Dazu gehören unter anderem Überbleibsel von Tempeln sowie deren Sakrilegien, Statuen und Inschriftstafeln, also primär Objekte aus Stein oder Materialien, die langsamer verrotten, aber auch Töpferwaren, Metallgegenstände (17:50 – 19:45min). Robinson führt dieses Thema besonders ausführlich aus und die Beispiele werden zudem durch eingeblendete Fotos von Unterwasserentdeckungen weiter konkretisiert, allerdings stammen diese von seinen Ausgrabungen in Ägypten und entfernen sich daher inhaltlich vom antiken Griechenland und *Assassin's Creed: Odyssey*. Nichtsdestotrotz ist davon auszugehen, dass diese Beispiele allgemeingültig in der maritimen Archäologie sind und daher auch auf Griechenland angewendet werden können.

Im direkten Anschluss wechselt Ben ein weiteres Mal das Thema und stellt die Frage in den Raum, wo eine Mannschaft, wie sie an dieser Stelle in *Assassin's Creed* auf dem Schiff dargestellt wird, denn zur Toilette gehe. Er selbst kenne bereits die Antwort darauf, wolle es aber dennoch im Spiel nachstellen. Hierbei wird offensichtlich, dass

die Fragen für die erste Episode vorbereitet wurden und das Computerspiel in erster Linie zur Anschauung dient, anstatt wie in klassischen „Let’s Plays“, einfach erkundet, gespielt und kommentiert zu werden. *Assassin’s Creed: Odyssey* und dessen Repräsentationen des antiken Griechenlands stehen daher nicht im Zentrum der Betrachtung, sondern fungieren in erster Linie als Anregung für konkretere Hintergrundinformationen und der Illustration des Kerns eines Forschungsgegenstandes, auf dessen Suche sich die maritime Archäologie begibt. Die „Toilettenfrage“ wird neben der Nachstellung im Spiel außerdem durch die Einblendung einer weiteren Abbildung auf einer Vase beantwortet (20:03 – 20:24min). Robinson ergänzt hierzu, dass eines der größten Probleme eines antiken Schlachtschiffes, der Mensch selbst war, welcher ebenfalls als ein Teil der Antriebskraft fungierte, aber gleichzeitig auch Bedürfnisse nach Nahrung oder der Toilette mit sich führt. All dies müsse auf Schiffen vorbereitet und mitgedacht werden. Damit zusammenhängend habe es diverse aktuelle Projekte gegeben, wobei eine Triere nachgebaut und von Ruderern von Oxford und Cambridge betrieben wurde – ebenso durch externe Fotos veranschaulicht (20:50 – 21:19min). Derartige Forschungsunternehmungen sollen dabei helfen die antike Realität besser nachzuvollziehen und infolgedessen neue Erkenntnisse zu gewinnen. Beispielsweise sei aufgrund dessen nun nachzuvollziehen, dass sehr lange Fahrten für diese Art von Schlachtschiffen logistisch nicht möglich gewesen waren.



Screenshot 6: [20:11min] Toilettengang



Screenshot 7: [20:26min] Illustration

Zusätzlich erkundigt sich Ben danach, wie man maritime*r Archäolog*in werden könne, was Robinson zunächst in kurzer Form mit seinem eigenen Werdegang und universitären Angeboten beantwortet. An dieser Stelle wird zudem die Live-Aufnahme von *Assassin’s Creed* vorübergehend ausgeblendet und nur noch die beiden Personen gezeigt (22:08 – 22:38). Passend zu den persönlichen Informationen über Robinson wird somit der Fokus der Zuschauenden vom Spiel auf die beiden Akteure gelegt, da

diese Fakten außerdem nicht bildlich dargestellt werden können. Der Zweck der Episode ist es daher nicht nur ein lebendiges Bild von maritimer Archäologie zu vermitteln, sondern auch die Personen hinter der Forschung vorzustellen.

Abschließend spricht Ben die verschiedenen Formen und damit einhergehenden Funktionen von Booten an, indem er im Spiel die Steuerung eines deutlich kleineren Wasserfahrzeugs übernimmt. In *Assassin's Creed* seien es hauptsächlich Schlachtschiffe gewesen mit denen Ben gespielt habe, jedoch gebe es ein sehr breites Spektrum an Handels-, Fischer- und Servicebooten, um jeden Zweck dienlich zu sein.

Insgesamt ist erste Episode des Projekts „Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University“ weniger ein „Let's Play“ im eigentlichen Sinn, sondern eher eine Frage-und-Antwort-Runde, um mehr auf den Forschungsbereich der maritimen Archäologie aufmerksam zu machen. In einem klassischen „Let's Play“ würde das Computerspiel im Mittelpunkt der Beschäftigung stehen, anstatt lediglich als Anregungs- oder Anschauungsmaterial zu dienen. Hierbei ist außerdem auffallend, dass das Spiel zu diesem Zweck nicht ausreichend genug ist und die Ausführungen mit externen Bildern ergänzt werden. Zudem sind es weniger die Repräsentationen aus dem Spiel als vermehrt die ausführlich vorbereiteten Fragen des Studenten, die dem Historiker die Informationen entlocken. Nichtsdestotrotz bestehen die Aussagen über maritime Archäologie aus sehr vielen informativen und spezifischen Fakten sowie Hintergründen, aber auch aus kleinen „Fun-Facts“, die das antike Griechenland den Zuschauenden – in Verbindung mit den Darstellungen – näherbringen und weniger weit entfernt erscheinen lassen.

Andererseits wird in dieser Episode demonstriert, wie ein Zusammenspiel aus akademischer Wissenschaft und immersivem Computerspiel funktionieren könnte. Dabei ergänzen historische Fakten die im Spiel befindlichen Informationen, während die animierte Spielwelt die Veranschaulichung der Vergangenheit ermöglicht ohne dass die Wissenschaft einen großen Mehraufwand hat – sie kann die bereits vorhandenen Repräsentationen des Computerspiels nutzen. Wobei Infrage zu stellen wäre, ob die zusätzlich eingeblendeten Bilder für diese Erläuterungen nicht ausreichen würden, um ein besseres Verständnis der verschiedenen Objekte und Schiffe zu vermitteln. Jedoch gestatten einfache Bilder und Fotografien wiederum nicht, sich selbst auf einem antiken Schlachtschiff zu bewegen und es zu erkunden. Miteinander

in Verbindung zeigen diese verschiedenen Medien allerdings die Vielfalt der Vergangenheit und wie diese ausgesehen haben könnte.

Kategorie 2: (Wertende) Kommentare zu den Darstellungen

Im Großen und Ganzen betrachtet, dient die erste Episode des Projekts mehr dazu Informationen zum Fachbereich der maritimen Architektur sowie der antiken Schifffahrt zu vermitteln als *Assassin's Creed: Odyssey* hinsichtlich dessen Repräsentationen und Darstellungen zu bewerten. Dennoch lassen sich einige Kommentare zum Spiel selbst sowie Anmerkungen zur allgemeinen Aufarbeitung vergangener Epochen finden.

Direkt zu Beginn des „Let's Plays“ fragt Ben nach dem ersten Eindruck und der grundsätzlichen Meinung von Dr. Robinson zu *Assassin's Creed*:

„I think it's a really immersive game in which it kind of brings to life sailing in the ancient world, and also things like the harbor, that you see around you, is really nicely done. There is a really good representation of possibly what things would have been like in the ancient world. I mean the ships themselves are little different perhaps, then we might expect, but it's brilliant“ (00:41 – 01:07min).

Nach Robinson seien die Repräsentationen von *Assassin's Creed* sehr gut gelungen und vor allem realistische Nachkonstruktionen des antiken Griechenlands. Er bemängelt lediglich die Schiffe, erklärt aber nicht tiefergehend welche Teile genau anders sind als die Wissenschaft, bzw. er selbst, erwarten würde. Daher ist davon auszugehen, dass die möglichen Mängel oder Fehldarstellungen zu gering sind, um für Robinson einer realitätsnahen Repräsentation zu widerstreben. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Bewertung als besonders immersives Spiel, da für die Immersion authentische sowie realistische Darstellungen ebenfalls eine essenzielle Voraussetzung sind. An dieser Aussage zeigt sich außerdem, dass der Experte sich doch schon im Vorhinein in irgendeiner Form mit *Assassin's Creed* auseinandergesetzt hat.

Des Weiteren sprechen Ben und Robinson im Zusammenhang mit historischen Repräsentationen über die Interpretation von Farben und Stoffen. Ben zufolge sei eines der besten Dinge an *Assassin's Creed* die Farbvielfalt und die Freiheiten mit dem Umgang der Farben, welche sich die Entwickler*innen genommen haben – und nehmen mussten, weil Textilien und Bemalungen oftmals zu schnell zerfallen, um diese

nach Jahrtausenden noch bergen zu können. Zu Rekonstruktion dessen sei daher pure Interpretation notwendig, aber auch ikonografische Symbole, beispielsweise auf Münzen, wären hierfür ein wichtiger Anhaltspunkt. Passenderweise sei die antike Welt in Wirklichkeit sehr polychrom und bunt gewesen, was durch die farbenfrohe Spielwelt von *Assassin's Creed* immer wieder verdeutlicht wird. Die einstigen Bemalungen der Schiffe seien unter anderem auf Basis von Wandmalereien und Vasen nachzuvollziehen.

Robinsons Erläuterungen zur akademischen Vorgehensweise der Rekonstruktion vergangener Epochen mittels Interpretationen auf Basis der kleinsten Anhaltspunkte spiegeln sich zudem in den Repräsentationen von *Assassin's Creed* wider. Diese sind, zumindest hinsichtlich der Farben, genauso eine Interpretation der Vergangenheit, wie sie auch die Wissenschaft vornehmen würde. Folglich sind Arbeitsweisen und Ergebnisse der Spielentwickler*innen zumindest in Teilen ähnlich wie die der Historiker*innen. Überdies werden diese außerdem durch die kurze Begutachtung von Dr. Robinson legitimiert und sogar als realistisch erachtet.

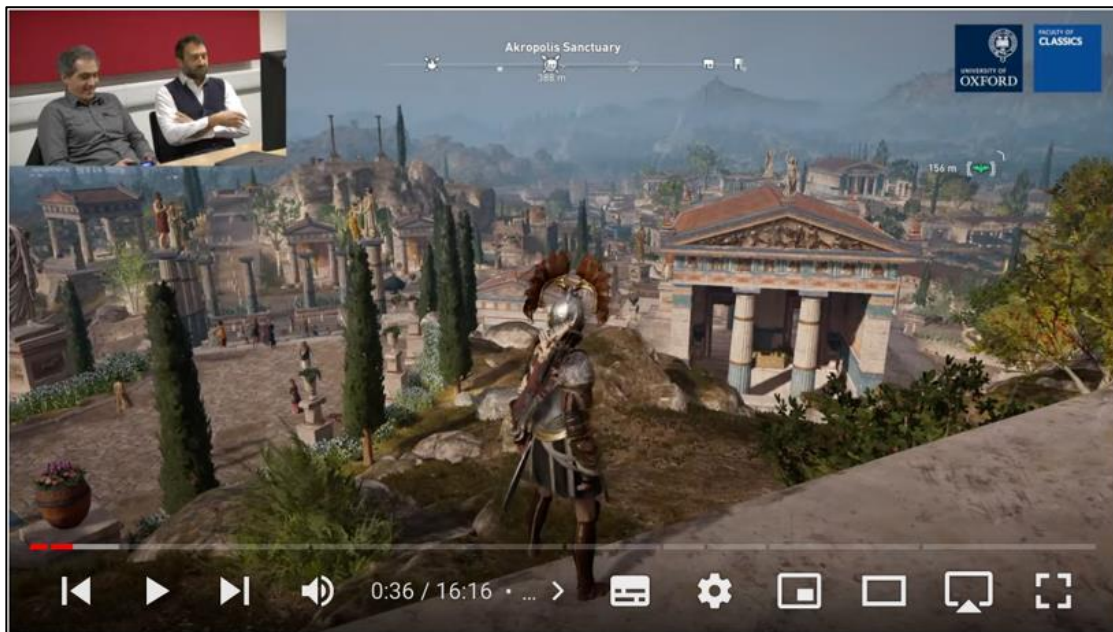
Die erste Episode „MARITIME ARCHAEOLOGY“ hat einen äußerst positiven Grundton gegenüber *Assassin's Creed: Odyssey*. Verdeutlicht wird dies neben den positiven Kommentaren ansonsten anhand des Umgangs mit dem Spiel als Demonstrations- und Anschauungsobjekt. Dennoch zeigt sich daran, wie sich verschiedene mediale Darstellungen (Spiellandschaft, Fotografien, Abbildungen) gegenseitig ergänzen können, bzw. wo im Computerspiel noch Lücken zu finden sind.

3.4.4. Analyse Episode 2: „ANCIENT ATHENS“

In der zweiten Episode zum antiken Athen werden primär die architektonischen Darstellungen und die Geografie der Metropole im Computerspiel diskutiert. Dabei stehen im „Let's Play“ Gebäude als auch Statuen, wie die Akropolis, die Agora, das Parthenon und das Erechtheion, im Zentrum. Zusätzlich finden kleinere Bauwerke, zum Beispiel Brunnen, die Propyläen, das Bouleuterion und der größere Tempel des Hephaistos Erwähnung.

Kategorie 1: Informationen zu den spezifischen Themenbereichen - Architektur

Wie zu Beginn der ersten Episode stellen sich im zweiten Video mit dem Titel „ANCIENT ATHENS“ die Professoren zunächst mit Namen, Fachgebiet und der Universität, an der sie zu diesem Zeitpunkt tätig sind, vor. Professor Nikolaos Papazarkadas leitet dabei das „Let’s Play“ und ist der aktiv spielende Teil, während sein Gast Dr. Sylvian Fachard der passive Experte für das antike Athen ist.



Screenshot 8: [00:36min] Überblick Athen

Das Spiel selbst starten sie mitten im antiken Athen mit dem Ziel dieses ein wenig erkunden zu wollen. Nach einem ersten Schnitt befinden die beiden sich bereits auf einer höhergelegenen Position, um sich einen ersten Überblick der Umgebung zu verschaffen (00:36min). Dabei versuchen sie zu identifizieren in welche Richtung die Agora liegt und bei welchen Gebäuden es sich um das Hephaisteion, den Tempel der Athena Nike sowie die Akropolis handeln könnte. Bei Fachard, der nach eigenen Angaben schon öfter Forschungsreisen nach Athen unternommen hat, ist während der kurzen Orientierungsphase eine Vermischung von bereits erlerntem Wissen und den Darstellungen des Spiels beobachtbar: „You should go left and we should reach the Nike [...]. Wow look, stonecutters, yeah, incredible“ (01:36min). Offensichtlich kann er die Wege, die ihm aus der realen Welt bekannt sind, direkt auf das Spiel übertragen, um sich auch in *Assassin’s Creed: Odyssey* zurecht zu finden. Zusätzlich schließt er aus der Anwesenheit von Steinhauern, dass die Akropolis gerade erst gebaut wird.

Wegen des unfertigen Zustandes würden sie sich in den Jahren zwischen 431-426 v. Chr. befinden, da die Akropolis ungefähr 425 n. Chr. fertiggestellt worden sei (01:36 – 02:21min). Ähnlich werden Propyläen der Akropolis eingeordnet. Aus diesem Kontext heraus sowie der



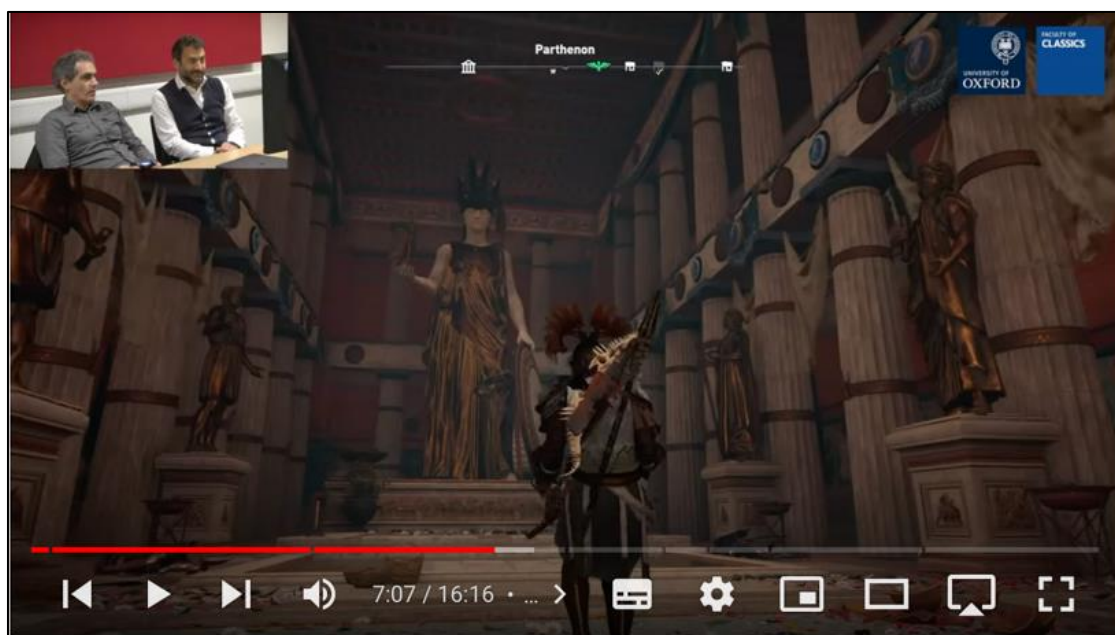
Screenshot 9: [01:52min] Steinhauer

(frischen) Bemalung, können die Professoren deren Zeitpunkt der Fertigstellung auf das vorherige Jahr legen. Das Dach der Akropolis dient den Historikern zudem als weiterer Aussichtspunkt, von welchem sie die Agora sowie die Stadtmauern lokalisieren. Um noch aus einer anderen Perspektive einen Überblick zu ermöglichen, nutzen sie – nach einem weiteren Schnitt – auf dem Kopf der goldenen Statue von Athena den zu der Spielfigur zugehörigen Falken für einen kurzen Rundflug (03:46min).

Daraufhin beabsichtigen sie den Parthenon zu besichtigen und bemerken dabei zunächst „the weird color for the stones, pinkish“ (04:22min). Demnach ist es nicht nur die Geografie, die den Professoren ins Auge sticht, sondern kleinste Details, wie die Farbe des Baumaterials – welche in der Geologie für die Herkunftsbestimmung relevant wäre. Zudem amüsieren sie sich darüber, dass der Parthenon mit den Goldschätzen im Inneren viel zu leicht zu betreten sei. Dabei sei es außerdem ein Sakrileg in einen heiligen Ort wie diesen bis auf die Zähne bewaffnet hineinzugehen. Im Parthenon selbst kritisiert Fachard vor allem die Wandmalereien als ebenfalls „weird“ und Papazarkadas wendet ein nicht einmal gewusst zu haben, dass im Innenraum wirklich Malereien vorhanden gewesen sein. Ob es derartige Bilder gegeben hat, scheint also auch in diesem Forschungsfeld noch umstritten zu sein. Des Weiteren stechen den beiden vor dem Parthenon ein Brunnen und Steintafeln mit Inschriften ins Auge, die jedoch als jünger identifiziert werden – woran die Professoren das festgemacht haben, erläutern sie allerdings nicht (06:06min).

Auf der Ostseite des Parthenons betrachten sie zunächst das Giebelfeld, bevor sie nach einem Schnitt direkt den Palast betreten. An dieser Stelle können die genauen Gedankengänge und Kommentare aufgrund des Schnitts nicht nachvollzogen werden, eventuell gab es aber auch keine weiterführenden Aussagen. Im Inneren selbst gibt

Fachard dafür einige Informationen zur Statue von Athena: „That was a cold statue of ivory and gold by Phidias, and it was melted down in the Hellenistic period in the shade of mercenaries during the siege” (07:08min). Papazarkadas wirft außerdem ein, dass auf dem berühmten Schild der Göttin versteckt das Gesicht des Bildhauers Phidias zusehen sein solle und das Gerücht existiert, dass das gesamte Gold an der Statue beweglich gewesen sei. Das seichte Wasserbecken vor der Statue soll überdies dazu gedient haben den glänzenden Effekt der Statue aufgrund von Lichtspiegelungen zu erzeugen. In diesem Zusammenhang schneiden die Professoren zusätzlich eine wissenschaftliche Debatte um den Opferaltar an, der bei solch einem Tempel eigentlich vorhanden sein müsste, hier aber fehle. Jedoch seien sich Historiker*innen im allgemein unschlüssig darüber, wo genau dieser positioniert gewesen sein könnte. In *Assassin's Creed* wird dieser gar nicht erst abgebildet, wodurch das Spiel gewissermaßen der Debatte entgeht.



Screenshot 10: [07:07min] Parthenon

Bei der Identifizierung des Erechtheions orientieren sich die Professoren an der Betitelung am oberen Rand des Spielbildschirms (08:45min). Hierbei sprechen sie über die vier weiblichen Statuen – die Karyatiden – an der äußeren Fassade des Gebäudes und was diese möglicherweise repräsentieren könnten. Nach Fachard werde innerhalb der Geschichtswissenschaft diskutiert, ob es möglicherweise die Töchter einer Gottheit oder Priesterinnen sind. Zusammenhängend mit dem Kampf zwischen Athena und Poseidon, um den Status als Schutzgottheit der Stadt,

begutachten die beiden Professoren zudem, ob ein legendumranktes Loch – von Poseidons Dreizack – im Dach des Erechtheions im Spiel dargestellt wird (10:10min – 11:20min). Allerdings können sie keine Öffnung im Dach finden, weil das Bauwerk vollkommen „intakt“. In der Realität sei das Loch im Dach des Erechtheions zu sehen und aufgrund der Legende so belassen worden.

Nach einem weiteren Schnitt befinden sie sich erneut bei den Propyläen und besichtigen die sogenannte Pinakothek – die Galerie Athens – in welcher sie die erwartbaren Malereien vorfinden (13:05min). Das Spiel selbst gibt zu den Bauwerken keine tiefergehenden Beschreibungen. Spielende, die sich demnach weniger gut mit dem antiken Athen auskennen, können diese weiterführenden Informationen nicht aus *Assassin's Creed* beziehen. Lediglich durch die Kommentare der Professoren erfahren Zuschauende, dass es die Pinakothek eine Galerie war; von der Existenz eines sagenumwobenen Lochs im Dach des Erechtheions; wer die Statue der Athena erbaut hat; der falschen Farbe der Bausteine des Parthenons oder welche Schlachten die Wandmalereien der Agora repräsentieren.

Als besonders realistisch empfindet Fachard die Darstellung eines konventionellen Hauses direkt hinter der Agora: „That's realistic for a house. You see the mud brick elevation“ (13:39min). Ebenfalls lassen andere architektonische Bauwerke, die Fachard ohne



Screenshot 11: [13:38min] Lehmhaus

zusätzliche Informationen identifiziert hat, darauf schließen, dass diese leicht wiederzuerkennen sind, weil sie in ihren grundlegenden Charakteristiken akkurat dargestellt werden. Eine Ausnahme ist dabei das Bouleuterion – der Versammlungsraum der Griech*innen. Von außen erkennen es Fachard und Papazarkadas nicht, aber beim Betreten des inneren Hofes und beim Anblick der Innenausstattung konnte es sich Fachard dann erschließen. Das Computerspiel gibt auch hier keine genaueren Informationen dazu, was dies für ein Gebäude ist oder wozu es diente. Es wird lediglich als ein Teil der Agora von Athen bezeichnet. Es bedarf demnach eines tiefergreifenden Wissens, um bestimmte Gebäude zu erkennen,

weshalb es für Spieler*innen ohne entsprechende Kenntnisse wahrscheinlich schwierig wäre diese von selbst zu identifizieren. Andererseits ist dies ein Anknüpfungspunkt für die Verbindung von Wissenschaft und Gaming, indem die Geschichte entsprechende Kontextualisierungen oder informelle Erweiterungen liefert.

Als Zwischenergebnis kann festgehalten werden, dass die Professoren die meisten Informationen über die Architektur in *Assassin's Creed: Odyssey* nicht aus dem Spiel direkt beziehen, sondern ihr eigenes Wissen anhand der Repräsentationen ergänzend beifügen. Dabei fallen ihnen vor allem Aspekte auf, die gerade Spieler*innen ohne tiefergehende Kenntnisse in erster Linie ignorieren würden, wie die Farbe von Steinen oder die genauen Darstellungen der Wandmalereien. Dennoch ist interessant zu sehen auf welche Inhalte sich die Expert*innen fokussieren: Es sind weniger allgemeine Fakten zu den Bauwerken, die nicht-spezialisierte Personen zunächst brauchen würden, als sehr kleine, sich im Detail befindende Informationen, die ebendiese Grundkenntnisse voraussetzen. Aus diesem Grund lässt sich, neben dem universitären Entstehungskontext, darauf schließen, dass mit den „Let's Plays“ in erster Linie ein Fachpublikum angesprochen werden soll.

Die Analyse zeigt allerdings auch die hervorragende Eignung von *Assassin's Creed* zur Veranschaulichung der Antike in ihrer Blütezeit als die heutigen Ruinen noch der Mittelpunkt des damaligen Lebens waren. Hierbei ist zwar definitiv nicht jedes Detail korrekt dargestellt oder überhaupt vorhanden, jedoch erfahren die Zuschauenden durch die Kommentare dennoch Wissenswertes, das im klassischen Spielmodus nicht vermittelt wird – und es sei das Wissen darüber, dass etwas von der Realität abweicht, denn dies fördert wiederum die Reflexion durch Thematisierung und Diskussion.

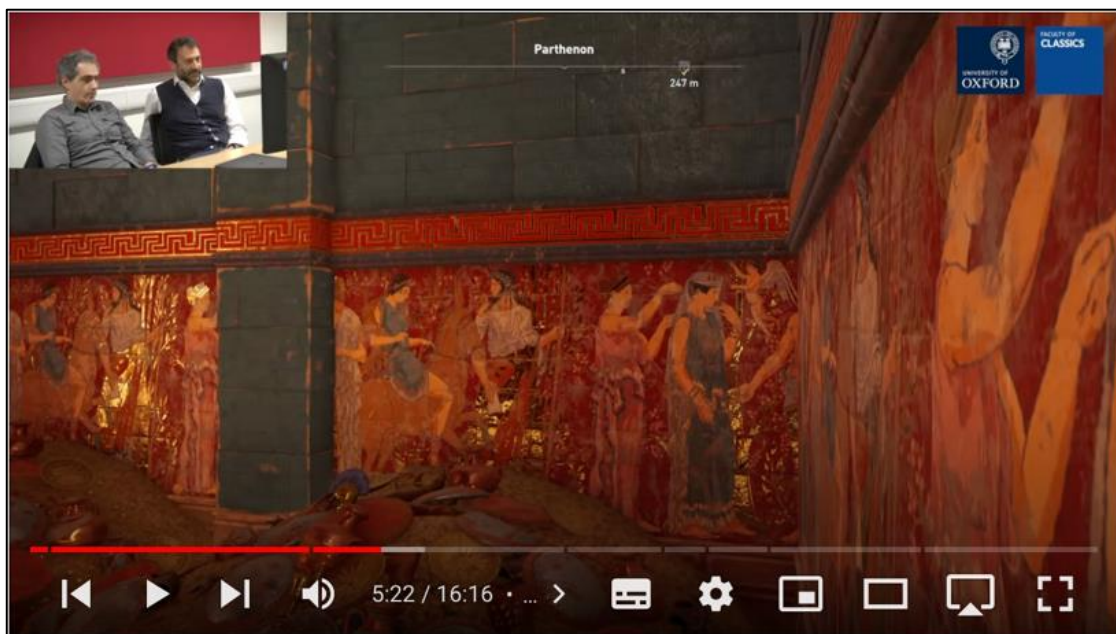
Kategorie 2: (Wertende) Kommentare zu den Darstellungen

Diese Kategorie konzentriert sich auf alle nicht-faktischen Aussagen und Ausrufe über *Assassin's Creed: Odyssey*, die implizieren, was die Professoren persönlich von dem Spiel halten oder dieses bewerten. Die Analyse dieser Kommentare soll dabei auf der in Kategorie 1 betrachteten Repräsentationen der realen Bauwerke basieren.

Der erste Aspekt, dem eine besonders herausstechende Reaktion zukommt, ist die Anwesenheit der Steinhauer vor der „unfertigen“ Akropolis (01:52min – 02:27min). Vor allem Fachard versetzt dieser Umstand für einen kurzen Moment in Erstaunen, was

durch seinen Ausruf „Oh wow!“ unterstrichen wird (01:53min). Des Weiteren äußert Fachard, dass er ihm nicht nur gefällt, dass die Akropolis noch im Bau sei, sondern er liebe auch den Fakt der liegengelassenen Werkzeuge und Steinblöcke. Zudem beeindruckt ihn kleine Details an der Fassade und er bewertet den Baustand zu diesem Zeitpunkt als durchaus richtig.

Als ebenso akkurat betrachtet Fachard die dichte Bebauung der Stadt durch die einzelnen Häuser, weil dies zunächst von Papazarkadas infrage gestellt wurde. Ähnlich verhält es sich mit der Farbe der Bausteine (04:24min) und den Wandbildern (05:23min) der Agora, die als „weird“, bzw. als nicht ganz passend, bezeichnet werden. In Bezug auf die Fragwürdigkeit der Malereien wird auf ebendiese Weise eine geschichtswissenschaftliche Lücke thematisiert. Hierin zeigt sich, dass auf Basis der Spieldarstellungen – eventuell mit den entsprechenden Kenntnissen – tiefergehende Diskussionen zur erneuten Reflexion angeregt werden können.



Screenshot 12: [05:22min] Wandmalereien

Der Eintritt in den Parthenon lässt sich zudem mit einem touristischen Besuch vergleichen: Von beiden Professoren ist ein „wow“ zu hören und sie wirken für einen kurzen Augenblick sehr andächtig und sprachlos (07:08min). Als positiv und „amazing“ werden im Computerspiel auch die einzelnen Aussichtspunkte über Athen angesehen. Wie bereits thematisiert, amüsieren sich Fachard und Papazarkadas ebenfalls über das Fehlen des Lochs im Dach des Erechtheion. Dies hätte Papazarkadas als, seiner

Meinung nach, interessantes Detail empfunden, jedoch ist beiden bewusst, dass sie hiermit wohl an eine Grenze des Spiels stoßen.

Des Weiteren befinden die Professoren die Malereien der Propyläen als gut, vor allem hinsichtlich dessen, dass diese in *Assassin's Creed* überhaupt vorhanden seien (12:14min). Die Tatsache sich von diesem Umstand selbst überzeugen zu wollen, spiegelt außerdem deren Relevanz wider. In diesem Zusammenhang ist also von einer gewissen Wichtigkeit des Vorhandenseins von Farbe für die Darstellung des antiken Athens auszugehen, die *Assassin's Creed: Odyssey* soweit bedienen kann.

Als ebenso akkurat stuft Fachard die einfachen Häuser hinter der Agora ein, an denen sie zufällig vorbeikommen und beschreibt diese mit „that's realistic for a house“ (13:38min). Ähnlich verhält es sich kurz darauf mit dem Weg hoch zum Hephaisteion. Fachard bezeichnet dies aus der Ferne als „wonderful“ und äußert: „you can still see the ramp [...] grills are correct here“ (15:24min). Dies sind ebenfalls Details, die für das nicht geübte Auge primär unbewusst wahrgenommen werden, einem*r Expert*in aber dennoch sofort auffallen. Nichtsdestotrotz wird das Gefühl der Authentizität auf diese Weise für beide Gruppen erhöht.

Neben den architektonischen Objekten zeigen sich die beiden Professoren unter anderem von Inhalten, wie den Olivenbäumen und den einzelnen Marktläden auf dem Platz der Agora beeindruckt. Gerade die Läden scheinen Fachard euphorisch zu stimmen, weil er nicht mit ihnen gerechnet zu haben scheint. In *Assassin's Creed* dienen solche belebten Orte und Personen, die einfach ihrem Alltag nachgehen, der Vermittlung einer authentischen Atmosphäre des Lebens zu dieser Zeit.

Nach der Analyse der zweiten Kategorie kann festgehalten werden, dass *Assassin's Creed: Odyssey* als grundlegend positiv aufgefasst wird. Es fallen deutlich mehr Begriffe und Ausdrücke, die das Computerspiel als beeindruckend, akkurat und realistisch bewerten. Dennoch steigern eher kritische Kommentare nicht nur die Glaubwürdigkeit der beiden Professoren, sondern zeigen auch, dass *Assassin's Creed* zur Reflexion anregen kann. Im Vergleich zu den anderen beiden Episoden, lässt sich die zweite zum antiken Athen zudem mehr als „Let's Play“ charakterisieren, da hier wirklich die im Spiel befindlichen Repräsentationen und ihr Authentizitätsgehalt im Mittelpunkt der Betrachtungen stehen, statt zumeist als bloße Anregung zur weiteren Informationswiederhabe zu dienen.

3.4.5. Analyse Episode 3: „GREEK RELIGION“

Episode 3 des Projekts „Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University“ fokussiert sich auf die antike griechische Religion sowie deren Götter und Göttinnen. Dabei werden anhand der im Computerspiel befindlichen Repräsentationen von Statuen und Tempeln verschiedene Gottheiten vorgestellt und deren Relevanz und Einbindung im griechischen Alltag erläutert.

Kategorie 1: Informationen zu den spezifischen Themenbereichen – Religion

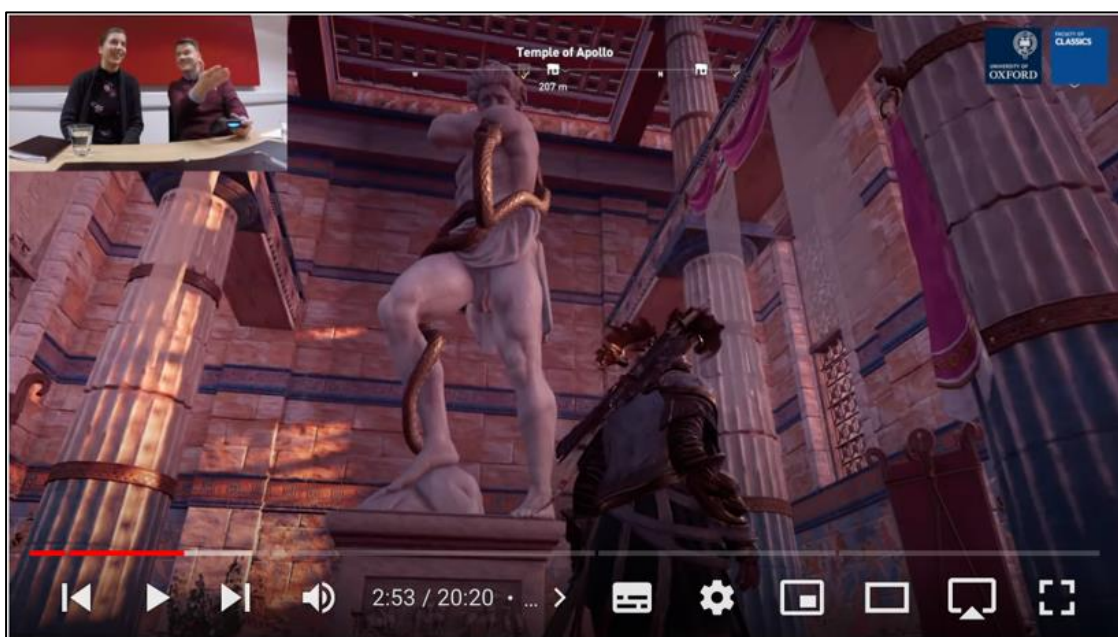
Die Erkundungstour durch das religiöse antike Griechenland beginnen Alex und Dr. Juliane Zachhuber am Tempel der Aphrodite. Wie in der ersten Episode spielt die Historikerin nicht selbst, sondern kommentiert *Assassin's Creed* lediglich und beantwortet die Fragen des Studenten. Der Fokus liegt dabei weniger auf der Forschung an der antiken Religion, als auf dem religiösen Leben im antiken Alltag. Daher informiert sich Alex zunächst nach dem Stellenwert von Religion in der Kultur Griechenlands, woraufhin Zachhuber erläutert:

„So religion in the ancient Greek world was in many ways very different from what we think of nowadays as religion. So for starters: They didn't actually have a term for religion the way we do. It was very much a part of everyday life, it was something that you would do at home; it was something you would do in a political business – would start with prayers and sacrifices and things like that [...] but of course also you did have these incredible, huge buildings dedicated to different gods like Aphrodite and of course, that's another difference that are lots and lots of gods in ancient Greek religion“ (00:57 – 01:44min).

Passend zu diesen einleitenden Informationen klettert Alex an der Fassade und auf dem Dach des Tempels entlang, wodurch er nicht nur die Größe eines derartigen Gebäudes, sondern auch dessen – wortwörtlich – erhabenen Standpunkt anhand des Spiels demonstriert.

Ergänzend erkundigt sich Alex danach, was eine tiefgreifende religiöse Erfahrung alles beinhalten würde. Nach Zachhuber seien dies vor allem öffentliche Opferungen, Festivitäten, Prozessionen, Musik, Tanz und sogar athletische oder musikalische Wettkämpfe (01:50 – 02:12min). Unterdessen lenkt Alex die Spielfigur nach Korinth, das als Stadt der Aphrodite bekannt ist, damit die Ausführungen Zachhubers zur Differenzierung der Göttin gegenüber anderen sich mit den repräsentativen Darstellungen ergänzen. Als Göttin der romantischen Liebe (nicht der verheirateten

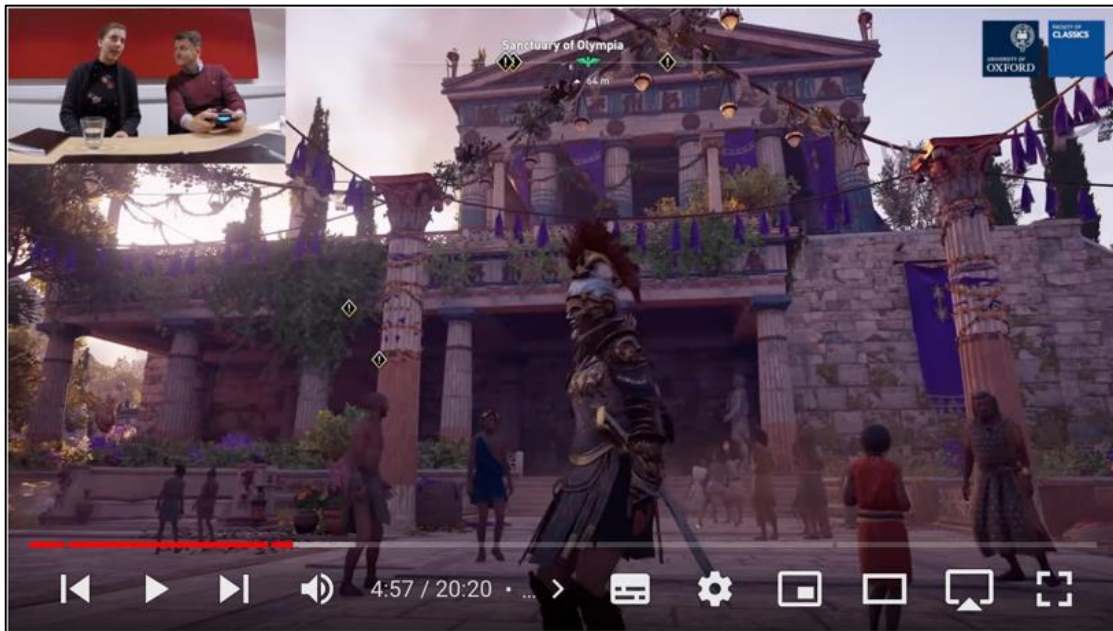
Liebe) sei sie dennoch wie andere Gottheiten sehr vielschichtig gewesen. Während dieser Erläuterungen betritt Alex den Tempel von Apollon, auf welchen Zachhuber passenderweise in diesem Moment zu sprechen kommt. Im Innenraum des Tempels gibt die Historikerin zusätzliche Hintergrundinformationen zur gigantischen Statue von Apollon: Es handle sich dabei um eine „cold statue“, die darstellt wie der Gott mit einem riesigen Schlangenmonster ringt – wahrscheinlich sei dies eine Referenz zu dessen Sieg über die Python bei Delphi (03:00min). Die Repräsentationen in *Assassin's Creed* verleiten die Expertin somit, wie in den vorherigen Episoden, zu ergänzenden Ausführungen ebendieser und stützen die spezifischen Informationen.



Screenshot 13: [02:53min] Statue von Apollon

Des Weiteren sollen derartige Mythen die Hauptaspekte der Persönlichkeiten und Charakteristiken der Gottheiten widerspiegeln. Allerdings seien diese durchaus vielschichtig, beispielsweise sei Aphrodite zwar die Göttin der Liebe gewesen, habe aber auch Seefahrer und Soldaten beschützt, weshalb oftmals unterschiedliche Eigenschaften in Tempeln verehrt wurden. Währenddessen bewegt Alex die Spielfigur zu einem Platz vor dem Tempel und einer kleinen Gruppe von Personen, die als „betrunken-tanzend“ beschrieben werden. In diesem Zusammenhang erkundigt er sich nach der religiösen Erfahrbarkeit der Menschen außerhalb der Tempel. Hierbei müsse einerseits zwischen Religion und religiöser Erfahrung unterschieden werden.

Demnach habe es eine „official side of religion“ als auch kleinere Feierlichkeiten zu Ehren der Götter gegeben (03:50 – 04:17min).



Screenshot 14: [04:57min] Zeustempel in Olympia

Nach einem weiteren Schnitt befinden sie sich auf Erkundungstour durch die antike Stadt Olympia, welche nicht nur für die olympischen Spiele, sondern zusätzlich als religiöser Ort bekannt sei. Olympia sei vor allem Zeus, aber auch anderen Gött*innen geweiht worden, was sich in einer Vielzahl heiliger Weihestätten widerspiegle. Zachhuber zufolge habe es zudem einen äußerst bekannten Tempel für Zeus gegeben, welcher in diesem Moment von Alex in den Fokus gerückt wird (05:03min). Dieser sei ein wichtiger Teil der Festivitäten rund um die olympischen Spiele gewesen, die ebenfalls zu Ehren von Zeus und dem Gründer Pelops veranstaltet wurden. In Verbindung der Betrachtung der Standbilder an der Fassade des Zeustempel stellt Alex die Frage, warum die antiken Griech*innen so daran interessiert waren Mythen dieser Art zu erzählen und weiterzuverbreiten. Darauf erläutert Dr. Zachhuber:

„[...] a huge amount of debate in the study of Greek religion is how exactly these myths really relate to religion [...] so again, one of the big differences to the sort of religion that we might think of is that there is no equivalent to a kind of sacred text like the Bible or something in Greek religion [...] because they were so variable and people could tell different version and different types of stories and, you know, in one version something completely different might happen, if there was no authoritative set text. But the myths [...] are important. I mean, we saw

them depicted here, people were constantly telling them and writing about them, and they do tell us a lot about how the gods were perceived, the personalities of the gods, who these gods really were, even if there could be different aspects in different contexts” (06:18 – 07:20min).

Ähnlich der ersten Episode zur maritimen Architektur beinhaltet diese ebenfalls Elemente einer „Frage-Antwort-Runde“. Viele der Fragen und Inhalte wurden im Vorfeld vorbereitet, was unter anderem daran ersichtlich wird, dass sich Alex im Spiel immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu befinden scheint. Deutlicher wird dies in der nächsten Szenerie, in welcher sie eine Art „avenue of gods and goddesses“ begehen. Alex habe diese in *Assassin’s Creed* gefunden und wolle nun ein Ratespiel mit Dr. Zachhuber durchführen, bei welchem sie die verschiedenen Gottheiten bestimmen soll. Die Historikerin erkennt insgesamt acht von neun gezeigten Statuen im Computerspiel und nennt zudem jeweils das spezifische Merkmal, anhand dessen sie die Repräsentation identifizieren konnte (07:22 – 09:20min): Zeus (Blitz in der Hand), Demeter (Fackel und Gefäß – Göttin der Fruchtbarkeit), Aphrodite (Nacktheit), Dionysos (sieht oftmals betrunken aus), Artemis (Göttin der Jagd, Zwillingschwester von Apollo), Poseidon (Dreizack – Gott des Meeres) und Athena (bewaffnet).



Screenshot 15: [08:38min] Dionysos



Screenshot 16: [08:45min] Artemis

Als nächstes erfolgen ein weiterer Schnitt sowie ein Themenwechsel zu rituellen Opferungen. Hierzu begutachten die beiden den Altar des Zeus auf welchem in *Assassin’s Creed* eine beispielhafte Opferung vollzogen wird. Zachhuber zufolge seien diese immer an Altären durchgeführt worden, die einer bestimmten Gottheit gewidmet sind. Zudem sei der

„moment of sacrifice [...] the killing of the animal, as you can see here, the ritual killing of an animal and spilling of the blood on the altar, and the sort of carving it apart into specific portions, some of which would be banned to the gods and others of which would usually be eaten by the people partaking in the sacrifice.

You can see in fact, this is a [...] depiction of the altar of Zeus, which is also quite an unusual one. [...] As you can see behind the carcass is built a sort of an ash altar...” (09:41 – 10:24min).

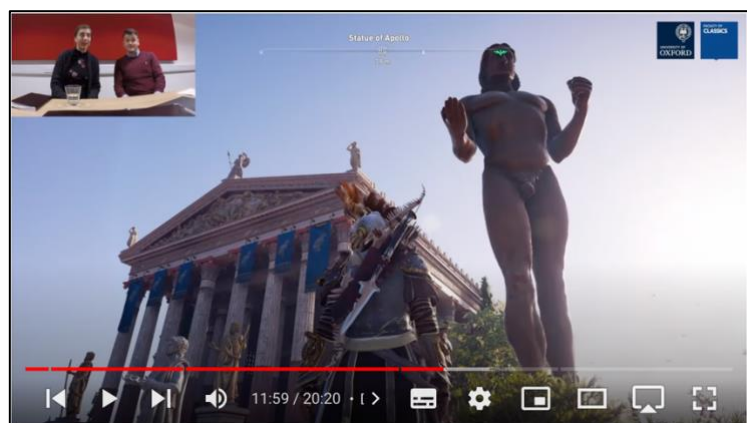
Dieser Altar aus Asche soll laut Dr. Zachhuber bis zu sieben Meter hoch gewesen sein und aus der verbliebenen Asche aller geopfert Tiere bestanden haben. Hierbei nutzt die Historikerin erneut die Repräsentationen des Spiels, um ihre Erläuterungen zu veranschaulichen. Deutlich wird dies aufgrund ihrer blickweisenden („you can see here“) sowie der damit einhergehenden erklärenden Aussagen („an ash altar“).

Daraufhin vollzieht sich mittels Schnitts ein weiterer Ortwechsel zur Insel Delos, wobei sich Alex danach erkundet, warum diese so wichtig war. Dies erschließe sich dadurch, dass Delos der Geburtsort von Apollo und, je nach Quelle, seiner Schwester Artemis sein soll. Den Ausführungen der Expertin zufolge sei Apollo, als Gott der Heilung, Weissagung, Kunst sowie Kultur einer der wichtigsten griechischen Gottheiten gewesen. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Betrachtung einer

Bronzestatue von Apollon, welche aufgrund ihrer Haltung sowie Nacktheit „strange“ aussehe und daher aus anderen „klassischen“ griechischen Statuen heraussteche (11:55min).

Zachhuber begründet dies schlichtweg damit, dass diese aus einer früheren Epoche – der Archaik – stamme.

Auf vergleichbare Weise gehen der Student und die Historikerin mit den repräsentativen Darstellungen von Hermes, dem Gott des Handels und der räumlichen Grenzen, um. Mittels einer Art Büste dieses Gottes – „Herm“ genannt – sowie einer weiteren Bronzestatue erläutert Dr. Zachhuber deren Funktion und Bedeutung für die damaligen Menschen. Dabei geht sie zunächst auf dessen Wiedererkennungsmerkmal (Flügelhelm) ein, welche Alex durch die Fokussierung auf die Bronzestatue veranschaulicht, bevor sie tiefergehende Spezifika thematisiert. So seien Abbildungen von Hermes vor allem auf Marktplätzen oder an Gebäuden sowie Straßenecken zu finden gewesen, um zum Beispiel Eigentumsgrundstücke zu

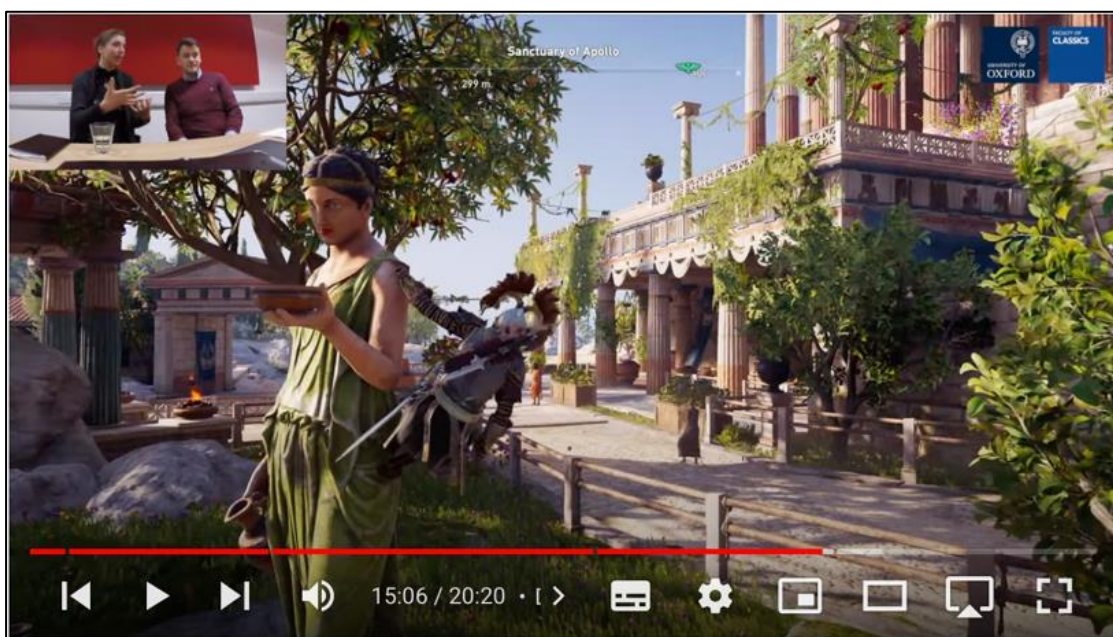


Screenshot 17: [11:59min] Bronzestatue von Apollon

markieren. Aufgrund der damaligen Funktion einen Gott zu repräsentieren, seien die Herms außerdem heilig gewesen (12:38 – 13:35min). Im Zusammenhang mit dem peloponnesischen Krieg soll es außerdem einen berühmten Vorfall gegeben haben:

„One morning and the Athenians wake up, and they realized that someone has smashed in all the Herms of the city. And it's a huge crisis for them, because they think it's a really bad omen, they think [...] their naval expedition is going to go badly as a result, which it does in fact, and so that really shows the importance of it and [...] the terror that seizes people when religious statues are broken in this way” (13:45 – 14:20min).

Bei diesen Erläuterungen zeigt sich erneut, dass die schlichtesten und kleinsten Repräsentationen aus *Assassin's Creed: Odyssey* als grobe Ausgangspunkte für ausführlichere Informationen dienen können und das obwohl die im „Let's Play“ in den Fokus gerückten Abbildungen und Darstellungen eigentlich nur ein Teil der Spielkulisse sind. Damit in Verbindung stehend, thematisiert Alex eine scheinbar herausstechende Statue. Im Vergleich zu den Vorstellungen der Antike erscheine optisch diese bunt bemalt, statt aus hellem Marmor (14:38min). Laut Zachhuber gebe es viele Beweise dafür, dass die meisten antiken Statuen einst verziert waren. Auf Restpigmenten basierende Rekonstruktionen hätten demnach sehr schrille Bemalungen hervorgebracht, wie sie an dieser Stelle im Computerspiel dargestellt würden. Zweck dessen sollen primär die Widerspiegelung von Luxus und Kostspieligkeit gewesen sein.



Screenshot 18: [15:06min] Bemalte Statue

Interessant für die Analyse ist ebenfalls die darauffolgende Betrachtung der Stadt Athen, da im Gegensatz zur zweiten Episode eine andere Perspektive eingenommen wird. Gänzlich im Sinne der religiösen Fokussierung steht hierbei die Göttin Athena im Zentrum. Die Wichtigkeit der Göttin konkretisiert Zachhuber dadurch, dass Athena einfach alles für die damaligen Bewohner*innen der Stadt gewesen sei und daher überall aufzufinden war („Athena was everything and she was everywhere“, 16:15min). Dabei sei sie in vielen verschiedenen Kontexten verehrt worden, so bedeute „Parthenon“ beispielsweise auch „virginal made“ (16:25min), den Athena selbst sei eine jungfräuliche Göttin, welche niemals Kinder gehabt habe. In anderen Tempeln der Stadt sei sie im Gegensatz als Göttin der Kriegsführung als Athena Nike oder Athena Victory angebetet worden. Deshalb werde sie, ähnlich der großen Bronzestatue in Athen, oftmals mit Schild und erhobener Waffe abgebildet. Des Weiteren tätigen die beiden einige Aussagen zur historischen Repräsentativität von Athen in *Assassin's Creed: Odyssey*, welche allerdings in der zweiten Kategorie eingehender analysiert werden.

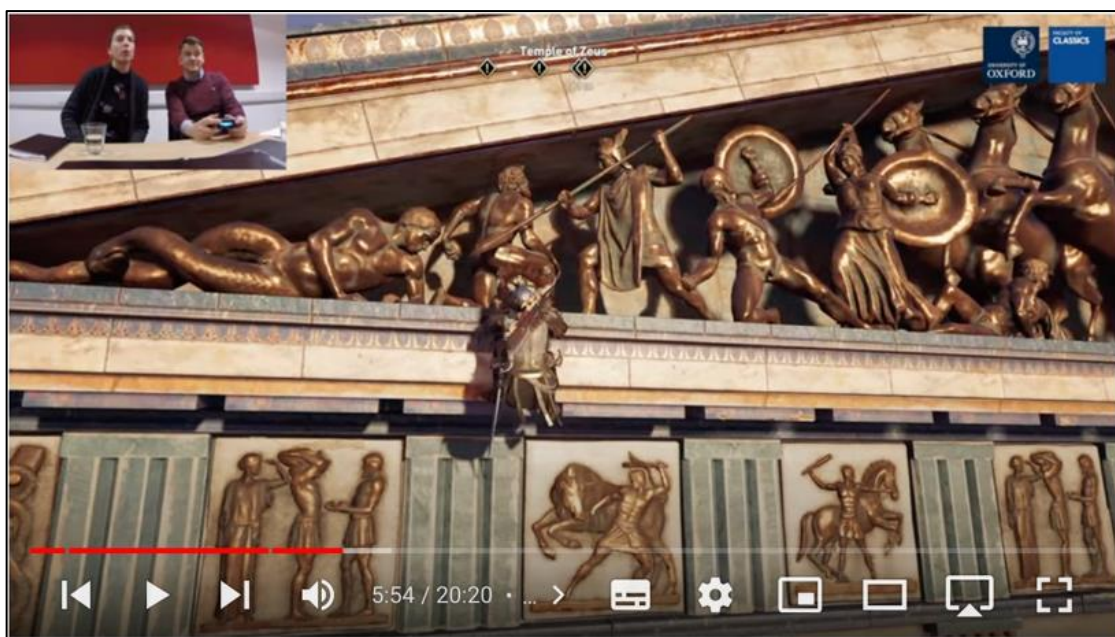
Als letzten Ort erkunden Alex und Dr. Zachhuber Delphi. Alex läuft dabei scheinbar ziellos durch die Spielwelt, während die Expertin allgemeine Fakten über die Stadt wiedergibt. Hierbei nutzt sie erneut die virtuellen Darstellungen zur Veranschaulichung und besseren Vorstellung: „You can see the sort of surrounding landscape, but also the sanctuary“ (17:43min). Zudem erfahren die Zuschauer*innen, dass Delphi ebenfalls ein wichtiges religiöses Heiligtum für Apollo war. Die Besonderheit sei das dort beheimate Orakel gewesen und als das Berühmteste der antiken Welt gelte. So haben die Griech*innen mittels der durch Priesterinnen, auch Pythia genannt, verfassten Prophezeiungen mit dem Gott kommunizieren können. Allerdings seien diese, Zachhuber zufolge, oftmals rätselhaft oder bizarr gewesen und daher für gewöhnlich missverstanden wurden – mit verheerenden Konsequenzen, deren Erzählung die Historikerin allerdings schuldig bleibt.

Die Analyse von Kategorie 1 der dritten Episode hat ebenfalls gezeigt, dass es nicht im Sinne eines klassischen „Let's Play“ entstanden ist. Ähnlich der ersten Episode wurden Fragen an die Historikerin sowie die gezeigten Orte, Bauwerke und Statuen in *Assassin's Creed* im Vorfeld vorbereitet. So haben die thematisierten Inhalte immer zu den darauffolgenden Repräsentationen gepasst. Doch trotz der Planung der inhaltlichen Aspekte und Informationen – welche nicht charakteristisch für ein

klassisches „Let’s Play“ sind, aber notwendig bei dem Umfang des Themenkomplexes „Religion“ – wurde gezeigt, inwiefern die virtuellen Darstellungen des Computerspiels mit externem Wissen erweitert werden können. Daneben wurden aber auch sehr viele weiterführende Informationen wiedergegeben zu denen es keine entsprechende Verbildlichung durch das Spiel gab.

Kategorie 2: (Wertende) Kommentare zu den Darstellungen

Der Zweck der zweiten Episode zur antiken Religion Griechenlands ist es primär weitere Hintergrundinformationen zu einigen der vielen Gottheiten zu geben und diverse Mythen und Legenden hinter „dekorativen“ Darstellungen auszuführen. Aufgrund dessen finden sich weniger wertende Kommentare zu den Repräsentationen von *Assassin’s Creed*. Stattdessen dienen die Abbildungen zu Anschauungszwecken, welche erneut Akkuratess und auch Authentizität voraussetzen. Nichtsdestotrotz wird zusätzlich eine allgemeine Bewertung des Spiels vorgenommen.

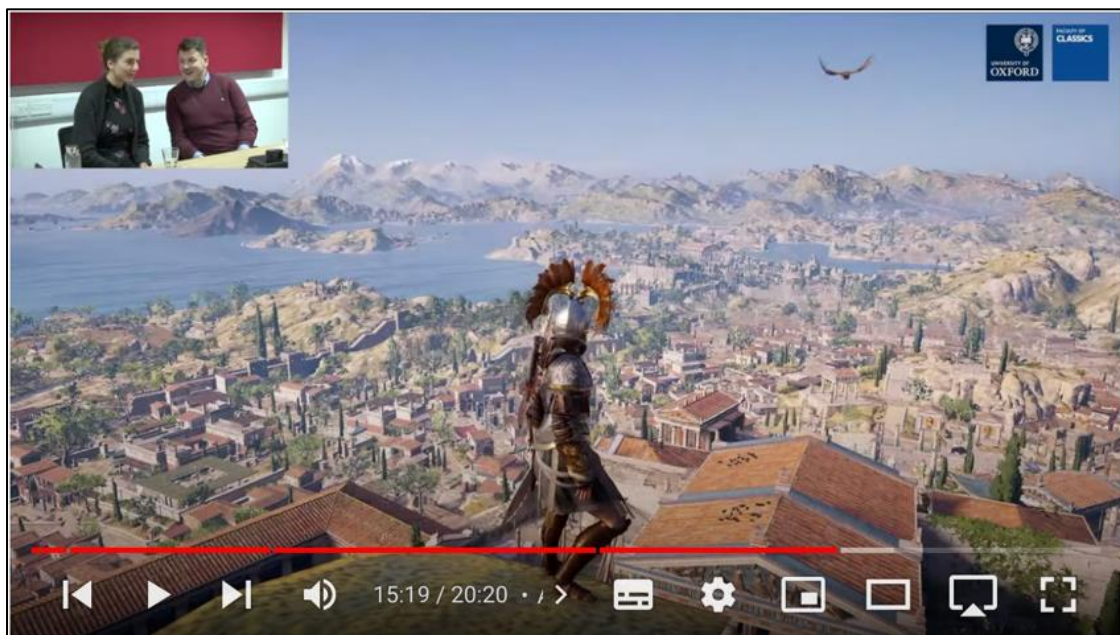


Screenshot 19: [05:54min] Giebel des Zeustempel

Ein Beispiel für diesen demonstrativen Umgang ist die Betrachtung des Zeustempels in Olympia. Der Grund für dessen Berühmtheit seien die „beautifully sculptured freezers on the pediments“ (05:30min). Anhand der detailgetreuen Nachbildung des Originals erläutert Dr. Zachhuber, welche Erzählungen die Standbilder abbilden: Athena und Hermes im Kampf gegen die Riesen und andere monströse Gestalten. Zudem zeige die Szenerie eine der frühesten Vorstellungen des Kampfes, bei welchem die

olympischen Gött*innen die Kontrolle über die gesamte Welt übernommen haben sollen. *Assassin's Creed: Odyssey* ermögliche hierbei die Kunstwerke in ihrem „alten Glanz“ und aus nächster Nähe betrachten zu können. Unterdessen ist auffallend, dass die Expertin nichts an den virtuellen Darstellungen zu beanstanden haben scheint, weshalb an diesem Punkt von einer akkuraten Arbeit der Spielentwickler*innen auszugehen ist. Ähnlich verhält es sich mit der „Avenue of Gods“ anhand welcher die Möglichkeit zur Darlegung der charakteristischen Merkmale der einzelnen Götter und Göttinnen besteht (07:22min).

Bei der Betrachtung des antiken Athens lässt sich ein erstes Erstaunen von Alex und Dr. Zachhuber feststellen. Auf einem Aussichtspunkt über die Stadt kommentiert der Student: „So here we are in Athens, which I don't know about you, but is one of those places in this game that [...] just kind of wows me every time I look at it“ (15:17min). Im gleichen Sinn beschreibt Dr. Zachhuber die historische Repräsentation als “pretty phenomenal“ (15:38min). Woran genau die beiden ihre Begeisterung festmachen, führen sie an dieser Stelle nicht weiter aus, allerdings erklärt die Historikerin, dass Athen jener Themenkomplex sei zu dem die altgriechische Geschichtswissenschaft am meisten Wissen verfüge. Daher ist die Repräsentation der antiken Metropole mit als die Realistischste anzusehen, da diese sowohl akkurat und detailreich als auch authentisch ist.



Screenshot 20: [15:19min] Athen

Im letzten Teil dieses „Let’s Plays“ schließt Alex mit der Frage wie sehr die Expertin *Assassin’s Creed* persönlich hinsichtlich dessen Abbildung der griechischen Religion möge. Die Historikerin beantwortet dies mit einem positiven Fazit:

„I think it gives a really impressive idea of the sort of luxury of this [...] amazing, as I said, amazing landscape around. I think it’s such an important part of the actual experience of going [...] to a sanctuary, and this is one of the things that [...] is really hard to do as an academic artist is to express all the understanding of what it would really have felt like to go and visit the sanctuary of a God, and [...] you can read all the texts, you can look at the inscriptions, and so on. But actually going to the site or having this incredible reconstruction of this beautiful sort of mountain landscape around these luxuriously painted temples and statues and all around you. I think it’s absolutely incredible“ (18:52 – 20:00min).

Nach Zachhuber ist es demzufolge vor allem das Gefühl, welches durch das Computerspiel vermittelt werden kann und in welchem dessen Besonderheit liegt. Da es innerhalb der wissenschaftlichen Arbeit selbst schwierig ist eine gesamte Epoche mit all ihren Facetten zu rekonstruieren, macht *Assassin’s Creed* ebendiese erlebbar. Hierbei nennt Zachhuber primär die grafischen Elemente der natürlichen Umgebung und Nachbildungen berühmter Bauwerke, die das Spiel ihrer Meinung nach zu etwas „Unglaublichem“ machen.

Die wertenden Kommentare zur dritten Episode spiegelt eine Begeisterung für *Assassin’s Creed: Odyssey* von Seiten der Expertin wider, die vor allem auf der grafischen Rekonstruktion des antiken Griechenlands beruht. Dadurch wird ermöglicht das Spiel zum Zweck der Veranschaulichung und als Anknüpfungspunkt weiterer Ergänzungen nutzen zu können. Zudem lassen die Bewertungen darauf schließen, dass auch hier die vermittelte Atmosphäre für die Antike die eigentliche Qualität von *Assassin’s Creed* ist, welche nicht zwingend auf Akkuratess basieren muss, aber dennoch an den wichtigsten Stellen detailgetreu ist. Ebendies begünstigt das authentische Erleben der Geschichte in einem virtuellen Setting.

3.5. Interpretation der Analyseergebnisse

Die Analyse der ersten drei Episoden des Projekts „Let’s Play *Assassin’s Creed: Odyssey* with Oxford University“ verdeutlicht, dass mittels des Computerspiels

verschiedene Informationen und Hintergründe zu den historischen Repräsentationen ergänzend oder fortführend dargelegt werden können. Dabei dienen die virtuellen Darstellungen oftmals zur Veranschaulichung der Erläuterungen. In diesem Zusammenhang zeigt sich immer auch eine Projektion des Wissens der einzelnen Professor*innen auf die Spielwelt: Statuen und Tempel werden in einen größeren Kontext gesetzt, Mythen werden nacherzählt und die Arbeit als Historiker*in wird nachvollziehbarer. Für das Format eines „wissenschaftlichen Let’s Plays“ bedeutet dies eine Form der Wissens- oder Meinungsvermittlung gegenüber dem Spiel zu betreiben. Jochen Venus versteht „Let’s Plays“ deswegen als:

„...eine Ausdrucksform des Computerspielwissens [...]. Demnach sind Let’s Play-Videos nicht allein mediale Unterhaltungsangebote. Sie fungieren auch, gleichsam stillschweigend, als ein Teil des gesellschaftlichen Computerspieldiskurses, in dem verhandelt wird, welche Meinungen über Computerspiele allgemein als zutreffend und gerechtfertigt angesehen werden sollen und in diesem Sinn allgemein verbindliches Wissen sind. Betrachtet man Let’s Play-Videos als eine Ausdrucksform des Computerspielwissens, werden sie als Formen lesbar, durch die auf eine spezifische Weise das gesellschaftliche Wissen über Computerspiele mitkonstruiert wird.“⁶⁶

Auf Basis dessen rezensieren die Historiker*innen *Assassin’s Creed: Odyssey* auf zwei Arten: Erstens über das Videospiel selbst, also den dargestellten Inhalten sowie (authentischen) Repräsentationen und dem individuellen Gefallen daran. Zweitens bilden sie sich auf Basis ihrer geschichtswissenschaftlichen Prägung eine eigene akademische Meinung zu dem Spiel. Nach Venus würden beide Perspektiven daher Teil des diskursiven Wissens über Computerspiele werden. Damit wandelt sich das wiedergegebene Wissen von Robinson, Fachard und Papazarkadas sowie Zachhuber in gesellschaftlich verbindliches Wissen über das Videospiel und dessen Inhalt. Vor allem die erste und dritte Episode belegen, wie viele zusätzliche Informationen vermittelt werden können. Allerdings hat sich gezeigt, dass einige der erläuterten Aspekte überwiegend auf den vorbereiteten Fragen der Studenten beruhen statt auf den Repräsentationen, weshalb die Informationen weitestgehend losgelöst von den digitalen Abbildungen für sich stehend funktionieren. Dennoch sind Verbindungen zu den Inhalten des Computerspiels klar ersichtlich, aufgrund dessen die wiedergegebenen Informationen ebenfalls Teil des diskursiven Wissens werden. Des Weiteren argumentiert Jochen Venus, dass „Let’s Play“-Videos immer auch das Wissen über einen subjektiven Zustand betonen und das individuelle Erleben mittels

⁶⁶ Venus, „Stilisierte Rezeption“, S. 19f.

der audiovisuellen Aufnahme festhalten. Dadurch werde die explizite Reflexion ermöglicht.⁶⁷ Aus diesem Grund eignen sich akademisch aufgearbeitete „Let’s Plays“ besser zur Aufarbeitung der historischen Repräsentationen oder einer möglichen Geschichtsvermittlung als lediglich die Inhalte eines Computerspiels unreflektiert zu konsumieren. Voraussetzung wäre dabei allerdings die Entstehung des „Let’s Plays“ in einem wissenschaftlichen Kontext, wie es in dem untersuchten Projekt der Fall ist. Es ist daher trotzdem zwischen dem Wissen, welches durch *Assassin’s Creed* vermittelt wird und einer reflektierten, kontextualisierten Rezeption dieses Wissens durch Expert*innen zu unterscheiden.

Weiterführend zeigt die Analyse zu den *wertenden Kommentaren* in allen drei Episoden eine primär positive Einstellung gegenüber den Repräsentationen. Dennoch ist hierbei anzumerken, dass die Wertungen sowie dazugehörige Begründungen eher reduziert ausfallen. So äußern die Historiker*innen in komprimierter Form sowohl Zustimmung als auch kritisch zu betrachtende Aspekte. Im Vergleich zu den Informationen, die sie wiedergeben, wäre es für eine tiefergehende (wissenschaftliche) Auseinandersetzung mit *Assassin’s Creed* jedoch hilfreich ausführlichere Einblicke in deren Gedankengänge und Meinungsbilder zu bekommen. Beispielsweise fehlen, neben der primär positiven Kritik gegenüber der grafischen Gestaltung, kritische Perspektiven, um diesem wissenschaftlichen Themenkomplex umfassender abzubilden und kontroverse Argumente einzubeziehen. Nichtsdestotrotz sind die Kommentare – tendenziell mit den entsprechenden Vorkenntnissen oder dem Kontext einer kritischen Betrachtung von *Assassin’s Creed* – in den „Let’s Plays“ ausreichend, um die Vorteile aufzuzeigen und die Repräsentationen insoweit als authentisch zu bewerten. Zudem werden Impulse neue Perspektiven zu eröffnen oder auch Forschungslücken zu thematisieren, gesetzt. Beispielsweise wurde in der zweiten Folge die „seltsame“ Farbe der Bausteine angesprochen, doch warum sticht gerade dieser Umstand den Professoren ins Auge und was impliziert die Farbe des Materials? Ähnliche Fragen könnten zugleich bezüglich der Wandmalereien, bemalten Statuen oder Schiffsdekorationen gestellt werden. Besonders interessant sind derartige Thematisierungen sowie die meisten der angesprochenen Aspekte in den Videos, weil „Laien“ oder einfachen Spieler*innen ohne Vorwissen diese sehr wahrscheinlich nicht aktiv wahrgenommen würden. Grund hierfür ist, dass in jeder Episode primär Teile der

⁶⁷ Vgl. Venus, „Stilisierte Rezeption“, S. 20.

Kulisse in den Fokus gerückt werden, die der rein optischen Inszenierung dienen, d.h. mit denen nicht in Interaktion getreten werden kann. Lediglich die navigierbaren Schiffsfahrten und kurzen Schlachten bilden hierbei eine Ausnahme, weil sie mehr zur spielerischen Komponente hinzuzählen. Allerdings stehen die zum Zweck des ludischen Narrativs entwickelten ahistorischen Schlachtszenarien sowie die Fahrten mit den Schiffen nicht im Fokus dieser Arbeit, selbst wenn deren Ausgestaltung als dekorativ zu erachten wäre.

In Bezug auf Computerspiele spricht Carl Heinze auch von „Kulissenauthentizität“, welche das historische Setting aufgrund der Nachbildung korrekter Vorbilder lebendiger wirken lasse. *Assassin's Creed* gelinge, nach Heinze, das Hervorrufen ebendieser Authentizität. Außerdem hätten die aufwendigen Grafiken dabei keinen Einfluss auf die Logik des Spiels oder die interaktiven Funktionen.⁶⁸ Dies bestätigt sich ebenfalls durch die positiven Wertungen der Historiker*innen, welche dem Spiel ebenfalls Authentizität zuschreiben. Die grafischen Details erzeugen demnach eine oberflächenrealistische Illusion, um Wiedererkennbarkeit sowie Glaubwürdigkeit – Realismuseffekt und Realitätseffekt – zu fördern. Hierbei hat die Analyse veranschaulicht, dass diese Details nicht bis ins Kleinste korrekt sein müssen oder die Mängel zu gering sind, um einer realitätsnahen Repräsentation entgegenzuwirken. Ein in den Videos außen vor gelassener Aspekt zur Konstruktion einer schlüssigen Illusion ist die Verwendung von Sprache und Sound, da der Fokus im vorliegenden Fall primär auf der Optik des Computerspiels liegt. In weiteren Untersuchungen könnten auch die akustischen Elemente miteinbezogen werden.

Ebenfalls hat sich gezeigt, dass die grafischen Darstellungen des Videospiels zur Veranschaulichung nutzbar sind und sich für eine Ergänzung durch externe Abbildungen anbieten. Gerade die erste Episode demonstriert eine Möglichkeit, wie die Geschichtsrepräsentationen von *Assassin's Creed* mit historischen Primär- und Sekundärquellen in Verbindung gebracht werden können. Das Zusammenspiel verschiedener Medien fördert zudem das Nachdenken über die Vergangenheit und ihrer Beschaffenheit. Da *Assassin's Creed* mit den zu Lernzwecken entwickelten „Discovery-Touren“ historisch allerdings noch mehr zu leisten hätte, wäre es aufschlussreich diese ebenfalls Inhalte einem derartigen wissenschaftlichen Rezensionsverfahren zu unterziehen.

⁶⁸ Vgl. Heinze, *Mittelalter Computer Spiele*, S. 182f.

Wie zuvor thematisiert, ist durch die Diskursanalyse aufgefallen, dass nur sehr wenige der interaktiven Elemente in *Assassin's Creed: Odyssey* genutzt werden. Die Studenten, bzw. Professor*innen laufen und klettern hauptsächlich durch die Spielwelt, um sich, wie auf einer Art Sightseeing-Tour, umzusehen – sie erfüllen keine Missionen oder folgen der Spielhandlung. Jana Radošinská sieht in dieser Verhaltensweise zugleich ein zukunftssträchtiges Potenzial:

The positive aspects of including historical landmarks in the games' storylines are related to offering the players visually attractive renditions of (partly fictionalized) history and architecture. At least some of them may start to express more interest in real historical facts and sites or in differences between the buildings, events and people portrayed in the games and their real counterparts. [...] the concept of the 'gamer-tourist' certainly exists. It is a relatively new but quite prospective form of cultural tourism. Undoubtedly, the idea is interesting and intriguing enough to inspire a much wider spectrum of scholarly reflections.⁶⁹

Die „touristische“ Nutzungsweise wird vor allem in der zweiten Episode erkenntlich, während die beiden Historiker das antike Athen erkunden. Hier besteht zusätzlich die größte Konnektivität zwischen den Aussagen/Kommentaren und den Repräsentationen des Computerspiels. Grund dafür ist, dass Fachard und Papazarkadas eine ausgewogene Unterhaltung über ebendiese virtuellen Darstellungen der Antike führen, anstatt lediglich eigenes Wissen über die Antike wiederzugeben. Weil dieses schlichte Auskundschaften der Spielwelt im Sinne eines „klassischen Let's Play“ ist, entspricht die zweite Episode auch eher dessen Charakteristiken als die beiden anderen Folgen. Diese sind wiederum auf die Beantwortung von geschichtswissenschaftlichen Fragen durch den*die jeweilige*n Expert*in ausgelegt. Vor allem die erste Episode entfernt sich dabei weiter vom eigentlichen Computerspiel, da der Fokus zusätzlich auf der archäologischen Forschung liegt. Jedoch geschieht dies ebenfalls im Sinne der Ausführungen von Radošinská, indem die popkulturelle „Quelle“ (*Assassin's Creed: Odyssey*) genutzt wird, um für die Geschichtswissenschaft begeistern zu wollen und eine bessere Vorstellung für die Arbeit zu vermitteln. Mittels der Erläuterungen von Robinson wird den Zuschauer*innen somit für einen kurzen Moment ermöglicht selbst Archäolog*in zu sein.

⁶⁹ Radošinská, „Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series *Assassin's Creed*“, S. 13.

Hinsichtlich des hier untersuchten Rezeptionsverhalten der Historiker*innen während des Spielens muss jedoch festgehalten werden, dass aufgrund der zahlreichen Schnitte in den Videos keine stringente Kontinuität vorherrscht. Daher sind unter anderem einige inhaltliche Sprünge und Unterbrechungen vorzufinden. So wäre beispielsweise der „Spiel-Flow“ deutlich besser zu beobachten, wenn die Aufnahmen nicht zusammengeschnitten worden wären. Da aber „nur“ die Umgebung und das Setting erkundet werden, ist nicht von der Entwicklung eines starken Spiel-Flow auszugehen, bzw. ist auch im Zusammenschnitt keine Form der Immersion von Seiten der Historiker*innen zu vernehmen. Außerdem halten in zwei der drei Episoden die Studenten den Controller in der Hand, wodurch der immersive Aspekt hier weniger relevant wird. Allerdings wäre infrage zu stellen, ob die Professor*innen den immersiven Strategien des Spiels überhaupt unterlegen würden, da sie sich dazu aktiv auf Wahrnehmungsebene auf das Geschehen einlassen müssten. Denn in erster Instanz fungieren sie hier als Wissenschaftler*innen und nicht als Gamer*innen. Trotzdem hat jede*r der Historiker*innen den stark immersiven Charakter von *Assassin's Creed: Odyssey* anerkannt.

In Bezug auf die Erstellung sowie den Konsum von „Let's Play“-Videos werden nach Torben Kohring und Markus Sindermann zudem verschiedene Medienkompetenzen genannt, die für die geschichtswissenschaftliche Betrachtung von Computerspielen gleichermaßen von Relevanz sein sollten. Diese dienen vor allem einer „ethisch fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen der Inhalte“⁷⁰. Hierzu zählen die Betrachtung des *Medienwissens* als Funktions-, Struktur- und Orientierungswissen, die kritische *Medienbewertung* als ethische sowie kognitive Qualifizierung und das *Medienhandeln* als Form der Aneignung, Nutzung, Partizipation als auch Gestaltung.⁷¹ Grundsätzlich bedient das Projekt „Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University“ ebendiese Kompetenzen aufgrund der Intention Videospiele im geschichtswissenschaftlichen Diskurs kritisch zu betrachten. Dafür spricht unter anderem, dass die Repräsentationen kontextualisiert und mittels zusätzlicher Informationen ergänzt werden. Die grafischen Inhalte werden somit als ausgehende Orientierung genutzt, um diese erstens einer akademischen Wertung zu unterziehen und zweitens deren Authentizität zu bestimmen. Daraufhin erfahren die

⁷⁰ Kohring, „Einmal so wie Gronkh sein“, S. 246.

⁷¹ Vgl. Kohring, „Einmal so wie Gronkh sein“, S. 246.

Darstellungen eine Form der Aneignung, indem diese zu Veranschaulichungszwecken verwendet werden.

Passenderweise lässt sich an dieser Stelle die These von Tim Raupach anführen, dass „popkulturelles historisches Wissen nicht lediglich Resultat intentionaler Wissensvermittlung ist, sondern durch >informelle< Verbreitung in popkulturellen Produkten [...] konstituiert wird“⁷². *Assassin's Creed: Odyssey* wie auch die „Let's Plays“ sind ebenfalls derartige Produkte, wobei die darin befindlichen kulturellen Inhalte in einem lebendigen Funktionieren aufgefasst werden, anstatt statisch festgeschrieben zu sein.⁷³ Da aber das eigentliche Spiel eine durchaus höhere Reichweite als das Projekt der Oxford University hat, ist dessen Einfluss auf die Popkultur selbst weitaus größer. Infolgedessen erreichen die Wissensinhalte aus dem Spiel mehr Rezipient*innen als die unabhängigen wissenschaftlichen Reflexionen. Angela Schwarz sieht allgemein in den Mustern der Bildkonstruktion von Computerspielen sowie deren Verbreitung unterdessen größere Nachteile und Gefahren der Gewährleistung eines differenzierten Geschichtsbildes. Denn oftmals würden auf diese Weise klischeehafte Vorstellungen repliziert werden.⁷⁴ Allerdings verdeutlicht dies die Notwendigkeit an fundierten wissenschaftlichen Reflexionen von Historienspielen und ihren Repräsentationen – auch perspektivisch gesehen werden Nachfrage und Popularität von virtuellen Spielen wie *Assassin's Creed* weiter ansteigen.

Anders als Schwarz erkennt Gernot Hausar in dieser Art geschichtswissenschaftlicher Herangehensweisen, in welchen sich historische Lebenswelten mittels eines Gerüsts aus unterschiedlichen Teildisziplinen wie ein Mosaik zusammensetzen, einen Weg für historische Themen in die Popkultur:

„Die >Narration< erleichtert die Arbeit der Forscher, da ein Fokus auf das Kontextualisieren von Artefakten in einen fiktiven historischen >Alltag< mit seinen Problemen und wiederkehrenden Tätigkeiten gelegt wird. Ausstellungen und Rekonstruktionen von Lebensumgebungen, ergänzt durch vorhandene Artefakte, sind Beispiele für diesen >narrativen< Zugang, der es auch Rezipienten erlaubt, sich ein buntes, vielschichtiges Bild von der Vergangenheit zu zeichnen. Lücken werden dabei oft durch eigene Erfahrungen und Perzeptionen ergänzt. Dies führt manchmal zu einer populären Wahrnehmung der mit Hilfe der vorläufigen Forschungsergebnisse dargestellten Geschichte als >komplette und authentische< Rekonstruktion.“⁷⁵

⁷² Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 99.

⁷³ Vgl. Raupach, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, S. 99.

⁷⁴ Vgl. Schwarz, „Bunte Bilder – Geschichtsbilder?“, S. 231.

⁷⁵ Hausar, „Die Stadt ihre Spieler“, S. 215.

Assassin's Creed versucht, ähnlich der wissenschaftlichen Forschung, die Vergangenheit sowie das damalige Leben zu rekonstruieren. Dabei gilt diese Aufgabe auch innerhalb der Geschichte als eine der größten Herausforderungen – vor allem hinsichtlich „korrekter“ Interpretationen. Im Projekt „Let's Play Assassins Creed: Odyssey with Oxford University“ wird ebendiese Rekonstruktionsweise erneut durch Historiker*innen reflektiert. Dabei thematisieren sie vor allem die Darstellungen, die zwar Teil der dekorativen Kulisse sind, aber gleichzeitig die „Charakteristiken“ des spezifischen historischen Settings widerspiegeln, um eine realistische Welt zu gestalten. Somit werden neben authentischen Nachbildungen zugleich Fehler und Fehlendes sowie Wissens- und Forschungslücken in den Fokus gerückt. Wegen dieser Möglichkeit zur aktiven Erfahrbarkeit von Geschichte und der damit einhergehenden Diskussion profitiere, nach Hausar, die Geschichtswissenschaft an Historienspielen: Das Auftauchen in der Popkultur fördere langfristig die Unterstützung und das Interesse an diesen Themen und Fachdisziplinen.⁷⁶

Zusammenfassend sind für den geschichtswissenschaftlichen Umgang mit Computerspielen die Reflexion und Auseinandersetzung mit dem historischen Quellmaterial essenziell. Es bedarf demnach einer umfassenden Beschäftigung und Kenntnis der Vorlagen aus der Realität, um eine korrekte Einschätzung der Repräsentationen vornehmen zu können sowie deren Mängel und Richtigkeiten zu identifizieren. Berücksichtigt werden sollten daher vor allem Informationen zur Quellenlage, die Intention des Entwicklerstudios, Forschungslücken, die Verwendung von Klischees als auch Videospiele von anderen medialen Repräsentationen zu differenzieren. Sobald derartige Aspekte berücksichtigt und diskutiert werden, birgt die Computerspielindustrie großes Potenzial für die akademische Geschichtsforschung – ähnlich wie es auf umgekehrte Weise bereits bei der Entwicklung von *Assassin's Creed* der Fall ist. Unterhaltung und Wissenschaft könnten demnach voneinander profitieren.

Die Aussagen und Kommentare der Historiker*innen haben im Zusammenhang mit den virtuellen Repräsentationen sowie deren Umgang verdeutlicht, dass sie nicht nur eine grundlegend positive Haltung gegenüber *Assassin's Creed: Odyssey* haben, sondern dieses als authentisch und weitestgehend akkurat bewerten. Auf Basis diverser Objekte wurden tiefergehende Kontextualisierungen und

⁷⁶ Vgl. Hausar, „Die Stadt ihre Spieler“, S. 223.

Hintergrundinformationen geliefert, zu welchen das Spiel selbst keine weiteren Fakten bereitstellt. Zumeist handelt es sich dabei um Teile der Kulisse, der Authentizität zugeschrieben wird, weil sowohl größere als auch kleinere Details der Nachkonstruktion akkurat sind.

4. Zusammenfassung & Fazit

Das extracurriculare Projekt „Let’s Play Assassin’s Creed: Odyssey with Oxford University“ zeigt insgesamt eine mögliche Umgangsweise der Geschichtswissenschaft mit den popkulturellen Inhalten eines Computerspiels. Rückblickend auf die Forschungsfrage, wie sich ebendieser Umgang von Geschichtswissenschaftler*innen gestaltet und wie diese Expert*innen *Assassin’s Creed: Odyssey* rezipieren sowie rezensieren, kann zunächst festgehalten werden, dass sich die Perspektiven von Gamer*innen und Historiker*innen grundlegend voneinander differenzieren. Bei letzterem stehen Aspekte wie Korrektheit, Realismus, Akkuratess und Authentizität der historischen Repräsentationen anstatt des Gameplays oder der Steuerung im Vordergrund. Deswegen unterscheidet sich das Projekt zudem von dem klassischen Unterhaltungsformat und dient mehr als eine Form der wissenschaftlichen Rezeption und Bewertung des Videospiels.

In jeder der drei untersuchten Episoden ist dabei eine andere Nutzungsweise der Geschichtsrepräsentationen festzustellen. Während in der ersten Episode zur maritimen Archäologie primär die archäologische Forschungsarbeit im Fokus steht, weshalb zahlreiche externe Bildmaterialien ergänzend eingeblendet werden, diskutieren die zweite Episode unmittelbar die architektonischen Nachbildungen des antiken Athens. Unterdessen werden in der dritten Episode die diversen Abbilder der Gottheiten als Anhaltspunkte verwendet, um deren zugehörige Mythen nachzuerzählen und den Stellenwert der Religion im griechischen Alltag zu erläutern. Dabei ist ein Wandel der Art der Aneignungsweisen beobachtbar: Von der Verwendung der virtuellen Darstellungen als Anschauungsobjekte mit interaktiven Elementen, über deren unmittelbare Erkundung sowie Bewertung, bis hin zur Nutzung der virtuellen Rekonstruktionen, um verschiedene Aspekte des innerdiegetischen, bzw. historischen Alltags besser nachzuvollziehen. Generell dienen aber alle drei Episoden der

Veranschaulichung des antiken Griechenlands vor dem Hintergrund der jeweiligen Schwerpunktsetzung.

Damit zusammenhängend werden die wiedergegebenen Informationen allerdings nicht aus dem Spiel selbst bezogen, sondern von den Historiker*innen aus dem eigenen Wissensrepertoire ergänzt. Die Wissensaneignung/-vermittlung, bzw. die Wissensinhalte beruhen in diesen drei Fällen daher nicht auf *Assassin's Creed*, knüpfen aber an einzelne relevante Objekte an und setzen diese in ein größeres Gesamtbild. Besonders die zweite Episode sticht dabei hervor, da hier zwei habilitierte Professoren über die Repräsentationen in einem ebenbürtigen Gespräch (auf Basis des akademischen Grads) diskutieren, wodurch des Öfteren Debatten aus der Geschichtswissenschaft Erwähnung finden. Aufgrund des Dialogs zweier Experten wird zusätzlich ein eingehenderer Einblick in den wissenschaftlichen Diskurs ermöglicht. Hingegen werden in der ersten und dritten Episode von den Studenten vorbereitete Fragen gestellt, die zwar ausführlich beantwortet werden, allerdings weniger zu einem weiterführenden Dialog führen – und dennoch als Beispielfragen oder Vorlagen für andere potenzielle Beschäftigungen angesehen werden können. Somit stehen trotzdem zumeist die spezifischen Themenkomplexe der Fragen im Zentrum und nicht die wertende Betrachtung der digitalen Spielwelt. Dennoch demonstrieren alle drei Episoden, wie ein einzelnes Objekt oder Objektteil kontextualisiert werden kann und wie viele Hintergrundinformationen damit im Zusammenhang stehen. In den „Let's Plays“ selbst sind es oftmals Statuen und Bildhauereien, Gebäude als auch Schiffe sowie bunte Bemalungen, welche zur ausführlicheren Kontextualisierung anregen oder mit spezifischen Fragen in Verbindung gesetzt werden. Kurzum: Wissensinformationen der Professor*innen können mittels der visuellen Repräsentationen veranschaulicht werden. Essenziell ist hierzu die akkurate Rekonstruktion der griechischen Antike und in Folge dessen deren Wiedererkennbarkeit.

In den einzelnen Episoden stehen primär Teile der Kulisse von *Assassin's Creed: Odyssey* im Fokus, welche zudem der grundlegende Faktor ist, um eine authentische Illusion der Vergangenheit – das Setting des Spiels – zu erzeugen. Für die Bewertung der Akkurateste sowie Authentizität hat dies den Vorteil, dass genau jene Aspekte unter die Lupe fallen, welche ebendiesen medialen Effekt hervorrufen sollen. Zu Beginn wurde damit einhergehend die These gestellt, dass die Objekte, denen die Aufmerksamkeit der Historiker*innen zukommt und von ihnen als korrekt oder

realistisch bewertet werden, darüber hinaus nutzbar für die weitere Forschung oder sogar Wissensvermittlung sind. Somit decken sich diese beiden Anhaltspunkte. Die thematisierten Objekte, die das historische Setting bilden, sind in *Assassin's Creed: Odyssey* in erster Linie architektonischer Natur. Gerade die Bauwerke von Tempelanlagen über schlichte Häuser bis hin zu gesamten Stadtteilen werden von den Historiker*innen als besonders realistische Rekonstruktionen und akkurate Nachbildungen empfunden. Trotz einiger Mängel und Fehler, wie beispielsweise bei exakten Wandmalereien oder präzisen Gebäudedetails, versetzt *Assassin's Creed* die vier Professor*innen und Studenten in positives Erstaunen. Denn diese fallen so gering aus, dass sie der Vermittlung von Authentizität nicht im Weg stehen. Ähnlich verhält es sich mit den Repräsentationen der dekorativen – aus damaliger Sicht besser heiligen – Statuen und Bildhauereien, welche die Mythen und Legenden der antiken griechischen Gottheiten widerspiegeln. Die in den Fokus gerückten Schiffe sollen ebenfalls eine bessere Vorstellung davon ermöglichen zu welchem Gesamtbild sich heute auffindbare archäologische Fundstücke zusammenfügen lassen. Außerdem werden, wie bereits erläutert, die Repräsentationen hierbei grundlegend zum wissenschaftlichen Zweck der Veranschaulichung brauchbar, woraus sich ein erstes Zusammenspiel aus Geschichtswissenschaft und Computerspielen ergibt.

Allgemein hat sich bei jedem*r der Expert*innen eine grundlegend positive Haltung gegenüber *Assassin's Creed: Odyssey* gezeigt. Die Rekonstruktionen und Nachbildungen, die angesprochen wurden, sind in fast allen Fällen sowohl realistisch als auch korrekt eingestuft worden, wodurch die Historiker*innen dem Computerspiel gleichzeitig Authentizität zuschreiben. Auffallend war hierbei, dass in jeder Episode die bunte Bemalung der Städte und Statuen als dazu ausschlaggebend erachtet wurde. Im Weiteren ist dies zusätzlich einer der Gründe dafür, warum *Assassin's Creed* mit zu den am häufigsten untersuchten Historienspielen zählt: Involvement, Immersion und Authentizität korrespondieren miteinander und kreieren so ein vereinnahmendes Setting, in welchem die Spieler*innen als Tourist*innen in eine vergangene Epoche reisen können und auf eine realistisch wirkende Welt treffen. Die in den meisten Fällen grau und verschwommen wirkende Geschichte wird somit bunt und klar.

Des Weiteren beansprucht der stark immersive Charakter des Videospiels – wie ihn auch die Historiker*innen anerkennen – einen hohen Grad an Wahrnehmungsaktivität von Seiten „herkömmlicher“ Spieler*innen. Wenn die Aufmerksamkeit zusätzlich auf den wissenswerten historischen Informationen liegt, entsteht nicht das Gefühl des

Lernens, sondern des Erfahrens. Diesen theoretischen Ansatz machen sich die Historiker*innen, die an der Entwicklung von *Assassin's Creed* beteiligt sind, zu eigen, um nach eigenen Angaben Entertainment und Geschichtsvermittlung miteinander zu vereinen. Jedoch gilt es weiterhin zunächst das Potenzial und die Risiken hinter der Verwendung von Computerspielen innerhalb der Geschichtswissenschaft zu erforschen. Immerhin zeichnen sich die meisten Historienspiele durch Gewaltverherrlichung, Verzerrung der Geschichte sowie Kommerz aus anstatt durch strikte Tatsachenbasiertheit. Die Analyse des Projekts „Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University“ hat allerdings mehrere Optionen aufgezeigt, wie eine sinnvolle Verbindung von Wissenschaft und Computerspiel funktionieren kann. Einerseits die Nutzbarmachung der historischen Repräsentationen als Anschauungsmaterial und andererseits als interaktives Erleben sowie Erfahren der Vergangenheit in Form einer „Zeitreise“ – was so bisher kein Buch oder Film bewerkstelligen kann. Allerdings bedarf diese vermittlungsbasierte Umgangsweise in jedem Fall einer akademischen Kontextualisierung und Reflexion, weil sonst das Risiko besteht, dass ein Spannungsverhältnis zwischen Vermitteln und Erinnern, bzw. Erfahren entsteht.

Aus diesem Grund wäre weniger danach zu fragen, was Computerspiele für die Wissensaneignung leisten können, als zuerst zu untersuchen, wie mit Geschichte innerhalb der Popkultur umgegangen wird und wie sich das popkulturelle Wissen zu einer Epoche zusammensetzt oder welche Lücken bestehen. Denn dies ist immer auch ein Teil der Erinnerungskultur. Nichtsdestotrotz bergen Konzepte wie die „Discovery Touren“ von *Assassin's Creed*, „Serious Games“ oder wissenschaftlich rezipierte „Let's Plays“ ein sehr hohes Potenzial zur Wissensvermittlung und Wissensaneignung. Computerspiele gewähren der Geschichtswissenschaft vor allem aber einen Zugang in die Popkultur und den gesellschaftlichen Konsens, während die digitalen Unterhaltungsformate der breiten Masse einen Einblick in den akademischen Diskurs gewähren.

5. Literaturverzeichnis*

Academia, „Juliane Zachhuber“, *University of Oxford. Academia*,
<https://oxford.academia.edu/JulianeZachhuber/Conference-Presentations>,
13.05.2023.

Ackermann, Judith (Hg.), *Phänomenen Let's Play-Video*, Wiesbaden: Springer VS 2017.

Arbuckle MacLeod, „Undergraduate Teaching and Assassin's Creed. Discussing Archaeology with Digital Games“, in: *Advances in Archaeological Practice*, 9/2, 2021, S. 101-109.

Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS 2018.

Berkeley University of California, „Nikolaos Papazarkadas“, *Berkeley University of California*, <https://vcresearch.berkeley.edu/faculty/nikolaos-papazarkadas>,
12.05.2023.

Casey, Christian, „Assassin's Creed Origins. Video Games as Time Machines“, in: *Near Eastern Archaeology*, 84/1, 2021, S. 71-78.

Cole, Richard, „Mashing Up History and Heritage in Assassin's Creed Odyssey“, in: *Games in History and Heritage*, 17/6, 2022, S. 915-928.

Centre for the Study of Ancient Documents (CSAD), „Dr Juliane Zachhuber“, *University of Oxford. CSAD*, <https://www.csad.ox.ac.uk/people/dr-juliane-zachhuber>,
13.05.2023.

ESAG, „ESAG Neuer Direktor“, ESAG. Schweizerische Archäologische Schule in Griechenland, 05.07.2021, <https://www.esag.swiss/de/esag-new-director/>,
13.05.2023.

Feustel, Robert/ Schochow, Maximilian, *Zwischen Sprachspiel und Methode. Perspektiven der Diskursanalysen*, Bielefeld: transcript 2014.

Fuchs, Mathias, „Interpassives Spielen“, in: *Phänomenen Let's Play-Video*, hg. v. Ackermann, Judith, Wiesbaden: Springer VS 2017, S. 31-41.

Griefing, Anja, „Rezeptionsmotive von Videospielen und Let's Plays“, Magisterarbeit, Universität Wien, Philosophische Fakultät 2019.

Halley, Dimitry, „Assassin's Creed: Odyssey. Alle Infos zum Gameplay, Story und Release auf einen Blick“, *GameStar*, 19.09.2028,

<https://www.gamestar.de/artikel/assassins-creed-odyssey-alle-infos-zum-spiel-auf-einen-blick,3330646.html#:~:text=Assassin%27s%20Creed%3A%20Odyssey%20simuliert%20den,eingreifen%2C%20um%20das%20zu%20ändern>, 13.05.2023.

Harth, Jonathan, Computergesteuerte Spielpartner. Formen der Medienpraxis zwischen Trivialität und Personalität, Wiesbaden: Springer Fachmedien 2014.

Hausar, Gernot, „Die Stadt ihre Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der Assassin's Creed-Reihe“, in: *Frühe Neuzeit im Videospiel*, hg. v. Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias, Bielefeld: transcript 2014, S. 211-226.

Heinze, Carl, *Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*, Bielefeld: transcript 2012.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, 1998, <https://doi.org/10.4324/9781315824161>, 02.06.2022.

Gilbert, Lisa, „Assassin's Creed reminds us that history is human experience: Students' senses of empathy while playing a narrative video game“ in: *Theory and Research in Social Education* 47/1, 2019, S. 108-137.

Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias (Hg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld: transcript 2014.

Kohring, Torben/Sindermann, Markus, „Einmal so wie Gronkh sein. Let's Play-Videos in der offenen Kinder- und Jugendarbeit“, in: *Phänomenen Let's Play-Video*, hg. v. Ackermann, Judith, Wiesbaden: Springer VS 2017, S. 241-255.

Korte, Barbara/Palatschek, Sylvia, *History goes pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld: transcript 2009.

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid, *Gewalt und Medien: Ein Studienbuch*, Köln: Böhlau Verlag 2006.

McLuhan, Marshall, *Understanding Media*, London: Routledge² 2001.

Meyer, Erik, „Problematische Popularität? Erinnerungskultur, Medienwandel und Aufmerksamkeitsökonomie“, in: *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, hg. v. Korte, Barbara/Palatschek, Sylvia, Bielefeld: transcript 2009, S. 267-287.

Mochocki, Michal, „Heritage Sites and Video Games. Questions of Authenticity and Immersion“, in: *Games and Culture*, 16/8, 12/2021, S. 951-1110.

Perrine, Poiron, „Assassin's Creed Origins Discovery Tour. A Behind the Scenes Experience“, in: *Near Eastern Archaeology*, 84/1, 03/12, S. 79-85.

Politopoulos, Aris/ Mol, Angus A.A./Boom, Krijn H.J./Ariese Csilla E., „'History Is Our Playground'. Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey“, in: *Advances in Archaeological Practice*, 7/3, 2019, S. 317-323.

Porreca, Riccardo/Geropanta, Vasiliki/u.a., „Gaming as a disembodied Experience of the City. From Assassin's Creed to 'Smart Learner'“, in: *SCIRES*, 10/2, 2020, S. 117-130.

Radošinská, Jana, „Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed“, in: *Acta Ludologica* 1/2, 2018, S. 4-16.

Raupach, Tim, „Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting“, in: *Frühe Neuzeit im Videospiele*, hg. v. Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias, Bielefeld: transcript 2014, S. 99-116.

Schwarz, Angela (Hg.), „*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*“: eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster: Medien'Welten² 2012.

Schwarz, Angela, „Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, in: „*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*“: eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Schwarz, Angela, Münster: Medien'Welten² 2012.

Schwarz, Angela, „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren'. Geschichte in Computerspielen“, in: *History Goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, hg. v. Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia, Bielefeld: transcript 2009, S. 313-340.

School of Archaeology. University of Oxford, „Dr. Damian Robinson“, *School of Archaeology. University of Oxford*, <https://www.arch.ox.ac.uk/people/robinson-damian#tab-618631>, 12.05.2023.

St. Hilda's College, „Classics Super Curricular Resources“, *St. Hilda's College, University of Oxford*, <https://www.st-hildas.ox.ac.uk/content/classics-super-curricular-resources>, 31.04.2023.

Tschiggerl, Martin/Walach, Thomas/Zahlmann, Stefan, *Geschichtstheorie*. Wiesbaden: Springer VS 2019.

Ubisoft, „Assassin’s Creed: Odyssey“, *Ubisoft*, <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/odyssey?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>, 13.05.2023.

Ubisoft, „Discovery Tour. A Ubisoft Original“, *Ubisoft*, <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour?isSso=true&refreshStatus=noLoginData>, 31.03.2023.

Venus, Jochen, „Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let’s Play-Videos“, in: *Phänomenen Let’s Play-Video*, hg. v. Ackermann, Judith, Wiesbaden: Springer VS 2017, S. 19-29.

Weis, Martin Isaac, „The Ahistorical in the Historical Video Game“, in: *Frühe Neuzeit im Videospiel*, hg. v. Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias, Bielefeld: transcript 2014, S. 117-126.

Weißschädel, Anne, „Assassins Creed – Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“, in: *Wissenschaftskommunikation.de*, 05.07.2021, <https://www.wissenschaftskommunikation.de/assassins-creed-wie-viel-geschichtswissenschaft-passt-in-ein-videospiel-49565/>, 02.02.2023.

5.1. Audiovisuelle Materialien

„Ep. 1: MARITIME ARCHAEOLOGY. Let’s Play Assassin’s Creed Odyssey with Oxford University“, <https://www.youtube.com>, 25.11.2019, https://www.youtube.com/watch?v=NzuM6q7zISY&list=PLN_RX1AjtckBdnEBLlcukbe41TmOd9y5p&index=1, 24.06.2023.

„Ep. 2: ANCIENT ATHENS. Let’s Play Assassin’s Creed Odyssey with Oxford University“, <https://www.youtube.com>, 02.12.2019, https://www.youtube.com/watch?v=gRNxX_BebgQ&list=PLN_RX1AjtckBdnEBLlcukbe41TmOd9y5p&index=2, 24.06.2023.

„Ep. 3: GREEK RELIGION. Let’s Play Assassin’s Creed Odyssey with Oxford University“, <https://www.youtube.com>, 09.12.2019, https://www.youtube.com/watch?v=OGFp4a603dE&list=PLN_RX1AjtckBdnEBLlcukbe41TmOd9y5p&index=3, 24.06.2023.

„Let’s Play Assassin’s Creed Odyssey with Oxford University“, <https://www.youtube.com>, 25.11.2019, https://www.youtube.com/playlist?list=PLN_RX1AjtckBdnEBLlcukbe41TmOd9y5p, 24.06.2023.

5.2. Bildverzeichnis

Screenshot 1-7:

„Ep. 1: MARITIME ARCHAEOLOGY. Let's Play Assassin's Creed Odyssey with Oxford University“, <https://www.youtube.com>, 25.11.2019,
https://www.youtube.com/watch?v=NzuM6q7zISY&list=PLN_RX1AjtckBdnEBLlcukbe41TmOd9y5p&index=1, 12.05.2023.

Screenshot 8-12:

„Ep. 2: ANCIENT ATHENS. Let's Play Assassin's Creed Odyssey with Oxford University“, <https://www.youtube.com>, 02.12.2019,
https://www.youtube.com/watch?v=gRNxX_BebgQ&list=PLN_RX1AjtckBdnEBLlcukbe41TmOd9y5p&index=2, 24.06.2023.

Screenshot 13-20:

„Ep. 3: GREEK RELIGION. Let's Play Assassin's Creed Odyssey with Oxford University“, <https://www.youtube.com>, 09.12.2019,
https://www.youtube.com/watch?v=OGFp4a603dE&list=PLN_RX1AjtckBdnEBLlcukbe41TmOd9y5p&index=3, 24.06.2023.

*Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Literatur- und Bildrechte zu nennen. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

6. Anhang

Abstract (DE):

Computerspiele mit einem historischen Setting erfahren seit einigen Jahren vermehrt Zuwendung von Seiten der Geschichtswissenschaft, da sie eine popkulturelle Form der Vergangenheitsrekonstruktion abbilden. „Assassin's Creed“ gilt hinsichtlich dessen Darstellungen zurückliegender Epochen als besonders authentisch. Deshalb beschäftigt sich diese Arbeit damit, welche spezifischen historischen Bezüge zu den digitalen Geschichtsrepräsentationen hergestellt werden können sowie deren Akkuratez, indem die Rezensionen und Rezeptionen von Historiker*innen in Form von „Let's Play-Videos“ eingehender analysiert werden. Somit wird ebenfalls verdeutlicht, welche Aspekte für die Geschichtswissenschaft von tiefergehender Relevanz sind. Im Zentrum steht hierbei die Fragestellung: *Wie gestaltet sich der Umgang von Geschichtswissenschaftler*innen mit Computerspielen? Wie rezipieren und rezensieren Professor*innen im Projekt „Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University“ das Casual-Game während des Spielens?*

Ziel der Masterarbeit sind demnach die Erforschung dieses Umgangs auf Basis der Nutzungs- und Aneignungsweisen von Historiker*innen in „Let's Plays“ sowie aufzuzeigen welchen Objekten in „Assassin's Creed“ Aufmerksamkeit zukommt und in Folge rezensiert werden. Die einzelnen „Let's Plays“ aus dem Oxford-Projekt werden daher methodisch einer Diskursanalyse nach Michel Foucault unterzogen. Als Fundament dienen theoretische Grundlagen aus Medienwissenschaft, Soziologie und Geschichte, weswegen es sich um eine interdisziplinäre Betrachtung handelt.

Auf diese Weise wird festgestellt, dass es primär Teile der oberflächenrealistischen Kulisse des Spiels sind, welche von den Historiker*innen in den Fokus gerückt werden und deren Bewertung als weitestgehend akkurat als auch korrekt ausfällt. Dabei werden unter anderem die Rekonstruktionen von Gebäuden, Statuen sowie Bemalungen für die authentische Erfahrbarkeit der Vergangenheit verantwortlich gemacht. Vor dem Aspekt der Rezeption werden diese Repräsentationen hauptsächlich zur Veranschaulichung weiterer Wissensinhalte zum jeweiligen Themenbereich des antiken Griechenlands verwendet. Die Möglichkeit zu dieser interaktiven Erfahrbarkeit von Geschichte durch Computerspiele beruht demnach weniger auf Korrektheit, sondern auf glaubwürdigen Rekonstruktionen und Interpretationen der Vergangenheit, welche ein authentisches Gefühl vermitteln.

Abstract (EN):

Computer games with a historical setting have received increased attention from historians in the last few years, as they represent a pop-cultural form of reconstructing the past. "Assassin's Creed" is considered particularly authentic regarding its depictions of distant eras. Therefore, this thesis deals with the specific historical references that can be made to the digital representations of history as well as their accuracy by analyzing the reviews and receptions of historians in the form of "Let's Play Videos" in more detail. This also clarifies which aspects are of deeper relevance for historiography. The central question is: How do historians deal with computer games? How do professors in the project "Let's Play Assassin's Creed: Odyssey with Oxford University" receive and review the casual game while playing it?

The objective of this master's thesis is therefore to explore this interaction on the basis of the modes in which historians use and appropriate the game in "Let's Plays" and to show which objects in "Assassin's Creed" receive attention and are reviewed. The single "Let's Plays" from the Oxford project are therefore methodically subjected to a Discourse-Analysis according to Michel Foucault. Theoretical foundations from media studies, sociology and history serve as a foundation, for which reason this is an interdisciplinary examination.

In this way, it is discovered that it is primarily parts of the surface-realistic setting of the game that are brought into focus by the historians and whose evaluation turns out to be widely accurate as well as correct. Among other elements, the reconstructions of buildings, statues, and paintings are held responsible for the authentic experience of the past. In front of the aspect of the reception these representations are used mainly for the illustration of further information to the topic areas of the antique Greece. The possibility of this interactive experience of history through computer games is therefore based less on correctness, but on plausible reconstructions and interpretations of the past, which convey an authentic feeling.