

Klassisches Griechenland im GameLab

Marc Gehrmann, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Alte Geschichte (AG Ulrich Gotter)

Videospieforschung oder „Video Game Studies“ sind an der Universität Konstanz nichts Neues. MitarbeiterInnen vom Lehrstuhl von Isabell Otto (LKM) und des KIM haben hier in den letzten Jahren bezüglich Forschung, Lehre und medialer Ausstattung bereits wegweisende Kooperationen entwickelt. Hier ist vor allem das GameLab hervorzuheben mit seinen Konsolenplätzen im Media Lab der Bibliothek.

Und während HistorikerInnen von den Möglichkeiten des Media Lab in verschiedenen Veranstaltungen immer wieder Gebrauch gemacht haben, blieb Videospieforschung in der Geschichtswissenschaft der Universität Konstanz eher ein Randphänomen. Insofern betrat der Kurs „Die klassische Antike in Videospiele“ (WS 22/23) hier Neuland. Dabei sollte die in zahlreichen Studien belegte Beobachtung, dass die Geschichtsbilder von StudienanfängerInnen mittlerweile maßgeblich durch den Konsum von Videospiele geprägt sind, als produktiver Ausgangspunkt dienen. Die Lehrveranstaltung sollte sich dem Medium Videospiele somit nicht nur aus rezeptionsgeschichtlicher Sicht widmen, sondern bewusst auch didaktische Potenziale von Videospiele erkunden.

Videospiele als Medium der Geschichtsschreibung?

Das Konzept sah dabei vor, in regulären wöchentlichen Sitzungen im ‚klassischen‘ Seminarraum in Referaten und Diskussionen medien- und geschichtswissenschaftliche Fragestellungen an exemplarische Videospiele anzulegen: Welche Wahrheitsansprüche machen Videospiele über ihre antiken Settings? Welche Prozeduren und Muster in den Spielen erheben implizit Anspruch darauf, soziale und politische Realitäten etwa im klassischen Griechenland abzubilden? Passen die in den Spielen erzählten Geschichten zu den Spielmechaniken? Was passiert zum Beispiel dann, wenn von Figuren in der Spielwelt Gewalt- oder Kriegserfahrungen traumatisch erzählt und negativ

markiert werden, aber die Spielmechanik wie im Falle von Assassins Creed (Odyssey und Origins) die Ausübung massiver Gewalt durch den Spielenden belohnt? Letztlich: Stellen diese spielspezifischen Mechaniken neben der klassischen Erzählung und der visuellen Repräsentation nicht selbst eine mögliche alternative Form von Geschichtsschreibung dar?

Um diese Fragen in unseren Sitzungen fundiert diskutieren zu können, war in der Vorbereitung des Kurses schnell klar, dass Spiele nur dann ein gewinnbringendes Untersuchungsobjekt darstellen, wenn sie auch wirklich gespielt und erfahren werden. Jede(r) Teilnehmende sollte sich in die antiken oder archäologischen Welten alleine oder mit KommilitonInnen vertiefen können. Darüber hinaus war es ein Kernanliegen, eine möglichst breite Teilnahme unabhängig von sozialem Status, Geschlecht etc. zu ermöglichen. Das Nicht-Besitzen von Spielen und der dazu nötigen Hardware durfte auf gar keinen Fall ein Ausschlusskriterium für die Teilnahme am Kurs sein.



Spiele im Media Lab als Voraussetzung und Chance

Es war dann der schnellen und sehr konstruktiven Zusammenarbeit mit Isabell Leibing und Alexander Bätz vom KIM sowie Benjamin Schäfer (AG Isabell Otto) zu verdanken, dass all diese Anforderungen in kürzester Zeit bewältigt werden konnten. Die exemplarisch für den Kurs wichtigen Spiele (Ubisofts Assasins Creed Origins und Odyssey, Square Enix' Tomb Raider, Naughty Dogs Uncharted) wurden entweder kurzerhand geordert und in den Bestand des KIM aufgenommen oder konnten aus dem Bestand der AG Otto geliehen werden. Außerdem wurden feste wöchentliche Zeiten vereinbart, an denen den Teilnehmenden des Kurses per Namensliste auch individuell Zugang zum GameLab ermöglicht wurde.

Dieses Angebot wurde von den Studierenden sehr gut angenommen und hat die Erwartungen mehr als nur erfüllt. So konnten tatsächlich Studierende für die Teilnahme am Kurs gewonnen werden, die bislang kaum oder gar keinen näheren Kontakt mit Videospiele gehabt hatten. Diese Gruppe hat von den Angeboten ebenso profitiert wie diejenigen, welche das Spielen und Diskutieren in der Gruppe der alleinigen Vertiefung vorgezogen haben. Besonders erfreulich war hierbei, dass sich auch Studierende, die sich vor der Veranstaltung kaum kannten, durch die Organisation und Absprache gemeinsamer Sitzungen im GameLab besser kennengelernt und mitunter nachhaltig vernetzt haben.

Zusätzlich zum Erspielen und Untersuchen der Spiele im Media Lab bot die dortige Ausstattung auch die Möglichkeit, Spielsequenzen mitzuschneiden und ggf. mit eigenem Kommentar und/oder Video zu einem Film zusam-

menzuschneiden. Die so entstandenen ‚Let's Plays‘ mit geschichtswissenschaftlichen Fragestellungen wurden neben dem klassischen Referatsformat mithin zu einer innovativen und gern genutzten alternativen Prüfungsleistung im Kurs.

Ein klassisches Ende und mögliche Fortsetzungen

Für den Abschluss nach der letzten regulären Sitzung im Semester wurde der Kurs vom KIM dankenswerterweise auch außerhalb des GameLab mit in diesem Fall eher traditioneller Technik versorgt. Denn als Belohnung für einen äußerst erfolgreichen Kurs, der viele interessante Beiträge, Diskussionen und Perspektiven auf die Essenz von Geschichtsschreibung an sich ermöglicht hat, wurde abschließend das soziale Phänomen einer klassischen LAN-Party im Seminarraum reproduziert. Ausgestattet mit Routern, Netzkabeln und Adaptern wurden dann bis in den Abend hinein kostenlose historische Aufbau- und Strategiespiele in der Gruppe auf mitgebrachten Laptops erspielt. Auch hier wurden nach den einzelnen unterhaltsamen Spielesitzungen auf ganz natürliche Weise immer wieder die immanenten Geschichtsbilder von geschichtlichem Fortschritt als Zwang in Spielen wie Empire Earth problematisiert. Letztlich kamen so die Stärken eines Kurses zusammen, der neben dem unglaublich hohen Engagement der Studierenden auch den breiten Unterstützungsangeboten des KIM geschuldet ist.

Grundsätzlich hat sich der Aufbau des Seminars in dieser Form bewährt und soll in den kommenden Semestern in einer weiteren, ggf. vertiefenden, Veranstaltung weitergeführt werden.

