

Gespielte Geschichte: Digital Games als Medium und Fokus der Forschung

Gernot HAUSAR, Uni Wien/FH Campus Wien

Abstract

Spiele begleiten quer durch die Geschichte die Entwicklung von Zivilisationen. Neben der simplen Freude am Spiel selbst ist der Akt des Spielens eng mit der Entwicklung sozialer Bindungen, dem Erlernen grundlegender Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie der Erziehung von Kindern im Rahmen der komplexen Zusammenhänge des jeweiligen zivilisatorischen Alltags verbunden. Für spätere Generationen bieten Spiele so einen wichtigen Einblick in diese Vorgänge.

Während dies in besonderer Weise auf digitale Spiele zutrifft, sind sie bisher kaum Fokus der Forschung. So fehlt es teilweise immer noch an gemeinsamen Methoden, Standards und multi-disziplinären Kooperationen. Auch kuratorische Probleme sind bisher noch nicht gelöst. So sollten neben der Soft- auch die Hardware, physische Beigaben und Spielkonsolen erhalten und der individuelle Spielprozess dokumentiert werden. Auch der Austausch zwischen der Spiel- und der realen Welt, die Meta-Diskussionen der Spieler, Fan Kunst und viele andere Aspekte sollten im Fokus von Kuratoren stehen.

So erweisen sich digitale Spiele, die neue Technologien bis an die Grenzen ausreizen, auch als Härtefall für die digitalen Geisteswissenschaften. Als solche bieten sie Forschern auch die Möglichkeit, viele wertvolle Erkenntnisse und Herangehensweisen für alle anderen Bereiche der digitalen Geisteswissenschaften zu destillieren.

Dieser Vortrag bietet einen facettenhaften Überblick über aktuelle kuratorische Bemühungen, die laufenden Diskussionen zu Methoden und Kooperationen mit anderen Fachgebieten außerhalb der Geschichtswissenschaften sowie zu Themen der historischen Game Studies. Es fließen hier auch die Ergebnisse der Fachkonferenz zu History and Games ein, die 2013 in Düsseldorf stattfand.

Weiters werden Stolpersteine wie der rechtliche Rahmen und die spezifischen Herausforderungen für Archiveinrichtungen behandelt. Der Vortrag schließt – so es der zeitliche Rahmen erlaubt – mit einer kurzen Game-Demo, die von Teilnehmern in der Pause auch persönlich erlebt werden kann.

Zum Vortragenden

Gernot Hausar ist (digitaler) Historiker. Er beschäftigt sich u.a. mit Fragen der Information Studies, der Digital Humanities sowie Game und Media Studies. Weitere Interessen inkludieren historische Digitalisierung und OCR, Visualisierung und digitale Gemeinschaften (z.B. Hacker). Er ist Medida Prix Preisträger und in seiner Freizeit Mitarbeiter von Creative Commons Österreich.

Publikationen und Vorträge zum Thema

- Buchbeitrag: Der Stadt ihre Spieler. Wahrnehmung und Wirkung historischer Metropolen in der Assassin's Creed Serie. Transcript 2014.
- Buchbeitrag: Players in the Digital City. Historical Metropoleis in the Assassin's Creed Series. Cambridge Scholars 2014.
- Vortrag: Discarded Toys – Excavating, Documenting and Reviving Abandoned Digital Games in Databases and Platforms. Conference on Cultural Heritage and New Technologies, Vienna 2013.
- Fachartikel: Gespielte Geschichte – Die Bedeutung von Lore im Massive Multiplayer Spiel EVE Online. VGS 2013.
- Fachartikel: Sid Meier als Geschichtsphilosoph? Die Strategiespiele der Civilisation-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaft. VGS 2013