
Zeit & Ort

Wann?

Donnerstag, den 28.06.2018, 13:30 – 16:30 Uhr

Wo?

ComputerStudienWerkstatt (CSW)

Adresse?

S1 13/218 | Alexanderstr. 6, 2. OG, Raum 218



Kontakt

Franco Rau (f.rau@apaed.tu-darmstadt.de)

Ann-Kathrin Steiner (ann-kathrin.steiner@tu-darmstadt.de)

Miriam Grabarits (grabarits@pg.tu-darmstadt.de)

Allgemeine Pädagogik | Medienpädagogik

Technische Universität Darmstadt

S1 | 13 209, Alexanderstr. 6

64283 Darmstadt

www.medienbildung.tu-darmstadt.de

Bitte melden Sie sich zum Workshop per Mail an.

„Mögen die Spiele beginnen!“

GameOn-Workshop zum Thema Geschichte und
Computerspiele



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



Ausgangslage und Motiv des Workshops

Digitale Spiele mit historischen Inhalten stellen einen wesentlichen Bestandteil der heutigen Unterhaltungs- und Medienlandschaft sowie der Geschichtskultur dar. Digitale Spiele in einem historischen Setting produzieren und reproduzieren dabei unterschiedliche Geschichtsbilder. Im Rahmen des Workshops beschäftigen wir uns mit den Fragen, inwiefern die geschichtliche Authentizität und die Wahrung der Faktizität in digitalen Spielen beachtet werden und welchen Einfluss sie auf verschiedene Erinnerungskulturen nehmen.

Ein bekanntes Beispiel für ein Spiel mit historischem Setting bietet die Ubisoft Adventure-Reihe Assassin's Creed (AC). Mithilfe eines Computers werden Erinnerungen des Protagonisten nachgespielt. Dabei reisen Spieler*innen durch verschiedene Epochen und treffen auf historische Persönlichkeiten, wie beispielsweise Gaius Julius Cäsar. Die Orientierung an der geschichtlichen Faktizität ist laut Aussage der Produzentin Jade Raymond ein selbst gestellter Anspruch an die Spielreihe. Trotzdem wird diese Faktizität unterlaufen, wenn es dem Spielspaß dient. Hierdurch entsteht ein "historisches Puzzle" aus korrekten historischen Details sowie Interpretationen und Vorstellungen der Game-Designer*innen.

Im Rahmen des Workshops möchten wir allen Interessierten und aktuell schon Spielenden Möglichkeiten für gemeinsame Spielsessions und Diskussionsrunden zum Thema Geschichte und Computerspiele bieten. Zur Wahl stehen Stationen zum "Freien Zocken", zum Lernen mit und über historische Spiele sowie Diskussionen zur Authentizität und Faktizität in Games.

Vorgehen und Programm

Wir bieten Euch eine themenorientierte Einführung sowie gemeinsames Spielen, sodass Ihr auch ohne Vorkenntnisse aktiv mitmischen könnt. Für unsere darauffolgenden Spielsessions stehen verschiedene Spieletitel, Systeme und weiterführende Literatur zur Auswahl. Wir beginnen gemeinsam um 13:30 Uhr und der Workshop endet um 16:30 Uhr.

Zeitplan

	Station 1 Historische Authentizität	Station 2 Freies Zocken	Station 3 Lernen mit Spielen
13:30	Intro		
13:45 14:30	Let's Play Assassins Creed (PS 3)	Freies Zocken von Spielen zur Kriegsgeschichte, Wirtschafts- simulationen, Geschichte & Geschlecht	Computer- spiele im Unterricht?
14:35 15:20	Diskussions- runde		"Discovery- Tour" in AC Origins
15:25 16:10	Let's Play Assassins Creed (PS 3)		„Discovery- Tour“ im Geschichtsunt.
16:15	Outro		

Gamographie (Auswahl)

- Age of Empires II HD Edition (2013): Skybox Labs / Microsoft Studios
 - Assassin's Creed Origins (2017): Ubisoft Montreal / Ubisoft
 - Civilization III (2001): Firaxis Games / 2K
 - Necrovision: Lost Company (2010): The Farm 51 / 1C Company
 - Valiant Hearts (2014): Ubisoft Montpellier / Ubisoft
-