

Die Unterscheidung von Faktischem und Kontrafaktischem in Videospiele mit geschichtlichem Kontext

Thema:

Die Unterscheidung von Faktischem und Kontrafaktischem in Videospiele mit geschichtlichem Kontext

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Christian Wolff](#)

BearbeiterIn:

Tobias Zimolong

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

Status:

[in Bearbeitung](#)

angelegt:

2023-08-07

Hintergrund

Kontext

In den letzten Jahrzehnten haben sich Computer- und Videospiele zu einem gesellschaftlichen Phänomen entwickelt und sind kulturprägend geworden. Fast jede zweite Person in Deutschland spielt mittlerweile zumindest hin und wieder. Unter den 16- bis 29-jährigen beträgt der Anteil sogar 81 Prozent. Ein großer die Spieldauer betreffender Sprung ist dabei seit Corona zu verzeichnen. Hier verdoppelte sich die Wochenspieldauer auf zehn Stunden [1]. Anhand der großen Anzahl von Spielen, welche bspw. die Antike, das Mittelalter oder in der jüngeren Geschichte den ersten und zweiten Welt- sowie den Kalten Krieg behandeln, wird sichtbar, wie beliebt die Geschichte aufgreifende Spiele sind. Hierbei wird von Assassin's Creed (AC) Spielern auch Wert auf historische Genauigkeit gelegt [2]. Erkennbar wird die Verwirklichung dieser Genauigkeit bspw. bei der Umsetzung von Notre Dame in AC Unity. Dies führte dazu, dass manche fälschlicherweise annahmen, dass der Grad der Genauigkeit ausreiche, um nach dem Brande des Gotteshauses bei der Rekonstruktion von eben diesem helfen zu können und entsprechende Gerüchte aufkamen. Tatsächlich war diese Exaktheit im Spiel jedoch nicht vollständig gegeben. So wurde zum Beispiel der Vierungsturm in einer Form dargestellt, in der er zu Spielzeiten gar nicht existierte [3]. Neben falscher Darstellung von Gebäuden, Städten, etc. können auch Personen, Handlungen oder Ereignisse falsch dargestellt oder erfunden werden.

Problemhinleitung

Das AC Unity Beispiel zeigt, dass in Spielen, die sich mit Geschichte beschäftigen, nicht nur

Faktisches, sondern auch Kontrafaktisches dargestellt wird. Dies kann geschehen, um die Unterhaltsamkeit zu erhöhen oder weil eine historisch akkurate Darstellung bspw. aufgrund von technologischen Limitationen [5] nicht immer möglich ist. Die Frage ist nun, wie man wissenserlangenden Spielern vermittelt, was wahr bzw. falsch ist

Andere Arbeiten

Im zu untersuchenden Bereich gibt es nur sehr wenig Forschung. Positiv aufgefallen ist Bonsignore et al.s „Game Design for Promoting Counterfactual Thinking“, in welchem Schülern ein Spiel gezeigt wurde, bei dem Faktisches und Kontrafaktisches durch die Positionierung über oder unter einer Gerade sichtbar wurde [4]. Dieser Ansatz ist allerdings nur in wenigen Spielen umsetzbar.

Explizit machen des Problems / der Frage

In Spielen, welche Geschichtliches ansprechen und damit auch bei geschichtsinteressierten Gamern beliebt sind, wird und kann oft nicht unterschieden werden, welche Informationen wahr sind, weshalb untersucht wird wie man Faktisches und Kontrafaktisches in Videospielen mit geschichtlichem Kontext voneinander unterscheiden kann.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Erfassung verschiedener Konzepte zur Unterscheidung von echten und unechten geschichtlichen Informationen in Videospielen.

Konkretes Vorgehen

Dafür werden ein bis zwei Fokusgruppen bestehend aus je sechs Personen / Studenten durchgeführt, welche sowohl Videospiele spielen als auch ein in unterschiedlichem Maße ausgeprägtes Interesse an Geschichte haben. Basierend auf einer Vorstudie wurde die Teilnehmeranzahl dabei vom Mittelwert der in der Literatur angeratenen Probandenzahl um zwei auf sechs Teilnehmer reduziert, entspricht damit jedoch immer noch die empfohlene Probandenzahl [6, 8, 9, 10]. Dies sichert eine weder zu homo- noch zu heterogene Gruppe [8] und zugleich grundlegende Charakteristika und levels of understanding zwischen den Teilnehmern [6]. Die Fokusgruppe selbst besteht dabei aus verschiedenen Teilen.

Vor der eigentlichen Diskussion werden informelle Gespräche geführt, um die Anfangsscheu zu verlieren und für eine entspannte Atmosphäre zu sorgen [7]. Damit diese während der gesamten Fokusgruppe sichergestellt wird, werden ebenso Getränke und nicht-knusprige Snacks bereitgestellt. Darüberhinaus werden die Teilnehmer so positioniert, dass so gut wie möglich Kommunikation von Angesicht zu Angesicht ermöglicht wird [7].

Zum Einstieg fragt der Durchführer der Fokusgruppe um auditive Aufzeichnungserlaubnis und erklärt kurz den Unterschied zwischen Faktischem und Kontrafaktischem. Darauf folgt eine Vorstellung der Teilnehmer sowie Fragen zu Computerspielen und Geschichte.

Nachfolgend werden zunächst in Einzelarbeit Konzepte erarbeitet, welche darauf in Zweiergruppen diskutiert sowie die Vor- und Nachteile herausgearbeitet werden. Für den gesamten Prozess stehen den Teilnehmern Post-its sowie Karteikarten zur Verfügung, welche ebenso zur Auswertung genutzt werden können. Die ausgearbeiteten Konzepte werden nachfolgend vor der ganzen Gruppe vorgestellt und diskutiert.

Nach der Vorstellungen folgt die Nachfrage, ob einem Probanden noch ein weiteres Konzept einfiel. Falls - wovon auszugehen ist - nur visuelle Konzepte erarbeitet wurden, wird nach nicht-visuellen Möglichkeiten zur Unterscheidung gefragt.

Zuletzt werden den vorgestellten Konzepten Schulnoten vergeben, um das für die Gruppe beste Konzept zu ermitteln, ein die Demografie sowie über eine Likert-Skala zu beantwortende Fragen beinhaltender Fragebogen ausgehändigt sowie sich für die Mitarbeit bedankt.

Im Anschluss erfolgt eine qualitative Auswertung des Gesagten und der Konzepte mit Hilfe der Grounded Theory Methode. Dabei ist basierend auf den Ergebnissen einer fast zwei Stunden dauernden Vorstudie mit zwei Personen anzunehmen, dass eine Person 1-2 Konzepte entwickelt und zu einem Konzept pro Person die Vor- und Nachteile herausgebildet werden.

Womöglich: Nicht näher ausgeführte, undiskutierte Konzepte bzw. Konzepte, zu denen keine Vor- und Nachteile erarbeitet wurden, werden in der Bachelorarbeit in einem separaten Kapitel näher behandelt. In diesem Kapitel wird der Bachelorarbeitsschreiber selbst kurz entsprechende Vor- und Nachteile herausarbeiten, um dennoch nähere Informationen zu den nicht weiter behandelten Konzepten geben zu können.

Mögliches Vorgehen für weitere Arbeiten

Durchführung weiterer Fokusgruppen;

Weitere qualitative Auswertungen (von verschiedenen Personen);

Ausarbeitung und Testung der Konzepte;

Erwartete Vorkenntnisse

Kenntnisse über die Durchführung von Fokusgruppen;

Kenntnisse über Audioaufnahmen;

Kenntnisse über Transkription;

Kenntnisse über qualitative Auswertung;

Kenntnisse über weitere statistische Auswertungsmethoden (für die Auswertung der Antworten des am Ende der Fokusgruppe auszufüllenden Fragebogens, in welchem auch sechs mit Hilfe einer Likert-Skala zu beantwortenden Fragen gestellt werden);

Kenntnisse zur Erstellung von Fragebögen;

Weiterführende Quellen

- [1] bitkom (2021). Die Zukunft der Consumer Technology – 2021. Marktentwicklung & Mediennutzung, Trends & Technologien.
- [2] Burgess, J. (2021). Even in the colourful world of video games, most players demand historical accuracy. Verfügbar unter <https://theconversation.com/even-in-the-colourful-world-of-video-games-most-players-demand-historical-accuracy-172307> [Zuletzt aufgerufen am 17.02.2022].
- [3] Uslenghi, F. (2019). Notre Dame & Assassin's Creed Unity - Was an den Gerüchten um den Wiederaufbau dran ist. Verfügbar unter <https://www.gamestar.de/artikel/notre-dame-assassins-creed-unity-wiederaufbau,3343062.html> [Zuletzt aufgerufen am 17.02.2022].
- [4] Bonsignore, E., Kraus, K., Visconti, A., Hansen, D., Fraistat, A., & Druin, A. (2012, May). Game design for promoting counterfactual thinking. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 2079-2082).
- [5] ARONI, G. (2019). The Architecture of Assassin's Creed II's Florence. Well Played, 13.
- [6] Gibbs, A. (1997). Focus groups. Social research update, 19(8), 1-8.
- [7] Powell, R. A., & Single, H. M. (1996). Methodology matters–V. International journal for quality in health care, 5(8), 499-504.
- [8] Morgan, D. L. (1988). Focus groups as qualitative research (Vol. 16). Sage publications.
- [9] Barbour, R. S. (2018). Doing focus groups. Doing focus groups, 1-224.
- [10] Mishra, L. (2016). Focus group discussion in qualitative research. TechnoLearn: An International Journal of Educational Technology, 6(1), 1-5.

From:
<https://wiki.mi.uni-r.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/unterscheidung_von_faktischem_und_kontrafaktischem_wissen_in_spielen_zur_geschichtsvermittlung

Last update: 26.09.2023 14:16

