

Geschichte und Vergangenheitsreisen

Workshop im Rahmen des
Regionalen Fachforums „Digitale Lernwelten“
27. August 2026, Kassel

isidor.brodersen@uni-kassel.de

Wie historisch akkurat ist dieses Bild?



Assassin's Creed

- Computerspielserie von Ubisoft (erster Teil 2007)
- Action-Adventure: Fokus auf *Stealth* und Kämpfen in einer frei erkundbaren Spielwelt (*Open World*)
- 13 Hauptspiele, darunter *Assassin's Creed Odyssey* als 11. Titel (2018)
- Spielfiguren werden in historische Welten versetzt (z.B. Zeit der Kreuzzüge, Renaissance, Französische Revolution etc.)
- In *AC Odyssey*: Peloponnesischer Krieg (431–404 v.Chr.) als historischer Rahmen; Spieler*innen schlüpfen in die Rolle von Söldnern auf beiden Seiten des Konflikts

Der Peloponnesische Krieg

- Athen & Attischer Seebund gegen Sparta & Peloponnesischen Bund
 - Dualismus der Machtblöcke (wenig „Drittes Griechenland“)
 - Akteuren werden bestimmte Eigenschaften zugeschrieben (z.B. Athen als „Seemacht“, Sparta als „Landmacht“)
 - Bezeichnung des Krieges als „Peloponnesischer Krieg“ aus athenischer Perspektive!
 - Hauptquelle für das Geschehen (bis 411 v.Chr.) ist Thukydides
 - Athenischer Bürger & Stratege (424 v.Chr.)
 - Zeitgenössischer Beobachter
- ➔ Unser Bild dieses Konflikts ist wesentlich von Thukydides geprägt!



Assassin's Creed: Geschichtsbilder im Spiel

- Anspruch des Studios: Erschaffung „authentischer“ Spielwelten
- Historiker im Produktionsteam: Maxime Durand
- Zum Teil sehr hoher Aufwand für das Design (z.B. 3D-Mapping von Notre Dame für *AC Unity*, das nach dem Brand 2019 für die Rekonstruktion zur Verfügung gestellt wurde)
- Aus Perspektive der Spieler*innen: Eher eine Frage des „Vibes“?



GameStar: 8 Jahre nach Release haut uns Assassin's Creed Odyssey immer noch um
https://www.youtube.com/watch?v=oE_pGP4wT3g (Upload: 05. August 2026)

Assassin's Creed: Geschichtsbilder im Spiel

- Anspruch des Studios: Erschaffung „authentischer“ Spielwelten
- Historiker im Produktionsteam: Maxime Durand
- Zum Teil sehr hoher Aufwand für das Design (z.B. 3D-Mapping von Notre Dame für AC Unity, das nach dem Brand 2019 für die Rekonstruktion zur Verfügung gestellt wurde)
- Aus Perspektive der Spieler*innen: Eher eine Frage des „Vibes“?

Die Darstellung beruht natürlich auf bewussten Designentscheidungen, Vorannahmen, Geschichtsbildern etc.

Die Frage ist nicht nur, ob AC „historisch korrekt“ ist, sondern vor allem, welche Vorstellung von vergangenen Welten hier wie erzeugt wird.

Assassin's Creed: Geschichtsbilder im Spiel

Empirische Triftigkeit	Narrative Triftigkeit	Normative Triftigkeit
• Belegbarkeit in historischen Quellen • Z.B. Fragen von Architektur, Waffen, Ausrüstung, Kunst etc.	• Frage, wie das Spiel die Vergangenheit erzählt & inszeniert • Z.B. Entwicklungen, Rollenzuschreibungen, Handlungsmöglichkeiten im Spiel	• Frage nach den vermittelten Perspektiven, Urteilen, Bedeutungszuweisungen, Spielmechaniken

(Vgl. Kühberger 2023, 452)

Assassin's Creed Odyssey

- Fragen von Auswahl, Perspektive, Gestaltung, Dramatisierung, Auslassung, gegenwärtigen Geschichtsbildern
- „Discovery Tour“ als edukatives Tool, das historische Hintergründe liefern soll
 - Insgesamt ca. 11 Stunden(!) Videomaterial
 - <https://youtu.be/WedmHimZ63A>
- Beispiel: Discovery Tour „Das Leben einer griechischen Frau“
 - Quellen? Blinde Flecken?
 - Schwerpunkte der Darstellung?
 - Designentscheidungen?
- Anspruch der Discovery Tour: Unterhaltung, Wissenschaft, Information, Bildung?

ERZÄHLER

Die Frauen, die im antiken Griechenland lebten, hatten keinerlei politische Rechte.

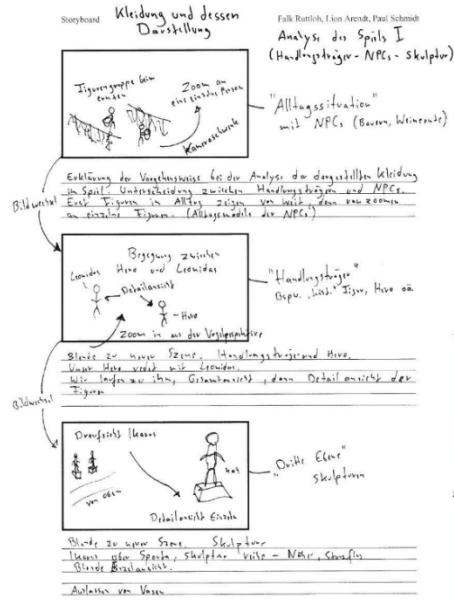
Assassin's Creed Odyssey: Discovery Tour

Anspruch der Discovery Tour: Unterhaltung, Wissenschaft, Information, Bildung?

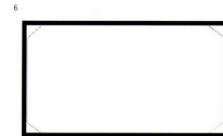
- Vasenbilder als Abbild von Realität?
- Literarische Quellen aus unterschiedlichen Kontexten (Homer ist kein Athener!)
- Reproduktion des „klassischen“ Frauenbilds
- Wenig Differenzierung nach Gemeinwesen (Athen, Sparta, „Drittes Griechenland“)
- Pauschale Aussagen („zur damaligen Zeit“)

Let's Analyse

- Angelehnt an „Let's Play“-Videos, aber kein reiner Spielkommentar
- Ziel ist eine Analyse der Darstellungsmuster
 - Im Seminar Konzentration auf darstellende Elemente
 - Grundsätzlich auch interaktive und performative Elemente untersuchenswert!
- Intensive Auseinandersetzung mit dem Material (also Spiel, antike Quellen und Forschungsliteratur) zur Vorbereitung des Videos
- Exposé, Skript, Storyboard
- Didaktische Reduktion & Zuspitzung (Videolänge ca. 15 Minuten)



Konkret: Funktion des Webstuhls
 soll gegeben $\rightarrow$ Erklärung
 Abb 1: Funktion gewöhnlichen Webstuhl II. u.
 Abb 2
 Zeit: Schema rund 20 sek
 Bewegung: vor dem Webstuhl
 Blick: Ego



Content: Vorbilder / Rekonstruktion
1. Frech ausfüllen / Füllen der
Funktionsrekonstruktion
Able 12: Eine Able watschell
Ziel: Round 140 sek.
Rück: 1:30

Let's Analyse: Medienproduktive Kompetenzen

- Produktion eines eigenen Videos: Nutzung von Freeware
 - Open Broadcast Software Studio (Bildschirmaufnahmen)
 - DaVinci Resolve (Videoschnitt)
 - Audacity (Tonbearbeitung)
- Reflexion des eigenen Vorgehens:
Inverted Classroom & Peer Teaching

Let's Analyse: Medienproduktive Kompetenzen

Textilien & Textilökonomie in Assassins Creed Odyssey

Falk Ruttloh Lion J. G. Arendt

Assassins Creed, Odyssey und das klassische Griechenland

Prof. Dr. K. Ruffing	FB05 Alte Geschichte
Dr. K. Matuszkiewicz	Servicecenter Lehre

Let's Analyse: Medienproduktive Kompetenzen



Let's Analyse: Medienproduktive Kompetenzen



Erinnerungskultur & Lernprozess

- Erkenntnis, dass der Rekonstruktion im Spiel Entscheidungen zugrunde liegen, die nicht nur vergangene Realität abbilden
- Rolle von popkulturellen Erwartungen auch in „authentischen“ Umgebungen und Produkten
- Geschichte als aus der Gegenwart gedeutete Vergangenheit

Wie damit umgehen im schulischen Lernprozess?

feedback.befragungsportal-hessen.de

Gruppen-TAN:
VNCW47MN

