

Deadline Abstracts 30.11.2021 – Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS)

Christian Bunnenberg, Nico Nolden, Felix Zimmermann (Hgg.)

Geschichte in Virtuellen Räumen.

Vergangenheitsatmosphären und Verkörperung in Immersiven Räumen

Allgemeine Anregungen für Fragestellungen zu den drei Themenkomplexen

Die gemeinsame Arbeit auf dem Workshop der Konferenz (<https://gespielt.hypothesen.org/4085>) im Februar 2021 brachte facettenreiche Diskussionsfelder hervor. Eine Essenz von ihnen haben wir zu Anregungen destilliert. Wir wollen zu eigenen Ideen animieren. Daher sind die aufgeworfenen Fragen nicht als verpflichtend für jede Einreichung zu verstehen. Sie stellen allerdings Bezüge auch zu den Arbeiten der anderen Beitragenden her.

Themenkomplex 1: Verkörperung in digitalen historischen Räumen

a. Zugriffswege

- Wie normiert der technische, wirtschaftliche, gesellschaftliche Rahmen den Zugriff auf Geschichte? (Plattformen, Distribution, Branchenbedingungen, soziale Verfügbarkeit)
- Welchen Normkörper setzen die Technologien bei der Mensch-Maschine-Verbindung voraus? (Partizipation, Teilhabe, Inklusion, Interface, Diversität, Kulturen)
- Welches Vorwissen, welche medialen und historischen Kompetenzen werden für den Zugriff benötigt und wie können möglichst alle Nutzer:innen dazu ermächtigt werden?
- Wie erzeugen Spielmechaniken die Behauptung von Authentizität und weshalb besteht über Geschichte hinaus ein regelrechter Fetisch für Authentizität zum Beispiel im Vergleich mit digitalen Spielen zu Sportarten?
- Wie kann vor dem Hintergrund dieser Erwartung an Erfahrungen erreicht werden, dass eine Erfahrung von Körperlichkeit schon innerhalb der Inszenierung bewusst gestört oder irritiert wird, um nicht auf spätere Reflexion und Einordnung im Museum oder durch Unterrichtsmaterial angewiesen zu sein?

b. Was ist der Körper, den wir meinen?

- Was konstruiert Körper in digitalen Räumen, in welchem Verhältnis zu Vorstellungen über Körper stehen sie im analogen Raum und wie sind Körper im analogen oder digitalen Fall mit ihrer Umgebung verknüpft? Wie inklusiv wird Verkörperung gedacht?
- Welche Funktion haben Körpersinne über Tasten und Sehen hinaus? Wieso werden gerade diese so stark adressiert, andere nicht? Welche Einflüsse auf die historischen Inszenierungen bestehen durch Gefühle und Emotionen? Wie lassen sie sich nutzen und wo schaden sie?
- Worin lassen sich Praktiken in digitalen und analogen Feldern vergleichend analysieren? (Beispielsweise Live Action Rollenspiele (LARP) zu Mittelalter oder Früher Neuzeit, historisches Reenactment, Mittelaltermärkte und Mittelalterszene digital)
- Wie lassen sich Verkörperungen auf unterschiedlichen medientechnischen Plattformen vergleichen? Wie werden Körper für historische Inszenierungen beispielsweise in digitalen Spielen, auf Instagram oder TikTok konstruiert? Wie werden sie abstrahiert und idealisiert?
- Welche Körperlichkeit wird soziokulturell zugelassen und technikulturell durch die Anbieter ermöglicht?

c. Andocken an Begrifflichkeiten verschiedener Disziplinen

- Wie führen wir Begriffe transdisziplinär zusammen und differenzieren ihre teils diffusen Bedeutungen? Wie lassen sich Widersprüche versöhnen? Wie überwinden wir überholte Kategorien (Aura)?
- Wie beziehen wir kulturelle Vorstellungen über Körper und Verkörperung im Raum in der Gegenwart und globalhistorisch ein?
- Welche Begriffe welcher Disziplinen lassen uns einen als physisch angenommenen Körper und sozial konstruierte Körpervorstellungen erfassen? In welchem Verhältnis stehen sie zu den anderen Kategorien Atmosphäre, Immersion und Raum?
- Wie lassen sich Performance aus den Theaterwissenschaften, Performanz als Modell einer generativen Grammatik und Performativität aus der Sprechakttheorie zusammenführen? Oder genügt der Anschluss an eines der Konzepte?
- Wie bringen wir die Emotionsforschung stärker in die geschichtswissenschaftliche und -didaktischen zu Körpern und Verkörperung ein? (Game Feel, Virtual Sensation, Ästhetik)

- d. Was macht eine historische Körpererfahrung aus?
- Inwieweit lassen sich historische Praktiken nacherfahren?
 - Was genau beschreibt die soziale Konstruktion als eine historisch relevante Verkörperung im Sinne einer Körpergeschichte?
 - Welche Rolle spielt die visuelle bildästhetische Fixierung der Medienkultur bei der Konstruktion?
 - Wie sehr muss das Wahrnehmungsfeld identisch sein oder wie weit darf es abweichen, um als ausreichend für Wahrnehmungsanalogien zu gelten?
 - Welche kulturellen Sphären der Welt weichen von dieser kulturell erlernten Zentralperspektive und Ego-Perspektive ab?
 - Wo bieten Kulturen interessante Perspektivwechsel auf Körperkonstruktionen?
- e. Trennung oder Vermischung?
- Wie stehen digitale Räume über den Körper und Atmosphären mit analogen in Verbindung?
 - Was soll mit welchen Inszenierungen zwischen digitalen und analogen Räumen erreicht werden?
 - Welche Bedeutung erhalten analoge Elemente im digitalen Raum und welche die digitalen Elemente im analogen, physischen Raum bei einer Inszenierung?
 - Wie werden Perspektiven mit Narrationen verknüpft?
 - In wieweit können Mittler/Instrumente wie der Animus bei Assassin's Creed helfen, historische Distanz zur Konstruktion schaffen, aber zugleich bei der Verkörperung helfen?
 - Wie identifiziert man bewusst gewählte Ziele/Intentionen gegenüber unbewussten Begleitphänomenen?
 - Wie überwindet man mithilfe analoger und digitaler Kombinationen die dogmatische Trennung zwischen Erleben und Kognition in der historischen Bildung?
 - Wie viel Kompetenz zur Dekonstruktion der historischen Inszenierung lässt sich Nutzer:innen zutrauen? Welche Kompetenz zum Konstruktcharakter der Wahrnehmung von „Realität“ kann man ihnen zutrauen?
 - Wie misst man Überfrachtung der interaktiven Umgebung und wie misst man Überforderung?
 - Wie verändern mehrere Körper die historische Inszenierung im Raum?
 - Wie beeinflussen sie kompetitive bzw. kollaborative Praktiken beim Mehrkörper-Problem?
 - Welchen Einfluss haben Zuseher:innen gegenüber den Handelnden?
 - Wo lassen sich Methoden finden, diese kollaborativen und kompetitiven Praktiken zu erfassen und zu nutzen?

Themenkomplex 2: Vergangenheitsatmosphären in digitalen historischen Räumen

- a. Begriffe von Vergangenheitsatmosphären
- Wie nähert sich eine ästhetisch-sinnliche Erfahrung durch das Triggern affektiver Reaktionen einer Vergangenheitsatmosphäre an?
 - Suggestieren Vergangenheitsatmosphären einen unmittelbaren, ganzheitlichen Zugang zur Vergangenheit? Und wenn ja, wie?
 - Worin unterscheidet sich das Konzept der Atmosphären von Begriffen wie Authentizität, Aura oder Ambiente?
 - Was ist der erkenntnistheoretische Mehrwert von Vergangenheitsatmosphären für die Historik und Didaktik?
 - Wie verhält sich der Begriff der Atmosphären zu Nostalgie, Präsenz, Erlebnis und Erfahrung?
 - Wodurch werden Atmosphären konstruiert und welche Rolle spielen dabei Räume, Körper und Immersion?
 - Was fällt alles in die Vergangenheitsatmosphäre einer räumlichen Inszenierung?
- b. Atmosphären in der Geschichte und in der Geschichtswissenschaft
- Sind Atmosphären historisch?
 - Inwieweit lassen sich Vergangenheitsatmosphären rekonstruieren und was kennzeichnet sie?
 - Lassen sich Atmosphären bewahren und/oder archivieren?

- Wie speisen sich Atmosphären aus bestehenden Geschichtsbildern und wie prägen sie diese wiederum?
 - Welche soziokulturellen und audiovisuellen Erwartungshaltungen werden an historische Atmosphären formuliert?
 - Welche intermedialen Referenzen lassen sich feststellen?
 - Sind Atmosphären soziale Übereinkünfte?
 - Welche Rollen spielen Machtstrukturen?
 - Wer konstruiert Atmosphären und wie?
 - In welcher Weise sind Manipulationen mithilfe von Atmosphären möglich?
 - Sind Vergangenheitsatmosphären struktur- / kultur-konservativ? Hemmen sie Innovationen?
 - Bekräftigen Atmosphären standardisierte, reproduzierbare Erfahrungen als dominante diskursive Aussagen?
 - Wie können und müssen daher Vergangenheitsatmosphären gestört/irritiert werden?
- c. Vergangenheitsatmosphären als subjektive Erfahrungen
- Wie lassen sich Atmosphären in Bereichen der sinnlichen Wahrnehmung, Emotionen und Gefühle verorten?
 - Wie lassen sie sich als subjektive individuelle und als kollektive Erfahrung messen?
 - Lässt sich eine intersubjektive Konstruktion über standardisierte, ikonische Marker finden?
 - Wie lassen sich Rezipierende analysieren?
 - Wie können autoethnografische Analysen helfen, protokollierende Wahrnehmungstagebücher und Instrumente der Teilnehmenden Beobachtung?
 - Lassen sich Expert:innen interviewen und eine Oral History über Atmosphären retrospektiv gewinnen?
 - Lässt sich eine Feldforschung „on site“ und/oder „in game“ organisieren?
 - Wie können Diskurse innerhalb von Atmosphären und über Atmosphären untersucht werden?
 - Können semiotisch Zeichensysteme identifiziert werden, die historische Informationen tragen?
 - Lassen sich behavioristische Konzepte adaptieren/übertragen?
 - Welchen Einfluss üben Subjekte individuell oder kollektiv auf die entstehenden Atmosphären aus?
- d. Vergangenheitsatmosphären als objektiver Gegenstand
- Welche Intentionen verbergen sich hinter der Herstellung von Produkten mit atmosphärischen Gehalten und wessen Intentionen sind das?
 - Welche Rahmenbedingungen der Herstellung begünstigen und welche beschädigen die Entstehung von Vergangenheitsatmosphären?
 - Sind Atmosphären reproduzierbar und damit auch historisch wiederholbar oder einzigartig?
 - Sind Atmosphärenreproduktionen stärker dirigiert in digitalen medialen Inszenierungen im Vergleich zu Theater, Reenactment und anderen?
 - Wie lassen sich Atmosphären als Objekt/Gegenstand beschreiben?
 - Wie können dabei Vorarbeiten aus anderen Disziplinen helfen wie zum Beispiel Ding-Theorie, Kunsthistorik (z.B. Ikonografie), Bricolage, praxeologische Ansätze, Raumsociologie, Performance-Forschung und Architektur?
- e. Gegenüberstellung von digitalen und analogen Kontexten
- Inwieweit ist die Trennung zwischen digitalen und analogen Vergangenheitsatmosphären überhaupt sinnvoll? Wo gibt es Analogien und wo liegen sie weiter auseinander?
 - Wo könnten Differenzierungen liegen wie zum Beispiel Heldenvorstellungen im Reenactment oder im digitalen Spiel?
 - Welche Sinne sprechen analoge und digitale Formen über das Audiovisuelle hinaus noch an?
 - Bestehen in analogen Inszenierungen mehr atmosphärische Störfaktoren als im Digitalen oder schlicht andere?
 - Wer kontrolliert in beiden Feldern, welche Atmosphären entstehen?
 - Lassen sich bestimmte Rituale und Praktiken als Grenzmarken identifizieren?
 - Unterscheiden sich Atmosphären im Analogen, dass sie in Vorhandenes eingebettet werden müssen, hingegen im digitalen „aus dem Nichts“ konstruiert werden kann?
 - Wie verhält es sich mit Mischformen? (Mixed Reality, Augmented Reality)
 - Lassen sich ähnlich axiomatische Grundannahmen wie das der besonderen Aura des Originals (Benjamin) im Analogen auch für die digitale Sphäre identifizieren? Wie ist dort das Verhältnis zwischen Original, Duplikat und Faksimile?

f. Kompetenzen und Geschichtsdidaktik

- Welche Kompetenzen sind vonnöten, um Vergangenheitsatmosphären wahrzunehmen und sie bewusst auch also solche zu identifizieren?
- Wie lässt sich ein kritischer, reflektierter Umgang mit Vergangenheitsatmosphären erlernen?
- Diffundieren sie zu ephemere durch Raum und Körper und lassen sich dabei Unterschiede zwischen analogen und digitalen Inszenierungen finden?
- Welche Verbindungen zu geschichtskulturellen Kompetenzen bieten atmosphärische Kompetenzen (zum Beispiel durch Gernot Böhme in der Neue Ästhetik)?
- Wie lassen sich Manipulationen vermeiden und Schutzmechanismen erlernen?
- Welche Rolle spielen die Erzeugenden dabei, Atmosphären in Bildungs- und Vermittlungskontexten zu nutzen?
- Lassen sich geschichtswissenschaftliche/-didaktische Standards/Kriterien formulieren, um einflussreiche, adäquate Atmosphären zu produzieren?

Themenkomplex 3: Immersive digitale Räume und Historisches Lernen

a. Immersion als Herausforderung für Räume, Körper und Atmosphären

- Wie lassen sich der Begriff der „Immersion“ und die dem Begriff zugrundeliegenden Konzepte eines mediengestützten „Eintauchens“ in virtuelle Welten für geschichtswissenschaftliche oder geschichtsdidaktische Analysen urbar machen?
- Welche Perspektiven eröffnet eine Nutzung des Immersionsbegriffs auf andere methodische Felder und fachliche Herangehensweisen? (Psychologie, Medienwissenschaften, Medienpädagogik)
- Wie lassen sich diese Methoden und Konzepten für die Geschichtswissenschaft und die Geschichtsdidaktik domänenspezifisch wenden?
- Wie steht der Begriff der Immersion in Konkurrenz zu weiteren zentralen Begriffen und methodischen Analysekonzepten wie etwa Involvement, Presence und Transportation?
- Wie lässt er sich mit genuin geschichtswissenschaftlichen Herangehensweisen verbinden, wie Authentizität oder Vergangenheitsatmosphären?
- Lassen sich durch schärfere Begriffe zentrale Herausforderungen lösen, um Anschlussfähigkeiten und Abgrenzungen zu klären? Wie lassen sich die Begriffe untereinander in Beziehung setzen?
- Was kennzeichnet Immersion als psychologischer Zustand und was als bewusste mediale Strategie?
- Auf welcher medien-spezifischen Geschichte fußen die heutigen Begriffe und mit welchen Praktiken von Produktion, Distribution und Rezeption sind sie medienkulturell verbunden?
- Wie lassen sich Herausforderungen im Bereich der Nutzer:innenforschung zur Funktionsweise und Wirkung immersiver Medien in historischen Kontexten lösen?

b. Immersion als Herausforderung für Körperlichkeit/Leiblichkeit

- Wo könnte eine Notwendigkeit bestehen, zwischen Körper und Leib zu differenzieren?
- Lässt sich diese phänomenologische Differenzierung produktiv nutzbar machen?
- Wie verknüpfen immersive Medien gezielt sensorische Reize mit dargestellten Inhalten?
- Wie ermöglichen sie so Nutzer:innen ein intensives Erleben des medialen Angebotes?
- Wie lassen sich die digitalen Geschichtserfahrungen über ihre multisensorische Intensität mit den Praktiken der Living History oder von Reenactment vergleichen?
- Wodurch suggerieren sie intensiver oder schwächer die Anwesenheit der dargestellten Vergangenheit?
- Wie bestimmen Distanzverlust und Gefühle von Anwesenheit und Involviert-sein die Inszenierung?
- Wie wird es in immersiven Medien wahrgenommen, Körper zu haben und ein Leib zu sein
- Welche Herausforderungen verbinden sich damit für das historische Lernen?

c. Immersion als narrative Herausforderung

- Worin ähneln sich narrative Formen in immersiven Medien und wo liegen Unterschiede?
- In welchem Verhältnis stehen interaktive Elemente und das Handeln der Nutzer:innen zur Erzählstrukturen in immersiven Medienformen?
- Worin liegen Herausforderungen in einem Handlungsraum, der sich weniger mit der Re- und Dekonstruktion von Vergangenheit befasst, als er sich auf das Eingreifen in historische Zusammenhänge konzentriert?
- Worin liegen die Chancen und Risiken eines letztlich folgenlosen aktiven Umgangs mit Darstellungen von Vergangenheit, die in der Regel unbegrenzt wiederholbar sind?
- Wie gehen immersive Medien mit zeit- und perspektivgebundenen Darstellungen von Vergangenheit um?

- Wodurch wird aus dem Handeln der Nutzer:innen in der Gegenwart ein Umgang mit Geschichte?
 - Worin liegen spezieller die Potentiale, immersive Medien für das Historische Lernen zu verwenden?
 - Wie rezipieren die Nutzer:innen ihre Erfahrung mit einem immersiven Medium und im Vergleich mit den analogen Räumen?
 - Welche Strategien der Beglaubigung entwickeln Produzent:innen und welche Strategien der Akzeptanz lassen sich bei Nutzer:innen finden?
 - In welchem Verhältnis stehen Triftigkeit und Plausibilität bei den Strategien zur Beglaubigung und Akzeptanz?
 - Wie ermöglichen immersive Räume Erkenntnisgewinne über die Vergangenheit?
- d. Immersion als didaktische Herausforderung
- Wie können Wissenschaften mit dem Versprechen verschiedener Produzent:innen umgehen, immersive Medien besäßen das Potential, ein „Erleben“ vergangener Lebenswelten zu ermöglichen?
 - Wären Methoden überhaupt denkbar, trotz gegenwartsgebundener Ausgangslage Aspekte der Vergangenheit nacherleben zu können (wie zum Beispiel historisch überlieferte Praktiken)? Was bedeutet konkret dieses „(Nach-)Erleben“?
 - Weshalb nehmen Nutzer:innen und Produzent:innen die Intensität der Geschichtserfahrung in immersiven Medien so eindringlich wahr, dass sie sie als Vergangenheitserfahrungen missverstehen?
 - Mit welchen didaktischen Konzepten kann man diesen medialen Produkten begegnen, um sie als geschichtskulturelle Repräsentationen ernst zu nehmen
 - Wie können Produzent:innen, Nutzer:innen und Wissenschaften das naive Versprechen der Zeitreiseerfahrung reflektieren, damit niemand ihm aufzusitzt?
 - Wie lassen sich diese Versprechen gleichzeitig für historische Lernprozesse nutzen?

*

Kontakt: nico.nolden@hist.uni-hannover.de