

## Archaeogaming – Was die Archäologie von Videospielen lernt und warum die Archäologie etwas über Videospiele lehren sollte

**Abstract** This article introduces the concept of *archaeogaming* and discusses its significance for the teaching of digital skills in archaeology. Two examples (*Shadow of the Tomb Raider* and *Civilisation VI*) are used to illustrate the portrayal of the archaeological profession in modern video games. On the basis of empirical data and a study by Daniel Giere, it will be argued that the stereotypical portrayal of archaeology in modern video games has had a significant impact, particularly on younger people. Consequently, the cultivation of digital competencies in archaeology entails the recognition of this influence and the provision of alternative representations (e.g., own video games).

**Zusammenfassung** In diesem Beitrag wird der Begriff des *Archaeogaming* eingeführt und dargelegt, warum diese neue Forschungsrichtung für die Vermittlung digitaler Kompetenzen in der Archäologie von besonderer Relevanz ist. Anhand zweier Beispiele (*Shadow of the Tomb Raider* und *Civilisation VI*) wird die Darstellung des archäologischen Berufs in modernen Videospielen erörtert. Empirische Daten aus einer Studie von Daniel Giere werden herangezogen, um zu argumentieren, dass moderne Videospiele, die den Beruf der Archäologie in einer stereotypen Art darstellen, einen enormen Einfluss auf insbesondere eine jüngere Bevölkerung haben. Der Erwerb von digitalen Kompetenzen in der Archäologie, der ebenfalls thematisiert wird, bedeutet demnach auch, sich dieser Einflussnahme bewusst zu werden und historisch wertvolle Alternativen, z.B. in Form eigener Videospiele, anzubieten.

**Keywords** Archaeogaming, Lehre, Videospiele, Wissenschaftskommunikation



## Einführung

Der Begriff *Archaeogaming* wurde von Andrew Reinhard in seinem Buch „*Archaeogaming. An introduction to archaeology in and of video games*“ (Reinhard 2018) definiert und ausführlich beschrieben, hat aber tatsächlich einen älteren Ursprung. Obwohl bereits Ende der 2000er Jahre erste Artikel erschienen, die sich mit der Schnittstelle von Archäologie und Videospielen auseinandersetzten, wurde in ihnen das behandelte Thema noch nicht *Archaeogaming* genannt. Der eigentliche Begriff entstand einige Jahre später außerhalb akademischer Artikel in diversen Blogs und Diskussionen auf Twitter, von denen einige größere Bedeutung erlangten und den Begriff popularisierten. Bevor Reinhard sein Buch veröffentlichte, startete er 2012 einen Blog namens „*Archaeogaming*“.<sup>1</sup> Drei Jahre später gründete sich unabhängig davon in den Niederlanden die *VALUE Foundation*<sup>2</sup>, ein akademisches Langzeitprojekt, welches sich intensiv mit dem Thema auseinandersetzt und inzwischen eigene Konferenzen organisiert.<sup>3</sup> 2018 schließlich veröffentlichte Reinhard seine Dissertation unter dem bereits erwähnten Titel. Darin finden sich fünf Hauptthemen, die für ihn *Archaeogaming* definieren: 1. Archäologie der Videospiele, also das Studium physischer Videospiele, ihre Dokumentation, Typologie und Verbreitung als materielle Kultur der menschlichen Geschichte, 2. Archäologie in Videospielen, also das Studium der Archäologie in digitalen Spielen, wie Archäolog\*innen in ihrem Beruf dargestellt werden und welche Auswirkungen dies auf die Spieler\*innen haben kann, 3. Archäologische Methoden in Videospielen, also die Anwendung archäologischer Methoden zur Untersuchung des (virtuellen) menschlichen Verhaltens, 4. Wahrnehmung von Videospielen, also die Untersuchung der Art und Weise, wie das Spieldesign die Spieler\*innen zur Interaktion innerhalb des Spiels veranlasst, und 5. Archäologie der Spielmechanik und die Verschränkung von Code und Spielenden (Reinhard 2018, 3).

Digitale Spiele mit historischem Hintergrund sind schon lange ein beliebtes Thema in der Branche (Meyers 2011), mit einer ständig wachsenden Zahl von Titeln, die sich mit der Darstellung der menschlichen Vergangenheit befassen (z. B. die *Assassins Creed*-Reihe 2007–2019, *Civilization* 1991–2016, *Age of Empires* 1997–2019 und viele mehr). Diese Spiele sind allesamt Bestseller (sog. AAA-Spiele) und damit ein wichtiger Bestandteil der aktuellen Medienkulturlandschaft (Rubio-Campillo 2020, 46–47). Digitale Spiele haben sich zu einer der am schnellsten wachsenden Industrien der heutigen Zeit entwickelt und erwirtschaften mehr Umsatz als die Film- oder Musikindustrie. In Amerika spielen 190,6 Millionen Men-

1 <https://archaeogaming.com> [zugegriffen am 22.11.2024].

2 <https://value-foundation.org> [zugegriffen am 22.11.2024].

3 Mehr zur Entwicklung und Geschichte des Archaeogaming (Politopoulos – Mol 2023).



schen Videospiele, davon sind 24 % unter 18 und 47 % zwischen 18 und 50 Jahren alt. 61 % der US-Bevölkerung geben an, mehr als eine Stunde pro Woche Videospiele zu spielen (ESA [Entertainment Software Association] 2024, 6–7). Je jünger die Spielenden sind, desto mehr ziehen diese das Spielen eines Videospieles dem Anschauen eines Films vor, und 63 % sind der Meinung, dass Videospiele ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis bieten als jedes andere Medium (ESA [Entertainment Software Association] 2024, 12, 26). In Europa spielt über die Hälfte der Bevölkerung (237 Millionen zwischen 6 und 64 Jahren) regelmäßig Videospiele. Dabei gibt es kaum einen Unterschied zwischen den Geschlechtern. Anders sieht es bei der Altersvarianz aus: Bei den 11–14-jährigen sind insgesamt 80 % regelmäßig mit Videospiele beschäftigt (Ecorys, KEA 2023, 7–8). Der Umsatz der Videospieleindustrie ist in den letzten Jahren sprunghaft angestiegen. Während sich die Umsätze in den USA vor 20 Jahren auf etwa 10 Milliarden Dollar pro Jahr beliefen, stiegen sie im Jahr 2023 auf 57,2 Milliarden Dollar (ESA [Entertainment Software Association] 2024, 28). In Europa erwirtschaftete der Videospielemarkt im Jahr 2022 einen Umsatz von 23,5 Milliarden Euro und dieser wird bis 2027 voraussichtlich auf 34,3 Milliarden Euro anwachsen (Ecorys, KEA 2023, 7). Weltweit stiegen die Einnahmen immens. Von 145,3 Milliarden Euro im Jahr 2017 zu 367,8 Milliarden Euro im Jahr 2023 – ein Anstieg um über 153 % in sechs Jahren – und wird bis zum Jahr 2027 auf geschätzte 471,5 Milliarden Euro ansteigen (Ecorys, KEA 2023, 35). Es ist daher nicht überraschend, dass Spiele, die sich mit der Vergangenheit befassen, einen großen Einfluss auf unsere Kultur haben und ein wichtiger Faktor sind, um Kinder und junge Erwachsene mit dem historischen Erbe in Kontakt zu bringen.

Spiele, die den Beruf der Archäologie darstellen, sind seltener, aber trotz allem wirkmächtig. Spiele sollen unterhalten, und wenn es um Archäologie geht, tun sie das auf eine spezifische stereotype Weise, die die Archäologie exotisch, abenteuerlich und unrealistisch darstellt, wie es etwa aus den berühmten Indiana Jones-Filmen bekannt ist. Erik Champion bezeichnet dies als das „Indiana Jones-Problem“:

*„Adventure games are tainted by the ‘Indiana Jones’ quandary: archaeology is glorified via popular culture, not for preservation but for the exploration of novelty and the demonisation and destruction of other cultural perspectives. Indiana Jones films routinely involve an eclectic mix of historical and priceless artefacts that are destroyed by Indiana Jones’ race against time, or for just getting in the way of him and his extremely violent archaeological rivals“ (Champion 2004, 55).*

Dies spiegelt die Stereotype (in den Medien auch *trope* genannt) des abenteuerlichen (männlichen) Archäologen wider, die auf den ersten Entdeckern des 18. und 19. Jahrhunderts beruht, deren Handlungen kolonialistisch, imperialistisch und oft rassistisch waren (Boyes 2018; Meyers 2011). Die bekannten Indiana Jones-Filme



passen zudem in den sog. *white saviour trope*, in denen der weiße Protagonist regelmäßig nicht-weiße Charaktere rettet und damit eine überlegene Beziehung herstellt. Die Darstellung des oder der Archäolog\*in als abenteuerlich gilt für fast alle digitalen Spiele, die sich mit Archäologie befassen. Am offensichtlichsten ist dies bei fast zwei Dutzend Titeln über Indiana Jones selbst (siehe Hageneuer 2024). Eine weitere bekannte Spieleserie mit einer ähnlich stereotypen Figur, die Indiana Jones nicht unähnlich ist, ist die *Uncharted*-Reihe (2007–2017), in der Nathan Drake, ein Schatzsucher par excellence, die Hauptrolle spielt. Die Erzählung der *Uncharted*-Reihe schildert den Diebstahl von Artefakten und stellt die Hauptfigur als Grabräuber, Plünderer und Mörder dar. Darüber hinaus tragen übernatürliche Kräfte oder Pseudo-Archäologie<sup>4</sup> zur Erzählung bei.

## Was lernt die Archäologie von Videospielen?

Da die Archäologie seit jeher eine medien- und publikumswirksame Wissenschaft ist (siehe z. B. Duesterberg 2015; Kircher 2012), obliegt es ihr auch sich dieser Verantwortung zu stellen und zu analysieren, wie sie in den Medien dargestellt wird. Wie zuvor dargelegt, sollte diese Vermittlung heutzutage über das Medium der Videospiele erfolgen, da diese bereits eine hohe gesellschaftliche Relevanz besitzen und die Relevanz der Videospiele, Prognosen zufolge, in naher Zukunft noch weiter zunehmen wird. Eine Auseinandersetzung mit dem Thema ist daher, insbesondere in Bezug auf die akademische Lehre, lohnenswert. Eine vollständige, detaillierte Analyse der Darstellung des archäologischen Berufs in Videospielen kann im Rahmen dieses Artikels hingegen nicht vorgenommen werden. Die folgenden Ausführungen stützen sich allerdings auf vorhandene Arbeiten, die sich bereits mit dem Thema auseinandergesetzt haben.

### Beispiel 1: Subjektfokussierte Spiele

Ein Blick auf subjektfokussierte Spiele soll den Anfang bilden. Subjektfokussierte Videospiele sind Spiele, die einen oder eine Protagonist\*in als spielbare Hauptfigur besitzen. Sie zeigen besonders eindrücklich auf, wie Stereotype über den Beruf der

---

4 Pseudo-Archäologie bezieht sich meist auf Interpretationen, die außerhalb der archäologischen Gemeinschaft vorgenommen werden und Außerirdische oder übernatürliche Wesen als Schöpfer\*innen der menschlichen Vergangenheit darstellen. Die Pseudo-Archäologie stützt sich nie auf analytische Methoden oder gesammelte Daten, sondern auf einzelne Artefakte (Mechanismus von Antikythera, Diskus von Phaistos) oder Stätten (Stonehenge, Göbekli Tepe), die mit unwissenschaftlichen Methoden erklärt werden. Laut Boyes glauben über 50 % aller Amerikaner\*innen an fiktive alte Hochkulturen wie Atlantis (Boyes 2018).





**Abb. 1:** Als Endgegner im Spiel begegnet den Spieler\*innen der Gott Kukulcan. © 2021 Square Enix.

Archäologie abgebildet werden. Dabei geht es nicht um die Definition der Archäologie im akademischen Sinn, sondern um die Praxis der Archäologie und wie diese imaginiert wird – also um das, was erwartet wird, wenn man sich in Videospielen mit Archäologie beschäftigt. Neben den bereits erwähnten Indiana Jones und Nathan Drake sticht insbesondere die Abenteurerin Lara Croft aus der *Tomb Raider*-Reihe ins Auge. Bei allen Spielen dieser Art handelt es sich zudem um Narrative mit deterministischen Strukturen (Chapman 2016, 128). Bei diesen ist der Verlauf des Spiels durch die Entwickler\*innen bereits festgelegt, was bedeutet, dass einem vorgegebenen Erzählstrang gefolgt wird. Im Folgenden soll auf das 2018 erschienene *Shadow of the Tomb Raider* eingegangen werden.

*Shadow of the Tomb Raider* (2018) führt die Spieler\*innen nach Mexiko, wo Croft und ihr Begleiter Jonah Maiava Spuren der sog. Trinity-Organisation aufgespürt haben. Auf einer Grabung, zu der sich Lara Zutritt verschafft, entdeckt sie den Dolch des Maya-Gottes Chac Chel. Ungeachtet einiger auf den Wänden angebrachter Warnungen entwendet Croft den Dolch und startet damit eine alte Maya-Prophezeiung, bestehend aus vier sukzessiven Katastrophen. Um diese zu stoppen, muss Croft eine silberne Schatulle finden, Croft und ihr Begleiter reisen daher nach Peru, wo sie mit dem Flugzeug abstürzen. Sie entdecken dort das verschollene Dorf Paititi, das von Anhängern der Trinity-Organisation bedroht wird. Croft freundet sich mit Königin Unartu an und will ihr helfen das Dorf zu schützen. Während sie nach der silbernen Schatulle sucht, wird das Dorf angegriffen und die Königin stirbt. In ihren letzten Atemzügen verrät sie Croft den wahren Aufenthaltsort der Schatulle. Also machen sich Croft und Maiava auf den Weg zur nahe gelegenen



San Juan Kirche, wo sie das Artefakt tatsächlich finden. Inzwischen hat die Trinity-Organisation ein Ritual begonnen, um den Maya-Gott Kukulkan (**Abb. 1**) zu beschwören, um mit seiner Hilfe die Macht in Paititi an sich zu reißen. Croft kann das Ritual gerade noch stoppen, nur um selbst die Macht des Kukulkan zu erlangen. Sie widersteht allerdings der Verführung des Gottes und das Dorf Paititi ist gerettet. Wieder zurück in England sehen die Spieler\*innen die letzte Szene des Spiels: Croft sitzt am Schreibtisch ihres Vaters und spricht davon, dass sie sich als Beschützerin der Vergangenheit versteht: *„But the mysteries of the world are to cherish, more than to solve. I am just one of their many protectors“*. In dem Raum finden sich die Artefakte aus Paititi, u. a. die Schatulle, die sie demnach mitgenommen hat. Um diese letzte aussagekräftige Szene des britischen Imperialismus abzurunden, erscheint Crofts Butler und bietet ihr einen frischen Tee an.

Das Pantheon der Maya, die erwähnten Orte sowie einige Personen, die in der Geschichte vorkommen, gab es tatsächlich. Insbesondere der Ort Paititi ist dabei von Interesse, da es sich hierbei um eine legendäre verlorene Stadt der Inka handelt (Hageneuer 2022, 206–207). Die Entwickler\*innen äußerten sich zur Neuauflage der Tomb Raider-Reihe wie folgt:

*„We regard Lara as a classic timeless character. It’s not a period piece. It’s always set now, so we have to use the sensibilities of today. The reboot has been about bringing a more grounded version of Lara. Becoming the Tomb Raider is becoming this ultimate expression of this survivor timeline, and what that means for us is becoming more responsible with the use of archaeology, it’s not just about possessing an object, going into a tomb, everything crumbles, and then leaving. It’s about learning that archaeology is also culture, and history, and language, and that involves people“* (Jason Dozois [Narrative Director] in Wen 2018).

Obwohl die Intentionen der Entwickler\*innen in Bezug auf den verantwortungsvollen Umgang mit der Archäologie hier durchaus positiv klingen, konzentriert sich die Spielmechanik eben doch auf das Auffinden und Vereinnahmen von Objekten, das Erforschen von und Eindringen in Höhlen, Gräbern oder Tempeln sowie der zuweilen mutmaßlichen, im besten Fall noch unbeabsichtigten Zerstörung von kulturellem Erbe oder ganzen Städten. Kultur, Geschichte, Sprache und Menschen spielen im Rahmen der Abenteuer stets eine den egoistischen Zielen der Protagonistin untergeordnete Rolle. Fähigkeiten und bessere Ausrüstung können durch die Erforschung und teilweise Zerstörung von kulturellen Orten erworben werden. Die Spielmechanik ermutigt den oder die Spieler\*in somit zum Plündern von Tempeln und anderen Orten. Nicht völlig außer Acht zu lassen ist hierbei, dass sich Maya-Ruinen in Peru, dem früheren Gebiet der Inka, befinden und die Vermischung beider Kulturen einen stark vereinfachenden kulturell verwaschenen Unterton trägt.



Neben der Geheimorganisation Trinity muss die Protagonistin auch gegen mystische halb menschliche Wesen kämpfen, die versuchen, das kulturelle Erbe zu schützen. Die Einbeziehung von halb menschlichen, als Yaaxil bezeichnete Wesen, verleiht der Handlung (genauso wie die Beschwörung des Gottes Kukulkan) darüber hinaus eine mystische Komponente (Hageneuer 2022, 208). Der Kampf Crofts gegen diese Wesen und ihr Wandel zur Retterin Paititis verdeutlicht, wie sich die Protagonistin als Beschützerin des peruanischen Dorfs positioniert (Hageneuer 2021, 634–635). Die Geschichte wiederholt mehrfach die einzige Intention Crofts, die Geheimorganisation Trinity aufzuhalten. Dieses Motiv erlaubt es ihr jedoch auch mehrmals, kulturelle Güter unter dem Vorwand des Schutzes vor den bösen Gegenspieler\*innen an sich zu nehmen. Diese deterministische Erzählweise forciert den oder die Spieler\*in also dazu, den Handlungen, die unweigerlich zu Zerstörung und kultureller Appropriation führen, folgen zu müssen, um im Spiel voranzuschreiten (Hageneuer 2021, 634). Gleichzeitig legitimiert der böse Gegenpart Crofts eine Art von „gutem Imperialismus“ zum Schutze einer „bedürftigen“ Bevölkerungsgruppe.

Dieses Beispiel zeigt erneut das bereits erwähnte „Indiana Jones-Problem“ und demonstriert, dass die Darstellung des Berufs der Archäologie insbesondere in erfolgreichen Spielen mit altbekannten Stereotypen zu kämpfen hat.

### Beispiel 2: Kulturfokussierte Spiele

Ein zweites Beispiel soll aus dem Bereich der kulturfokussierten Spiele stammen. Kulturfokussierte Videospiele konzentrieren sich auf die Darstellung von Kulturen, die generell normativ dargestellt werden. So können genauere Untersuchungen zu Darstellungen von Kultur, Architektur und historischen Persönlichkeiten Anwendung finden. Dabei wird erkennbar, inwieweit eurozentrische Perspektiven Einfluss nehmen, wie sie repräsentiert und in welchem Maße sie auf verschiedene Kulturen übertragen werden. In dem hier behandelten Beispiel wird das Augenmerk aber erneut auf die Darstellung des Berufs der Archäologie gelegt. Das zweite Beispiel behandelt das 2016 erschienene Spiel *Civilization VI*.

Eine der berühmtesten Vertreterinnen des 4X-Genres ist die seit 1991 produzierte Reihe *Civilization*. Die Spiele der *Civilization*-Reihe erfreuen sich großer Beliebtheit, wie Angus Mol und Aris Politopoulos darlegen (Mol – Politopoulos 2021, 44). Sie folgen einem stets gleichen Aufbau: Nachdem eine zu spielende Nation ausgewählt wurde, beginnt das Spiel mit wenigen Spielfiguren auf einer noch größtenteils unerforschten Karte. Durch die Gründung von Siedlungen, den Ausbau von Städten, Straßen und Militär sowie diplomatischen Beziehungen, die obendrein in Krieg ausarten können, ist es das primäre Ziel, die stärkste Nation im Spiel zu werden. Dies muss nicht unbedingt durch Krieg geschehen, sondern kann auch durch Forschung vorangetrieben werden. Technologien und sog. *Civics* sind eine spezielle Spielmechanik in *Civilization VI*, die den wissenschaftlichen und kulturellen Fortschritt der Spielenden



darstellen. Mögliche *Civics*, die erforscht werden können, sind z. B. Handwerkskunst, Mystik oder politische Philosophie.

Mit dem Erreichen des Industriezeitalters im Spiel wird das *Civic Naturgeschichte* verfügbar, dass es den Spielenden ermöglicht, archäologische Museen zu bauen und eine „Archäologen“-Einheit zu rekrutieren (**Abb. 2**). Shannon Martino wies bereits darauf hin, dass man, um *Naturgeschichte* zu erforschen und somit (männliche) Archäologen rekrutieren zu können, zunächst den *Civic Kolonialismus* erforschen muss. Der direkte Zusammenhang zwischen Kolonialismus und Archäologie wird hier spielmechanisch verwoben (Martino 2021, 40–41). Wenn der Archäologe eine Ausgrabungsstätte erforscht und ein Artefakt gefunden hat, kommt dieses Artefakt automatisch in das archäologische Museum, um den Tourismus zu fördern. Dies ist Ausdruck der kolonialistischen Konnotation der Archäologie an antiken Kulturgütern. Das wird umso deutlicher, dadurch, dass es möglich ist, archäologische Artefakte mit anderen Nationen zu handeln.



**Abb. 2:** Screenshot des Civic-Trees mit der Sequenz „Kolonialismus“ und „Naturgeschichte“.

© 2016 Take 2 Interactive.

Für die Nation England ergibt sich zudem die besondere Möglichkeit, mehr Objekte in ihren Museen unterzubringen und zwei Archäologen, statt nur einem zu beschäftigen (Martino 2021, 41). Schließlich können Archäologen auch die Grenzen von Nationen überschreiten, unabhängig davon, ob die Spielenden diplomatische Beziehungen zu diesem Land unterhalten oder nicht. Das bedeutet im Grunde, dass der Archäologe, wenn es innerhalb der eigenen Grenzen keine archäologischen Artefakte mehr gibt, in andere Länder gehen, dort Ausgrabungen durchführen und die Artefakte in sein



Heimatmuseum bringen kann (mit der Option, das Objekt der das Gebiet kontrollierenden Nation zu überlassen und auf jegliche Boni zu verzichten). Diese Spielmechanik veranschaulicht eindrücklich die Anfänge der Archäologie am Ende des 19. bzw. zu Beginn des 20. Jahrhunderts, wenngleich eine Abkehr von solchen Praktiken im Spiel nicht möglich ist.

## Warum sollte die Archäologie etwas über Videospiele lehren?

Beide Beispiele zeigen also, wie stereotype Vorstellungen die Darstellung des Berufs der Archäologie in Videospielen steuern. Dies ist besonders problematisch, wenn man sich die hohe Zahl der Videospieler\*innen im Allgemeinen, vor allem aber der jüngeren Spielenden vor Augen führt. Auf den ersten Blick scheint dies eher ein Problem für die Videospielindustrie als für Archäolog\*innen zu sein, denn diese Spiele werden nicht von Archäolog\*innen produziert. Dies mag zwar den Tatsachen entsprechen, aber immer mehr Wissenschaftler\*innen nutzen Videospiele für die Lehre, indem sie entweder Spiele im Seminarraum entwickeln oder bereits entwickelte Spiele nutzen, um über die Vergangenheit zu lehren (z.B. Boom et al. 2020; Hiriart 2020; Houghton 2021; Houghton 2022; Remmy 2020). Dom Ford hat bereits auf die Problematik der kulturfokussierten Spiele im Zusammenhang mit dem Postkolonialismus aufmerksam gemacht und die imperialistischen Narrative sowie den Einsatz im Klassenzimmer kritisiert (Ford 2016). Ähnlich argumentiert Thomas Kubetzky in seiner Studie zu *Civilisation III* (2001) und weist auf die Probleme hin, die mit dem Einsatz des Spiels im Unterricht verbunden sind (Kubetzky 2012). Während der Einsatz von Videospielen auch im Hochschulunterricht im Allgemeinen unterstützt werden sollte, müssen das Verständnis dieser Spiele und der Art und Weise, wie die Immersion und der Wissenstransfer funktionieren, zu einem integralen Bestandteil des Unterrichts werden.

2019 hat sich Daniel Giere mit der Repräsentation und Rezeption von Geschichte in Videospielen beschäftigt und untersucht, inwieweit digitale Spiele zur Wissensvermittlung im Unterricht eingesetzt werden können (Giery 2019). In seiner empirischen Studie untersuchte er die Wechselwirkungen zwischen Spielwelten und den Spielenden, die er durch eine strukturelle Kopplung verbunden sieht (Giery 2019, 105–150). Er stützt sich dabei auf das Strukturanalysemodell von Adam Chapman (Chapman 2016) sowie auf andere Modelle zur Erfassung des individuellen Geschichtsbewusstseins der Spielenden und kommt zu aufschlussreichen Ergebnissen. Zum einen stellt er fest, dass die historischen Darstellungen innerhalb der dargestellten Welt umso eher akzeptiert werden, je visuell realistischer die digitale Spielwelt von Videospieler\*innen wahrgenommen wird (Giery 2019, 344–347). Er konnte auch herausarbeiten, dass Videospielende die in den Spielwelten dargestellten Inhalte umso kritischer



beurteilen, je mehr historisches Vorwissen sie haben. Umgekehrt konnte Giere daher Folgendes zeigen: Je weniger Vorwissen über die dargestellte Geschichte vorhanden ist, desto stärker werden diese Darstellungen als Transfereffekte in das Geschichtsbewusstsein der Proband\*innen aufgenommen (Giere 2019, 347–350; aber auch Winter 2021, 16–18). Diese Transfereffekte können seiner Meinung nach nur durch starke, als anachronistisch empfundene Elemente unterbrochen werden (Giere 2019, 345–346). Dies ist von besonderem Interesse für ein populäres Medium, das größtenteils von Videospieler\*innen ohne Vorkenntnisse in Archäologie, Geschichte oder Kolonialgeschichte gespielt wird. Denn ohne das notwendige Vorwissen können viele Elemente in diesen Spielen nicht als fremd wahrgenommen werden, wodurch der Transfereffekt nicht unterbrochen werden kann.

Wenn Spieler\*innen in einem Videospiel als Archäolog\*innen agieren und unethische Handlungen ausführen oder die Vergangenheit als stereotyp wahrnehmen, besteht die Möglichkeit, dass diese Handlungen und Stereotypen von den Videospieler\*innen eben nicht als unethisch oder falsch wahrgenommen werden und es dadurch zu Transfereffekten kommt. Im Gegensatz zu gewaltverherrlichenden Handlungen, bei denen der Unterschied zwischen Fakt und Fiktion in einem gesunden Bewusstsein klar ist (Unterbrechung eines Transfereffekts), ist die ethische Trennlinie bei archäologischen Handlungen, d. h. der Arbeitsweise heutiger Archäolog\*innen, viel weniger sichtbar (siehe Arbeiten von Holtorf 2007; Kircher 2012; Moshenska 2017). Daher ist es wichtig zu erkennen, was Fakt und was Fiktion ist, um den Transfereffekt unethischen Handelns im Kontext des Berufs der Archäologie oder stereotyper Darstellungen zu identifizieren und zu unterbrechen.

Da dieser Übertragungseffekt in der Regel stattfindet, ist es notwendig zu verstehen, warum die dargestellte Welt als authentisch wahrgenommen wird und somit keine Unterbrechung des Übertragungseffekts erreicht werden kann. Authentizität meint hier nicht die Genauigkeit in der Darstellung des Berufs oder der Vergangenheit, sondern nur das Gefühl, Teil der gespielten Welt zu sein und in diese einzutauchen (Zimmermann 2021, 22–24). In der Einleitung des Sammelbandes *History in Games* beschreibt Felix Zimmermann, wie Spieler\*innen mit der Wahrnehmung von Realität in Videospielen umgehen und fasst Chapman zusammen:

*„As Adam Chapman has argued, digital games can also be understood as affording heritage experiences. What all of these practices offer or claim to be offering are authentic experiences of the past“ (Zimmermann 2020, 14).*

Zimmermanns Idee ist, dass die Welt der Computerspiele im Allgemeinen eine Flucht in eine andere Realität ermöglicht (Zimmermann 2020, 12). Spiele suggerieren im historischen Kontext bereits eine gewisse „Authentizität“ durch ihre Verankerung in der Vergangenheit, die von den Hersteller\*innen stets betont und beworben wird.



Es bietet eine noch greifbarere Realität als beispielsweise Filme oder Romane und damit ein noch unnahbareres Refugium.

*„Insofern stellen digitale Spielwelten keine historisch akkurate Verarbeitung dar, sondern vermitteln ein Gefühl davon, was als realistisch wahrgenommen werden kann. Sie lassen den Rezipienten dabei in eine aktive Rolle schlüpfen, der die Konstruktion von Geschichte mit beeinflusst. Man kann davon ausgehen, dass so auch eine stärkere Bindung der Nutzer an die historischen Verarbeitungen erzeugt wird“ (Giere 2019, 83).*

Die wahrgenommene Authentizität (Zimmermann) spielt eine wichtige Rolle bei den Transfereffekten (Giere), d. h. dem Transfer von in Spielwelten dargestellten Sachverhalten. Die in den Spielen wahrgenommene Authentizität wird nicht durch historische oder archäologische Fakten erzeugt, sondern durch das, was die Spielenden zu sehen erwarten. Der Grad an Realismus innerhalb dieser Videospiele steigt und damit auch die Chance auf einen Transfereffekt im Kopf der Spieler\*innen. Wenn sie keine eindeutigen Marker zur Unterbrechung dieser Übertragungseffekte erkennen können, verfestigt sich das in den Videospielen vermittelte Bild somit als Habitus im Wahrnehmungshorizont (vgl. Winter 2021, 16–18).


## Fazit

Wie fügen sich nun die dargestellten Untersuchungen in das Thema digitaler Kompetenzen in der Archäologie ein? Wie weiter oben argumentiert, stellt das Medium der Videospiele einen nicht mehr zu unterschätzenden Faktor popkultureller Einflussnahme dar. Das frühere Leitmedium Fernsehen ist längst vom Leitmedium Videospiele überholt worden und es gibt daher richtigerweise eine ganze Reihe von Wissenschaftler\*innen unterschiedlicher Disziplinen, die sich mit der Analyse und Kritik dieses Mediums im Zusammenhang mit der Archäologie auseinandersetzen. Zugleich ist aber auch eine erhöhte Verwendung von Videospielen im Zusammenhang akademischer Lehre und Wissenschaftskommunikation zu beobachten. Für Vertraute des Fachs ist es ein Leichtes, die Darstellungen innerhalb dieser Spiele abzutun und zu ignorieren, um so die von Giere beobachteten Transfereffekte zu unterbinden. Es sollte aber auch klar geworden sein, dass dies für Laien ohne Kenntnisse in der Archäologie nicht immer möglich ist. Diese können sich insbesondere durch die deterministischen Strukturen in diesen Spielen, also dem Zwang als Archäolog\*innen stereotyp handeln zu müssen, in ihrem popkulturellen Bild der Archäologie umso mehr bestätigt sehen. Dadurch verfestigt sich die durch die Videospieleindustrie beworbene „Authentizität“.



Den Lehrenden, Wissenschaftskommunikator\*innen und allgemein Archäolog\*innen obliegt es, dieses Grundprinzip zu verstehen und insbesondere dann zu berücksichtigen, wenn Videospiele Teil der Lehre werden. Digitale Kompetenzen in der Archäologie umfassen eben nicht nur die Anwendung oder Lehre digitaler Software, sondern auch das Verständnis von digitalen Medien im Allgemeinen. Dies gilt vor allem für das Leitmedium der Videospiele, die durch ihre immersive Art einen völlig anderen Zugang zur Darstellung des archäologischen Berufs bieten, als es bislang über Filme oder andere Medien geschehen ist. Daher ist die Lehre über das Medium der Videospiele essenziell und ein Verständnis seitens der Lehrenden von eben diesem unabdingbar.

## ORCID®

Sebastian Hageneuer  <https://orcid.org/0000-0001-8973-1544>

## Ludographie

Age of Empires (Reihe), 1997–2023, Xbox Game Studios.

Assassins Creed (Reihe), 2007–2023, Ubisoft.

Civilization (Reihe), 1991–2024, MicroProse, Firaxis Games.

Civilisation III, 2001, Firaxis Games, MacSoft, Aspyr Media, Westlake Interactive.

Civilization VI, 2016, Firaxis Games, Aspyr Media.

Shadow of the Tomb Raider, 2018, Crystal Dynamics, Square Enix, Feral Interactive.

Uncharted (Reihe), 2007–2022, Naughty Dog.

## Referenzen

Boom, Krijn H. J. – Ariese, Scilla E. – van den Hout, Bram – Mol, Angus A. A. – Politopoulos, Aris (2020): Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past, in: Hageneuer, Sebastian (Hrsg.), *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th–13th October 2018)*, London: Ubiquity, S. 27–44, [online] <https://doi.org/10.5334/bch.c>.

Boyes, Philip (2018): *Does bad archaeology make for the best games?*, [online] <https://www.eurogamer.net/does-bad-archaeology-make-for-the-best-games> [zugegriffen am 22.10.2019].



- Champion, Erik M. (2004): *Indiana Jones & the Joystick of Doom: Understanding the Past via Computer Games*, in: *Traffic*, Bd. 5, Melbourne: University of Melbourne Graduate Student Association, S. 547–65.
- Chapman, Adam (2016): *Digital Games as History – How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge Advances in Game Studies 7. New York: Routledge.
- Duesterberg, Susanne (2015): *Popular Receptions of Archaeology. Fictional and Factual Texts in the 19th and Early 20th Century Britain*. History in Popular Cultures 14. Bielefeld: Transcript.
- Ecorys, KEA (2023): *Understanding the value of a European Video Games Society. Final Report*, [online] <https://data.europa.eu/doi/10.2759/332575>.
- ESA [Entertainment Software Association] (2024): *2024 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry*, [online] <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data> [zugegriffen am 10.02.2025].
- Ford, Dom (2016): “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V, in: *Game Studies*, Bd. 16, Nr. 2, [online] <http://gamestudies.org/1602/articles/ford> [zugegriffen am 01.07.2021].
- Giere, Daniel (2019): *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Forum historisches Lernen. Frankfurt am Main: Wochenschau Geschichte.
- Hageneuer, Sebastian (2021): Archaeogaming: How Heaven’s Vault changes the “game”, in: Herausgeber\*innenkollektiv (Hrsg.), *Pearls, Politics and Pistachios. Essays in Anthropology and Memories on the Occasion of Susan Pollock’s 65th Birthday*. Berlin: ex oriente, S. 631–642, [online] <https://doi.org/10.11588/propylaeum.837.c10771>.
- Hageneuer, Sebastian (2022): *Von Layard bis Lara Croft. Eurozentrische Denkweisen in den Bildmedien der Archäologie Westasiens*. Dissertation. Berlin: Freie Universität Berlin, [online] <http://dx.doi.org/10.17169/refubium-36558>.
- Hageneuer, Sebastian (2024): *Indiana Jones in Videogames – Depicting Archaeology as Colonial Practice*, in: Richardson, Lorna-Jane et al. (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Archaeology and the Media in the 21st Century*. London: Routledge, S. 162–175, [online] <http://doi.org/10.4324/9781003216155-12>.
- Hiriart, J. (2020): How to be a “Good” Anglo-Saxon: Designing and Using Historical Video Games in Primary Schools, in: Hageneuer, Sebastian (Hrsg.), *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th–13th October 2018)*, London: Ubiquity, S. 141–151, [online] <https://doi.org/10.5334/bch.k>.
- Holtorf, Cornelius (2007): *Archaeology is a brand! The meaning of archaeology in contemporary popular culture*. Oxford: Archaeopress.
- Houghton, Robert (Hrsg.) (2021): *Playing the Crusades*. Engaging the Crusades, 5. 1st edition. London/ New York: Routledge, [online] <https://doi.org/10.4324/9780429293269>.



- Houghton, Robert (Hrsg.) (2022): *Teaching the Middle Ages through Modern Games. Using, Modding and Creating Games for Education and Impact*. Video Games and the Humanities 11. Berlin – Boston: De Gruyter – Oldenbourg.
- Kircher, Marco (2012): *Wa(h)re Archäologie*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 7. Bielefeld: Transcript.
- Kubetzky, Thomas (2012): Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von *Civilisation III*, in: Schwarz, Angela (Hrsg.), *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, 2. Auflage, Münster: Lit. Verlag, S. 35–73.
- Martino, Shannon (2021): Might, Culture, and Archaeology in Sid Meier's Civilization, in: *Near Eastern Archaeology*, Bd. 84, Nr. 1, 32–43.
- Meyers, Katy (2011): *The Adventuring Archaeologist Trope*,  
[online] <http://www.playthepast.org/?p=1635> [zugegriffen am 17.10.2019].
- Mol, Angus A. A. – Politopoulos, Aris (2021): Persia's Victory: The Mechanics of Orientalism in Sid Meier's Civilization, in: *Near Eastern Archaeology*, Bd. 84, Nr. 1, 44–51.
- Moshenska, Gabriel (2017): Archaeologists in popular culture, in: Moshenska, Gabriel (Hrsg.), *Key Concepts in Public Archaeology*, London: UCL, S. 151–165  
[online] <https://doi.org/10.14324/111.9781911576419>.
- Politopoulos, Aris – Mol, Angus A. A. (2023): Critical Miss? Archaeogaming as a Playful Tool for Archaeological Research and Outreach, in: Kalaycı, Tuna et al. (Hrsg.): *Digital Archaeology. Promises and Impasses*. *Analecta Praehistorica Leidensia*. Leiden: Sidestone, S. 113–128  
[online] <https://doi.org/10.59641/f48820ir>.
- Reinhard, Andrew (2018): *Archaeogaming – An introduction to archaeology in and of video games*. New York – Oxford: Berghahn.
- Remmy, Michael (2020): The X Marks the Spot – Using Geo-games in Teaching Archaeology, in: Hageneuer, Sebastian (Hrsg.), *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th–13th October 2018)*, London: Ubiquity. S. 127–140, [online] <https://doi.org/10.5334/bch.j>.
- Rubio-Campillo, Xavier (2020): Gameplay as Learning: The Use of Game Design to Explain Human Evolution, in: Hageneuer, Sebastian (Hrsg.), *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th–13th October 2018)*, London: Ubiquity. S. 45–58, [online] <https://doi.org/10.5334/bch.d>.
- Wen, Alan (2018): *Shadow of the Tomb Raider interview: 90s Lara is history*,  
[online] <https://www.vg247.com/2018/08/13/shadow-tomb-raider-interview-90s-lara-history>  
[zugegriffen am 15.01.2021].
- Winter, Matthew (2021): Beyond Tomb and Relic: Anthropological and Pedagogical Approaches to Archaeogaming, in: *Near Eastern Archaeology*, Bd. 84, Nr. 1, S. 12–21.



- Zimmermann, Felix (2020): Introduction, in: Lorber, Martin – Zimmermann, Felix (Hrsg.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Studies of Digital Media Culture. Bielefeld: Transcript, S. 9–22.
- Zimmermann, Felix (2021): Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity, in: Bonner, Marc (Hrsg.), *Game | World | Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, S. 19–34,  
[online] <https://doi.org/10.17885/heiup.752.c10376>.