

Inhalt

1. Einleitung	7
1.1 Problemstellung	12
1.2 Vorgehen	15
2. Grundlagen	19
2.1 Historisches Lernen	19
2.2 Das Spiel	23
2.3 Das digitale Spiel	27
2.4 Geschichte in digitalen Spielwelten	36
2.5 Vorüberlegungen zum aktuellen Forschungsstand	49
2.6 Strukturanalyse: Ausschnitt des individuellen Geschichtsbewusstseins	51
2.7 Strukturanalyse: historisierende digitale Spielwelten	66
2.8 Strukturanalysemodell von Chapman	86
2.9 Strukturelle Kopplung: Kommunikative Aspekte zwischen Geschichtsbewusstsein und historisierenden digitalen Spielwelten .	105
2.10 Von den Grundlagen zur Theorie und Empirie	150
2.11 Ziele der Theorie und Empirie	152
3. Theorie	155
3.1 Medienspezifische geschichtsbewusste Rezeption	155
3.2 Forschungsfragen	170
3.3 Phasenschema des theoriegeleiteten Forschungsdesigns	172
4. Empirie	176
4.1 Strukturanalyse des digitalen Spiels <i>Assassin's Creed® III</i>	177
4.1.1 Begründung der Spielauswahl	177
4.1.2 Analyse der Bewerbung	178
4.1.3 Makroperspektivische Analyse: Deskriptive Spielanalyse . . .	188
4.1.4 Makroperspektivische Analyse: Historische Spielstrukturen .	197
4.1.5 Mesoperspektivische Analyse: Die <i>Boston Tea Party</i> in <i>Assassin's Creed® III</i>	212

4.1.6	Mesoperspektivische Analyse: Abgleich mit der aktuellen Historiographie	229
4.2	Hauptstudie	241
4.2.1	Konzeptspezifikationen	244
4.2.2	Operationalisierung und Indikatorenauswahl	249
4.2.3	Messen und Skalieren	258
4.2.4	Indexbildung und Skalierungsverfahren	259
4.2.5	Forschungsdesign und Untersuchungsformen	260
4.2.6	Auswahlverfahren: Stichproben und Grundgesamtheit	270
4.2.7	Datenerhebungstechniken	277
4.2.8	Datenerhebung und -aufbereitung	278
4.3	Auswertungen	281
4.3.1	<i>Erzähl-Schemata</i> (FF0C, FF1)	281
4.3.2	<i>Ereignis-Schemata</i> (FF0A, FF2)	297
4.3.3	<i>Szenen-Schemata</i> (FF0B, FF3)	303
4.3.4	<i>Geschichtlichkeits-Schemata</i> (FF4)	315
4.3.5	Allgemeine Realismuseinschätzungen bzgl. historischer Repräsentationen (FF5)	325
4.3.6	Bewerbung der Spiele (FF6)	327
4.3.7	<i>Temporale Kopplung</i> (FF7)	331
5.	Ergebnisse	340
5.1	Beantwortung der deduzierten Forschungsfragen	340
5.2	Individuelle medienspezifische Rezeption historischer Repräsentationen	348
5.3	Geschichtsbewusste Computerspieler am Beispiel <i>Assassin's Creed® III</i>	365
5.4	Implikationen für historisches Lernen im Digitalen	372
5.5	Ausblick und weiterführende Forschung	379
	Literaturverzeichnis	384
	Spieleverzeichnis	402
	Danksagung	407
	Anhang 1: Liste aller abhängigen und unabhängigen Variablen	409
	Anhang 2: Leitfaden und Anweisungen für den Interviewer	417