




# Computerspiele als Darstellungsmedium für immaterielles Kulturerbe (IKE)

Vera Piontkowitz

## Motivation

Unter immateriellem Kulturerbe versteht man „**Praktiken, Darbietungen, Ausdrucksformen, Kenntnisse und Fähigkeiten** – sowie die damit verbundenen Instrumente, Objekte, Artefakte und Kulturräume – [...] die Gemeinschaften, Gruppen und gegebenenfalls Individuen als **Bestandteil ihres Kulturerbes** ansehen“ (UNESCO, 2003). Dazu zählen etwa mündlich überlieferte Traditionen, Handwerkskunst und darstellende Künste.

Die Lebensfähigkeit von IKE-Artefakten ist durch globale und regionale Entwicklungen gefährdet und benötigt dringend innovative, **digitale Strategien zum Schutz**. Eine mögliche **Lösung** zur Bewahrung und Weitergabe von IKE sind **digitale Spiele**, die IKE auf unterschiedliche Weise abbilden können. Die grundsätzliche **Eignung** von digitalen Spielen als Darstellungsmedium für immaterielles Kulturerbe ist Gegenstand meiner Forschung.

| Immaterielles Kulturerbe und Digitale Spiele: Mapping   |  |  |
|---|--|--|
| Merkmale immateriellen Kulturerbes  | Merkmale digitaler Spiele  | Assassin's Creed: Umsetzung  |
| <p><b>Multimedialität und Prozeduralität</b></p> <p>IKE ist <b>facettenreich</b> und <b>multimodal</b>. Häufig ist IKE ein <b>Prozess</b> oder Teil eines Prozesses, etwa der Herstellungsprozess bei einem Handwerk, der Ablauf eines Festes oder die Abfolge von Tanzschritten.</p> <p><b>Kontext und Materialität</b></p> <p>Immaterielles und materielles Kulturerbe sind untrennbar miteinander verbunden. Darüber hinaus findet IKE immer in einem bestimmten <b>Kontext</b> statt – etwa an einem bestimmten <b>Ort</b>, mit dazugehöriger <b>Kleidung</b>, zu einer spezifischen <b>Tages- oder Jahreszeit</b> und unter Benutzung von <b>Werkzeugen</b>.</p> <p><b>Körperlichkeit und verkörpertes Wissen</b></p> <p>IKE wird ausgeführt oder <i>getan</i> – es ist also von Natur aus <b>dynamisch</b>. Entsprechend dient der <b>menschliche Körper</b> als <b>Instrument</b> für seine <b>Produktion</b>. IKE kann als eine Form von „<b>verkörpertem Wissen</b>“ betrachtet werden – der Körper ist sowohl Archiv als auch Vermittler kultureller Praktiken.</p> | <p>Vielfältige <b>semiotische Modi</b>, die in digitalen Spielen zur Vermittlung von Informationen verfügbar sind, erlauben die Darstellung von IKE in all seinen Modi: <b>Text</b> (Kontextualisierung kultureller Praktiken durch Glossar oder Lore, Untertitel), <b>Ton</b> (Musik und Sprache als Form von und Medium für IKE), <b>Bild</b> (diegetische Ästhetik, gesteuerte Animationen für direkte Auseinandersetzung mit IKE), <b>Haptik</b> (Vermittlung von IKE durch Feedback), <b>Prozeduralität</b> (Prozesse und Regeln, z.B. eines Ritus oder Festlichkeit).</p> <p>Digitale Spiele sind ein Medium, welche IKE in einem <b>simulierten physischen Kontext</b> darstellen können, in dem <b>Ort, Zeit, Materialität</b> und <b>immaterielle Elemente</b> durch verschiedene Modi (s.o.) miteinander verbunden sind. Sie ermöglichen die Integration und sogar virtuelle Rekonstruktion von Objekten und Stätten kulturellen Erbes, um IKE im dazugehörigen Kontext darzustellen.</p> <p>Die Darstellung von Körpern in digitalen Spielen dient als <b>Simulation verkörpertens Wissens</b> über IKE. Dies geschieht auf drei Ebenen: Durch den <b>Player-Character</b>, <b>NPCs</b>, und die <b>spielende Person</b> selbst. Diese digitalen Körper können <b>vorprogrammierte Aufgaben und kulturelle Praktiken</b> ausführen, und mit geeigneten Eingabegeräten bieten sie den Spieler:innen auch die Möglichkeit, durch das Spielen verkörpertes Wissen zu erwerben.</p> | <p><br/>Steuerung eines Langschiffes mit singender Crew.</p> <p><br/>Taufe in der Old Minster in Winchester.</p> <p><br/>Player Character bearbeitet Holz für Langschiffsbau.</p> |

## Diskussionspunkte

- Ethische Abwägungen
- Darstellung **kultureller Narrative** in digitalen Spielen
- Kulturelle Ausbeutung** und Aneignung seitens großer Spieleentwickler wie Ubisoft
- „Cultural Othering“
- Pädagogische Implikationen** von IKE in digitalen Spielen
- Ausblick
- Alternative, **dekoloniale** Formen des **intraludischen Archivierens** von IKE (Bsp.: Indigene Spiele)
- Umsetzung von digitalen Spielen als **dynamische, interaktive Archive** von IKE in Einklang mit Kulturträger:innen

Eine Analyse von **Vera Piontkowitz**, Computational Humanities Gruppe der Universität Leipzig.

**E-Mail:**  
piontkowitz@informatik.uni-leipzig.de

**ORCID:**  
0000-0003-3605-3609

**DHd-Konferenz – Postersession**

26.02.2024 – 01.03.2024, Passau  
#Quo Vadis DH?

