

Gamification as a Miracle Cure for Public History?

public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-37/gamification-cure-public-history/

Gautschi, Peter

November 29, 2018



- [English](#)
- [Deutsch](#)

Gamification is on everyone's lips. Moreover, the game-industry is booming. It reaches millions of players worldwide and seems to be the miracle cure for staging attractive history lessons and exhibitions. This trend is substantially changing the teaching of history, both in schools and in public. It is widely believed that whoever puts gamification into good practice is successful. But is this true? What do experiences show? And are there any limits to gamification when teaching history?

Learning Playfully and Having Fun

Students, teachers and families stare spellbound at the time machine. It hisses, bangs and flickers. Then, finally, the commander of the Roman legionary camp of Vindonissa appears. He is worried: In his camp (where three legions totaling 5000-6000 legionnaires were stationed one after the other from 14 to 101 A.C.), water is slowly becoming scarce. The commander asks the visitors, previously recruited as legionnaires at the entrance, for help: The oracle of Neptune, the god of the sea, has to be resolved so that there is sufficient water again. Each equipped with a legionnaire's backpack and a Roman passport, the group members set out for Vindonissa to rescue the town. They pass through a reconstructed camp gate, the legionnaires' buildings and the Roman officers' canteen before heading down to the Cloaca Maxima (the

Roman baths). After over two hours and a journey across the original sites at the legionnaires' camp, the puzzle is solved. Whoever has correctly answered the questions en route is deemed fit to pursue a career in the legion. Everyone is happy: The commander, the Roman god Neptune, the visitors (who have learnt a lot about Roman life and Roman history) and, not least, the Kantonsmuseum Aargau (Museum of the Canton Aargau), the game provider: The legionnaires' pathway is attracting more visitors every year.[1]

Mixed Reality as Opportunity

The rapid development of the digital media has given and still gives gamification an extra boost. History well imparted has already added the dimension of time to the "here and now," to the real world – provided that learners or visitors have been prepared and are (cognitively) able to travel through time with their power of imagination. Augmented and virtual reality have rendered power of imagination superfluous. Past events have become the present, present events have become the past.

This constellation lends itself to playfulness. One example is "Sqwiss," a mobile phone game resembling "Pokémon Go" and guiding users to and through Swiss memorial sites. The basic idea consists in marmots tunneling through the whole of Switzerland. Wherever players might discover something interesting in cultural-historical terms, the marmots make their holes. The players now have to find these holes and then to answer questions.[2]

Another example is "Hammer to Fall": The prototype is the result of the games@museums project at Zurich University of Arts, which aims to interactively open up the Design Museum's collections and permanent exhibitions for visitors.[3] As with "Hau den Lukas" (High Striker), future museum visitors can shatter a display case with a real hammer, which smashes the (virtual) exhibition object to pieces, blow by blow, and makes it reveals its secrets: its coming into existence, histories of its use and how the object found its way into the museum. The visitors also have to solve a puzzle.

Gamification – An Umbrella Term

"Hammer to Fall" illustrates how typical elements of gamification are implemented:

- The visible state of progress: I destroy the exhibition object step by step;
- Immediate feedback: I immediately realize how powerful my hammer blows are;
- Short-term and long-term objectives: I want to explore layer after layer of the object in order to learn more about history;
- Gratification of task fulfilment: I resolve a puzzle and am pleased with my skills;
- Multiplayer mode: In twos we can simultaneously meet the challenges at one display case or at several display cases.

The literature on gamification[4] mentions a number of other advantages, all of which enrich the imparting of history: Games

- allow us to dive into another world;
- arouse emotions;
- generate more profound meaning;
- offer options for performing actions and exercising creative power;

- provide fun and pleasure.

So many advantages are listed that the umbrella term “gamification” seems to accommodate everything that is positive as regards history teaching. Relevant empirical studies reveal a number of positive effects of gamification which, however, also depend on the gaming environment and on users.[5] Gamification thus does not seem to be “old wine put into new wineskins.” Rather, integrating playful elements into history teaching enhances motivation both among school learners and among exhibition visitors. In the 3rd revised edition of *Das Spiel im Geschichtsunterricht* (Games in History Teaching), Markus Bernhardt discusses how games promote explaining, understanding and telling stories and thus create great opportunities for history learning.[6] Classroom learners and museum visitor playfully perceive past phenomena, exploit the things seen and based on their insights develop a history coherent for them.[7] Thus, gamification really seems to solve all possible challenges facing history teaching.[8] Moreover, the sky is the limit.

“Playfully” Encountering the Holocaust?

Here, however, the miracle cure encounters resistance. Gamification sparked animated discussions at the “stARTcamp.ch,” held in Aarau on 30 October 2018.[9] Among others, questions concerned whether aspects of the Holocaust may be “acted out.”[10] Some critics stated loud and clear: “One does not act out the Holocaust!” Others made a crucial conceptual difference between “gaming” as a goal-oriented activity and “playing” as a free, not goal-driven activity. Yet others argued that gaming with the Holocaust was going to happen anyway. This itself, they maintained, was reason enough to introduce games dealing with sensitive issues responsibly and honestly. One successful example referred to was Arte TV’s app “Begrabe mich, mein Schatz” (Bury Me, My Love).[11] This in turn returned the debate to the question what a “game” was in the first place. One could not, after all, call “Begrabe mich, mein Schatz” a “game.”

One way or another, game developers play an important role, like all history teachers and educators: They choose the topics, which gamification elements are used and which ethical principles should be respected when developing their games in order to responsibly stage histotainment and to link history education and entertainment to create added value. Linking education and entertainment and thus staging histotainment will work better if close partnerships exist between business and academia, with their different goals and competencies.[12] Good cooperation will enable gamification to even more strongly impact public history in the future than has been the case so far. Let us thus look forward to convincing – analog and digital – games, one which impart history in schools and in public in an educational and entertaining way and thus bring it to life.

Further Reading

- Bernhardt, Markus. *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. 3rd completely revised and expanded new edition. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 2018.
- Fuchs, Mathias, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, and Niklas Schrape, eds. *Rethinking Gamification*. Lüneburg: meson press, 2014.

- Stieglitz, Stefan, Christoph Lattemann, Susanne Robra-Bissantz, Rüdiger Zarnekow, and Tobias Brockmann, *Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts*. Cham: Springer International Publishing Switzerland, 2017.

Web Resources

- Website of the legionnaires' pathway of Vindonissa / Museum of Aargau: <https://www.ag.ch/de/legionaerspfad.jsp> (last accessed 1 November 2018).
- Arte TV, Interactive course for smartphones: <https://begrabemichmeinschatz.arte.tv/> (last accessed 1 November 2018).
- Wikipedia page in German with a number of further links: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification> (last accessed 1 November 2018).

[1] Cf. e.g. Geneviève Lüscher (text) and Tomas Wüthrich (photos). Legionnaire with audio guide. In *Geo Schauplatz Schweiz, issue 2/2011*, pp. 1-12; see also the website of the Vindonissa legionnaires' pathway / Museum of Aargau: https://www.ag.ch/de/bks/kultur/museen_schloesser/legionaerspfad/legionaerspfad.jsp (last accessed 1 November 2018).

[2] Homepage of "Sqwiss," including link to download the game app: <https://sqwiss.ch/> (last accessed 1 November 2018).

[3] Website of the games@museums project: <https://www.zhdk.ch/forschungsprojekt/552696> (last accessed 1 November 2018).

[4] Cf. e.g. Amir Matallaoui, Nicolai Hanner, and Rüdiger Zarnekow, "Introduction to Gamification: Foundation and Underlying Theories," in *Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts*, eds. Stefan Stieglitz, Christoph Lattemann, Susanne Robra-Bissantz, Rüdiger Zarnekow, and Tobias Brockmann (Cham: Springer International Publishing Switzerland, 2017), 8. See also Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, and Niklas Schrape (eds.), *Rethinking Gamification* (Lüneburg: meson press, 2014). Wikipedia is also useful in this respect: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification> (last accessed 1 November 2018).

[5] The following meta-analysis provides an excellent introduction to the research literature: Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa, "Does Gamification work?: A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," in *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

[6] Markus Bernhardt, *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. 3rd, completely revised and expanded new edition. (Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag, 2018).

[7] Gamification also serves competency promotion. For an overview of competency models, cf. especially Michele Barricelli, Peter Gautschi, and Andreas Körber, "Historische Kompetenzen und Kompetenzmodelle," in Michele Barricelli and Martin Lücke (eds.), *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts*. Vol. 1 (Schwalbach/Ts: Wochenschau Verlag, 2012), 207-235.

[8] Cf. also the contributions to *Public History Weekly* by [Monika Fenn](#), and [Charlotte Bühl-Gramer](#).

[9] <https://www.startcamp.ch/> (last accessed 1 November 2018).

[10] The discussion was triggered by the app "Fleeing the Holocaust." The app is not a designated game or playfully activity, but uses different elements of gamification.

[11] "Begrabe mich, mein Schatz" is an interactive story for smartphones. It begins in September 2015 in the Syrian city of Homs during the civil war. When Nour's little sister is killed in a terror attack, he decides to flee. Users or gamers take the role of Nour's husband Majd, who influences the outcome of the narrative using messenger apps: <https://begrabemichmeinschatz.arte.tv/> (last accessed 1 November 2018).

[12] In the context of the new Master's programmes in Public History in German-speaking Europe, many such histotainment partnerships between business and academia are currently developing, for example in relation to

gamification between Inlusio Interactive (<https://www.inlusio.com/about/>, last accessed 1 November 2018) and the Institute for History Education and Memory Cultures at Lucerne University of Teacher Education (<https://www.phlu.ch/ige>, last accessed 1 November 2018).

Image Credits

A Juvenile carrying audio guide and a legionary's backpack on the Vindonissa/Windisch legionnaire's pathway, trying to solve a riddle © 2018 by courtesy of the Museum Aargau.

Recommended Citation

Gautschi, Peter: Gamification as a Miracle Cure for Public History? In: Public History Weekly 6 (2018) 37, DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2018-13011](https://doi.org/10.1515/phw-2018-13011).

Translated by Kurt Brügger swissamericanlanguageexpert (<https://www.swissamericanlanguageexpert.ch/>)

Editorial Responsibility

[Moritz Hoffmann](#) / [Marko Demantowsky](#) (Team Basel)

*Gamification ist in aller Munde. Und die Game-Industrie boomt. Sie erreicht weltweit Millionen von Spieler*innen und scheint auch das Zaubermittel zur Inszenierung attraktiver Geschichtslektionen und Ausstellungen zu sein. Dieser Trend verändert Geschichtsvermittlung in Schule und Öffentlichkeit grundlegend. Wer Gamification gut umsetzt, hat Erfolg. – Stimmt das? Was zeigen die Erfahrungen? Und gibt es Grenzen der Gamification bei der Geschichtsvermittlung?*

Spielerisch lernen und Spaß haben

Schüler*innen, Lehrer*innen und Familien schauen gebannt auf die Zeitmaschine. Es zischt, knallt und flackert. Dann endlich erscheint der Kommandant des römischen Legionslagers Vindonissa. Er ist besorgt: In seinem Lager (in dem von 14 bis 101 n.Chr. nacheinander drei Legionen, also 5000-6000 Legionäre stationiert waren) wird das Wasser langsam knapp. Der Kommandant bittet die Besucher*innen, die vorher am Eingang gerade eben als Legionäre rekrutiert wurden, um Hilfe: Das Orakel des Wassergottes Neptun muss gelöst werden, damit es wieder genügend Wasser hat. Mit Legionärsrucksack und Römerpass machen sich alle Besucher*innen auf den Weg zur Rettung von Vindonissa, vorbei am rekonstruierten Lagertor, in die Legionärsbauten, in die Offiziersküche, nach unten in die Cloaca Maxima oder in die Thermen. Nach über zwei Stunden und einer Reise quer durch Originalschauplätze im Legionslager ist das Rätsel gelöst. Wer die gestellten Fragen richtig beantwortet hat, macht Karriere in der Legion. Alle sind glücklich: der Kommandant, der römische Gott Neptun, die Besucher*innen, die darüber hinaus viel über römisches Leben und römische Geschichte gelernt haben, und schließlich auch das Museum Aargau, das dieses Spiel anbietet: Jedes Jahr kommen mehr Besucher*innen zum Legionärspfad.[1]

Mixed Reality als Chance

Mit der rasanten Entwicklung digitaler Medien bekam und bekommt *Gamification* noch zusätzlich Schub. Gute Geschichtsvermittlung hatte schon bisher das Hier und Jetzt, die reale Welt, um die Dimension Zeit erweitert – sofern die Lernenden oder Besucher*innen bereit und kognitiv in der Lage waren, mit ihrem Vorstellungsvermögen die Zeitreise mitzumachen. Dank *Augmented* und *Virtual Reality* ist Vorstellungsvermögen überflüssig. Vergangenes wird gegenwärtig, Gegenwärtiges wird vergänglich. Damit lässt sich trefflich spielen.

Zum Beispiel mit «Sqwiss»: Das ist ein Handy-Game mit Verwandtschaft zu Pokémon-Go und führt zu Schweizer Erinnerungsorten. Die Grundidee ist, dass Murmeltiere die ganze Schweiz untertunnelt und überall dort, wo es kulturhistorisch Interessantes zu entdecken gibt, ihre Löcher platziert haben. Die Spieler*innen müssen diese Löcher finden und dann Fragen beantworten.[2]

Ein anderes Beispiel ist der «Hammer to fall»: Der Prototyp ist ein Ergebnis des Projekts *games@museums* der Zürcher Hochschule der Künste, das die interaktive Erschließung von Museumssammlungen und Dauerausstellungen für Besucher*innen zum Ziel hat.[3] Wie bei «Hau den Lukas» können künftige Museumsbesucher*innen mit einem realen Hammer auf eine Vitrine schlagen, und der (virtuelle) Ausstellungsgegenstand zerfällt Schlag für Schlag und gibt seine Geheimnisse preis: seine Entstehung, dann Geschichten zu seiner Nutzung, der Weg des Gegenstandes ins Museum. Dabei müssen die Besucher*innen ebenfalls ein Rätsel lösen.

Gamification – ein Schirmbegriff

Mit «Hammer to fall» werden typische Elemente von *Gamification* umgesetzt:

- Sichtbarer Stand des Fortschritts (hier der Zerstörung): Ich zerstöre Schritt für Schritt den Ausstellungsgegenstand;
- Unmittelbare Rückmeldung: Ich erfahre sofort, wie stark und gut ich mit dem Hammer getroffen habe;
- Kurzfristige und langfristige Ziele: Ich will Schicht für Schicht des Gegenstandes erschließen, um mehr über Geschichte zu erfahren;
- Belohnung für die Erfüllung meiner Aufgaben: Ich löse ein Rätsel und freue mich über meine Fähigkeiten;
- Mehrspielermodus: Wir können zu zweit an einer Vitrine oder an mehreren Vitrinen gleichzeitig die Herausforderungen meistern.

In der Literatur über *Gamification*[4] werden eine Reihe weiterer Vorteile erwähnt, die alle Geschichtsvermittlung bereichern: Games

- ermöglichen mir das Eintauchen in eine andere Welt,
- bewirken Emotionen,
- bieten einen tieferen Sinn an,
- geben mir Handlungsoptionen und Gestaltungsmacht,
- machen Spaß und Freude.

Es werden so viele Vorteile aufgezählt, dass man den Eindruck bekommt, unter dem Schirmbegriff *Gamification* würde alles Positive der Geschichtsvermittlung Platz finden.

Und tatsächlich zeigen empirische Studien zu Vermittlung eine Reihe von positiven Effekten von *Gamification*, die allerdings sowohl von der Spielumgebung als auch von den Nutzer*innen abhängen.[5] *Gamification* scheint also nicht einfach „alter Wein in neuen Schläuchen“ zu sein, sondern durch die Integration von spielerischen Elementen in die Vermittlung wird im Wesentlichen eine Motivationssteigerung der Lernenden in der Schule oder der Besucher*innen von Ausstellungen erreicht. Markus Bernhardt hat in seiner dritten überarbeiteten Neuauflage der Publikation «Das Spiel im Geschichtsunterricht» plausibel dargelegt, wie Spiele das Erklären, Verstehen und Erzählen fördern und dadurch große Chancen für das historische Lernen eröffnen.[6] Spielerisch nehmen Lernende im Unterricht und Besucher*innen in Museen Phänomene aus der Vergangenheit wahr, erschließen sich das Gesehene und entwickeln daraus eine für sie stimmige Geschichte.[7] So scheint also, dass *Gamification* wirklich die Lösung für alle möglichen Herausforderungen bei der Geschichtsvermittlung ist und eigentlich keine Grenzen hat.[8]

Dem Holocaust «spielerisch» begegnen?

Hier regt sich allerdings Widerstand gegen das Zaubermittel. Jedenfalls kam es beim „stARTcamp.ch“ vom 30. Oktober 2018 in Aarau zum Thema *Gamification*[9] zu intensiven Diskussionen bei der Frage, ob man zum Beispiel Aspekte des Themas Holocaust „spielen“ darf.[10] Die einen sagten klar, laut und deutlich: „Mit dem Holocaust spielt man nicht!“ Anderen war der begriffliche Unterschied zwischen „game“ als zielgerichtetes und „play“ als freies Spiel wichtig. Wieder andere argumentierten, dass das *Gamen* mit dem Holocaust ja sowieso geschehe. Es sei gerade deshalb wichtig, *Gamification* bei heiklen Themen verantwortungsvoll und redlich umzusetzen, wie dies beispielsweise bei der App „Begrabe mich, mein Schatz“ von Arte-TV exemplarisch gut gelungen sei.[11] Dies wiederum führte zurück zur Frage, was denn überhaupt ein *Game* sei. Man könne doch „Begrabe mich, mein Schatz“ nicht als *Game* bezeichnen.

So oder so kommt den *Game*-Entwickler*innen wie allen Geschichtsvermittler*innen eine wichtige Rolle zu: Sie sind es, die darüber entscheiden, welche Themen sie wählen, welche Elemente von *Gamification* sie nutzen und welche ethischen Grundsätze sie bei ihrer Entwicklung einhalten, um verantwortungsvoll *Histotainment* zu inszenieren, um also Geschichtsbildung und Unterhaltung so zu verknüpfen, dass ein Mehrwert entsteht. Diese Verknüpfung von Bildung und Unterhaltung und also die Inszenierung von *Histotainment* wird besser gewährleistet, wenn Partner aus Wirtschaft und Hochschulen mit ihren unterschiedlichen Zielen und Kompetenzen eng zusammenarbeiten.[12] Gelingt dies gut, dann wird *Gamification* künftig Public History noch stärker beeinflussen als bisher. Freuen wir uns also auf überzeugende – analoge und digitale – *Games*, die Geschichte in Schule und Öffentlichkeit bildend und unterhaltend vermitteln und zum Leben erwecken.

Literaturhinweise

- Bernhardt, Markus. *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. 3., erweiterte und komplett überarbeitete Ausgabe. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 2018.
- Fuchs, Mathias, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, and Niklas Schrape, eds. *Rethinking Gamification*. Lüneburg: meson press, 2014.

- Stieglitz, Stefan, Christoph Lattemann, Susanne Robra-Bissantz, Rüdiger Zarnekow, and Tobias Brockmann, *Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts*. Cham: Springer International Publishing Switzerland, 2017.

Webressourcen

- Website des Legionärspfad in Vindonissa / Aargauer Kantonsmuseum: <https://www.ag.ch/de/legionaerspfad.jsp> (Letzter Zugriff 1. November 2018).
- Arte TV, Interactive course for smartphones: <https://begrabemichmeinschatz.arte.tv/> (Letzter Zugriff 1. November 2018).
- Wikipedia-Seite (deutsch) mit einer Reihe von weiterführenden Links: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification> (Letzter Zugriff 1. November 2018).

[1] Vgl. z.B. Geneviève Lüscher (Text) und Tomas Wüthrich (Fotos). "Legionäre mit Audioguide", *Geo Schauplatz Schweiz*, Heft 2(2011): 1-12, oder die Website des Legionärspfad Vindonissa / Museum Aargau: https://www.ag.ch/de/bks/kultur/museen_schloesser/legionaerspfad/legionaerspfad.jsp (Letzter Zugriff am 1. November 2018).

[2] Homepage von "Sqwiss" mit den Links zum Download der Spiel-App: <https://sqwiss.ch/> (Letzter Zugriff am 1. November 2018).

[3] Website des Projekts games@museums: <https://www.zhdk.ch/forschungsprojekt/552696> (Letzter Zugriff am 1. November 2018).

[4] Vgl. z.B. Amir Matallaoui, Nicolai Hanner, and Rüdiger Zarnekow, "Introduction to Gamification: Foundation and Underlying Theories", in *Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts*, eds. Stefan Stieglitz, Christoph Lattemann, Susanne Robra-Bissantz, Rüdiger Zarnekow, and Tobias Brockmann (Cham: Springer International Publishing Switzerland, 2017), 8. Oder Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, and Niklas Schrape, eds, *Rethinking Gamification* (Lüneburg: meson press, 2014). Ebenfalls hilfreich ist auch hier Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification> (Letzter Zugriff am 1. November 2018).

[5] Folgende Metaanalyse gibt einen guten Einstieg in die Forschungsliteratur: Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa, *Does Gamification work?: A Literature Review of Empirical Studies on Gamification* in: *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

[6] Markus Bernhardt, *Das Spiel im Geschichtsunterricht*. 3., vollständig überarbeitete und erweiterte Neuauflage (Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag, 2018).

[7] Gamification dient also auch der Kompetenzförderung. Für einen Überblick über Kompetenzmodelle, vgl. v.a. Michele Barricelli, Peter Gautschi, and Andreas Körber, "Historische Kompetenzen und Kompetenzmodelle", in *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts. Band 1*, eds. Michele Barricelli and Martin Lücke (Schwalbach/Ts: Wochenschau Verlag, 2012), 207-235.

[8] Vgl. die Beiträge für *Public History Weekly* von [Monika Fenn](#) und [Charlotte Bühl-Gramer](#).

[9] Nähere Angaben dazu unter: <https://www.startcamp.ch/> (Letzter Zugriff am 1. November 2018).

[10] Auslöser für die Diskussion war die Vorstellung der App «Fliehen vor dem Holocaust». Die App wird nicht als Spiel oder Game bezeichnet, setzt aber verschiedene Elemente von Gamification um.

[11] <https://begrabemichmeinschatz.arte.tv/> (Letzter Zugriff am 1. November 2018).

[12] Im Umfeld der neuen Masterstudiengänge zu Public History im deutschsprachigen Europa entstehen zur Zeit viele solche Partnerschaften zu Histotainment zwischen Wirtschaft und Hochschule, in Bezug auf Gamification beispielsweise zwischen Inlusio Interactive (<https://www.inlusio.com/about/>, letzter Zugriff am 1. November 2018) und dem Institut für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen der PH Luzern (<https://www.phlu.ch/ige>, letzter Zugriff am 1. November 2018).

Abbildungsnachweis

Ein Jugendlicher ist mit Audioguide und Legionärsrucksack unterwegs auf dem Legionärspfad Vindonissa / Windisch (Schweiz) und versucht ein Rätsel zu lösen. © 2018 mit freundlicher Genehmigung des Museums Aargau.

Empfohlene Zitierweise

Gautschi, Peter: Gamification als Zaubermittel für Geschichtsvermittlung? In: Public History Weekly 6 (2018) 37, DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2018-13011](https://doi.org/10.1515/phw-2018-13011).

Redaktionelle Verantwortung

Copyright (c) 2018 by De Gruyter Oldenbourg and the author, all rights reserved. This work may be copied and redistributed for non-commercial, educational purposes, if permission is granted by the author and usage right holders. For permission please contact the editor-in-chief ([see here](#)). All articles are reliably referenced via a DOI, which includes all comments that are considered an integral part of the publication.

The assessments in this article reflect only the perspective of the author. PHW considers itself as a pluralistic debate journal, contributions to discussions are very welcome. Please note our commentary guidelines (<https://public-history-weekly.degruyter.com/contribute/>).

Categories: [6 \(2018\) 37](#)

DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2018-13011](https://doi.org/10.1515/phw-2018-13011)

Tags: [Digital Change \(Digitaler Wandel\)](#), [Games \(Spiele\)](#), [Museum](#)