

LOADING . . .



MARTIN BUCHSTEINER, PATRICK JAHNKE

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht



**WOCHEN
SCHAU
GESCHICHTE**

© Wochenschau Verlag, Frankfurt/M.

GESCHICHTSUNTERRICHT PRAKTISCH
Arbeitsblätter · Materialien · Unterrichtsvorschläge

VORWORT DES HERAUSGEBERS



Die Reihe „Geschichtsunterricht praktisch“ bietet neue didaktisch-methodische Zugriffe zu bekannten Themen und erschließt gleichzeitig wenig bekannte Quellen zu aktuellen Fragestellungen.

Die einzelnen Hefte bieten neben einer kurzen Einführung in das jeweilige Thema Quellen und Darstellungen mit kompetenzorientierten Aufgabenstellungen für einen differenzierenden Geschichtsunterricht, vorrangig in der Sekundarstufe I, aber auch für die Oberstufe. Hinzu kommen Vorschläge für Tafelbilder, Tests und Klausuren, Arbeitsmaterialien sowie weiterführende Literaturhinweise. Die Kopiervorlagen im Format DIN-A4 sollen der raschen und unkomplizierten Vorbereitung und dem direkten Einsatz in einem Unterricht dienen, der gleichermaßen ansprechend wie anspruchsvoll sein will. Lehrerinnen und Lehrer aller Schularten finden hier Anregungen und Materialien für einen modernen Geschichtsunterricht.

Computerspiele, auch jene mit scheinbarem historischen Personal und Hintergrund, treten zunehmend in die Erfahrungswelt von Schülerinnen und Schülern. Dabei werden historische Szenarien bewusst inszeniert, weil die Spielermacher davon ausgehen können, dass sie damit auf das Interesse von Kindern und Jugendlichen treffen werden. Es hilft wenig, diese Entwicklung und deren Begleiterscheinungen zu beklagen oder so zu tun, als seien die Spiele gar nicht vorhanden. Spiele beeinflussen die Vorstellungen von Vergangenheit, zum Teil schon vor dem ersten Geschichtsunterricht. Daher gilt es, deren Potenzial zu nutzen: in der Sekundarstufe I eher als Motivation, um sich mit der Vergangenheit zu beschäftigen, in der Sekundarstufe II, um die Kommerzialisierung von Geschichte zu dekonstruieren. In jedem Falle aber bieten Computerspiele die Möglichkeit, dass Lehrer/innen von und mit ihren Schülerinnen und Schülern lernen können.

Haben auch Sie Vorschläge für künftige Themenhefte? Dann richten Sie diese bitte an:
Wochenschau Verlag, Eschborner Landstr. 42-50,
60489 Frankfurt/M. oder per Mail an: geschichts-
unterricht.praktisch@wochenschau-verlag.de

Ralph Erbar

INHALT

Einleitung	1
Arbeitsblatt: Personifizierung	3
Arbeitsblatt: Technik- und Mentalitätsgeschichte	6
Arbeitsblatt: Geschichtskultur	9
Arbeitsblatt: Fakten und Fiktionen	11
Arbeitsblatt: Geschichtsvorstellungen	14
Arbeitsblatt: Alteritätserfahrungen und Selbstreflexion	17
Arbeitsblatt: Perspektivennachvollzug	20
Raster zur Analyse von Games im Geschichtsunterricht	22
Vorschlag für eine Leistungserhebung	23
Literatur zum Weiterlesen	24

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für jeden Schüler der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Den Copyright-Vermerk haben wir bereits mit eingedruckt. Er darf weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien an Kollegen, Eltern oder Schüler anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet. Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de. Der Verlag untersagt ausdrücklich das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieses Buches oder einzelner Teile davon im Intranet (das gilt auch für Intranets von Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien. Kein Verleih. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Die Reihe „Geschichtsunterricht praktisch“ wird herausgegeben von Ralph Erbar.

© WOCHENSCHAU Verlag, Dr. Kurt Debus GmbH
Frankfurt/M. 2021
www.wochenschau-verlag.de

Umschlaggestaltung: Klaus Ohl, Wiesbaden
Umschlagbild: Grenar, Adobe Stock

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier
Gesamtherstellung: Wochenschau Verlag

ISBN 978-3-7344-1217-2 (Print)
E-Book ISBN 978-3-7344-1218-9 (PDF)
DOI <https://doi.org/10.46499/1709>

Einleitung

Zielsetzung

Wie alle Medien historischen Lernens können auch digitale Spiele sowohl als Dokumentation vergangener Zeiten als auch als Quelle früherer bzw. gegenwärtiger Deutungen von Vergangenheit im Geschichtsunterricht eingesetzt werden. Mittels Schwerpunktsetzung und einzelner Beispiele mit konkreten Materialien und Arbeitsaufträgen soll hierzu motiviert werden. Die in diesem Heft versammelten Unterrichtsideen sind – notwendige Anpassungen an die konkrete Lerngruppe immer vorausgesetzt – sowohl für Schüler*innen der Sekundarstufe I als auch für die gymnasiale Oberstufe konzipiert.

Fachwissenschaftliche Analyse

Spiele dienen seit jeher der Entwicklung kognitiver, motorischer und sozialer Fähigkeiten. Ihnen liegen jeweils eigene, immer wiederkehrende Handlungsabläufe zugrunde, durch deren Wiederholungen Spielende sich die dazu nötigen Denk- und/oder Handlungsweisen aneignen (Warwitz/Rudolf 2016, S. 18–22).

Grundsätzlich ist ein Spiel durch *drei Aspekte* gekennzeichnet: 1. *Spielregeln*, die im Vorfeld zugrunde gelegt wurden oder aus dem Spiel erwachsen, 2. eine *Spielwelt*, in der ausschließlich die Spielregeln gelten und 3. das *Spielerleben*, das Spielende durch die Anwendung der Spielregeln innerhalb der Spielwelt erfahren.

Sämtliche Regeln dokumentieren zeitgenössische Normen und Werte. Die Regeln von Spielen erzeugen seitens der Rezipient*innen Imaginationen und ggf. Narrationen. Erinnerung sei hier nur an Kinderspiele wie: *Der Boden besteht aus Lava*. Aus den Regeln für Games wie *Minecraft* und *Tetris* sind mittlerweile diverse kreative Narrationen entstanden.

Spielwelten, die Akteur*innen und deren Umgebung detailliert beschreiben, erzeugen komplexere Narrationen. Die jeweilige Spielwelt entscheidet darüber hinaus über Spielelemente wie etwa Akteur*innen und Umgebungen und nimmt damit Einfluss auf die Spielregeln: So muss z. B. im Wasser geschwommen oder in der Luft geflogen, mit Händlern gehandelt, mit Piraten gekämpft werden. Spielwelten und Spielregeln dokumentieren auf diese Weise Vorstellungen von Personen und Ereignissen, Prozessen und Strukturen.

Das Spielerleben bzw. das Spielen vermittelt die Werte und Normen, die den Regeln und der Spielwelt zugrunde gelegt sind. Spiele haben somit immer Intentionen, die sich aus den Vorgaben der Spieleentwickler*innen ergeben.

Wie jedes andere Spiel sind auch Games an die drei genannten Aspekte gebunden. Das Besondere an ihnen ist ihr (vor-)programmierter Spielalgorithmus, der Spielende an Spielregeln bindet und damit stärker als ein analoges Spiel begrenzt. Als elektronisches Spiel, das Spielenden über die Interaktion mit einer Benutzeroberfläche ein (audio-)visuelles Feedback auf einem (Video-)Bildschirm gibt, ist zudem der

Grad der Immersion häufig größer als bei anderen Spielen bzw. den sie vermittelnden Medien.

Methodisch-didaktische Überlegungen

Digitale Spiele sind stets hinsichtlich des Wechselverhältnisses von Spielregeln und Spielwelt zu betrachten und sollten im Rahmen der Unterrichtsvorbereitung gespielt werden. Möglich ist auch die Beobachtung des Spiels mittels „Gameplay“ bzw. „Let’s play“ (= Vorführung und Kommentierung des Games) etwa auf YouTube. Erst durch die (erfahrenen) Spielregeln lassen sich festgelegte Grenzen von Spielwelten erschließen und hinsichtlich zeittypischer bzw. kulturell und historisch konnotierter Handlungsmotive, -optionen und -zwänge reflektieren. Bei der Auswahl digitaler Spiele ist zu bedenken, dass mit steigenden Möglichkeiten der Interaktion, die Zahl der Spielregeln und damit das Potential der Analyse sinkt. Eine isolierte Betrachtung der Spielwelt, die auf den Abgleich mit historischen Überlieferungen zielt, reduziert Games auf Rekonstruktionszeichnungen und ist daher nicht sinnvoll.

Im Folgenden werden mögliche Schwerpunkte skizziert, unter denen sich Games im Geschichtsunterricht thematisieren lassen.

Personifizierung: In digitalen Spielen ist die Reduktion einer Gruppe auf ausgewählte Merkmale ein gängiges und je nach Spielgenre notwendiges Mittel; im Rahmen von überschaubaren Spielregeln kann einzelnen Spielfiguren nur ein bestimmtes Maß an Aufgaben bzw. Eigenschaften zugewiesen werden. Dort, wo Spielfiguren – wie in der Reihe *Call of Duty* – in ihren Eigenschaften und optischen Erscheinungen allein durch den Spielzweck – als „Schießbudenfigur“ ausgeschaltet zu werden – definiert sind, ist eine Thematisierung der Personifizierung wenig ergiebig. Lohnender ist es in Games, in denen Spielfiguren Handlungsoptionen haben, sie aber nur durch den Computer gespielt und für die Spielenden zu einem Hindernis oder einer Bedrohung für den Spielerfolg werden (z. B. Piraten in *Die Fugger*). Personifizierungen finden sich auch dort, wo – wie in der Reihe *Total War* – typisierte Spielfiguren, die sowohl selbst als auch vom Computer gesteuert, besondere Spiel- bzw. Handlungsoptionen besitzen, um das Spielziel, das für alle gleich ist, zu erreichen. Egal welche Form der Personifizierung thematisiert wird: Zunächst sind anhand der Spielregeln die Merkmalszuschreibungen der einzelnen Spielfiguren zu erschließen, bevor diese dann über einen Abgleich mit historischen Quellen beurteilt und hinsichtlich ihrer normativen, geschichtskulturellen und spielimmanenten Rechtfertigung diskutiert werden können.

Technik- und Mentalitätsgeschichte: Digitale Spiele vermitteln nicht nur Vergangenheitsdeutungen, sondern sind selbst sowohl in technischer Hinsicht als auch mit Blick auf ihre Spielwelten und Spielnarrationen Zeugnisse vergangener Zeiten. Sie liefern Einblicke in vergangene Gegenwartserfah-