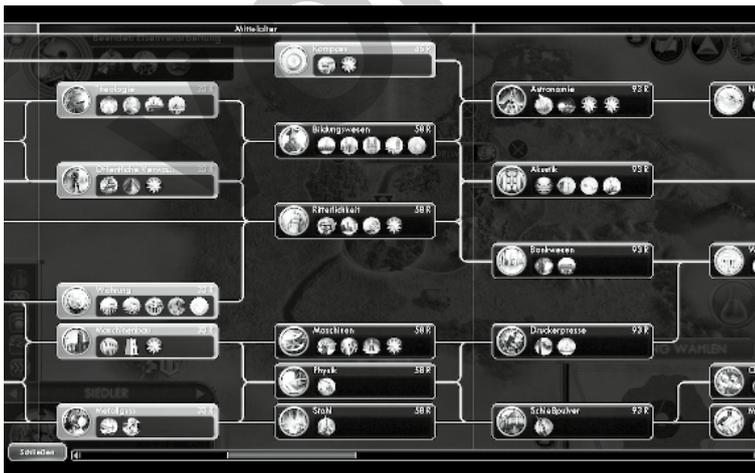


Screenshots aus dem Spiel *Civilization*



Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?
Auer Verlag



Screenshots aus dem Spiel *Civilization*: erstellt von Daniel Behnke

netzwerk
lernen

Mittelalter

zur Vollversion



Untersucht den Videomitschnitt des Spiels *Minecraft* bzw. *Civilization*.

1. Seht euch den eurer Gruppe zugewiesenen Videomitschnitt an.
2. Untersucht den Videomitschnitt mithilfe der Rollenkarten. Jeder von euch übernimmt eine Rolle.
3. Tauscht euch in eurer Gruppe über euer Spiel und eure Erkenntnisse aus.
4. Bei Bedarf könnt ihr auch noch weitere Videos oder Texte zu eurem Spiel recherchieren.

<p>Minecraft: Kenilworth Castle In Minecraft Part 1: Exterior, User: English Heritage https://www.youtube.com/watch?v=Ddd8qBeQMfg</p>	
<p>Civilization: Let's Play Sid Meier's Civilization VI #007 Das Mittelalter, User: Tohrwarneth, ab Minute 10:30 bis Minute 18:30 https://www.youtube.com/watch?v=XC1AROAAB4w</p>	

Rollenkarten

<p>Du bist ein Level-Designer: Wie ist die Spielwelt gestaltet, wie würdest du sie beschreiben? Aus welcher Perspektive betrachtet man das Spielfeld?</p>
<p>Du bist ein Game-Artist: Wie sieht das Spiel aus, wie würdest du die Darstellung und Stimmung beschreiben?</p>
<p>Du bist ein Programmierer: Was kann man im Spiel hauptsächlich machen? Welche Handlungsmöglichkeiten hat man? Was sind die grundsätzlichen Spielmechaniken?</p>
<p>Du bist ein Game-Designer: Was ist das Spielziel? Vor welchen Herausforderungen steht man im Spiel?</p>
<p>Du bist ein Story-Designer: Wie erzählt das Spiel Geschichte?</p>
<p>Du bist ein beratender Historiker: Wo werden im Spiel historische Fakten erwähnt? Wie werden sie präsentiert? Erfährt man, ob es sich hierbei um historische Fakten handelt?</p>
<p>Gilt für jede Rolle zusätzlich, wenn euch das Minecraft-Video zugewiesen wurde: Welche Möglichkeiten bietet das Spiel in diesem Bereich noch, um mittelalterliche Elemente im Spiel einzubringen?</p>

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?
 Auer Verlag

Städte, Burgen und Könige – Wie werden historische Inhalte aus dem Mittelalter in Spielen verwendet?

- ★ Klasse: 6–8
- ★ Schwierigkeitsgrad: mittel
- ★ Anwendungsbereich: Erarbeitung, Projektarbeit
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Das Lehrplanthema Mittelalter muss im Unterricht bereits erarbeitet worden sein.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Geschichtsdarstellungen untersuchen und bewerten
- ★ Lehrplanbezug: Mittelalter
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden

Kurzvorstellung

Geschichte wird bei der Entwicklung analoger wie digitaler Spiele auf unterschiedlichste Weise herangezogen. „Historisierende Spiele“ bzw. Spiele mit einem historischen Inhalt, wie auch immer dieser aussehen mag (Giere, 2019), gibt es viele. Eine beliebte Epoche ist das Mittelalter (Meyer, 2008; Brandenburg, 2020).

In dieser Unterrichtsidee soll untersucht werden, wie Geschichte in ausgewählten Spielen, die alleamt mittelalterliche Bezüge aufweisen, verwendet wird (vgl. Schwarz, 2020) und welchen Einfluss dies auf das Geschichtsbild haben kann.

Daten zum Spiel

-

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Fragen zur Analyse des ausgewählten Spiels (siehe AB) je Schüler*in
- Computer, Tablet oder Smartphone mit Internetzugang je Schüler*in (für die vorbereitende Hausaufgabe)

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

1. **Vorbereitende Hausaufgabe (siehe AB):** Die Lehrkraft trifft eine Vorauswahl an geeigneten Spielen, die mittelalterliche Bezüge aufweisen (siehe unten). Jede*r Schüler*in wählt ein Spiel aus, das er*sie näher untersuchen möchte.
Alternativ können die Schüler*innen (v. a. in höheren Klassen) selbst ein Spiel recherchieren, das auf den ersten Anschein (Aufmachung, Werbung) mittelalterliche Bezüge aufweist und das sie näher untersuchen möchten.
Die Schüler*innen untersuchen das Spiel mithilfe der auf dem Arbeitsblatt vorgegebenen Fragen. Je nach Verfügbarkeit des Spiels spielen sie das Spiel an, d. h. sie testen die Grundfunktionen des Spiels, oder aber sie schauen Rezensionsvideos (Spielekritiken/Reviews), Werbetrailer, Let's Plays sowie Erklärvideos und nutzen andere online verfügbare Informationen.
2. **Einstieg:** Die Schüler*innen stellen das Spiel, das sie ausgewählt und als Hausaufgabe näher untersucht haben, jeweils in einem Satz kurz vor (Titel und Kurzbeschreibung).

3. **Erarbeitung:** Die Schüler*innen werden in Dreiergruppen eingeteilt. Sie tauschen sich in ihren Gruppen über die von ihnen als Hausaufgabe analysierten Spiele aus und bearbeiten folgende Aufgaben:
- Welche Elemente passen zusammen? Kategorisiert die von euch gefundenen Elemente soweit möglich.
 - Welche Elemente tauchen in den Spielen besonders oft auf?
 - Welche Elemente scheinen in den Spielen zu fehlen?
- Die Fragen werden an die Tafel geschrieben.
4. **Ergebnissicherung:** Die von den Gruppen erarbeiteten Elemente werden in einem Tafelbild gesammelt. Hierzu legt die Lehrkraft an der Tafel eine Tabelle mit drei Spalten an (vgl. Tabelle auf dem AB):

<u>Dekoration:</u> Wird etwas Mittelalterliches im Spiel gezeigt?	<u>Thema/Story:</u> Wird etwas Mittelalterliches im Spiel erzählt?	<u>Gameplay:</u> Tut man etwas Mittelalterliches im Spiel?
-------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------

Aus jeder Gruppe kommt zeitgleich eine Person nach vorne und trägt die von ihrer Gruppe erarbeiteten Elemente, die in den von der Gruppe untersuchten Spielen am häufigsten auftauchen, in die entsprechenden Spalten ein.

Anschließend wird das gemeinsam erstellte Tafelbild im Plenum betrachtet. Die Schüler*innen fassen zunächst zusammen, welche Elemente aus dem Mittelalter in den Spielen besonders häufig auftauchen (hierzu zählen u. a.: Aspekte, die generell in populären Medien oft thematisiert werden; Elemente, die in der traditionellen Geschichtsschreibung hervorgehoben werden (z. B. nationalromantisch hervorgehobene Persönlichkeiten und Ereignisse); Elemente, die narrativ interessant sind; Elemente, die etablierte spielerische Muster bedienen (direktes Feedback durch Konflikt, Wettkampf, Gewalt); Elemente, die grafisch interessant sind). Dann wird geprüft, ob Elemente, die im Geschichtsunterricht thematisiert wurden, fehlen (das können z. B. Tabuthemen sein oder Aspekte, zu denen wenig Quellen vorliegen).

5. **Vertiefung:** Abschließend wird gemeinsam diskutiert, wie Geschichte in den Spielen verwendet wird und welchen Einfluss dies auf das Geschichtsbild des*der Spielers*Spielerin haben kann. Für die Diskussion können folgende Impulsfragen genutzt werden:
- Welche geschichtlichen Aspekte fehlen eventuell, wenn ein Spiel vor allem geschichtliche Dekorationselemente aufweist und keine detaillierte „historische Welt“ abbildet?
Bei den Dekorationselementen handelt es sich meist um konkrete Dinge (Gegenstände und Gebäude, aber auch Orte und einzelne Personen). Es fehlen eventuell Verweise auf den jeweiligen historischen Kontext oder komplexere historische Zusammenhänge.
 - Was fällt hinsichtlich des Genres auf? Gibt es Ähnlichkeiten bei Spielen desselben Genres? Womit könnte dies zusammenhängen? Was bewirkt dies?
Spiele desselben Genres weisen ähnliche Mechaniken und Präsentationsformen auf, sie enthalten ähnliche „Geschichtspartikel“ mit gleichartigen Repräsentationen historischer Bauten, Ereignisse, Personen usw. Spielt man nur ein Genre, wird dadurch eventuell das Geschichtsbild sehr einseitig geprägt.
 - Warum haben die Spieleentwickler*innen wohl genau die Elemente, die in der Spalte „Dekoration“ oder „Thema/Story“ stehen, ausgewählt?
Diese Elemente sind populär, jeder kennt sie, sie haben einen hohen Wiedererkennungswert. Man weiß also sofort, worum es in dem Spiel geht, man hat eine Vorstellung davon, was man in dieser Spielwelt finden wird.
 - Was bewirken historische Elemente, wenn sie vor allem als Dekoration verwendet werden?
Sie geben einen einfachen thematischen Rahmen (eine Prämisse) vor, ohne dass der*die Game-Designer*in viel hinzufügen muss. Die Spieler*innen „wissen“ gleich, was gemeint ist.

- Welche „Gefahr“ birgt eine detaillierte Spielwelt mit vielen scheinbar historischen Elementen? Man hinterfragt die Spielwelt nicht. Alles scheint stimmig, das suggeriert Authentizität. Oft kennt man ähnliche Darstellungen auch aus anderen populären Medien, was sie noch glaubhafter macht. Auf diese Weise wird die (kollektive) Vorstellung von Geschichte beeinflusst. Es handelt sich um eine Reproduktion von Klischees und Misskonzeptionen, vor allem wenn das Spiel als „authentisch“ beworben wird.
- Gibt es neben den geschichtlichen Bezügen noch weitere Einflüsse, die ihr in den von euch ausgewählten Spielen bemerkt habt?
Häufig wird auch auf Inhalte aus Film- oder Literaturgenres, z. B. Fantasy-Elemente, zurückgegriffen. Oder es werden ideologische Aspekte aufgegriffen, die eventuell auch mit den historischen Elementen vermischt werden.
Es kann weiter diskutiert werden, was die Vermischung historischer und fiktiver Elemente bedeutet. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Frage, ob die Schüler*innen der Meinung sind, dass sie diese Vermischung erkennen können.

Mögliche Fallstricke und technische Hinweise

- Recherchieren die Schüler*innen die Spiele, die sie als Hausaufgabe genauer untersuchen, selbstständig, sollte die Lehrkraft vorab noch einmal darauf hinweisen, dass die Spiele altersgerecht sein sollen bzw. eine entsprechende USK-Einstufung haben müssen. Auch das Problem mit den In-App-Kaufangeboten sollte im Vorfeld thematisiert worden sein.
- Die Lehrkraft sollte auch selbst Beispiele für passende Spiele und die entsprechenden Elemente parat haben, um den Schüler*innen Diskussionsimpulse bieten zu können.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Die zu untersuchenden Spiele sowie die Materialien, die die Schüler*innen benötigen, um die Spiele zu analysieren (Werbematerialien des Herstellers, Let's Plays, Erklärvideos, Spielekritiken/Reviews usw.), können auch gemeinsam im Unterricht recherchiert und gesammelt werden. Und auch die Analyse der Spiele kann im Unterricht oder im Rahmen eines Projekts stattfinden, vorzugsweise in Gruppenarbeit (Dreiergruppen). Hierfür sollte jedoch ausreichend Zeit eingeplant werden.

Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung

- Es kann vergleichend untersucht werden, wie mittelalterliche Elemente in anderen populären Medien (TV, Film, Literatur) verwendet werden und wie deren Einfluss auf individuelle oder kollektive Vorstellungen von Geschichte (Geschichtsbilder) ist.
- Auch nationalromantische, mittelalterlich anmutende Darstellungen in populären Medien im 19. Jahrhundert können im Unterricht thematisiert und mit den Darstellungen mittelalterlicher Geschichte in heutigen Spielen verglichen werden.

Alternative Spiele

- Auswahl an Spielen, die mittelalterliche Bezüge aufweisen, siehe unten



Untersuche ein Spiel mit mittelalterlichen Bezügen und finde heraus, wie Geschichte in Spielen verwendet wird.

1. Wähle ein Spiel aus, das du genauer untersuchen möchtest. Das Spiel soll auf den ersten Blick mittelalterliche Bezüge aufweisen.
2. Sollte es dir nicht möglich sein, das Spiel selbst anzuschauen und zu spielen, dann sammle zunächst Informationen zu dem Spiel. Das können z. B. Werbematerialien des Herstellers, Werbetrailer, Let's Plays, Erklärvideos oder Spieleskizzen/Reviews sein. Achte dabei darauf, dass die Informationen von einer zuverlässigen Quelle stammen.
3. Spiele das Spiel an (d. h. teste die Grundfunktionen des Spiels) bzw. schau dir die Informationen, die du zu dem Spiel gesammelt hast, an.
4. Bearbeite die folgenden Aufgaben:
 - a) Was für Dinge, die aus dem Mittelalter zu stammen scheinen, erkennst du in dem Spiel wieder? Ordne diese Elemente den folgenden Kategorien zu. Notiere Stichpunkte.

Name des Spiels	Dekoration: Wird etwas Mittelalterliches im Spiel gezeigt?	Thema/Story: Wird etwas Mittelalterliches im Spiel erzählt?	Gameplay: Tut man etwas Mittelalterliches im Spiel?

b) Schau dir die Tabelle noch einmal genau an. Bist du dir sicher, dass diese Elemente wirklich etwas mit dem Mittelalter zu tun haben? Gibt es Elemente, bei denen du dir nicht ganz sicher bist? Markiere diese.

c) Wofür dienen die Elemente in dem Spiel? Markiere in der Skala mit einem X, wo du das Spiel am ehesten siehst, und begründe deine Entscheidung.

Die Elemente aus dem Mittelalter dienen in diesem Spiel ...

als Dekoration. der Gestaltung einer detaillierten Welt.

Begründung:

d) Zu welchem Genre gehört das Spiel deiner Meinung nach?

Friedrich Barbarossa, Hildegard von Bingen und Co. – Avatare für historische Personen kreieren

- ★ Klasse: 6–8
- ★ Schwierigkeitsgrad: einfach
- ★ Anwendungsbereich: Ergebnissicherung, Vertiefung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Das Lehrplanthema Mittelalter und insbesondere Personen und gesellschaftliche Rollen des Mittelalters müssen im Unterricht bereits erarbeitet worden sein.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Geschichte medial darstellen, bildliche Darstellungen beschreiben (Bildanalyse) und beurteilen
- ★ Lehrplanbezug: Mittelalter
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

Avatare sind Figuren, durch die die Spieler*innen im Spiel grafisch repräsentiert werden. In vielen digitalen Spielen, aber auch in analogen Rollenspielen wird den Spieler*innen die Möglichkeit gegeben, ihren Avatar nach eigenen Vorstellungen zu gestalten (sogenanntes Customizing/Customization). Häufig verändert sich der Avatar im Laufe des Spiels auch, etwa äußerlich. Er erhält z. B. neue Kleidung und Gegenstände.

Im Unterricht bietet die Arbeit mit Avataren – mit Blick auf die Schüler*innen – ein ansprechendes Format mit Lebensweltbezug und knüpft gleichzeitig an die aus fachdidaktischer Perspektive relevante Bildanalyse an (Sauer, 2000).

Daten zum Spiel

-

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Papier und Zeichenmaterialien (z. B. Bleistift, Bunt- und Filzstifte) je Schüler*in

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

1. **Einstieg:** Die Schüler*innen gehen zunächst paarweise zusammen und beschreiben ihrem*ihren jeweiligen Partner*in ihre Lieblingsfigur aus einem Videospiele. Dabei dürfen sie weder den Namen der Figur noch des Spiels nennen. Der*die Partner*in versucht jeweils zu erraten, um welche Figur es sich handelt.
Danach kommen die Schüler*innen wieder im Plenum zusammen. Einzelne Paare stellen ihre Lieblingsfiguren vor.
Im anschließenden Unterrichtsgespräch werden Merkmale und Aspekte gesammelt, die bei einer Personenbeschreibung hilfreich sind (Sauer, 2000), und in einem Tafelbild festgehalten (Abb. 1).

