

Universität Hamburg

Fakultät für Geisteswissenschaften/ Fachbereich Public History

54-524 Projektseminar: Repositorium HistoGames – Videospiele für den
Geschichtsunterricht

Dozenten: Nico Nolden, Alexander Buck, Daniel Giere

Wintersemester 2018/2019

18.02.2019

Assassin's Creed Odyssey

Ein Unterrichtskonzept

Davide Carlos Herde

davideherde@yahoo.de

Geschichte (B.A.)

Mat.-Nr.: 7048118

3. Fachsemester

Tim Pleschka

timpleschka@arcor.de

LaGym (M.A.)

Mat.-Nr.: 6203292

3. Fachsemester

Dominik Kalb-Rottmann

dominik@kalb-rottman.com

Geschichte (B.A.)

Mat.-Nr.: 6750331

3. Fachsemester

1.1. Beschreibung des Spiels

Assassin's Creed: Odyssey ist ein Third Person Action- Adventure Rollenspiel, das im antiken Griechenland zur Zeit des Peloponnesischen Krieges angesiedelt ist. Das Spiel verspricht eine freibehaltbare Open World, in der man sich nicht strikt an einen festen Handlungsstrang halten muss. Wenn man sich auch frei durch die Welt bewegen kann, ist die Raumstruktur, nach dem Modell von Adam Chapman, dennoch determiniert. Man kann zum Beispiel, wenn man in der „Story“ nicht weit genug voran geschritten ist, bestimmte Gebiete nicht betreten, ohne dabei „desynchronisiert“ (zu einem vorherigen Speicherpunkt geschickt) zu werden. Man muss also die Hauptgeschichte verfolgen um das Spiel im vollen Umfang erleben zu können. Die Erzählstruktur lässt sich so auch als eher determiniert bezeichnen. Durch die audiovisuelle Darstellung und durch die Darstellung von Zeit wirkt das Spielerlebnis sehr real und lässt den Spieler sich in die Zeit des antiken Griechenlands versetzen. So lernt man reale Charaktere der antiken Welt im Spiel kennen und kann mit ihnen interagieren. Man wird zum Beispiel über einen längeren Zeitraum vom bekannten Philosophen Herodot begleitet oder verhilft dem Strategen Perikles zu militärisch bedeutenden Siegen

Zu Beginn des Spiels entscheidet der Spieler sich für einen von zwei spielbaren Charakteren: Alexios oder Cassandra. Das Spielerlebnis wird von dieser Entscheidung nicht beeinflusst. Man spielt in beiden Fällen einen Söldner bzw. eine Söldnerin, der oder die versucht, die eigene zerschlagene Familie wieder zu vereinen. Der Spielverlauf lässt sich durch Entscheidungen, vor welche man während des Spielgeschehens immer wieder gestellt wird, beeinflussen. So kann man zum Beispiel eine Familie retten oder sie der Hinrichtung überlassen. Die Folge daraus ist das Ausbrechen oder Ausbleiben einer Seuche. Allerdings hört man davon und ist nicht selbst davon betroffen, eine Ansteckungsgefahr für den gespielten Charakter gibt es nicht.

Die Hauptquest wird zudem gelenkt mit dem Ziel, den sogenannten „Kult“ aufzuhalten. Die fiktive Story dahinter basiert darauf, dass der Peloponnesische Krieg von dieser fiktiven Geheimgesellschaft maßgeblich initiiert und beeinflusst wird. Der „Kult“ versucht durch Intrigen und Instrumentalisierung die Herrschaft über die griechische Poliswelt zu erlangen.

Um Missionsziele zu erreichen steht in den meisten Fällen der Kampf, obwohl es bisweilen auch einen weniger gewalttätigen Weg gibt. Es ist dem Spieler überlassen, ob er sich heimlich in eine Festung schleicht und das vorgegebene Ziel eliminiert, oder ob er sich offen den Wachen stellt und eine Spur der Verwüstung hinterlässt. Um die Ziele im Kampf erreichen zu können, gibt es ein ausgetüfteltes Kampfsystem, welches neben Angriff, Parieren und Ausweichen noch eine Reihe von Spezialfähigkeiten umfasst. Diese kann man in einem „Skill-tree“ auswählen und mit der Zeit auch verstärken.

1.2. Historischer Kontext

Das Spiel ist in einer fiktiven Version der Zeit des Peloponnesischen Krieges (431-404 v.Chr.) im 5. Jahrhundert v.Chr. im antiken Griechenland angesiedelt. Der Handlungsstrang beginnt mit dem Ausbruch des Krieges im Jahre 431 v. Chr. und im weiteren Verlauf werden die ersten Kriegsjahre erlebt. Historisch gesehen war diese Zeit der griechischen Klassik eine sehr ereignisreiche Zeit, in welcher sich das politische Klima in Griechenland grundlegend veränderte. Die Polis Athen war an einem Höhepunkt ihrer Macht angelangt und hatte ihren Einfluss durch ihr Bündnissystem in der gesamten Ägäis ausgeweitet. Der sogenannte „Attische Seebund“ war das größte Bündnis im sonst sehr gespaltenen Griechenland und wurde von Athen kontrolliert und befehligt. Solch ein nach Expansion strebender „Ausreißer“ wurde in der sehr angespannten griechischen Poliswelt von den anderen Stadtstaaten nicht toleriert. Gerade Sparta, ebenfalls eine auf der Peloponnes einflussreiche Polis, fürchtete um seine Stellung in Griechenland. Sie gründeten als Gegengewicht zum Attischen Seebund den Peloponnesischen Bund. Mit der Zeit waren nahezu alle griechischen Poleis in eines der Bündnisse verwickelt. Als es 431 v. Chr. zum Krieg kam, wurde die gesamte griechische Stadtstaatenwelt in diesen Konflikt mit hineingezogen.¹ Am Ende dieses Krieges gab es zwar mit Sparta einen Sieger, jedoch konnte sich in den folgenden Jahren kein politisch stabiles Klima entwickeln. Diese andauernden Streitigkeiten und Machtverschiebungen endeten erst mit der Invasion des Makedonenkönigs Philipp II 338 v. Chr., dem Vater Alexanders III (der Große).² Jedoch wurde zu dieser Zeit nicht nur gekämpft: Der attische Aufstieg in der ersten Hälfte des 5. Jahrhunderts v. Chr. unter dem Strategen Perikles war nicht nur von politischen und militärischen Errungenschaften geprägt. Auch kulturell und gesellschaftlich erlebte Athen eine Blütezeit. Die Demokratie war nie fortgeschrittener als zu dieser Zeit, die sachliche Geschichtsschreibung des Herodots und Thukydides begann sich zu entwickeln und Kunst und Kultur war in Griechenland, speziell in Athen, an ihrem Höhepunkt angelangt. Das Gegenstück dazu bildete Sparta, in welchem eine Mischform aus Oligarchie und Doppelmonarchie als Herrschaftsform genutzt wurde. Zudem war die Gesellschaft streng militarisiert, für Kunst und Kultur war hier kein Platz. Diese Gegensätze sind auch im Spiel mit eingebaut. Man erlebt Athen durch die vielen rekonstruierten Gebäude wie das Parthenon oder die Propyläen als imposantes Machtzentrum, welches sich auf seinem Zenit zu befinden scheint. Auch die Orte an denen Demokratie stattfand, wie die Pnyx sind zu finden und begehbar. Sparta wird hingegen als roh, schmutzig und martialisch dargestellt. Spuren von demokratischen Leben sind nicht zu finden.

2.1. Unterrichtszusammenhänge

Der geplante Unterricht findet in einer 5. Klasse eines Gymnasiums statt und ist Bestandteil der Unterrichtsreihe zum antiken Griechenland. Bereits in den vorangegangenen Unterrichtseinheiten befassten sich die SuS mit der Antike. Gesellschaft und Kultur, Politik und Wirtschaft im alten Ägypten wurden bereits zuvor behandelt. Im Zentrum der letzten Unterrichtseinheiten hierzu stand der Pharao, wobei dessen Rolle innerhalb der Gesellschaft, seine Aufgabenberei-

¹Vgl: Donald Kagan: The Peloponnesian War. New York 2003.; Thukydides: Der Peloponnesische Krieg, übersetzt von Helmut Vretska und Werner Rinner, Stuttgart, 2000.

² Sabine Müller: Die Argeaden, Paderborn 2016.

che und besonders der gesonderte Status als Alleinherrscher problematisiert wurden. Bezüglich des antiken Griechenlands wurden zudem bereits die Polis-Struktur sowie die historischen Ereignisse des Perser- und Peloponnesischen Krieges, sowie einige Bereiche von Gesellschaft und Kultur erarbeitet. Die attische Demokratie ist dabei als Teil von Kultur und Gesellschaft angesprochen worden. Die hier geplante Unterrichtseinheit knüpft daran an und möchte den Demokratiebegriff im Kontext von Herrschaft in der Antike diskutieren. In den folgenden Stunden sollen zu diesem Thema auch die römische Republik sowie der römische Prinzipat behandelt werden.

2.2. Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion

Die Zielsetzung der Unterrichteinheit besteht darin, dass die SuS sowohl zu einem begründeten Sachurteil (die attische Demokratie ist eine politische Errungenschaft mit Vorteilen gegenüber autokratischen Herrschaftsformen) als auch zu einem differenzierten Werturteil (Maximalziel) gelangen (die attische Demokratie entspricht nicht unserem heutigen Demokratiebegriff und ist verbesserungswürdig).

Die Komplexität des historischen Sachverhalts soll insoweit einer Reduktion unterliegen, dass die SuS in der Unterrichtsreihe die Grundstrukturen der attischen Demokratie kennenlernen (Partizipation der Vollbürger und Ausschluss anderer Bevölkerungsgruppen, Wahlrecht, Kontrollinstanzen), ohne dass dabei jedoch die Rechte einzelner Bevölkerungsgruppen weitergehend thematisiert werden oder dass bspw. auf einzelne Gesetzgebungen, Entwicklungen und Reformen der politischen Strukturen eingegangen wird. Einzelne Personen und Ereignisse wie Perikles und der Peloponnesische Krieg müssten zur Kontextualisierung aufgegriffen werden, bleiben aber zunächst unberücksichtigt. Themen wie der attische Seebund, die Vormachtstellung Athens und dessen Expansionsbestrebungen sollen hier wieder aufgegriffen werden, um die Darstellung des Spiels zu kontextualisieren. Möglichst ohne die SuS durch zu viele Eindrücke und Information zu verwirren und vom eigentlichen Ziel der Stunde abzubringen. Die genannten Themen könnten zudem in den folgenden Unterrichtseinheiten wieder aufgegriffen werden.

3. Ziele der Stunde

In der geplanten Unterrichtsstunde sollen die SuS ihr Fachwissen zum Thema „Herrschaft und Staatlichkeit“ erweitern, indem exemplarisch eine Form der frühen Demokratie der attischen Polis Athen mit der autokratischen Herrschaftsstruktur des alten Ägyptens gegenübergestellt wird.

Hinsichtlich ihrer Orientierungskompetenz sollen die SuS anhand der Darstellung im Spiel zunächst Kenntnisse über die attische Demokratie erlangen, indem sie deren Spezifika (wie Partizipation der Bevölkerung) benennen und epochal zuordnen können. Durch die Auseinandersetzung mit dieser ursprünglichen Form der Demokratie (kontrastiv zur autokratischen Herrschaft) sollen die SuS dann, ausgehend von der Frage nach den Unterschieden, die Vor- und Nachteile im Urteil der zeitgenössischen Quelle herausarbeiten (Lesekompetenz) und kritisch reflektieren.

Darüber hinaus sollen die SuS durch die Arbeit mit der Schriftquelle und der Darstellung im Videospiel ihre Fertigkeiten im Sinne der Methodenkompetenz erweitern (Darstellung und

Quelle unterscheiden, Quellengattung (M1) erkennen, Inhalte und Argumentationen innerhalb der Textquelle erschließen und zur eigenen Narration aufgreifen).

Im besten Falle erkennen die SuS ausgehend von der Quelle M1 und der Perspektivübernahme im geplanten Rollenspiel auch die Vorteile der heutigen Demokratie und können diese bewerten, indem sie zu einem differenzierten Sach- und Werturteil durch die zu vergleichenden Herrschaftsformen gelangen (Maximalziel).

4. Methodische Überlegungen

In der Hinführung zum Unterrichtsgegenstand sollen die SuS durch die Betrachtung und Analyse der zu Stundenbeginn gezeigten Videosequenz aus dem Spiel Assassin's Creed: Odyssey am Smartboard erste Eindrücke von der attischen Demokratie gewinnen. Die Sequenz eignet sich zum Einstieg und zur Hinführung besonders, da sie aufgrund der Popularität und Aktualität in Bezug auf das Erscheinungsdatum des Spiels an die Lebenswelt der SuS anknüpft. Zudem dürfte ein Unterrichtseinstieg mit einem Videospiel zunächst für Irritationen bei den SuS sorgen und darüber hinaus die Neugier auf das zu behandelnde Thema wecken. Die Beschreibung und Analyse der gezeigten Sequenz erfolgt im Plenum. Hierbei können sich alle SuS gleichermaßen am Unterrichtsgeschehen beteiligen, da keine bzw. nur wenige Vorkenntnisse zum Thema notwendig sind.

In der Erarbeitungsphase sollen die SuS in Einzelarbeit das Arbeitsblatt (M1) mit der Quelle individuell bearbeiten und dadurch ihre Selbstständigkeit fördern. Die inhaltliche Wiedergabe und Strukturierung der Quelle durch Stichworte soll eine intensive Auseinandersetzung mit dem Text und dem Unterrichtsgegenstand gewährleisten und zugleich zur Protokollierung und Dokumentation der Ergebnisse dienen. Darüber hinaus soll das Arbeitsblatt mit den herausgearbeiteten Punkten zur Hilfestellung einer eigenen Argumentation und Narration der SuS herangezogen werden können. Eine erste Ergebnissicherung dient dazu, dass alle SuS die wesentlichen Informationen erkennen und Fehlendes ggf. ergänzen können. Dadurch sollen alle SuS mit dem gleichen Kenntnisstand in die nächste Arbeitsphase gehen.

Im Rollenspiel sollen die SuS die Perspektive einer fiktiven Person auf ein Ereignis in der Vergangenheit übernehmen. Hierzu sollen die SuS die Rollenkartchen zunächst lesen und sich mittels der auf den Karten befindlichen direkten und indirekten Informationen Argumente erschließen, die sie zu einem begründeten Sachurteil gelangen lassen. Dieses Urteil kann begründet in einer kurzen eigenen Narration hinterfragt werden. Durch die Simulation einer Abstimmung werden die SuS allein durch die Bewegung aktiviert und ggf. zu einem späten Zeitpunkt des Unterrichts durch die neue Rolle wieder motiviert, sich am Unterrichtsgeschehen zu beteiligen. Die folgende Irritation durch den Ausschluss eines großen Teils der SuS von der Wahl soll sie (durch diese Alteritätserfahrung) zum Reflektieren über ihr Sachurteil anregen und ggf. unter einem Gegenwartsbezug in der anschließenden Diskussion im Plenum zu einer Neubewertung der modernen Demokratie beitragen (Maximalziel).

5.1. Verlaufsplan

Ablaufplan: Odyssey

<u>Zeit</u>	<u>Phase</u>	<u>Schülerverhalten</u>	<u>Lehrerverhalten</u>	<u>Sozialform</u>	<u>Medien</u>
	Begrüßung				
<u>15</u>	Einstieg	Die SuS gucken das Let`s Play und beschreiben (Inhalt, Kulisse, Rede und Gegenrede, Partizipation des Volkes etc.)	Moderation	Plenum	Smartboard
<u>5</u>	Hinführung I.	Der L leitet zur Fragestellung hin, welche Vor- und Nachteile die attische Demokratie gegenüber einer Monarchie wie in Ägypten hatte?	Moderation	Plenum	Smartboard
<u>20</u>	Erarbeitung I.	Die SuS bearbeiten Quelle M1	L beantwortet Fragen	Stillarbeit	Arbeitsblatt
<u>10</u>	Sicherung I.	SuS präsentieren und diskutieren die Ergebnisse	Moderation	Plenum	Arbeitsblatt
<u>5</u>	Hinführung II	L leitet durch erneutes Abspielen zur demokratischen Wahl des Strategen hin	Moderation	Plenum	
<u>20</u>	Erarbeitung II.	SuS wählen den Strategen	Moderation	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt
<u>15</u>	Sicherung II.	Sach- und Werturteil zur att. Demokratie und zur Darstellung im Spiel	Moderation	Plenum	Arbeitsblatt/ Smartboard

Lernziele:

- Die SuS lernen zentrale Merkmale der attischen Demokratie kennen.
- Die SuS können die Textquelle gliedern und die wesentlichen Inhalte diskutieren.
- Die SuS gelangen zu einem Sach- und Werturteil zur attischen Demokratie.

Material

Quelle M1

Videsequenz Sokrates x Alexios

Rollenkarten