

Handreichung eines Unterrichtskonzepts unter Einbezug von *Battlefield 1*

Seminar: Repositorium HistoGames, Uni HH (WS 18/19)

Dozent: Daniel Giere, Alexander Buck, Nico Nolden

Gruppenmitglieder: Martin Horst, Johannes Mewes, Julien Lutz, Julian Michel

1. Stundenrelevante Angabe zur Sache

1.1 Beschreibung des Videospieles

Mit der Veröffentlichung des Ego-Shooters *Battlefield 1* am 21. Oktober 2016 wagten sich Publisher Electronic Arts und Entwicklerstudio Dice an ein nur sehr selten gewähltes Thema. Im Gegensatz zu den meisten *Settings* in anderen Shootern, gibt es im 1. Weltkrieg keine klar abgegrenzten Feindbilder, keine Nazis, kein Ost gegen West. Darstellungen von (waffen-)technischen Macken und langwieriges Ausharren in Stellungsgräben erhöhen nicht zwingend den Spielspaß und so kommt es schnell zum Konflikt zwischen Spielspaß und Realismus. Am Ende hat sich Dice für einen Mittelweg entschieden. In fünf verschiedenen Einzelkampagnen werden verschiedene Facetten des 1. Weltkriegs. In Frankreich kämpft man als britisches Fliegerass oder französischer Panzerfahrer gegen das deutsche Kaiserreich, in den Alpen stellt man sich als italienischer Fußsoldat den Achsenmächten. In der Türkei und Arabien stellt man sich wieder als britischer Soldat an der Seite von Lawrence von Arabien dem Osmanischen Reich und den deutschen Invasoren. Jedes Szenario spielt dabei an einem unterschiedlichen Zeitpunkt des Krieges, für den Spieler wird die zeitliche Abfolge der Ereignisse erst innerhalb der einzelnen Missionen ersichtlich. Auf den Zwang die Geschehnisse in korrekter chronologischer Abfolge zu erspielen, verzichteten die Entwickler. Der Ablauf der einzelnen Szenarien erfolgt dabei ohne größere Zeitsprünge in Echtzeit. Hat der Spieler alle Missionsziele und damit das größere Ziel der einzelnen Kampagne erreicht, endet die Reise mit der Person, im weiteren Spielverlauf tauchen sie in keiner Weise mehr auf, unabhängig davon ob sie überleben oder nicht. Menschen, Waffen, Fahrzeuge und Umgebungen werden so realitätsnah wie möglich dargestellt, ohne, dass das Spielerlebnis darunter leidet. Häuser und Gegenstände geben Deckung, können aber nicht interaktiv genutzt werden und sind nur höchstens als Missionsziele von Bedeutung. In filmischen Zwischensequenzen versucht man den Spieler emotional noch stärker in die Geschehnisse einzubinden und die verschiedenen Handlungsstränge der Kampagne zu erzählen. Die Geschichten der einzelnen Protagonisten sind dabei vorgezeichnet, die Interaktivität des Spiels beeinflusst dabei die Narration, doch echten Anteil am Ausgang der Ereignisse hat der Spieler nicht. Wer sterben soll, stirbt: sei es der Protagonist, dessen vorgesetzte Offiziere oder auch nur der Nebenmann im Schützengraben. *Battlefield 1* geht zumindest in Teilen weg von dem Konzept des

“Super-Soldaten”, der sich mit seinem Trupp durch ein Dutzend Schlachten schlägt und jedes Unglück erlebt, während um ihn herum seine Kameraden dem Krieg erliegen.

1.2 Darlegung des historischen Sachverhalts

Der 1. Weltkrieg stellte den Auftakt ins 20. Jahrhundert dar, welches von politischen Umstürzen, gesellschaftlichem Wandel und wissenschaftlich-technischen Durchbrüchen geprägt wurde. Der 1. Weltkrieg war dabei ebenso wechselhaft wie das Jahrhundert: In Materialschlachten an der Westfront standen sich hunderttausende Soldaten in kilometerlangen Gräben gegenüber, während anderswo Panzerzüge und Panzerwagen neben der Kavallerie Bewegungskrieg führen. Die Auswirkungen des Krieges sind bis heute noch klar zu erkennen, sei es in den Kraterlandschaften der ehemaligen Fronten oder im Verbot des Einsatz von chemischen Waffen im Krieg im Genfer Protokoll von 1925.

Die Erzählstränge der Einzelspielerkampagne verteilen sich über den Zeitraum von 1915 bis 1918, wobei aus Gründen der Spielbarkeit der Fokus vor allem auf den letzten Kriegsmonaten liegt, während denen wieder mehr Bewegung in die verschiedenen Fronten kam. Im Jahr 1915 ist die Landung der australischen und neuseeländischen Truppen unter britischem Oberbefehl enthalten, deren anfänglicher Erfolg in der Etablierung eines Brückenkopfes keinen Durchbruch zur Folge hatte, sondern in einem Grabenkrieg analog zur Westfront endete. Ein weiterer Strang thematisiert den Luftkrieg im Frühling des Jahres 1917, als in der Luft ein weitgehendes Gleichgewicht zwischen den Machtblöcken herrschte – dieses Gleichgewicht wurde immer wieder durch technische Neuerungen einer Seite gestört. Die übrigen Erzählstränge sind alle in den letzten Kriegsmonaten angesiedelt, als neue Waffengattungen in vollem Umfang zum Einsatz kamen, um diese einigermaßen realitätsnah einbinden zu können. Zu diesem Zeitpunkt hatten beide Seiten Lösungsansätze gegen den Stillstand in Schützengräben gefunden – vor allem das Gefecht der verbundenen Waffen, in welchem Artillerie und Infanterie eng kooperieren. Auf Seiten der Alliierten wurden hierbei vor allem Panzer mit eingebunden, während auf Seiten der Mittelmächte vor allem die Deutschen auf speziell ausgebildete und ausgerüstete Sturmtruppen setzten.

Diese Sturmtruppen waren entscheidend für die Durchbrüche der Deutschen im Rahmen der Märzoffensive von 1918, die allerdings durch die alliierte Übermacht zum Stehen gebracht wurde. Im Anschluss gelang es diesen, im Rahmen einer hunderttägigen Offensive die deutschen Truppen zurückzudrängen und entscheidend zu schlagen. Die Schlachten des Jahres 1918 brachten die Fronten wieder in Bewegung, waren aber mit enormen Verlusten an Menschen und Material verbunden, die selbst die vorherigen Kriegsjahre noch weit übertrafen.

2. Didaktische Überlegungen

2.1 Unterrichtszusammenhang

Unsere Stunde richten wir nach dem Rahmenplan HH, Jahrgang 10: "Inwiefern stellte der Erste Weltkrieg für das 20. Jahrhundert eine 'Urkatastrophe' dar?" (S. 27) aus.

Die Frage nach der "Sinnlosigkeit" des Krieges lässt sich als guter Einstieg nutzen, um die Schülerinnen und Schüler an den Begriff der "Erinnerungskultur" heranzuführen.

Die Relevanz der Auseinandersetzung mit Videospielen mit historischem Hintergrund wie BF1 ist gegeben, da diese in Form ihrer Narrationen als Einflussgröße auf das individuelle Geschichtsbewusstsein der/des einzelnen Spielenden Erinnerungskultur mindestens in der Gruppe dieser Spielenden beeinflussen. Entsprechend ist es sinnvoll, dieses Medium aufgrund die Relevanz in der Lebensrealität der Konsumierenden kontrastierend mit anderen Medien, die Einfluss auf die Erinnerungskultur haben, zu thematisieren.

Eine vorherige Einführung ins Thema des 1. Weltkriegs ist vonnöten. Der thematische Zusammenhang lässt sich an den Begriffen der "Kriegsangst, Mut, einzelne Perspektiven auf den Krieg und seine Sinnhaftigkeit und die Rezeption des 1. Weltkrieges in der gegenwärtigen Erinnerungskultur (deutsche Perspektive), eventuell Grundlage für Betrachtung der Erinnerungskultur in anderen Ländern" festmachen.

2.2 Schwerpunktsetzung didaktische Reduktion

In dieser Unterrichtsstunde soll sich dem Begriff der "Erinnerungskultur" durch die Betrachtung der Narration des genutzten Mediums angenähert werden und damit eine Auseinandersetzung mit Erinnerungskultur in verschiedenen Medien und zu verschiedenen Zeiten zum Thema Erster Weltkrieg vorbereitet werden. Durch die Kontrastierung mit anderen Medien kann in folgenden Unterrichtsstunden erforscht werden, wie der Erste Weltkrieg diskutiert wird und worden ist - ein Medium wie ein international vertriebenes Videospiele kann dabei auch Anlass zur Betrachtung der Erinnerungskultur kontrastierend in verschiedenen Gesellschaften sein. Die Annäherung an Erinnerungskultur soll am Beispiel von Battlefield 1 durch die Betrachtung der Narration im Prolog erfolgen. Diese Narration soll auf die Aussage über die wahrgenommene Sinnhaftig- oder Sinnlosigkeit des Krieges aus der Perspektive einzelner Frontsoldaten untersucht werden.

Die differenzierte Betrachtung des Begriffs der Sinnlosigkeit soll nicht in dieser Unterrichtsstunde erfolgen, sondern vielmehr durch die kontrastierende Betrachtung mit anderen Medien herausgearbeitet werden. In den folgenden Unterrichtsstunden kann

entsprechend erarbeitet werden, wie Sinnlosigkeit unterschiedlich genutzt und thematisiert wird - auch in der Bedeutung des Begriffes selbst.

Auch soll keine Auseinandersetzung mit Frontbriefen verschiedener Nationalitäten erfolgen. Die Betrachtung deutscher Frontbriefe ist ausreichend, da diese die Kontrastierung der unterschiedlichen Perspektiven der Briefe mit der herauszuarbeitenden Narration des Videospiele im Rahmen einer Doppelstunde ermöglichen sollte. Weitere Perspektiven können ggf. in weiteren Unterrichtsstunden betrachtet werden.

3. Ziele der Stunde

Ziel ist es, herauszuarbeiten, dass es mehr als eine Perspektive auf ein historisches Ereignis gibt und das behandelte Videospiele nur eine bietet. Die Narration eines Videospiele mit historischem Hintergrund sollte entsprechend hinterfragt werden und herausgearbeitet werden, dass die Spielendenperspektive keineswegs immer deckungsgleich mit historischen Perspektiven sein muss. Entsprechend ist die Unterrichtsstunde von ihrer Zielsetzung her auf die historische Methodenkompetenz nach *Schreiber/Körber u.a.* ausgerichtet: Es sollen eine Narration eines Videospiele und die Perspektiven von zwei Frontbriefen in Quellenarbeit dekonstruiert und kontrastiert werden. Dabei ist die Auseinandersetzung mit Multiperspektivität und mit Performanz sowie der Interaktivität von Videospiele vorgesehen.

4. Methodische Überlegungen

Die Schülerinnen und Schüler werden in dieser Stunde mit verschiedenen Materialien und Medien sowie Sozialformen konfrontiert. Als Stützungshilfe zur visuellen Darstellung der Mitschnitte wird ein Smartboard verwendet. Des Weiteren werden die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Computer die beiliegenden Mitschnitte ansehen. Somit können die Schülerinnen und Schüler, unabhängig von der jeweiligen Medienkompetenz des einzelnen Schülers/der einzelnen Schülerin die Arbeitsaufträge selbstständig bearbeiten. Das Smartboard wird ebenfalls für die Ergebnissicherung in den jeweiligen Sicherungsphasen eingesetzt, damit die Schülerinnen und Schüler die Zeit und Möglichkeit bekommen, die Ergebnisse festzuhalten. Für die Gruppenarbeit nutzen wir die sogenannte Think-Pair-Share-Methode. In den individuellen Phasen müssen die Schülerinnen und Schüler in der Lage sein, sich eigenständig Themen und Aufgaben zu erarbeiten, damit sie diese Themen dann in den kooperativen Phasen ihren Mitschülerinnen und Mitschülern vorstellen und erklären können bzw. sich mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern über diese Themen austauschen können.

Arbeitsblatt A: "Battlefield 1"

Lies dir die zwei Aufgaben durch und schau dir anschließend den Mitschnitt des Prologs von Battlefield 1 an. Mache dir dabei schriftliche Notizen auf diesem Arbeitsblatt (wenn du mehr Platz brauchst, nutze die Rückseite).

Aufgabe 1: Was macht die/der Spielende in dem Videomitschnitt? Mache dir schriftliche Notizen.

Aufgabe 2: Handelt die/der Spielende aktiv oder eher passiv? Welche Auswirkung hat dies auf die Handlung? Mache dir schriftliche Notizen.

Arbeitsblatt B: Frontbrief

Lies dir die drei Aufgaben und anschließend den Frontbrief durch. Mache dir anschließend schriftliche Notizen auf diesem Arbeitsblatt (wenn du mehr Platz brauchst, nutze die Rückseite).

Aufgabe 1: Welche Meinung des Verfassers zum Krieg kannst du im Frontbrief erkennen? Markiere im Textstellen, die dir zur Beantwortung dieser Frage als wichtig erscheinen.

Aufgabe 2: Notiere, wie der Verfasser des Frontbriefs den Fortschritt des Krieges bewertet, und begründe dies anhand einer oder mehrerer Textstellen.

Aufgabe 3: Notiere, wie der Verfasser des Frontbriefs die eigenen Erlebnisse im Krieg darstellt, und begründe dies anhand oder mehrerer Textstellen.

Quelle 1: Frontbrief von Friedrich Pietzsch vom 13.04.1918

[...] An unserem Frontteil ist es bis jetzt im Verhältnis zur Somme pp. immer noch ruhig, wir hatten bisher hier eine andere Aufgabe zu erledigen, aber es ist nicht ausgeschlossen, daß wir auch 'mal eine kleine Herrenpartie[?] veranstalten, Paris würde ich ganz gern kennen lernen. Das Verhalten des Franzmanns kann man hier ziemlich nervös nennen, was sich in seiner fast unnützen Schießerei und Bombenschmeißerei äußert. Hauptsächlich letzteres macht uns hier hinten viel zu schaffen, uns persönlich wieder mehr die Luftabwehr als die Schmeißerei selbst, denn fast allabendlich muß man so ein richtigen Trommelfeuer in der Luft über sich ergehen lassen, nebenbei gesagt, schaurig schönes Feuerwerk. Eine Zeit lang beschoß der Franzm. mit ganz schweren Langrohrgeschützen die Bahnanlagen hinter uns, natürlich erfolglos, und ganz sonderbarer Weise war der Abschuß des 30 km entfernt stehenden Geschützes sehr viel lauter zu hören als der Einschlag [...] 1 ½ -2 km hinter uns, was wohl erstens durch die ungeheure Triebladung und zweitens dadurch zu erklären ist, daß wir auf einer Höhe direkt in Schießstellung liegen. Nebenbei gesagt eine ganz kitzlige Lage.

Gestern haben wir als ständiges Zubehör einen
einen Wagen mit Kutscher und zwei Pferden bekommen, vielleicht sollen wir damit eine Himmelfahrtpartie machen.

[...]

Nun, lieber Schwager, wünsche ich nochmals, daß Du Deinen Geburtstag in bester Stimmung erleben mögest und in der Hoffnung auf ein baldiges gesundes Wiedersehen

empfange die herzlichsten Grüße

von Deinem Schwager

Fritz

Quelle 2: Frontbrief von Otto Weiß an seine Ehefrau am 18.08.1918

Liebes Luisle!

Gestern abend kam Post von Beverloo, ich bekam 3 Brfe & 6 Packete mit Brot Zwieback, Lebkuchen Käse & Wurst, danke Dir dafür. Das Brot war total verschimmelt, das andere ist noch gut. Li L. schicke nicht so viel Packete, es ist unnötig & ohnedies genug zu tun Die Kost ist nicht schlecht & das ganze Brot bekommt man auch. Auch hat man können schon einige male Kunsthonig kaufen.

Vorm. hatten wir Kirchengang. Der Gottesdienst war auf dem kleinen Exerzierplatz, mußten ziemlich lange warten, bis der Pfarrer kam. Er predigte dann das das alte Lied. Jetzt sei man im Endkampf, jetzt gelde es fest herzustehen & auszuhalten bis zum Sieg. Sie merken eben, daß die Soldaten endlich genug haben & sagen, der Kriegs[...] & die sonst ein großes Interesse am Krieg haben sollen heraus, dann hätten wir sicher bald Frieden -. Aber die lassen sichs daheim wohl sein. Die die draußen sind, sind eben die Dummen. L. L. Soeben erh. Ich Deinen Brf. v. 20. Leider enthielt er nichts gutes. Man konnte es ja denken, daß es so kommen werde. Wenns nur auch einige Monate später wäre & nicht gerade, wo es am meisten Arbeit giebt. Immer kommen neue Schwierigkeiten Wirklich kann man krank sein, aber Dienst machen muß man doch. Der Doktor sagt, das ist ein altes Leiden der Komp.führer sagt, sie sind K.V. & damit Basta. Es ist fast alles ein heilloser Schwindel von A – Z. wie die Welt noch keinen gesehen hat.

Sei nun herz. gegr. & gek. v. D. D. I. Otto

Grüße an die Kinder & Eltern.

Möglicher Verlaufsplan einer Doppelstunde

Phase [Methode]	Inhalt [Impulse]	Sozialform	Medien
Einstieg bzw. Plateau	Lehrer (kurz: L) zeigt Bilder aus dem Prolog von Battlefield 1. L zeigt konkret zwei Bildausschnitte über die Narration des Prologs. SuS sollen die Texte der Bildausschnitte analysieren und zur Hypothese gelangen, dass man vermuten kann, der Krieg werde als sinnlos dargestellt.	UG	Smartboard, Bildausschnitte Spiel: Battlefield 1
Erarbeitung I [Think-Pair]	SuS schauen sich in Gruppen zwei bzw. drei verschiedene Mitschnitte aus dem Prolog des Spiels Battlefield 1 an. Jede Gruppe erhält einen Mitschnitt und jeder SuS ein Arbeitsblatt A (siehe Anlage). Zunächst sollen die SuS ihre eigenen Notizen machen. Anschließend sollen sie sich innerhalb der Gruppe austauschen und die Ergebnisse ver-/abgleichen.	EA, GA	Computer/Smartboard, Mitschnitte, Arbeitsblatt
Sicherung I [Share]	L sammelt die Ergebnisse der Gruppe am Smartboard und sichert die Feststellung, dass die Hypothese – der Krieg werde als sinnlos dargestellt – bestätigt werden kann.	UG	Smartboard/Tafel
Erarbeitung II [Think-Pair]	L wirft die Frage auf, ob Frontsoldaten aus dem 1. WK eine ähnliche Auffassung über den Krieg haben. L gibt Arbeitsblatt B und Quelle A und B (Frontbrief, siehe Anlage). Die SuS sollen Briefe von Frontsoldaten analysieren und vergleichen, ob diese den Krieg ebenfalls als sinnlos darstellen.	EA, PA	Arbeitsblatt, Quelle
Sicherung II [Share]	L sammelt die Ergebnisse der Gruppe am Smartboard oder Tafel und bespricht die Antworten der SuS. Textstellen werden besprochen und interpretiert.	UG	Smartboard/Tafel
Vertiefung bzw. Murnelphase	L bringt alle herangezogenen Quellen in einem Kontext und zeigt die verschiedenen Positionen über die Sinnhaftigkeit des Krieges auf.	UG	ggf. Smartboard